

Drací Doupě



fantasy hra na hrdiny



Dračí Doupě II

fantasy hra na hrdiny



© drd2 team, 2011

produkce:

Martin Kučera

autoři:

Karel Černín, Jonáš Ferenc, Kryštof Ferenc, Petr Jonák, Peter Kopáč, Jakub Maruš, Martin Mýtný

ilustrace:

Kryštof Ferenc, Jan Pospíšil

obálka:

Michal Ivan

jazyková redakce:

Martin Kučera, Jakub Maruš

grafická úprava a sazba:

Kryštof Ferenc, Róbert Novotný

testovali:

Tomáš ‚Baťa‘ Batík, Filip ‚Fífa‘ Běhal, Tomáš ‚Korádo‘ Čech, Ota ‚KoToUs‘ Černý, Zdeněk ‚Vedro‘ Černý, Tomáš ‚Stoupa‘ Dokulil, Róbert ‚Dvorax‘ Dvoran, Dušan ‚Snowcub‘ Frolkovič, Peter ‚Garth‘ Gašpar, Přemysl ‚Shaa-arx‘ Gubani, Miroslav ‚Marw‘ Hlaváč, Pavel ‚Lístek‘ Holec, Petr ‚FvP‘ Chodounský, Michal ‚Ocho‘ Chocholoušek, Vít ‚Chocho‘ Chocholoušek, Jarilo, Kelton, Tomáš ‚Džedaj‘ Kněžů, Michal ‚Neir‘ Kolář, Štěpán Konečný, Petra Kopáčová, Michal ‚Morland‘ Krejdl, Anna ‚Adria‘ Krejzová, Martin ‚Ragallach‘ Kříž, Tobiáš ‚Insolitus‘ Kučera, Ondřej ‚Náčelník‘ Kuthan, Jakub ‚Náměstek‘ Liška, Lyco, Martin ‚Gawaman‘ Matyášek, Marek ‚Špunt‘ Michalko, Boris ‚Aljen‘ Nagaj, Petr ‚Kačer‘ Novák, Milan Procházka, Quido De Ultor, Radek ‚Rauksúl‘ Richt, Josef ‚Trpaslík‘ Richt, Ondřej ‚Sikí‘ Sýkora, Jakub ‚Mejldo‘ Štrom, Martin ‚Zabžža‘ Švehlík, Igor ‚Silver‘ Tomi, Vlastimil Valluch, Filip ‚Richard‘ Vidimský, Michael ‚Resurrection‘ Vlach, Martin ‚Dileptor‘ Zeman, Zmok a další

poděkování:

Petra Kopáčová

vydalo nakladatelství ALTAR, Ostrava 2011

elektronické rozšířené vydání

www.drd2.cz

ISBN 978-80-85979-58-9

DRAČÍ DOUPĚ®, DrD™ a ALTAR® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR.

Dračí Doupe

II

fantasy hra na hrdiny



drd2team

OBSAH

Úvod do hry	4	Úvodní přehled	91	Magické substance	
<i>Co jsou hry na hrdiny</i>	6	Čas a jiné míry	94	a obrazce	170
<i>Příklad hry</i>	7	Základní principy	94	Obrana proti magii	174
Co potřebujete ke hře	10	Hod.	95	Snový svět.	176
Tvorba postav	12	Zdroje.	98	Zaříkávač	177
<i>Dobrodruzi.</i>	13	Vyčerpání a jizvy	99	Mastičkář	182
<i>Ukázkové postavy</i>	15	Ohrožení	103	Čaroděj	185
Barbar Hrun	15	Vyhodnocování akcí	106	Druid	188
Krvavý mág Borri.	15	Zkouška.	108	Mág.	193
Vyzvědačka Žira	17	Střet.	109	Šaman	199
Fungující družina	18	Výzva	113	Vědmák	205
<i>Tvorba postavy.</i>	19	Konflikt.	114	Alchymista	207
Společná tvorba postav	19	Manévry	122	Lupič	213
Úvodní přehled	19	Postihy	125	<i>Zkušenosti a zlepšování postavy</i>	215
Rasa	19	Placení zdrojů		<i>Získávání zkušeností</i>	215
Povolání.	21	v konfliktech	126	<i>Zlepšování postavy</i>	216
Vlastnosti postavy.	24	Pravidlo největšího			
Osobnost hrdiny	26	účinku.	126	Vyprávění příběhů	218
Vybavení	28	Pravidlo okamžitosti	127	<i>Příprava a vedení hry</i>	219
Shrnutí tvorby postavy	31	Odpočinek a léčení	127	Hráčská skupina	219
Tvorba zkušených hrdinů	31	<i>Vybavení.</i>	131	Předherní příprava	222
Deník postavy.	32	Naložení	131	Hráčská příprava	224
<i>Rasy</i>	33	Nástroje.	132	Průvodcovská příprava	229
Lidé.	33	Ochranné předměty	137	Tvorba prostředí	
Elfové.	35	Kvalita	138	a cizích postav	236
Trpaslíci.	38	Poškození.	139	Průběh a vedení hry.	240
Hobiti.	40	Zvláštní schopnosti	140	Kdy házet kostkami?	247
Krollové.	42	Spotřební předměty.	142	<i>Inspirace pro dobrodružství</i>	251
<i>Základní povolání.</i>	45	Nástrahy	142	Zajímavé akce.	251
Bojovník	45	Výroba	145	Neobvyklé překážky	255
Lovec	47	Peníze.	147	<i>Nápady pro výpravy.</i>	258
Kejklář	50	Ceník vybavení	148	Výprava	258
Mastičkář	53	<i>Pomocníci.</i>	150	Poslání	258
Zaříkávač	56	Popis	150	Příhody	263
<i>Pokročilá povolání.</i>	59	Získání pomocníka	151	<i>Bestiář</i>	272
Válečník.	59	Používání pomocníka	152	Druhy bytosti	272
Hraničář	62	Udržování pomocníka	153	Popis bytosti	273
Šaman	64	Sítě kontaktů	154	Bytosti a dobrodruzi	278
Druid	67	<i>Využití dovedností</i>		Zvířata	279
Lupič	70	<i>a zvláštních schopností.</i>	157	Lidé.	281
Zvěd	73	Dovednosti	157	Nemrtví a oživení.	289
Vědmák	76	Zvláštní schopnosti	160	Běsi	295
Alchymista	79	<i>Magie</i>	162	Netvoří	302
Čaroděj	81	Co dokážou kouzla	162	<i>Návrat do Bílého hradu</i>	308
Mág.	84	Základní pravidla		Pozadí příběhu	308
Hraní hry	90	pro magii	163	Tajemství mrtvého muže	308
<i>Pravidla hry.</i>	91	Podmínky pro		Výprava k Bílému hradu	316
		provedení kouzla	164	Královské dělení	326
		Výsledek kouzla.	166	<i>Rejstřík.</i>	328

A detailed pencil sketch of a dragon's skull and a claw. The skull is shown in profile, facing right, with sharp teeth and a prominent horn. The claw is positioned at the top of the page, with its tip pointing towards the center. The background is filled with light, sketchy lines suggesting a rocky or cavernous environment.

ČÁST I.

Úvod do hry



Přes blata se neslo kvílení divoženek a stromy bez listů trčely k nebi jako pabýly zmrzačených prstů. Podzím dýchal studeně za krk a mokřinou se probíjeli tři opovázlivci, kteří sami sebe nazývali dobrodruhy.

„K dasu se vši tou vodou,“ zaklel Knut, rozložitý trpaslík s vousy spletenými do copánků. „Mám toho svinstva plné boty.“

„Mírnire, počkej!“

Mladý lovec Jarik se zastavil vedle Knuta a sbodil ze zad těžkou tornu. Ale jednooký elf, který kráčel v čele výpravy, se ani neoblédl.

„Musíme dál,“ křikl místo toho.

„Z bažin se beztak před soumrakem nevymotáme,“ namítl Jarik.

Knut se opíral o svou sekeru, snažil se otřepat bláto z boty a přitom bručel: „Vůbec jsme sem neměli lézt. Dávný střet s drakem, ztracené královské kopí, pče! Vyprávěnka pro malé děti.“

Ale to už čaroděj Mírnir dosáhl vrcholu vyvýšeniny ležící před nimi a pronikavě hvízdal. Jarik s Knutem vzhlédli a viděli, že stojí nahoře mezi

vztyčenými kameny a usmívá se. Poprvé za dlouhé čtyři dny se usmíval. To stačilo. Rozběhli se k němu.

Udýchání stanuli nahoře a pohlédli do hluboké prohlubně před sebou. Knutovi uniklo překvapené zamručení. Napůl ponořená v kalné vodě tam ležela obrovská dračí kostra. Byla neporušená, z lebky veliké jako tažný vůl trčely dva impozantní rohy a z páteře nad brudním košem vyrůstalo jemné mřížoví kostí, které kdysi neslo blanitá křídla.

Když Knut konečně promluvil, hovořil tiše, jako by nechtěl narušit majestátnost scenerie.

„Jak jsi říkal, Mírnire, že se jmenoval? Eren-suge?“

Elf si položil prst na ústa a přísne se na trpaslíka zahleděl jediným okem.

„Opatrně,“ řekl. „Dračí jména mají v sobě skrytou sílu.“

Jako na potvrzení jeho slov se zezdola ozvalo zapraskání. Kostlivý dračí ocas se pohnul. A pak zažhnula v prázdných očích důlcích rudá světla, mrtvý drak zvedl hlavu a zlověstně na ně pohlédl.



CO JSOU HRY NA HRDINY

Všichni jsme si někdy na něco hráli, i kdyby jenom na kovboje a indiány nebo na policajty a zloděje. Všichni máme rádi příběhy, proto čteme knihy nebo se díváme na filmy a seriály. Hry na hrdiny, někdy také označované anglickou zkratkou RPG (roleplaying games), spojují to nejlepší z her a příběhů. Umožní vám dostat se do jiných světů, stát se někým jiným, a přitom vždycky zůstanou vaší hrou, kde hlavní role hraje vy a kde sami rozhodujete o tom, co se právě teď stane.

Co je Dračí doupe

DRAČÍ DOUPĚ je neznámější a nejrozšířenější česká hra na hrdiny. První vydání základní herní příručky vyšlo už v roce 1990, tedy před více než dvaceti lety. Od té doby se původní DRAČÍ DOUPĚ dále rozvíjelo a upravovalo. Jeho poslední verze z roku 2001 byla označena číslem 1.6. Protože ale systém pravidel za ty roky zastaral, přinášíme vám zbrusu novou podobu této oblíbené hry na hrdiny. Právě tu teď držíte v ruce.

Hry na hrdiny se od většiny jiných her odlišují tím, že v nich nejde o vítězství. Hlavním cílem hry je spolu s hrdiny prožít jejich dobrodružství a dobře se přitom bavit. Děj příběhu není ale dopředu pevně stanoven. Hráči ho svými rozhodnutími ovlivňují, ba dokonce tvoří. Základ zápletky vymyslí jeden z nich, kterého budeme dále označovat jako Průvodce hrou. Průvodce je jakýmsi moderátorem a organizátorem celé hry. To on navrhne po dohodě s hráči, do jakého prostředí by měl být příběh zasazen, může jít například o divočinu, město nebo podzemní labyrint. Obvykle si ještě před hrou utvoří v hlavě představu o zajímavých místech, na nichž se může dobrodružství odehrávat, vytvoří nejrůznější postavy, které budou hybat dějem, a vymyslí i další nápady pro zahájení a rozvíjení příběhu.

Hra začíná tím, že si hráči připraví hrdiny, jejichž role budou hrát. Rozhodnou u své postavy například to, jestli její předností je spíš hlava, nebo svaly, jak působí na druhé, zda je to člověk, nebo třeba trpaslík či elf, co všechno dokáže a v čem se vyzná. Je tu možná více pravidel, než bylo ve vašich starých dětských hrách, ale nejsou tak důležitá, jako bývají



v deskových nebo karetních hrách. Slouží hlavně jako vodičko, podle kterého se vždy dá poznat, co se vaší postavě povede – například porazit soupeře v souboji nebo porozumět tajemnému písmu v kouzelnické knize – a co ji to bude stát.

Jakmile jsou postavy připraveny, sesednou se hráči dohromady s Průvodcem a začíná se hrát samotný příběh. Průvodce vysvětlí hráčům, kde se jejich postavy nacházejí a v jaké jsou situaci. Jeho úkolem je popisovat okolí, hrát role všech postav, které nepatří žádnému z hráčů, a řídit hru. Hráči popisují, co dělají jejich postavy, a také mluví jejich ústy – podobně jako herci na divadle. Žádná role ale není předem napsána, každý improvizuje a snaží se mluvit a chovat se tak, jak si myslí, že by jednala v dané situaci jeho smyšlená postava.

Je možné, že ani po tomto vysvětlení si ještě nedovedete úplně přesně představit, jak vypadá hraní takové hry na hrdiny. Ukážeme si proto na příkladu, jak to celé může ve skutečnosti probíhat.

Kdo byl Pán jeskyně

Průvodce hrou – tedy toho z hráčů, který hru vede – nazývaly příručky původního DRAČÍHO DOUPĚTE Pánem jeskyně (zkratka PJ) – to proto, že většina dobrodružství se odehrávala v podzemních slujích a labyrintech, které musel takový Pán jeskyně nakreslit a obsadit nestvůrami, pastmi a poklady. Ve hře, kterou držíte v ruce, je ale Průvodce daleko spíše pomocníkem hráčů než jejich pánem a raději než do jeskyně je vede na výpravu do světa fantazie.

PŘÍKLAD HRY

Vraťme se do scény, kterou jsme si nastílnili v úvodním textu. Petra je Průvodkyně hrou. Kolem stolu sedí tři hráči a každý má před sebou deník postavy s informacemi o svém hrdinovi. Kryštof hraje trpasličího válečníka Knuta, Martin elfského kouzelníka Mírníra a Jakub mladého lidského lovce Jarika. Petra právě oznámila hráčům, že kostlivý drak po vyslovení svého jména ožil a zvedl hlavu.

Petra (poté, co popsala probuzení mrtvého draka z úvodu této kapitoly): Co chcete dělat?

Martin: Utíkat rozhodně zatím nebudeme. Jak daleko ten drak asi je? Může se na nás hned vrhnout?

Petra: Ne, to ne. Od toho mělkého jezírka, ve kterém kostra ležela, se bude muset vydrápat do mírného svahu až k vám.

Kryštof: Fajn. Knut vyjde před ostatní a pozvedne výbrušně sekeru.

Jakub: A já vytáhnu z torny flakónek svícené vody.

Petra: To je ta, co ti věnoval starý kněz ve městě za příjemný rozhovor?

Jakub: Jasně... Ne, počkej, tornu jsem vlastně sbíral za zad už dole pod kopcem. Tak to mám u sebe jenom tesák. Zakleju, otočím se a běžím zpátky k torně.

Petra: Dobře, hodte si kostkami, abychom zjistili, kdo začne jednat dříve. Vaše situace není moc dobrá,

protože netvor je mnohem větší a navíc jste nikdy s ničím podobným nebojovali.

Všichni házejí kostkami, nejvyšší číslo má Kryštof, proto je Knut na řadě jako první.

Kryštof: Zamávám sekerou, nadechnu se a z plných plic zařvu válečný pokřik svého klanu: „Mor ho, bij!“ Snažím se draka zastrašit, aby ucouvl.

Petra: Úplně Knuta vidím, jak mu planou oči zuřivostí. Chceš drakovi zvyšit Ohrožení?

Kryštof: Přesně tak.

Vysvětlivka: Ohrožení je hodnota, která vystihuje pozici či situaci každého účastníka střetnutí.

Petra: Dobře. Netvor se ale bude snažit Knuta taky zastrašit. Udeří kostlivým ocasem do vody a plazí se nahoru k vám.

Martin: Já se taky pokouším draka zastrašit a donutit ho couvnout. Pozdvihnu kouzelnickou hůl, přivolám vítr, aby rozvířil můj plášť, a rukou dělám proti drakovi zažehňavací gesta.

Petra: Tak teď je to kdo s koho. Hodte si.

Opět padají na stůl kostky, ovšem tentokrát mají Kryštof s Martinem smůlu.

Petra: Tak je mi líto, ale vyděšení jste spíš vy. Když dračí ocas udeřil do bažiny, vystříklo bahno vysoko do vzduchu a vy jste si představili, jak se ty ostny na konci ocasu zarývají do vás. Od teď máte zvýšené Ohrožení.





Martin: Kruci, to není moc dobré. Pojďme dál.
I tentokrát vyhrává hod Kryštof, a proto jeho válečník Knut opět začíná.

Kryštof: Navzdory strachu zařvu a vyřítím se na něj. Chci se rozmáchnout sekerou zespoda a křísnout ho do lebky, ať ho máme alespoň načatého. Chci ho obrozit a připravit si tak půdu pro další útoky.

Petra: On se tě bude snažit srazit tlapou k zemi a ztřížit zas situaci tobě.

Chřestí kostky a Kryštof má štěstí.

Petra: Výborně. Uderil jsi ho sekerou do spodní čelisti. Kost je sice tvrdá jako kámen, takže jsi ji neroztříštil, ale náraz tvoji zbraně škubl celou drakovou lebku a netvor je viditelně otrěsený.

Martin: Tak budeme kout železo, dokud je žhavé. Rozběhnu se proti té dračí kostře, roztáhnu ruce, abych nabral vítr, a pak prudce srazím pěsti k sobě s holí namířenou přímo na něj. Je to kouzlo, kterému říkám „Beranidlo“. Jestli to vyjde, měl by ho náraz větru srazit zpátky do té louže.

Petra: Drak se brání. Pokusí se po tobě seknout ocasem, jakmile se dostaneš na dosah, a zbarvit tě hole.

Martin: Ať to zkusí!

Petra a Martin házejí kostkami, ale Martin se ztváří zklamaně.

Petra: Nedá se nic dělat, tvoje Obrožení zase stoupló. Drak švihnul ocasem a—

Martin: Počkej, počkej. Když už mám smůlu, tak si to aspoň užiju a popíšu to sám, jo?

Petra: Jasně! Povídej.

Martin: Mírnir se rozběhl na něj. Přesně v okamžiku, kdy namířil hůl a chtěl dokončit zaklínadlo, ho zasáhl dračí ocas. Dostal to ze strany, až se celý otočil a hůl mu vyletěla z ruky. Divoče zavířila ve vzduchu a zabodla se o kus dál do babna.

Jakub: Tak to je síla! Mírnir bez hole. Hele, už jsem u té svojí torny?

Petra: Promiň, málem bych zapomněla. Samozřejmě, že když oni seběhli po svahu k drakovi, tak ty jsi už mezitím určitě doběhl k torně. Teď se v ní hrabeš a v příští chvíli už budeš mít v ruce truhličku, kde máš uložený ten flakónek se svčenenou vodou. Představuju si to správně, že ho máš v nějaké truhličce vycpané slámou?

Jakub: Jo, to sedí.

Petra: Dobře, zpátky k boji. Hodte si, kdo začne.
Hod rozhodl, že tentokrát získal iniciativu nemrtvý drak.

Petra: Netvor nebude útočit na vás, ale pokusí se získat do dalších kol boje výhodu. Otevře tlamu,

jako by chtěl chrlit oheň. Žádný z něj ale nevyjde, ucítíte jenom závan strašlivého horka. Pod jeho náporom se začne z promáčené půdy kolem vás odpařovat vlhkost a ve chvíli vás zahalí oblak páry. Drak ale bude vysoko nad ním a uvidí vás docela dobře.

Kryštof: On může něco chrlit, jo?

Petra: Jak říkám, je to horký vzduch. Takový pozůstatek po schopnosti živého draka chrlit oheň.

Kryštof: Jasně, rozumím. Bránit mu v tom asi nebudeme, počkáme, co z toho bude.

Petra si hází a v hodů uspěje.

Petra: Takže se všude kolem vás vznášet pára, ve které sotva vidíte na krok. Jen tak tak rozeznáte obrysy dračí kostry s rudýma očima tyčící se nad vámi.

Martin: Pánové, omlouvám se, ale tohle fakt nedávám. Mírnir se totálně vyčerpá na tom boji s bahenním netvořem a tohle už mi připadá moc nebezpečné. Jedinou akcí mě teď ta potvora může dostat. Takže využiju svoji akci k tomu, že zadržím.

Kryštof: Sám to nezvládnou, to je mi jasné. Takže Knut se otočí a vybíhá po svahu za Mírnirem.

Petra: Drak se plazí za vámi. V té parní lázni je pro vás dost těžké se orientovat. Sice vyběhnete z dolíku kousek před drakem, ale zato hezký kus od Jarika.

Martin: Tak to se asi nebudeme zdržovat nějakým dorozumíváním. Necháme na něm, jestli se k nám přidá, nebo se pokusí uniknout na vlastní pěst...

Jarik se zatím moc ke slovu nedostal, ale tohle bude jeho velká chvíle. A vy můžete právě teď přebrat od Jakuba roli mladého lovce, abyste si vyzkoušeli, jaké to je, když můžete sami rozhodovat, co vaše postava udělá. Budete k tomu potřebovat dvě obyčejné šestistěnné kostky.

Ve skutečné hře byste se samozřejmě mohli pokusit o cokoli, co vám přijde rozumné nebo zajímavé. Ale toto je jen kniha, a tak máte pouze dvě volby – buď běžet za svými přáteli, nebo se postavit drakovi.

I. BĚŽET ZA SVÝMI PŘÁTELI

Rozhodnete se, že se Jarik rozběhne za Mírnirem a Knutem, protože bez jeho loveckých zkušeností by mohli zabloudit v močálech.

Hodte si dvěma kostkami a přičtete k hodů dvojku za Jarikovo povolání Lovce, díky kterému se v divočině vyzná a umí se při útěku rychle rozhodovat. Pokud získáte v součtu 9 a více, je to úspěch, pokud méně, bude to neúspěch. Přičtete si příslušnou variantu.

Úspěch

Jarik dožene přátele, prodere se dopředu, razí jim cestu rákosím a přeskakuje kalné tůně. Když se všichni tři po nějakém čase udýchaně zastaví, není už po drakovi ani památky.

„Přisabám, že už nikdy nepůjdu někam, kde kolují pověsti o drakovi, ať už živém nebo mrtvém,“ vybekne Jarik.

„Tak to se moc pletěš,“ zasípá Knut. „Ve městě dáme dohromady pár chlapů, v chrámu si vyžádáme svícenou vodu nebo rovnou kněze a vrátíme se pro to, co jsme tam nechali.“

„Tak už věříš, že tam někde leží královské kopí?“ zeptá se s úsměvem Mírnir.

„Odkakživa,“ prohlásí Knut s vážnou tváří. „Tys o tom snad někdy pochyboval?“

Neúspěch

Jarik se rozbíhá za svými přáteli, ale když se ohlédne, vidí, že bestie roztahuje kostlivá křídla. K jeho hrůze se odráží a navzdory všem zákonům přírody vzletá do vzduchu. Jarikův útek se změní v divoké kličkování bahničky na vlastní pěst, přátelé jsou ztraceni kdesi vpředu a budou si muset poradit sami. Když se však Jarik konečně skryje nestvůře v hustém rákosí, zablédne o kus dál dřepět snědou postavu. Je to oškli-vá stará divoženka z močálů, která snad ještě pamatuje královskou výpravu proti drakovi. Třeba by mu dokázala poradit, co na probuzeného netvořa platí... Ale domluvit se s divoženkou není snadné, a dá-li se povídačkám vesnicánů věřit, ty místní bývají ještě náladovější, než je obvyklé.

2. POSTAVIT SE DRAKOVĚ

Zvolíte zoufalou možnost, že se Jarik pokusí sám krýt svým přátelům záda a zabránit drakovi v tom, aby je pronásledoval.

Hodte si dvěma kostkami. Žádný bonus za Jarikovo povolání Lovce k hodu nepřičítejte, protože lovec nebojuje běžně s něčím takovým, jako je nemrtvý drak. Pokud hodíte 9 a více, je to úspěch, pokud méně, bude to neúspěch. Přčtete si příslušnou variantu.

Úspěch

Drak se vydrápe na okraj svahu a vydechuje ze sebe vlny horka, takže Jarik je nucen před ním ustoupit. V ruce ale svírá flakónek svěcené vody, kterou získal ve městě v chrámu. Když vidí, že drak roztahuje svá kostlivá křídla a zřejmě chce vzlétnout, vši silou po něm hodí flakónek. Má štěstí. Sklo se roztrhne o mřížoví kosti jednoho z křídel, ozve se prudké syčení a tenké kosti praskají, jako by náhle zteřely. Bestie otevře tlamu k bezblasému výkřiku. Jarik odsakuje, a když vidí, že kostlivý drak už nebude schopen létat, otáčí se a rozbíhá se za přáteli. Svým odvážným činem jim zachránil život a možná je teď dokáže i přesvědčit, že společně by si přece jen s drahem poradili.

Neúspěch

Zámek trubličky se zasekl a Jarikovi nezbyvá, než se proti netvorovi rozběhnout jen s tesákem. Drak však svibne kostlivým ocasem a podsekne mu noby, takže se Jarik skutálí po svahu dolů do jezírka, odkud netvor vyšel. Snaží se vydrápat se na noby a zběsile kolem sebe v bahně šmátrá po ztraceném tesáku. Když mu však vklouzne do ruky studený kov, není to tesák, ale železná koruna pokrytá rzí.

Jarikovi svitne nová naděje. Pod ním v močále zřejmě leží kostra dávného krále a u ní snad i koplí, pro které sem s Mírnirem přišli. Ačkoliv dřevěné ratiště jistě již dávno shnilo, snad by dokázal nemrtvou bestii zastavit pouhým pohledem na zázračný hrot, který kdysi ukončil její život. A tak Jarik zuřivě prohmatává dno pod sebou, zatímco netvor se k němu pomalu a hrozivě blíží.

Nebojte se neúspěchu

Všimněte si, že v Jarikově příběhu jsou prohry stejně zajímavé, ne-li dokonce zajímavější, než úspěšné varianty. Příběhy přece nejčastěji pojednávají právě o tom, jak hrdina překonával velké překážky a vzdoroval nepřízni osudu. Takové příběhy jsou mnohem napínavější a poutavější, než by mohlo být vyprávění o tom, jak šlo tehdy všechno hladce.

CO POTŘEBUJETE KE HŘE

To hlavní, co ke hře potřebujete, je mysl naplněná fantazií, chuť do hry a přátelé, s nimiž byste mohli vyrazit na výpravu za dobrodružstvím. DRAČÍ DOUPĚ se dá hrát i ve dvou, kdy na sebe jeden hráč vezme roli Průvodce a druhý hraje hlavního a jediného hrdinu příběhu. Ale častější je, že hráčů je více, obvykle tři až pět, a příběh tak prožívá společně několik hrdinů. Postavy hráčů v takovém případě tvoří skupinu, kterou spojují alespoň zčásti společné zájmy a cíle. Takovou skupinu postav budeme v dalším textu nazývat družina. Nejčastěji hra vypadá tak, že družina postav putuje divočinou, bojuje s nepřízní osudu, hledá skrytá místa a poklady a staví se na odpor násilí a bezpráví.

Další nutnou podmínkou pro hru je místo. DRAČÍ DOUPĚ je možné hrát kdekoliv – doma v pokoji, v klubovně, venku u ohně nebo třeba v opuštěné zřícenině hradu, dokonce i o přestávce ve škole. Ke hře je potřeba pouze místo k sezení a plocha, na které budete házet kostkami. Pro hraní je také potřeba si vyhradit dostatek času. Celá hra probíhá obvykle několik hodin, ale někdy se ani tak nepodaří odehrát celý příběh až do konce. Což vůbec nevádí, protože tak alespoň člověk zůstává v napětí a už se těší na příští setkání.



V čem je to jiné než počítačové hry?

V počítačové hře máte omezený počet možností. Vaše postava může mít, dělat a říkat jen to, co vám umožnil tvůrce hry. V DRAČÍM DOUPĚTI se úlohy tvůrce hry ujmete vy sami. Váš hrdina se může pokusit, o cokoliv chcete. Svě postavy, prostředí i příběhy si budete sami vytvářet tak, aby byly jedinečné a přesně podle vašich představ. A navíc se sejdete se svými kamarády u jednoho stolu a prožijete dobrodružství společně.

Sejdete-li se s přáteli, máte místo a dostatek času, potřebujete už pouze deník postavy, který si můžete zkopírovat z této knihy, papír na poznámky, tužku a obyčejné šestistěnné kostky. Teoreticky může celá skupina vystačit jen se třemi kostkami, lepší však je, má-li každý hráč své vlastní kostky.

Poslední důležitou věc, kterou budete k hraní DRAČÍHO DOUPĚTI potřebovat, právě držíte v ruce. Jsou to pravidla hry. V nich je popsáno, jakými hrdiny se ve hře můžete stát, co všechno mohou tito hrdinové dokázat, ale také jakou cenu za to mohou zaplatit. Průvodce hrou najde v těchto pravidlech podrobné vysvětlení toho, jak má vytvářet příběh a jak vést hru tak, aby se všichni dobře bavili. Tato kniha obsahuje všechny informace, které k hraní potřebujete. Časem ovšem bude doplněna dalšími příručkami, které vám pomohou vaši hru dále rozvíjet a užít si ještě více zábavy.

V pravidlech je obsaženo velké množství různých informací – od obecných principů až po konkrétní předměty a nestvůry, které můžete v příběhu použít. Je důležité, abyste se už po prvním přečtení dokázali v příručce rychle zorientovat. Proto jsou různé druhy informací uvedeny odlišným písmem, jak si vzápětí ukážeme.

Například text, který právě čtete, je napsaný písmem určeným pro všeobecné informace.

Kurzívou budou psány atmosférické texty na začátcích kapitol, které vás mohou inspirovat v tvorbě dobrodružství.

Tučné písmo je vyhrazeno pro stručná shrnutí konkrétních pravidel hry.


Příklad: V textu knihy najdete také celou řadu konkrétních příkladů, osvětlujících jednotlivá pravidla.

Rámeček

V rámečcích najdete drobné zajímavosti, postřehy a rady.

Nyní tedy víte vše potřebné k tomu, abyste se mohli stát součástí legendy. DRAČÍ DOUPĚ se otevírá. Staňte se hrdiny. *Je čas pozdvihnout meč!*





ČÁST II.
Tvorba postav



DOBRODRUZI

Hospodský Skořec naposledy vyhnal slepice ze světnice, která sloužila v Záhořské hospodě jako výčep. Naposledy natočil žejdlík piva. Tentokrát pro sebe, na rozloučenou. Když si pak nabazoval na záda tornu, nadával sám sobě: „Ty hloupý kozle, na takové věci jsi už starý.“

Když lapkové z hor přišli poprvé, rvali se a kradli, tehdy udusil svůj temperament a mlčel. Když přijeli druhý podzim, loupili a téměř ubili mladíka, který se jim postavil na odpor, vztekale vyběhl ven do bouře a brozil bohům. Nakonec se uklidnil a zase se stal tím veselým Skořcem, kterého vesničané znali. Když se ale lapkové přihnali minulou noc, zabili kněze a odvěkli svobodné dívky do hor, uvědomil si, že jeho klidný život skončil. Svůj starý, v plátně uložený meč našel přesně tak, jak ho před lety pod rozviklaná prkna schoval s přísabou, že na něj již nikdy nesáhne.

Skořec, kdysi známý jako Skořec Drakobijec, se ještě jednou vydal na cestu dobrodruha.

Letitý hrdina se zlověstně usmál; ti lapkové teprve poznají, komu zkržžili cestu...

Na následujících stránkách se dozvíte, jak si můžete vytvořit své postavy udatných hrdinů, kteří se vydali hledat slávu a dobrodružství. Závisejí jen na vás, zdali se stanete odvážným šlechticem, který se vydává na cestu, aby smyl hanbu ze jména svého rodu, kouzelníkem, který se pustil po stopách starodávných map a svítků, nebo třeba usedlým sedlákem, kterého do dobrodružství vtáhne vír událostí. Můžete být uprchlíkem z vesnice vypálené nájezdníky, který unikl, zatímco ostatní byli pobiti nebo zotročeni. Můžete se stát zbojníkem, který utekl do lesů před zákonem a přepadá pocestné, stejně jako žoldněrem, který pronajímá svůj meč a sílu za peníze. Záleží jen na vás, jakou postavu si vytvoříte a jaké role ve hře a příběhu se zhostí.

Tato část se bude zabývat pravidly pro tvorbu postavy a všemi ostatními radami a poznámkami s tím souvisejícími.



Každá hráčská postava v DRAČÍM DOUPĚTI je dobrodruhem – odvážlivcem, který se vydal za dobrodružstvím, aby si v sedle koně razil cestu divočinou, bojoval s nepřáteli a nestvůrami, které mu zkrátí cestu. Chce se hrdě rvát s osudem o vlastní svobodu a své místo na slunci. Možná hledá štěstí, lásku nebo kus vlastní půdy. Možná před něčím utíká nebo se nemá vůbec kam vrátit. Dobrodruhem může být šestý syn zemana, který nemá naději zdědit žádný majetek a rozhodne se najít své štěstí sám, toulavý rytíř, poutník nebo mladík, kterému vzala jeho rodinu černá smrt a on poté, co spalil rodné stavení, nasedl na koně a vydal se pryč. Mezi dobrodruhy na cestách ale můžete narazit i na zběhy, psance nebo uprchlíky, na jejichž hlavu je vypsána odměna, zloděje, lapky či bandity.

Dobrodruzi jsou tuláci, jejichž domovem jsou cesty a ložem tráva pod korunami stromů. Jejich bohatstvím je svoboda v srdci a krom ní a vlastní hrdosti mívají jen pár stříbrňáků, které propadávají děravou kapsou. Aby si vydělali na živobytí, ženou se po hlavě do dobrodružství a za hrdinskými skutky. Zlato, které tak dobudou, pak většinou lehkomyšlně rozházejí při oslavách toho, že se jim podařilo přežít další den.

Dobrodruzi, kteří si rychle neosvojí dovednosti, jak přežít ve světě plném hlubokých a neprostupných hvozdů, tajuplných blat, starých hrodek a mohyl dávno mrtvých králů, se jen stěží stanou hrdiny legend a oslavných písní. Zapomenuti skonají někde v divočině a lišky nebo medvědi roznesou jejich kosti po lese.

I ten nejneklidnější duch se (když zůstane naživu dost dlouho) nakonec usadí, ale vzpomínka na prach cest a vůni dalek zůstane v jeho srdci navždy. A stejně jako námořníka, který má v žilách oceán, vábí zdáli moře svým voláním, může i usazeného tuláka svést závan dobrodružství a vzdálený třeskot mečů od tepla krbu zpět do nepohodlí a sloty divočiny.

Většina dobrodruhů přesto hledá domov nebo alespoň útočiště na zimu. Když jsou horské průsmyky neprůchodné a cesty zapadají sněhem, cestuje se velmi těžko. Tuláci a dobrodruhovové se většinou stáhnou do nějakého úkrytu, kde přečkají zimu. Může jít o opuštěný hostinec, starou polorozpadlou tvrz v leších, nebo jim může útočiště poskytnout výměnou za práci nějaký sedlák na svém statku. Mohou se také uchýlit k příbuzným nebo dobrým přátelům, mají-li nějaké.



UKÁZKOVÉ POSTAVY

V této kapitole vám ukážeme, jak můžou vypadat dobrodruzi, které si vytvoříte pro hraní DRAČÍHO DOUPĚTE.

V textu této části se setkáte s některými pojmy, které zatím nebyly vysvětleny. Jestliže tedy narazíte na neznámý pojem, jeho vysvětlení můžete najít na začátku třetí části této příručky na straně 91 a následujících.

BARBAR HRUN

Na přídomek „barbar“, kterým mě lidé tak pohrdavě častují, jsem pyšný. Narodil jsem se v horách Radgastu, v síni postavené z kamene a blíny, která bývala v zimě až po okna zasypaná sněhem. Svěho prvního medvěda jsem skolil, když mi bylo čtrnáct.

Můj otec byl hrdým starěšinou rodu. Nikdy se nesmířil s tím, že by se horské kmeny měly sklánět před žezlem krále z roviny. Vedl proto s vladařovými vojsky nelitostnou válku a jeho jméno si posádky tvrzí pod horami dodnes šeptají s hrůzou. Kdyby věděli, že jsem jeho syn, nejspíš by mě zakovali do želez jako divoké zvíře.

Vzpomínám si, jak jsem se poprvé postavil osudu. Když posel přinesl zprávu, že otce zajali, opustil jsem plačící matku i starší bratry a vydal se do nížiny do města. Vojenský hejtman, který horaly nenáviděl, odsoudil svého zajatce ve jménu krále k smrti. Ani se nepokusil jednat o výkupném. Při popravě jsem stál v davu a neodvrátil jsem ani na chvíli zrak. Můj

Popis podle pravidel

Rasa: Clovek (zvláštní schopnost: *Idol žen*)

Kultura: Barbar

Vlastnosti: Tělo 8, Duše 4, Vliv 3

Úroveň: 10

Základní povolání:

Bojovník 5 (zvláštní schopnosti: *Zápasník, Bojové reflexy, Cit pro zbraň* (meč), *Pádny úder, Osobní strážce*)

Lovec 2 (zvláštní schopnosti: *Dobrá muška, Jedno oko otevřené*)

Pokročilé povolání:

Hraničář 3 (zvláštní schopnosti: *Hrr na ně!, Slavný stvůrobijce, Znalec krajiny*)

otec zemřel dobře. Nedal najevo sebemenší záchvův strachu.

Myslel jsem často na jeho odvahu při bojích v aréně, jimiž jsem si vydělával na chleba. Vzpomínal jsem na něj i tehdy, když jsem číhal na králova hejtmana v setmělých ulicích s dýkou v dlani. Ten muž se však vždy obklopoval stráží. Pochopil jsem, že zabít ho je příliš veliký úkol pro jediného muže, a jestliže se chci nejen pomstít, ale také žít dál, musím se dokázat vyhnout královo spravedlnosti.

A tak jsem opustil město a toulám se krajem spolu s několika dalšími dobrodruhy bez domova. Lovíme vlčí a skřeti skalpy, chráníme vsi před lupiči i před hrůzami lesa, chytáme psance a pátráme ve starých brobkách po ukrytých pokladech. Ale zatímco mí drubové se snaží přijít k penězům, já často odměnu odmítám. Chci, aby si obyvatelé rovin zapamatovali mé jméno. Chci získat jejich úctu a vděčnost. Protože až jednou budu prchat s utatou blavou otcova vraba připoutanou k sedlu, budu se mít kde skrýt a nikdo neprozradí moji stopu.

Faký byl Hrun na začátku

Hrunův hráč Petr měl při tvorbě postavy jasnou představu, jaký by měl jeho barbar jednou být. Představoval si ho jako muže v kožešinách, který obchází vsi v podhůří a chrání osadníky před nestvůrami, vlky a skřety – věděl tedy, že směřuje k pokročilemu povolání hraničáře. Proto si jako základní povolání zvolil na začátku lovce (úroveň 1) a bojovníka (úroveň 2). To odpovídá skutečnosti, že Hrun měl za sebou lovecké zkušenosti z rodné vesnice a bojovníckou přípravu ze střetů v aréně, když vyrážel na svou první výpravu za dobrodružstvím. Hrunův původ odráží i hranice jeho možnosti, neboť má vysoké Tělo a nízký Vliv.

KRVAVÝ MÁG BORRI

Můj život je jako říční valoun ometlý vodou. Tou kalnou vodou, která ještě před mým narozením zatopila chodby Solnodolu a ožebračila hrdé trpaslické rodiny, jež zde žily.

Své rodiče znám jako ubožáky, kteří metalí kozelce v cirkuse, abychom měli co do úst. Z otcova vyprávění však vím, že býval správcem největší ze solných stol a jeho palác vykutany ve skále osvětlovaly magické krystaly.



Popis podle pravidel

Rasa: Trpaslík (zvláštní schopnost: *Nezdolnost*)

Kultura: Osamocení

Vlastnosti: Tělo 4, Duše 6, Vliv 5

Úroveň: 8

Základní povolání:

Kejklíř 3 (zvláštní schopnosti: *Vrhač, Komediant, Změna tváře*)

Zařikávač 3 (zvláštní schopnosti: *Moc amuletu, Modlitby a uřknutí, Divoký talent*)

Pokročile povolání:

Mág 2 (zvláštní schopnosti: *Přeludy, Davová psychóza*)

staletí odvlékali naše neopatrné horníky do vlnkých jeskyní a bltali jejich krev a moji dědové s nimi vedli v podzemí vyčerpávající boj. Teď, když jsou trpaslíci pryč, démoni hladoví. Podle naší dohody musí proto životy deseti příchozích z linie solnodolských správců štol utišit jejich nabromaděnou žízeň po krvi.

Abych dokázal naplnit své poslání, dali mi bésové na cestu dar. Vypil jsem doušek kalné vody a s ním do mě jeden z nich vstoupil. Vždy, když jej nakrmím svou krví, dává mi čarovnou moc nad dušemi lidí.

Nyní obcházím kraj, vydělávám si na živobytí jako dobrodruh a pátrám, kam všude osud zavál trpaslíky ze Solnodolu a jejich potomky. Vždy, když na nějaké narazím, vyprávím jim o návratu domů a v duchu už vybírám oběti pro běsy. Bude to těžké rozhodnutí. Někdo je vynikající havíř, jiný zná historii podzemí a další jsou zkrátka jen dobří společníci nebo mají početné rodiny.

Až shromáždím dost ochotných a pracovitých rukou a až bésové splní svoji část dohody, přijde čas zaplatit. Ptám se často sám sebe, zda pošlu oněch deset nic netušících odsouzcenů na smrt pomocí lsti nebo zda budu kráčet v jejich čele. Prál bych si dokázat to druhé. Správců větších i menších štol byly desítky, ale já jsem synem nejvýznamnějšího z nich. Pokud nejste trpaslíci, nemůžete mě pochopit. Netušíte, jak velká je naše úcta k dílu předků a jak malé jsou ve srovnání s tím naše životy.

Jaký byl Borri na začátku

Jonášovi, který hraje Borriho, se líbila představa trpaslíka, jenž má za sebou posměšky diváků a vystupování v cirkuse, protože taková postava může

Můj život se změnil, když jsem ubodil svou starší sestru. Nechtěl jsem s otcem nacvičovat nové číslo, které pro nás vymyslela. A když řekla, že mám přijít k rozumu, protože nás domov zůstane už navždy pod vodou, nevydržel jsem to. Nemohl jsem si přece nechat vzít své sny. Utekl jsem pak od rodiny a po čase moje kroky zamířily právě k Solnodolu.

Ponořil jsem se do hlubokých vod a černého bahna a v temnotě jsem se setkal s běsy hor. Slíbili mi, že vypijí do poslední kapky vodu, která zalila trpasličí domy, a umožní mně a mým pobratimům obnovit slávu Solnodolu. Oni sami o náš návrat stojí. Celá



být morálně nejednoznačným hrdinou. Neměl však jasno, kam ho dál směřovat. Dal mu proto povolání Kejklíř (úroveň 3).

Po několika prvních dobrodružstvích Jonáš stále netušil, jak by měl Borriho dopracovat, aby jej bavilo s touto postavou dál hrát. Poradil se proto s Průvodcem. Ten se Jonáše vyptal na jeho představy a poté mu navrhl, že by spolu sami dva mohli odehrát hru, v níž by Borri navštívil Solnodol. Během hry Průvodce naznačil, že by se Borri mohl stát temným mágem, což se Jonášovi zalíbilo – Borri vypil doušek kalné vody a jeho osud se od základu změnil.

VYZVĚDAČKA ŽIRA

Uděla bych pro Všetěcha cokoli. Milovala jsem ho od prvního okamžiku. Už jako bezvýznamného novice.

Všetěch pracoval v chrámu, do jehož majetku patřilo i naše tržbové městečko. Měl jemné ruce a zpěvavý hlas a úplně mě očaroval. Jenže služebníkům našeho boba je zapovězeno mít ženy a děti.

Poprvé jsem se krutému rádu světa pokusila vzepřít, když na náš kraj dopadla morová rána. Chodila jsem tehdy do špitálu a pomáhala Všetěchovi obstarávat trpící, a když černá smrt odešla, vzal mě do učení. Naučil mě míchat léčivé masti, srážet horečku i napravovat zlomeniny. Byl ale příliš schopný, než aby zůstal pouhým správcem špitálu. Stoupal na společenském žebříčku stále výš, a když měl po letech odejít do velkého města, požádal mě, abych se tam vydala s ním. Nikdy sice nedal mé lásce ani náznak naděje, ale přesto jsem šla, a ráda.

Jenže město je nebezpečný tvor. Pobltní vás a donutí brát podle vlastních pravidel. Všetěch musel bránit své postavení a majetek proti vnitřním konkurentům a pozice svého rádu proti rozpínavosti panovníkových úředníků a šlechtý. A já jsem věděla, že mým úkolem je, aby jeho jemné ruce, které jsem si tak zamilovala, zůstávaly při tom všem stále stejně čisté a laskavé. Učila jsem se rychle. Masky a převleky.

Tvorba postavy a příběh

Všimněte si, že zlom v Borriho osobním příběhu se projevil tak, že mu Jonáš dal nové povolání zaříkávače a později mága. Osudový moment v životě postavy může být pro hráče a Průvodce také námětem na vytvoření nové zvláštní schopnosti, kterou postava při nejbližším přestupu na další úroveň získá.

Ale může to fungovat i opačně. Když vybíráte pro svou postavu nové povolání nebo jí přidělujete

te zvláštní schopnost, můžete se nechat inspirovat tím, co prožila v předchozích dobrodružstvích. Nebo si můžete sami vymyslet nějakou událost z jejího života, která vysvětluje zasvěcení do nového oboru či získání neobvyklé schopnosti. Váš hrdina tak získá barvitost a údaje na jeho deníku nebudou pouhými slovy a čísly, ale malými příběhy.

Napodobování hlasů. Noční průniky do strážných sidel intrikánů. Poštvat jedny proti druhým. Zanechat zfalšovaný vzkaz a zmizet.

Byla to ale příliš vysoká hra a Všetěchovi protivníci jej přechytračili, podvedli a očernili. Jeden z jeho nejbližších lidí vypovídal proti němu. Na základě toho dosáhl královský purkrabí jeho odsouzení a uvěznění, zatímco muž, který ho zradil, se někde ztratil i se svou odměnou.

Zpátky na svobodu může Všetěchovi pomoci jedině nový proces, v němž by zrádce přiznal, že byl podplacen. Nebo peníze, protože peníze znamenají vliv. A tak jsem se přidala k družině potulných dobrodruhů, neboť těmi se dá nejen pátrat po zrádci, ale přijít při troše štěstí i ke zlatu a dražbákům.

Zdává se mi o Všetěchovi, když přespáváme v divočině při pronásledování psance, na jehož hlavu je vypsána odměna. Vidím před sebou jeho oči plné naděje vždy, když otevíváme starou hrobku, v níž by mohl být skrytý poklad. Jeho ruce mě uklidňují, když zneškodníš šipkovou past. Všetěch je zkrátka celý můj život. Jen jedno se nikdy nesmí dozvědět. Že toho jeho boha ze srdce nenávidím.

Faká byla Žira na začátku

Karolína si chtěla zahrát ženskou postavu a špiónku se vším, co k tomu patří, tedy i s tragickou láskou a intrikami. Zjistila ale, že pro její koncept je posta-

Popis podle pravidel

Rasa: Člověk (zvláštní schopnost: *Styky*)

Kultura: Lidé království

Vlastnosti: Tělo 6, Duše 6, Vliv 4

Úroveň: 14

Základní povolání:

Mastičkářka 2 (zvláštní schopnosti: *Vyjednávač, Ostrý jazyk*)

Kejklířka 4 (zvláštní schopnosti: *Rychlé ruce, Dvě mouchy jednou ranou, Provazochodec, Akrobat*)

Lovkyně 2 (zvláštní schopnosti: *Lučičník, Jedno oko otevřené*)

Pokročilá povolání:

Lupička 3 (zvláštní schopnosti: *Mistr klíčník, Líčidla a masky, Jako blesk, Mechanik*)

Vyzvědačka 2 (zvláštní schopnosti: *Kamufláž, Šeptanda*)

va začínající na 3. úrovni málo rozvinutá. Rozhodla se proto začít hrát od 7. úrovně, aby již mohla mít pokročilé povolání lupičky založené na mastičkářce a kejklířce. A k vybraným povoláním pak v průběhu hraní přidala i lovkyni a vyzvědačku (pokročilé povolání zvěd), protože Žira, ačkoliv byla původně převážně městskou postavou, se spolu s ostatními dobrodruhy toulala při svých dobrodružstvích převážně divočinou. Také si jednou zvýšila duševní hranici, jelikož zjistila, že při hře používá více duševních zdrojů, než původně očekávala; a protože si mohla zároveň vybrat jednu zvláštní schopnost z povolání, která už ovládá, rozhodla se pro „mechanika“ z nabídky povolání lupiči.

FUNGUJÍCÍ DRUŽINA

Zkusme si představit, jak by se Hrun, Borri a Žira cítili pohromadě jako družina. Žira sice začíná na vyšší úrovni než ostatní členové družiny, ale nebude je zastíňovat svými dovednostmi, protože není vůdčí typ a její pokročilé povolání lupičky je zaměřené spíše na nenápadnou a tichou podporu akcí celé družiny.

Všichni tři družiníci mají důvod toulat se krajem a nechávat se najímat na nebezpečné podniky. Hrun se obvykle vzdá části své odměny, bude však chtít, aby se jeho jméno spojovalo s dosaženým úspěchem. Žira si peníze vybere do posledního stříbrňáku, ale ráda zůstane v pozadí. Borriho hlavní starostí je projít celý kraj, aby našel všechny potomky solnodolských trpaslíků.

Průvodce má při rozvíjení společného příběhu těchto postav otevřené pole působnosti. Může postupně nechávat vyjít najevo, že vojenský hejtman, který kdysi odsoudil k smrti Hrunova otce, se později stal purkrabím a dnes vězní Všetěcha. Anebo se může jednat o dvě různé osoby, které proti sobě intrikují. Hejtman, vůči kterému chce Hrun krevní mstu, by v takovém případě mohl být pro Žiru naopak cenným spojencem. A možná si hejtman nebo purkrabí nepřeje obnovení solných dolů ovládaných trpaslíky, protože zde plánuje usadit lidské kutače.

Taková věc se ale málokdy podaří pouhou náhodou. Proto se vyplatí, když budete jako hráči vytvářet své postavy společně a jejich osudy navzájem alespoň volně propojíte. Při společné tvorbě postav vám může hodně pomoci i váš Průvodce hrou.

A nyní se již můžeme podívat, jak si podobnou postavu, jako je Hrun, Borri nebo Žira můžete vytvořit sami podle svých představ.

TVORBA POSTAVY

Svou postavu si můžete velmi jednoduše vytvořit tak, že si vezmete k ruce Deník postavy a postupně ho při pročítání této kapitoly vyplníte. Jak budete číst, budete postaveni před řadu otázek týkajících se vaší postavy (jak se jmenuje, z jaké rasy pochází, co umí a podobně). Až se dostanete na konec kapitoly, budete mít vlastní postavu vytvořenou a budete připraveni vyrazit vstříc svému prvnímu dobrodružství.

Později, až si hraní DRAČÍHO DOUPĚTE dostatečně osvojíte a budete chtít svoji postavu lépe zpracovat, můžete její tvorbu pojmout více zešíroka; již od začátku se zamyslet nad jejím konceptem a až poté vybrat její povolání a dovednosti, aby co nejlépe odpovídala vybranému charakteru postavy. Mějte na paměti, že i kdyby měly dvě postavy stejné údaje z hlediska pravidel, nebudou stejné ve hře. Vždy bude záležet na tom, jaký charakter jim vy jako jejich hráči vtisknete, jak je zahrajete, a hlavně na tom, jaké příběhy prožily a co mají za sebou.

SPOLEČNÁ TVORBA POSTAV

Ačkoliv si můžete svou postavu vytvořit doma při čtení knihy a představit ji ostatním hotovou na prvním herním sezení, může být mnohem zábavnější, když své první herní setkání zasvětíte právě tvorbě postav. Seznamte své kamarády s nápady na postavy, které máte, nechte si od nich poradit, nebo se naopak nebojte poradit svým spoluhráčům, máte-li nějaké zajímavé připomínky nebo podněty k jejich postavám.

Snažte se společně vytvořit zajímavou skupinu. Mějte na paměti, že netvoříte osamělé hrdiny, ale dobrodruhy, kteří mají jako družina spolupracovat. Dejte jim nějaký důvod, proč by spolu měli vyrážet na cesty, proč je poji přátelství nebo společný zájem. Samolibý elf, který pohrdá všemi neelfy a nechce s nimi mít nic společného, nebo šermíř, který nenávidí všechny kouzelníky a nejraději by je viděl mrtvé, uprostřed skupiny čarodějů, takové postavy asi nebudou užitečnými členy v družině, protože budou jen vyvolávat hádky. Pokud hráči chtějí hrát hru, kde budou řešit především konflikty ve skupině, pak je to samozřejmě možné, ale musejí si toho být vědomi už při tvorbě postav a domluvit se na tom.

V této kapitole najdete vše potřebné pro vytvoření hráčské postavy. Nejprve si pro svou postavu vyberete rasu, poté povolání, se kterým či kterými

bude postava začínat. Pak budou následovat rady pro tvorbu pozadí a charakteru postavy. Závěr kapitoly bude věnován dokončovacím krokům a volbě vybavení a zbraní.

ÚVODNÍ PŘEHLED

Při tvorbě postavy si postupně projdete následující volby, které budou dopodrobna vysvětleny v dalších kapitolách:

- » výběr rasy
- » výběr povolání
- » určení vlastností
- » určení, jak se postava stala hrdinou
- » určení povahového rysu
- » výběr počátečního vybavení

Jako inspirace k tvorbě postav vám může posloužit trojice zkušených dobrodruhů, s nimiž jste se seznámili v předchozí kapitole. Stejně tak popisy jednotlivých povolání budou doplněny dalšími příklady postav. Nebojte se inspirovat se ve svých oblíbených knihách nebo filmech.

Příklad: Jakub má před očima poměrně jasnou představu o tom, jak by měl jeho hrdina vypadat: „Chtěl bych si zahrát nezávislého lovce a stopaře, který žije v divočině a nepříjde příliš do styku s ostatními lidmi. Vyzná se v přírodě, ale mezi lidmi a ve městech se cítí ztracen.“ Rozhodne se, že bude brát mladého zálesáka jménem Jarik.

RASA

Pomalou stoupali po schodišti vytesaném přímo do černé skály. Cestu jim ztěžoval vytrvalý déšť i dusivý dým, který se převáloval po příkrém úbočí a jen čert ví, odkud se bral. Výstup jim zabral hodiny a hodiny. Již nepočítali nahrubo otesané kamenné stupně, ani neumělé modly dávno zapomenutých a mrtvých bohů. Barevné nápisy smyl déšť stejně, jako se měnili lidé užívající hrobku na vrcholu hory.

Gindain pohlédl vzbůru, za ohyb kamenného schodiště. Tam nahoře na ně čekala Skalní svatyně a zlatá socha boba Staborona, pro kterou sem přišli. Hlavou mu vířily vzpomínky na všechny útrapy a oběti, které protrpěli, než dospěli až sem.

Bez Velena by nikdy nezískali mapu, s jejíž pomocí se sem dostali. Ten člověk má známé snad úplně všude

a to jim pomohlo i tentokrát. Bez toho palčátého hobita, Jásota Luska, by zase jejich výprava nejspíš skončila dřív, než začala. Jen s pomocí jeho ostrých smyslů se jim podařilo vyhnout se pasti, kterou na ně lapkové nachystali. Drownir je zachránil pod úpatím v lese mrtvých stromů. Díky trpaslíkové schopnosti vidět i v noci se z toho pekla na zemi vymotali právě včas, než je dostihla očarovaná skupina vlků, která jim byla v patách.

Teď byla řada na něm. Věděl moc dobře, co riskuje, ale byl připraven splnit svůj úkol. Jakmile se objevilo zlověstné stín strážce tohoto místa, sňal z ruky rukavici a napřáhl ji kupředu. Obrovské stvoření zavrčelo a začalo se hrozivě přibližovat k družině. Gindain potlačil strach a pohlédl mu do očí. Ještě nikdy se nepokoušel dorozumět s tak děsivým zvířetem. Uvědomoval si, že nesmí dát najevo ani stín zaváhání...

V příbězích DRAČÍHO DOUPĚTI vystupují kromě lidských postav také příslušníci mnoha dalších ras a kultur. To, pro jakou rasu se při tvorbě své postavy rozhodnete, v mnohém ovlivní její osud. Vaše volba bude mít vliv nejen na schopnosti, jaké bude vaše postava ovládat, ale také na její charakter a to, jak se vám bude hrát. Hraní za vznešeného a učeného elfa bude vypadat jinak než hraní hrdého a zuřivého krolla. Pokud jste na pochybách, bývá vždy dobrou cestou rozhodnout se pro člověka. Jeho charakter i pohnutky jsou vám blízké, a proto bývají lidé nejnasnější na pochopení i na ztvárnění.

Pro svou postavu máte na výběr jednu z pěti ras. K rychlému seznámení s nimi slouží následující přehled. Můžete si vybrat rasu jen podle něj a pokračovat dál ve čtení. Druhá možnost je, pokud vás některá rasa zaujala a chtěli byste se o ní a jejich schopnostech dozvědět více, že si nalistujete stranu, která je u ní uvedena, seznámíte se s ní podrobněji a až poté budete pokračovat v tvorbě postavy.

Lidé

Mezi poutníky na cestách se dá najít mnoho lidí, protože jejich toulavý duch je často žene za dobrodružstvím. Snadno se učí a lze je spatřit snad ve všech rolích, které svět zná – mohou se tak stát vznešenými rytíři, sprostými lapky i tajemnými kouzelníky. Jejich popis najdete na straně 33.

Elfové

Věk Staršího lidu již minul, ale přesto stále střeží svá království v hlubinách lesů a procházejí krajem

za zvuku flétny a zvonků. Ostatním rasám se zdají tajemní a často vzdálení, ale v jejich očích se odráží třpyt hvězd a dávno minulých dob. Jejich popis najdete na straně 35.

Trpaslíci

Vousatí trpaslíci jsou tvrdí jako kámen, hrdí a obratní v boji i v práci. Sídlí v podzemních městech a pod kořeny hor dolují drahé kameny a zlato, kterého si cení nade vše. Přes odměřenou povahu je pro ně čest a dané slovo zákonem. Jejich popis najdete na straně 38.

Hobiti

Dobrácké a kulaťoučké hobity často ostatní podceňují a nepočítají s nimi, ale je v nich víc, než by se na první pohled zdálo. Typická je pro ně chuť k životu a k dobrému jídlu, ale dokážou překvapit odvahou a houževnatostí v nebezpečí. Jejich popis najdete na straně 40.

Krollové

Hromotluční krollové pocházejí ze vzdálených krajů za hranicemi lidských království, kde žijí v tvrdých podmínkách. Povídá se o nich, že jsou barbaři a primitivové, je to ale hrdý lid, jehož slovům naslouchají staří bohové a před jejichž hněvem se nepřátele třesou strachy. Jejich popis najdete na straně 42.

Jak již bylo řečeno, volba rasy ovlivní i schopnosti vaší postavy, protože každá rasa se od ostatních v mnohém liší. V DRAČÍM DOUPĚTI to reprezentují *zvláštní schopnosti*. U každé z ras je vždy obsažen seznam různých zvláštních schopností, které mohou její příslušníci mít. Kromě nich si budete moci vybrat také jednu schopnost, která je pro všechny rasy společná a nazývá se „rodová zbraň“. Na začátku hry si může každá postava vybrat jednu ze zvláštních schopností své rasy.

Mnohým ze zvláštních schopností nebudete zatím rozumět, ale nemusíte se rozhodovat hned. Můžete se k nim vrátit později – až si přečtete třetí část této knihy, která se zabývá pravidly hry. Stejně tak si můžete vybrat zvláštní schopnosti, aniž byste si četli jejich pravidla, a rozhodnout se jen podle atmosférických vět, které jsou na začátku popisu každé zvláštní schopnosti.

Podrobný text o rasách také obsahuje popisy tří různých kultur v rámci každé rasy. Příkladem mohou pro plemeno lidí být barbaři, osadníci nebo

lidé Království. Vaše postava nemusí patřit k žádné z nich, jsou tu hlavně pro vaši představu, že ne všichni lidé, trpaslíci nebo elfové jsou stejní, ale že se jejich kultury mohou v mnohém lišit.

Příklad: *Jakub si přečte všechny rasy a nakonec se rozhodne, že jeho představě postavy nejlépe odpovídají lidé. Zvolí si tedy člověka a z jeho kultur pak osadníka.*

Zamyslí se a rozhodne, že jeho postava přišla do pobraní s otcem, který zde chtěl začít nový život poté, co pověsil řemeslo dobrodruha na hřebík. Zapíše si proto rasu a kulturu na deník postavy a přidá ještě jednu ze zvláštních schopností, ze kterých si může vybrat. Nejvíce se mu zamlouvají schopnosti Zarpulitost a Lví srdce, nakonec zvolí Lví srdce.

Pravidlo: Prvním krokem tvorby postavy je výběr její rasy, kultury a jedné rasové zvláštní schopnosti. Tyto údaje si poznamenejte do deníku postavy.

Rychlá volba zvláštních schopností

Zvláštní schopnosti najdete nejen u ras, ale i u povolání. Vybírat z celého seznamu zvláštních schopností může být zábavné, ale také to zabere dost času. Pokud uvádíte do hry nováčka nebo chcete rychle začít hrát, můžete tuto část tvorby postav urychlit. Ke každé kultuře je doporučena zvláštní schopnost, která je označena jménem kultury ve svém popisu – stačí si tedy zvolit kulturu a máte vybranou i zvláštní schopnost rasy. Stejně tak ke každému základnímu povolání je sada doporučených zvláštních schopností, které jsou označeny úrovní, na níž je vaše postava získá, pokud se pro tento zrychlený výběr zvláštních schopností rozhodnete.

POVOLÁNÍ

Mstivoj se pohodlně uvelebil na zdobené stolici. Nechal páže, ať mu doplní číši trpkého vína, a rozblbl se po ostatních divácích usazených na lavicích kolem něj. Zbabělci a patolízalové urozeného původu, kteří se sem dostali díky svému rodu a předkům. Ne jako on, ne jako Mstivoj Nemilosrdný, Mstivoj Bobatýr a Mstivoj Dobyvatel. Postavení si vydobyl s mečem v ruce, zbrcen krví a bahnem bitevního pole. Sám

se vypracoval z obyčejného žoldnéře v nejmocnějšího muže knížectví.

Kejklíři již začali své veselé představení.

„Maršále, pohleďte na ně! Jak dokážou žonglovat najednou se čtyřmi míčky!“ výskla baronka na sedátku vedle něj.

„Má drabá, nenechte se ošalit – je v tom jednoduchý trik. Jako ve všem.“ Přistíhl se, jak si během vyprávění pobazuje v levačce dvojici lesklých mincí. „Kejklíř ve skutečnosti žongluje jen se dvěma míčky. Tedy dvěma míčky v každé ruce. Když o tom nevíte, nevěsimte si toho a zdá se, že ovládá všechny čtyři najednou.“

„Copak ví maršál a slavný bohatýr o kejklířích a žonglování?“

Mstivoj se usmál svým pověstným vlčím úsměvem:

„To si myslíte, že jsem byl maršálem vždycky? Pro šermíře je cestování s kejklíři výbornou školou. Víte vlastně, čemu všemu se pouhým tréninkem žonglování naučíte? Postřebru, přesnosti, koordinaci pohybů, využívání periferního vidění...“ Mstivoj se odmlčel a zbytek věty dokončil již jen sám pro sebe: „Od kejklířů jsem se naučil věci, díky kterým jsem se dostal až sem mezi vás – podlézání, lhaní a klamání lidí. Nebledě na to, kolik z těchto triků jsem předvedl na bitevním poli.“

Hrdinu dělá hrdinou jeho odvážné srdce, duch i sudba. Při životě ho kromě štěstí a důvtipu drží především jeho zkušenosti a schopnosti. Mnozí dobrodruzi se životem protloukají silou svých paží, schopností dávat a přijímat rány nebo neustupně se probíjet divočinou. Někteří jsou výbornými šermíři a válečníky, a když všechny ostatní metody selžou, řeší problémy ocelí a plamenem. Jiní spoléhají na důvtip, hbité prsty a rychlé nohy. Další se budou nebezpečí vyhybat neslyšení a údery rozdávat nevidění. Někteří budou využívat svých znalostí a vědomostí, ať již jde o magii či výrobu lektvarů. Proto se hrdinové spolčují do družin, kde se jejich schopnosti vhodně doplňují.

Jestliže váš hrdina sebral odvalu a vyrazil za dobrodružstvím, znamená to, že vybočuje z davu. Není to jen obyčejný venkovský rváč, ale dřímá v něm duše vojevůdce. Třeba je synem obchodníka, ale časem jistě pronikne k tajemstvím magie a alchymie. Může se z něj stát mocný šaman, i když je zatím jen vyhnanecem ze svého kmene, nebo se proslaví jako obávaný lupič. Ale takového výjimečného

hrdinu jen stěží dokážete stěsnat do škatulky jediného povolání. Proto zkušenější dobrodruzi v DRAČÍM DOUPĚTI mívají několik různých povolání, která vyjadřují, čím vším už v životě prošli a jak jsou ve svých dovednostech zbláhli.

Vaše postava může tedy mít více různých povolání. Když se určité povolání naučí poprvé, ovládá ho na první úrovni. Čím je úroveň povolání vyšší, tím je v něm postava zbláhlejší a snadněji zvládá činnosti, které pod toto povolání spadají. Učí se a zlepšuje se vždy ve všech dovednostech současně, takže když se jí zvýší úroveň povolání, zvýší se i její výkonnost v dovednostech, které k tomuto povolání patří. V každém povolání může postava dosáhnout nanejvýš páté úrovně. To značí, že její zkušenost v daném oboru už dosáhla vrcholu.

Při tvorbě postavy dostanete do začátku tři úrovně, které můžete rozdělit mezi povolání svého hrdiny. Na začátku hry si můžete vybírat z pěti základních povolání, která si vzápětí představíme, a mezi nimi smíte tyto tři úrovně rozdělit zcela libovolně. Znamená to, že můžete použít všechny tři úrovně pro jedno povolání (a tím ho na začátku ovládat na třetí úrovni), stejně jako zvolit si tři různá povolání po jedné úrovni. Přípustná je samozřejmě také kombinace jednoho povolání na první úrovni a dalšího na druhé úrovni. Záleží jen na vás, bude-li váš hrdina na začátku ovládat velmi dobře jedno povolání, nebo zda nebude v ničem vynikat nad ostatními, ale vždy si bude aspoň trochu vědět rady.

Co je povolání?

Je důležité si uvědomit, že termín povolání ve světě DRAČÍHO DOUPĚTE znamená něco jiného, než povolání v našem světě. Spíše než to, jak si člověk vydělává na živobytí, označuje, jakými způsoby se protlouká světem. Jisté dovednosti a schopnosti se vzájemně doplňují a snáze se učí dohromady. V této hře se tak budou vaše postavy učit „balíčky“ jednotlivých dovedností a schopností. Právě těmto balíčkům říkáme povolání.

Základní povolání

Na následujících řádcích najdete krátký přehled základních povolání. Na konci kapitoly o tvorbě postavy pak bude jejich podrobný popis a vysvětlení z hlediska pravidel. Ne všechny tyto informace

bude nutné znát na začátku hry. Určitě si nalistujte ta základní povolání, která vás zaujala, atmosférické texty i seznamy jejich dovedností vám mohou pomoci ve vaší volbě.

V DRAČÍM DOUPĚTI si můžete vybírat z těchto základních povolání:

Bojovník

Je to silný a odvážný hrdina, kterého zocelily bitky a útrapy. Družině bude platný v boji, když bude rozdávat rány v prvních řadách, i mimo něj, když využije své znalosti zbraní a legend. Popis povolání najdete na straně 45.

Lovec

Povolání lovce značí, že hrdina je doma v divočině, dokáže najít potravu i v pustině a jít po stopách, nebo se zadrnčením těžitvily skolit jelena. Na cestách se jeho zkušenosti vždy hodí. Popis povolání najdete na straně 47.

Kejklíč

Tento hrdina ovládá různé triky a kejkle, dokáže se vylhat z každého problému a přežívat na ulicích měst. Dokonale ovládá své tělo a umí balancovat na laně nebo hranách střeš, stejně jako bezchybně vrhnout dýku. Popis povolání najdete na straně 50.

Mastičkář

Mastičkář se vyzná v přípravě léků a mastí, stejně jako umí ošetřit rány z boje, je proto vítán v každé družině na cestách. Kromě toho umí jednat s lidmi tam, kde se ostatní vzdávají. Popis povolání najdete na straně 53.

Zaříkávač

Zaříkávač je studentem tajných umění, který dokáže ovládat magii, prokletí i požehnání a čerpá ze starých vědomostí i nauk. Většina prostých lidí se takových bojů, ale mezi dobrodruhy jsou vítáni. Popis povolání najdete na straně 56.

Příklad: Jakub se rozhodne, že podle jeho představy by se Jarik měl vyznat v divočině a umět v ní přežít. Stejně tak bude chtít umět trochu šermovat a bojovat. Každá postava si smí na začátku rozdělit tři úrovně povolání. Proto si Jakub pro Jarika zvolí dvě úrovně lovce a jednu úroveň bojovníka.

Pravidlo: Postava může mít více různých povolání. Každé povolání ovládá na určité úrovni, přičemž nejvyšší úroveň každého povolání je 5. Všechny dovednosti, které pod dané povolání spadají, používá postava na té úrovni, které v daném povolání dosáhla.

Na začátku hry postava získává tři úrovně povolání. Tyto úrovně použije na naučení se jednoho nebo více základních povolání. Základní povolání obsažená v této příručce jsou bojovník, lovec, kejklíř, mastičkář a zaříkávač.

Pokročilá povolání

V této knize najdete i deset pokročilých povolání. Ta jsou dalším krokem ve vývoji hrdiny. S pokročilým povoláním se hrdina naučí nové dovednosti, které mu umožní lépe čelit nebezpečí i nadpřirozeným hrůzám, sesílat mocnější kouzla nebo připravovat účinnější pasti.

Pokročilá povolání přímo navazují na základní povolání – každé pokročilé povolání vychází ze dvou základních, takže pro každou dvojici základních povolání najdete v této příručce jedno pokročilé. Můžete se tedy těšit na následující pokročilá povolání a přizpůsobit tomu i svůj výběr základních povolání při tvorbě postavy:

- » válečník (bojovník + kejklíř)
- » hraničář (bojovník + lovec)
- » šaman (lovec + mastičkář)
- » druid (lovec + zaříkávač)
- » lupič (kejklíř + mastičkář)
- » zvěd (kejklíř + lovec)
- » vědmák (mastičkář + bojovník)
- » alchymista (mastičkář + zaříkávač)
- » čaroděj (zaříkávač + bojovník)
- » mág (zaříkávač + kejklíř)

Více se o jednotlivých pokročilých povoláních, jejich stylu a dovednostech dočtete na straně 59 a následujících.

K tomu, abyste si mohli vzít pokročilé povolání, budete potřebovat celkem alespoň šest úrovní v základních povoláních, ze kterých toto pokročilé povolání vychází. Znamená to, že své první pokročilé povolání bude moci vaše postava získat nejdříve na sedmé úrovni. Rozložení úrovní mezi obě výchozí základní povolání záleží na vás. Například k tomu, abyste mohli získat dovednosti hraničáře, budete

potřebovat dosáhnout celkem šesti úrovní v povoláních bojovníka a lovce. Můžete tedy mít tři úrovně bojovníka a tři úrovně lovce, stejně jako třeba jen jednu úroveň bojovníka a pět úrovní lovce. Oba takoví hrdinové se můžou stát hraničáři, i když každý bude hraničářem jiným.

Postava si může samozřejmě postupně přibírat další pokročilá povolání.

***Příklad:** Harald se životem protloukal všelijak (kejklíř 4, lovec 2, bojovník 1). Nedávno se stal zvědem v hraběcích službách (kejklíř 4 + lovec 2 = 6 úrovní v základních kombinacích pro zvěda). Když vidí, jak si ve válce vedou hraběcí velitelé, řekne si, že něco takového jistě zvládne i on. Stačí mu k tomu dvě úrovně – za první postoupí buď na kejklíře 5, nebo bojovníka 2, druhá bude jeho první úrovní válečníka.*

Pravidlo: Postava se může naučit pokročilé povolání poté, co se naučila dvě určená základní povolání a získala v nich dohromady alespoň šest úrovní.

Úprava náplně povolání (volitelné pravidlo)

Jak už jsme si řekli, povolání představuje skupinu dovedností, v nichž je postava vycvičená a zkušená. Skupiny dovedností jsou určeny jedním společným tématem, které je obvykle vyjádřeno názvem povolání. Například lze očekávat, že bojovník bude umět bojovat zbraní i rvát se bez ní, bude silný a sebevědomý při zastrašování soupeřů a jeho znalosti o výzbroji budou na slušné úrovni.

Pokud chce postava získat dovednosti ze dvou různých povolání, musí se cvičit v obou těchto povoláních. Například má-li se náš bojovník také dobře vyznat v přírodě a umět střílet a stopovat, bude si muset přibírat též povolání lovce.

Někdy se však stane, že by si hráč rád z určitého povolání vzal pouze jednu drobnost, která by jeho postavu dokreslila. K tomu slouží toto volitelné pravidlo, které vám umožní drobně upravit náplň povolání. Nezapomeňte však, že je volitelné, a tedy že se na jeho použití musíte domluvit s ostatními hráči. Potom je možné přidat postavě jednu dovednost, po níž hráč touží, z libovolného základního povolání do jednoho ze základních povolání, které už jeho postava má.

Zkušeni dobrodruzi

Měli byste vědět, že postavy na třetí úrovni s jedním či dvěma základními povoláními budou úplní začátečníci. Půjde nejspíš o venkovské rváče, panoše, čarodějnické učně, pomocnice ve špitále nebo pouliční zlodějíčky, kteří se teprve nedávno vydali na cestu za dobrodružstvím. Každý střet s nepřítelem pro ně bude výzvou, i kdyby šlo pouze o skupinu rozedraných lapků. Velmi vyčerpávající pro ně bude boj s jakoukoliv nadpřirozenou bytostí, dokonce i jeden osamocený kostlivec je bude moci ohro-

zit. Velké netvory budou muset zkusit přelstít či překvapit nebo se před nimi dát na ústup.

Pokud vám takový styl hry nevyhovuje a chcete již od začátku hrát mocné hrdiny, kteří běžně čelí nadpřirozeným hrůzám, bude pro vás lepší začít hrát od vyšší úrovně. V takovém případě byste si měli vytvořit postavy zhruba na sedmé úrovni, neboť ty již mohou mít alespoň jedno z pokročilých povolání. Tvorba takových postav je ale o něco složitější a podrobně se jí budeme věnovat na konci této části.

Dovedností se rozumí jedna položka v seznamu dovedností daného základního povolání, nikoliv celá skupina dovedností pod společným nadpisem. Tuto volbu smí hráč udělat buď při tvorbě postavy, nebo při přestupu na vyšší úroveň v některém základním povolání (v takovém případě získá danou dovednost navíc nad rámec výhod vyplývajících z přestupu na vyšší úroveň v daném základním povolání). Hráč toto může učinit pouze jednou za celou kariéru postavy a jeho volba je konečná a neměnná.

od dovedností učí každou zvlášť a v jejich používání se již nezlepšuje, prostě je buď používat umí, nebo ne. Pokaždé, když se naučíte jednu úroveň povolání, můžete se naučit také jednu zvláštní schopnost. Znamená to, že vaše postava na třetí úrovni může ovládat tři různé zvláštní schopnosti.

O dovednostech a zvláštních schopnostech a o tom, jak se používají a jak ovlivňují hru, se dočtete mnohem více ve třetí části knihy.

Příklad: Hráč Petr si vytvoří severského nájezdníka, který má být zároveň skvělý skald (tedy básník a hudebník), jak bylo v kultuře těchto severských bojovníků obvyklé. Nechce si však kvůli tomuto dokreslení postavy brát celé povolání kejklíře. Proto si kejklířskou dovednost „umění: hra na hudební nástroj, zpěv, tanec, verše, malování, sochařství“ přidá do seznamu dovedností povolání bojovník, které jeho severan má. Od této chvíle si tedy při skládání veršů, zpěvu a hře na harfu bude Petr házet s bonusem za bojovníka.

Příklad: Jakub si poznamená do Jarikova deníku dovednosti lovice a bojovníka. Teď si ještě může vybrat tři zvláštní schopnosti těch povolání, pro která se rozhodl. Jelikož Jarik je lovec na druhé úrovni a bojovník na první úrovni, dvě jeho zvláštní schopnosti budou lovecké a jedna bojovnícká. Jakub si prostuduje seznamy zvláštních schopností a rozhodne se, že si vezme lovecké schopnosti „průzkumník“ (v lese se naučil chodit neviděn) a „jedna duše“ (chtěl by mít pevný vztah s nějakým zvířecím pomocníkem, možná vlkem, kterého by si obočil). Pak se podívá na zvláštní schopnosti bojovníka a po chvíli přemýšlení se rozhodne pro schopnost „zápasník“ (bude tedy zběhlý v boji beze zbraně). Všechny tři zvláštní schopnosti si zapíše do deníku postavy.

Volitelné pravidlo: Na základě dohody mezi hráči je možné přidat postavě jednou za život jednu dovednost z libovolného základního povolání do jiného ze základních povolání, které už postava ovládá.

Pravidlo: Na každé úrovni povolání, kterou získáte, si můžete zvolit jednu schopnost ze seznamu zvláštních schopností uvedeného u daného povolání. Zvláštní schopnosti, které jste se naučili, si postupně zapisujete do deníku postavy.

Výběr zvláštních schopností

Zvláštní schopnosti představují výjimečné kousky, které postava ovládá navíc k dovednostem, jež spadají pod její povolání. Přestože dva lovci na stejné úrovni ovládají stejné dovednosti, budou se lišit výběrem zvláštních schopností. Ty se postava na rozdíl

VLASTNOSTI POSTAVY

Dva zbojníci hodili surově svázané děvče do kouta stodoly a jeden z nich jí přidal pořádný kopanec do



boku, než se zachechtáním odešli do síně. Mlada odsud zaslechla veselý hlabol psanců, kteří začali oslavovat, jak pěkný úlovek se jim dnes podaril. Dobře věděla, že nemá mnoho času. Brzy se opijí a alkohol jim dodá kuráže, aby se vrátili do stodoly... raději si ani nechtěla představovat, co se stane potom. Posadila se a zalomcovala pouty, ta však byla uvázaná pevně. Zatála zuby a pokusila se vykroutit jednu ruku. Pro vaz se jí zařízkl hluboko do kůže, ale Mlada toho nebdala a se slzami bolesti v očích napjala všechny svoje síly. Dlouhou chvíli s pouty zápolila a pak najednou provaz povolil. Chvíli seděla a zprudka oddychovala, zatímco si prohlížela svoje do krve rozedřené ruce. To ale teď nebylo důležité, protože byla volná. Z vysoké boty vytáhla dýku, které si zbojníci nevyšmli. Sevřela ji pevně v dlani a na obličej se jí objevil vlčí úsměv...

Dalším krokem při tvorbě postavy je určení hodnot jejích vlastností. Vlastnosti představují jakési hranice možností hrdiny, jeho schopnost i odhodlání dosáhnout toho, co si usmyslí. Díky nim dokáže hrdina pokračovat tam, kde by jiný už byl na konci svých sil. Vlastnosti budou postavě poskytovat zdroje pro její hrdinské skutky. Určují, jak moc se dokáže postava vyčerpát při pokusech dosáhnout svých cílů.

Postavy v DRAČÍM DOUPĚTI mají **tři vlastnosti**:

Tělo: Představuje hranice fyzických schopností postavy. Není to jen síla svalů a pevnost kostí, ale také schopnost přijímat a vydržet rány nebo snášet útrapy. Může také znamenat rychlost, zručnost, obratnost nebo schopnost ovládat své vlastní tělo.

Duše: Reprezentuje sílu myslí postavy. Je to logické myšlení, otevřenost i britkost úsudku. Může představovat i paměť a znalosti v určitém oboru, stejně jako odhodlání a motivaci. Duše zahrnuje i vnímavost postavy a její smysly.

Vliv: Představuje zejména to, jak postava působí na jiné. Patří sem její schopnost vyjednávání a přesvědčování, snadnost získání přátel, známosti a kontakty, které postava má. Vliv může představovat jak šarm či křehkou krásu, tak i divokou přitažlivost nebo neústupnost.

Na začátku hry (pokud postava začíná se třemi úrovněmi) můžete mezi tyto tři vlastnosti libovolně rozdělit celkem **15 bodů**, do každé vlastnosti ale musíte dát alespoň jeden bod. Můžete se rozhodnout většinu bodů dát do jednoho zdroje, ve kterém pak postava bude vynikat, výměnou za horší výkony

v ostatních oblastech. Stejně tak si můžete rozdělit vlastnosti rovnoměrně a udělat tak svého hrdinu univerzálnějšího. Záleží jen na vás, jak chcete svou postavu směřovat.

Při rozdělování zdrojů byste také měli pamatovat na to, že by žádná vlastnost neměla být menší než 3. Postavy s některou z vlastností o hodnotě 2 nebo 1 jsou již v dané oblasti velmi slabé a bezbranné.

***Příklad:** Osamělý lovec, který je silný a odhodlaný, ale poprvé přichází z hvozdu do města, tak může mít například vlastnosti: Tělo 6, Duše 6, Vliv 3. Barbar z drsné divočiny, zocelený strádáním, může mít vlastnosti: Tělo 7, Duše 4, Vliv 4. Šejdír a podvodník, který je doma mezi lidmi, ale není to žádný silák, může mít vlastnosti: Tělo 3, Duše 4, Vliv 8. Poutník, který prochází krajem a nevyniká výrazně v ničem, ale je všestranný, může mít vlastnosti například: Tělo 5, Duše 5, Vliv 5.*

Postupně tyto hranice možností postavy mohou růst, protože při každém přestupu o úroveň se hráč může rozhodnout, že se místo zvýšení úrovně některého z povolání rozhodne zvýšit si některou z vlastností o 1 (blíže je to vysvětleno na straně 216).

***Příklad:** Jakub se rozhodne, že jeho lovec by měl být tělesně zdatný, vydržet strasti života na cestě a měl by také být odvážný a chytrý. Naproti tomu v jednaní s lidmi nevyniká, protože dosud žil v odlehlém koutě divočiny. Rozhodne se proto, že svých 15 bodů rozdělí následovně – Tělo 7, Duše 5 a Vliv 3.*

Pravidlo: Každá postava má tři vlastnosti: Tělo, Duši, Vliv. Na začátku hry si mezi ně rozdělí libovolně 15 bodů. Žádná z vlastností nemůže být na začátku menší než 1 a nedoporučuje se, aby byla menší než 3.

OSOBNOST HRDINY

Fak se stal hrdinou?

Hráčské postavy žijí ve světě plném bojů a nebezpečí. Zatímco obyčejný člověk při setkání s nebezpečím utíká, hrdina se stává hrdinou, když se tomuto nebezpečí postaví. Na začátku hry se postavy svou mocí jen málo liší od obyčejných obyvatel, kteří v potu tváře obdělávají svá políčka. Co je ale odlišuje, je **odvaha**

řídít a změnit svůj osud. Hrdinové se nebojí postavit se uchystané sudbě a bojovat s nástrahami a nebezpečnostvými, která je čekají na cestě.

Důležitým okamžikem pro vaši postavu tak je moment, kdy se stala hrdinou. Může to být chvíle, kdy se páže postaví proti velké přesile na stranu přepadeného rytíře, místo toho, aby se dívalo jinam a pokračovalo v cestě. Šamanův učedník může ochránit svou vesnici před vlkodlakem, nebo naopak přesvědčit její obyvatele, aby neublížovali zraněné víle. Okamžikem zlomu pro kořenářského učně může být, když přesvědčí zoldněře, aby jej nechal ošetřit svého těžce raněného druhu, a nabídne svůj život jako zástavu pro případ, že by selhal. Pouliční zlodějček může učinit těžké rozhodnutí, když při krádeži v cizím domě objeví náznaky, že jeho majitel je zrádce. Zkrátka každý zrod hrdiny je malým příběhem o tom, jak se obyčejný člověk postavil osudu.

Kdy a jak se vaše postava stala hrdinou, je velice důležité, protože prozrazuje, kým byla a proč se vydala na cesty. Její první krok jako hrdiny může mít také mnohé důsledky pro její budoucnost, je prvním dílkem skládačky, která nakonec vytvoří úplný obraz postavy.

Příklad: *Jakub se rozhodne, že se jeho dobrodruh stal hrdinou ve chvíli, kdy osadu, kde vyrůstal, přepadla skupina loupeživých skřetů. Nebylo mu tehdy ani čtrnáct, ale ve chvíli, kdy jeho otec (který kdysi býval dobrodruhem) bojoval s nájezdníky a padl posekán jejich šavlemi, popadl otcův meč a skřetům se sám postavil. Dodnes nosí na levé tváři jizvu jako památku na boj, ale nepřátele společně s osadníky odrazili. Ráno pohřbil otcovo tělo, a protože ho ve vsi již nic nedrželo, vyrazil na cesty.*

Pravidlo: Zaznamenejte si do deníku postavy, kdy a jak se z vaší postavy stal hrdina.

Složité historie postav

Při tvorbě postavy není třeba vytvářet rozsáhlé historie postav – dlouhé texty o tom, kde se postava narodila, kde vyrůstala, koho znala... Tato činnost je velmi zdlouhavá a hráči mnohdy vloží více energie do přípravy než do samotného hraní. Je ale mnohem větší zábava všechny tyto věci dotvořit při hře, než vytvářet dlouhé zápi-

Povahové rysy

Každému hrdinovi, kterého budete hrát, byste měli vtisknout nějaký osobitý charakter. Žádní dva lidé nejsou stejní a všichni se vyznačujeme nějakou povahou. Ani dobrodruzi nejsou v tomto ohledu výjimkou.

Jedním z kroků tvorby postavy tak je vytvoření jejího význačného **povahového rysu**. Ve volbě povahového rysu nejste nijak omezováni, záleží pouze na vaší představivosti. Ty vzorové jsou navrženy tak, aby odměňovaly postavu jen za věci, které dělá ona sama, a ne za věci, které dělají ostatní. Chování podle povahového rysu by také mělo postavu dostávat do nebezpečných situací, komplikovat jí život nebo ji stavět do nepříznivého světla v očích druhých – jinými slovy: vytvářet tak zajímavé zápletky a situace. Za důsledné hraní povahy vaší postavy budete odměňováni doplněním jednoho zdroje dle vlastní volby.

Pro inspiraci je zde seznam již připravených povahových rysů. Můžete si vybrat rys ze seznamu, ale nebojte se přijít s nějakým vlastním nápadem!

Duelant

Boj je otázkou cti a každá zálužnost či zrada vaši čest pošpíní. Spory by se měly řešit čelem – čepel proti čepeli.

Uplatní se, kdykoliv postava vyzve na souboj srovnatelného nebo silnějšího soupeře, mohla-li si vybrat i výhodnější nebo snazší cestu.

Rebel

Není pravda, že by si nedával pozor na pusu. On ty nebezpečné věci prostě říká rád.

Uplatní se, kdykoliv postava záměrně překračuje uznávaná pravidla nebo mluví neuctivě o nějaké oficiální autoritě tak, že ji to může dostat do problému.

sy, které se pak často ani nevyužijí. Pro účely DRAČÍHO DOUPĚTE stačí uvědomit si, že každá postava pochází z nějakého prostředí a má nějakou historii. Otázka, jak se stala hrdinou, plní právě tento účel – položí základy historie postavy. Detaily se pak mohou postupně doplňovat v průběhu hry.

Kodex

Jeho rád vyžaduje od svých členů dodržování prastarých a přísných pravidel.

Uplatní se, kdykoliv postava dodrží kodex svého společenství v situaci, kdy je to pro ni velkou přítěží.

Přímost

Slovy šetří a nikdy nemluví do větru.

Málokdy není smrtelně vážný.

Uplatní se při důležitém jednání, kdykoliv postava mluví stroze, přímo a na rovinu, přestože květnatá mluva a mlžení by věci posloužily lépe.

Romantik

Není nic, co by nedokázal zvládnout ... pokud v tom ale není nějaká ženská.

Uplatní se, kdykoliv se postava chová nerozumně a hloupě kvůli nějaké ženě.

Seadmilář

Klamání druhých je pro něj každodenní rozcvíčkou intelektu.

Uplatní se, kdykoliv postava někoho obelže v dostatečně vážné věci na to, aby si tím sama způsobila problémy.

Příklad: Jakub si projde seznam ukázkových povahových rysů a rozhodne se, že protože jeho postava vyrůstala v malé osadě v divočině, bude Jarik vždy přímý a upřímný. Jako povahový rys si tak přidá „přímost“.

Pravidlo: Vytvořte nebo vyberte pro svou postavu jeden povahový rys a запиšte si ho do deníku postavy mezi zvláštní schopnosti. Pokud ve hře uplatníte svůj povahový rys, můžete si doplnit jeden zdroj podle vlastního výběru.

Jméno

Postavu, kterou si vytváříte a kterou budete hrát, je potřeba také **pojmenovat**. Musíte vědět, jak ji budou titulovat ostatní hráči a cizí postavy ve hře. Na hrdinu jistě čeká mnoho slavných činů a bez jména by o něm jen těžko mohli trubadúři jednou zpívat písně. Jméno mu nemusíte dávat hned, pokud nechcete, stačí tak učinit až na konci celého procesu tvorby postavy. Pamatujte při vymýšlení jména také na rasu. Různé národy používají svá vlastní jména,

a u popisů jednotlivých ras je proto vždy uvedeno několik příkladů jmen, která si můžete přímo zvolit nebo se jimi inspirovat.

Příklad: Jméno si již Jakub pro svou postavu vybral na začátku, takže víme, že se jmenuje Jarik. To je samozřejmě také v pořádku, protože někteří hráči prostě rádi mají představu o postavě a jméne od začátku.

VYBAVENÍ

„Pokud mi můžete zaplatit, jistěže vám rád vykovám zbraně! Tady po mně chtějí jen motyky nebo podkovy, ale dřív jsem pracoval i ve městě u zbrojíře... takže... pokud jdete na divočáka nebo medvěda, vykovám vám lovecké kopí. Bez dobrého kusu jasanového dřeva, které vám umožní si ji držet od těla, by vás bestie zle potrhala a pochybuju, že byste se dověkli zpátky do vsi... Cože? Meč? Nu, zdá se mi, že přece není nejdete lovit zvěř... Moje starost to ale není. Každopádně meč vám bobužel vykovat nemůžu. Ne, že bych snad nechtěl ... problém je v tom, že i kdybyste měli dost peněz, nemám to správné železo. S tím, co mám, by se meč ohnul při první ráně. Můžu vám ale během dne nebo dvou ukovat dobré sekery. Pořádná šíročina je dostatečně pevná, aby se neohnula při úderu, a dobře vám poslouží na lidi i na zvířata...“

Poslední a nedílnou součástí hrdiny je jeho výzbroj a vybavení, se kterým se vydává na cesty. Nikdo není tak šílený, aby se vypravil čelit nástrahám divočiny bez správného vybavení a bos, a stejně tak nikdo není takový blázen, aby šel do doupěte baziliška neozbrojený.

Předměty a vybavení budou také rozhodovat o přežití nebo smrti vaší postavy. Je mnoho věcí, které dokáže člověk udělat i bez řádného vybavení (k nalezení stopy raněného uprchlíka není potřeba o moc víc než hlava a dobrý zrak), stejně tak je mnoho věcí, u kterých se bez vybavení neobejdete (zámek bez šperháku odemknete jen těžko) a u mnohých dalších vám správné vybavení znatelně usnadní život (do hluboké propasti se s lanem spustíte snáz než bez něj).

Správné vybavení bývá většinou drahé. Průměrný hrdina zaplatí za koně, zbraně a další výstroj víc, než sedlák uvidí za celý rok. Většina dobrodruhů se ale naučila v krajních situacích příliš nelpět na svém majetku a raději na úprku zahazovat tornu s věcmi a spásit holý život, než se kvůli předmětům nechat zabít.

Počáteční výbava

Při tvorbě postavy si můžete pro svou postavu nakoupit výstroj dle ceníku tak, že si vezmete předměty do hodnoty jedné a půl kopy (90) grošů.

Tento postup se ale může trochu protáhnout. Pokud s hraním teprve začínáte nebo chcete rychle přejít od tvorby postavy k hraní, můžete se rozhodnout pro jiný postup, který výběr vybavení značně urychlí. V takovém případě dostanete na výběr ze tří možností, které najdete níže. Z každé nabídky si můžete vybrat **právě jednu** položku předmětů, tedy jednu položku z nabídky drahého vybavení, jednu z nabídky ceněného a jednu z obyčejného vybavení. V nabídkách jsou pak předměty rozděleny do tří skupin. První obsahuje zbraně a zbroje, druhá vybavení potřebné ke každodennímu životu a v poslední jsou peníze v hotovosti. Postava dostane všechny předměty ze zvolené položky.

Drahá:

Výzbroj: běžná zbroj, dvě zbraně (nebo zbraň a štít) dle vlastního výběru

Výstroj: drahé oblečení, kůň s postrojem, kožená torna plná užitečných věcí (křesadlo, lucerna, olej, pokrývka, měch na vodu, jídlo na týden)

Hotovost: peníze, šperky nebo suroviny v hodnotě kopy (60) grošů

Ceněná:

Výzbroj: dvě zbraně (nebo zbraň a štít) dle vlastního výběru

Výstroj: kvalitní oblečení, kožená torna plná užitečných věcí (křesadlo, lano, 2 pochodně, příkrývka, měch na vodu, jídlo na pět dní)

Hotovost: peníze, šperky nebo suroviny v hodnotě dvou tuctů (24) grošů

Obyčejná:

Výzbroj: jedna zbraň dle vlastního výběru

Výstroj: venkovské obyčejné oblečení, kožená torna s několika užitečnými věcmi (křesadlo, měch na vodu, jídlo na tři dny)

Hotovost: peníze, šperky nebo suroviny v hodnotě tuctu (12) grošů

Zbraně

Život hrdiny je plný bojů a smrti, protože tam, kde nevládne králův zákon, platí zákon silnějšího. V divočině je mnoho bytostí, které budou hrdinovi

usilovat o život – od divokých zvířat, přes bestie, až po loupežníky a jiné vyvržence. Málokdo se odváží vyrazit na cesty neozbrojen a jen málo hrdinských skutků se obejde bez boje.

Zbraně pro boj zblízka

Dýky a nože nosí u boku pobudové i rytíři. Kromě praktického využití v divočině jsou levné, dají se dobře použít i ve skrumázích a šarvátkách na blízko a lze je snadno schovat (třeba do vysoké boty).

Tesák či **řeznický sekáček** je vlastně větší a brutálnější varianta dýky. Oblíbené jsou mezi lovci pro porcování masa nebo lapky pro zstrašující vzhled.

Krátká hůl (obušek, noha od stolu) se hodí lapkům nebo zlodějům k omrácení protivníka, stejně jako různým hospodským rváčům nebo zločincům.

Sekera představuje snad nejčastěji používanou zbraň. Pro těžké rány, které dokáže způsobit, i její rozšířenost jí vládnu vesničané i rytíři. I mezi dobrodruhy je oblíbená pro svou všestrannou použitelnost.

Meč je králem zbraní. Je to velmi drahá a elegantní zbraň, která se stala symbolem moci a postavení. Ten, kdo má u pasu meč, musí být urozený, bohatý nebo mít štěstí.

Šavle je varianta meče, která je uzpůsobena k sekání. Bývá více či méně zahnutá a je oblíbenou zbraní skřetů nebo cizinců z daleka.

Palcát je tvořen násadou s těžkou hlavou, často doplněnou ostrými železnými listy či ostny. Jeho údery drtí protivníkovu brnění a lámou kosti.

Řemdiš je ostnatá ocelová koule připevněná řetězem k násadě. Je obtížněji ovladatelná a potřebuje prostor pro rozmach, ale je to velmi nebezpečná zbraň.

Dlouhá hůl je zbraň, kterou na ochranu před vlky často nosí poutníci. Mohou se o ni opřít během cesty i jí rozdávat rány, je-li třeba.

Kopí je jedna z nejčastějších vojenských zbraní – a to jezdeckých i pěších. Její dlouhé ratiště umožňuje držet si protivníka od těla. Užívá se s oblibou k boji i lovu.

Sudlice je dlouhá tyčová zbraň, která má na násadě čepel určenou k sekání. Často se používá proti jezdcům a bývá oblíbená pro svou univerzálnost.

Velký kyj je často jen improvizovaná zbraň, která dokáže rozdávat těžké rány. Je velmi oblíbená

mezi krolly, kteří u ní mohou uplatnit svou velkou sílu.

Okovaný cep je zemědělský nástroj upravený k boji. Cep, původně užívaný k mlácení obilí, je okován bodáky, které jej v rukou zkušeného nositele promění v nebezpečnou zbraň.

Válečné kladivo má na jedné straně perlík, na druhé bodec, který se užívá k probíjení brnění. Rozmachem získává úder strašlivou sílu.

Vrhací zbraně

Kámen je často jen nouzová zbraň, ale dobře vržený kámen dokáže zranit i zabít.

Nůž lze kromě bodnutí i vrhnout. Přesně se trefit vyžaduje cvik, ale pak dokáže vržený nůž často změnit rozložení sil v boji.

Vrhací sekera bez dřevěného toporu bývá vyvážena tak, aby se jí dalo házet. Je oblíbená mezi horaly a lesními krolly.

Oštěp je druh kopí, který je uzpůsoben k vrhu. Používá se k lovu i v boji. Často s sebou vrhač nosí oštěpů více.

Prak vrhá kameny a oblázky velkou rychlostí proti protivníkovi. Často je to podceňovaná zbraň, ale zručně vržený kámen dokáže rozbít hlavu jako ořech.

Střelné zbraně

Luk je nejrozšířenější střelná zbraň, která střílí na dlouhou vzdálenost šípy. Existují luky mnoha délek a vlastností, ale pro účely hry je budeme pojmát společně.

Kuše je mechanická střelná zbraň, která pálí šípky s velkou průrazností. Nabíjení je pomalé a kuše se často kvůli natahování musí opřít o zem, ale její střely dokážou probít i pevná brnění.

Zbroje a štíty

Běžné zbroje jsou kožená krzna, prošívané vesty s našitými kroužky nebo podobné druhy ochrany. Neomezují tolik v pohybu, ale neposkytují takovou ochranu jako lepší brnění.

Těžké zbroje představují nejčastější ochranu rytířů v boji, ale jsou poměrně drahé. Jde o šupinové nebo kroužkové zbroje, pod které se nosí vycpávaná halena a přes ně se může navléct podbíjený kabátec nebo dokonce železné pláty. Nositele sice omezují v pohybu i rozhledu, ale nelze je téměř vůbec proseknout nebo probodnout.

Štít slouží ke krytí ran a je skvělý zejména do bitevní skrumáže. Umožňuje bojovníkovi postavit se přesile nebo kryt se před dračím ohněm či žhavým olejem litým z hradeb.

Puklír je malý štítek držený pěstí, který se obvykle používá spolu s mečem či tesákem. S jeho pomocí lze blokovat rány, udeřit soupeře hranou nebo provádět nejrůznější finty.

Příklady u jednotlivých druhů zbrojí (kroužková, plátová zbroj) jsou zamýšleny jako vodítka, ale přesné rozdělení, jak budete na tu kterou zbroj nahlížet, záleží na konkrétní situaci a vašem posouzení. Pokud bude mít sedlák, který vyrazil zabít draka, na sobě kožené krzno, na které nabil kroužky, podkovy, kousky železa a podobně, může se jednat o těžkou zbroj, protože je na ní tolik železa, že se v ní sotva pohybuje. Záleží na vás a vaší hře, jak se rozhodnete. Náš sedlák tak půjde dračí slují vstříc buď v běžné, nebo těžké zbroji, zatímco mu ono brnění bude strašně cinkat a zvonit, jak se třese strachem.

Cestovatelská výstroj

Kromě zbraní budou hrdinové na cestách potřebovat mnoho dalšího vybavení. Důležité jsou dobré **boty** (ať již **vysoké boty**, které jsou oblíbené mezi jezdci, nebo **škorňe**), které vydrží v dešti nebo v obtížném terénu. Chtějí-li dobrodruhovité šetřit nohy či záda nebo potřebují být rychlí, mohou si sehnat **koně** či **poníky** pro sebe a svoje zavazadla. Mohou si například koupit i **vůz**, pokud na něj mají. Koně a dopravní prostředky ale mají tu nevýhodu, že bez vhodného terénu jsou spíše na obtíž než ku pomoci. V horách, neprostupných mokřadech nebo hvozdech, kam je často zavede cesta, koně mnohdy ani neprojdou. Zkušení dobrodruzi se tak většinou do nebezpečí vydávají pěšky, aby se museli starat jen sami o sebe. Na delší výpravy se nedá vyrazit bez vybavení, k němuž patří například **torny**, **batohy** nebo **rance** k nesení nákladu, teplé **deky** nebo **pláště**, do kterých se mohou v noci zavinout, stejně jako dostatečné zásoby **jídla** nebo **píce** pro zvířata.

Mezi další potřebné vybavení patří **louče** či **lucerny**, **lana**, **sekery** ke štípání dříví, **pergame**ny k zaznamenávání map nebo záznamů a mnoho dalšího.

Peníze

Ve většině království, která dobrodruzi navštíví, se platí **groši** a **haléři**. Groš je ražená stříbrná mince

a platí za základní minci v DRAČÍM DOUPĚTI. Jeho hodnotu si můžete představit jako jeden den a noc poměrně spokojeného pobytu v hostinci, včetně jídla a noclehu. Halěr je mince ražená z mědi nebo podobného méně kvalitního kovu. Cena **deseti halěrů** je rovna jednomu **groši**.

Obvyklé ceny jednotlivých předmětů najdete v ceníku. Je však dobré poznamenat, že ne všude musí být ceny stejné. V království sužovaném hladomorem bude jídlo velice drahé. Stejně tak v barbarských částech království budou kvalitní zbraně vzácné, velice ceněné, a tím pádem i mnohem dražší. Stejně tak můžou hrdinové putovat do vzdálených zemí, kde peníze ani neznají, a jinak než s výměnným obchodem nepochodí. Podobní domorodci ale možná vezmou zavděk lesklými knoflíky a kousky skla.

***Příklad:** Pro přípravu vybavení se Jakubova družina rozhodla, že použije rychlou volbu, a proto se Jakub podívá na všechny položky, co by měl Jarik mít s sebou. Z dražé nabídky si vezme výstroj – dražé oblečení po otci, které již není podle nejnovější módy, ale stále je v dobrém stavu, koně a tornu s věcmi, které zálesák potřebuje. Z ceněné se rozhodne pro zbraně – vezme si luk a šípy, zatímco za pas si připne tesák. Z obvyklé nabídky se pak rozhodne pro hotovost – stříbrný přívěšek ve tvaru dvoustranného kladiva (v ceně šesti grošů) a šest grošů v měsci.*

Pravidlo: Na začátku hry si můžete pro postavu vybrat vybavení dle postupu na straně 29 nebo za peníze v celkové hodnotě jedné a půl kopy (tedy 90) grošů. Soupis vybavení a jeho cen najdete v ceníku na straně 149.

SHRNUTÍ TVORBY POSTAVY

Teď už by pro vás neměl být problém vytvořit si začínající postavu do hry. Na následujících řádcích vše ještě stručně zrekapitulujeme.

Tvorba začíná úvahou, jakou postavu byste chtěli hrát. Přemýšlejte nad hrdiny dobrodružných knih či filmů, které máte rádi, a promyslete si, jaká by vaše postava měla být, včetně její povahy.

Výběr rasy: Pro svou postavu si vyberte **jednu** z pěti ras. Pokud chcete, vyberte si také, z jaké rasové kultury vaše postava pochází. Pak si vyberte jednu rasovou zvláštní schopnost.

Výběr povolání: Mezi **základní povolání** si rozdělte **tři** úrovně. Za každou úroveň v povolání se můžete naučit jednu **zvláštní schopnost** povolání, pro které jste se rozhodli (celkem tak na začátku budete mít **tři zvláštní schopnosti** z povolání, která ovládáte).

Určení vlastností: Mezi tři vlastnosti (Tělo, Duše, Vliv) rozdělte **15 bodů**.

Staňte se hrdinou: Promyslete si, za jakých okolností a jakým činem se vaše postava stala hrdinou. Popište tento moment spoluhráčům a zapíšte si poznámku do deníku.

Výběr povahového rysu: Zamyslete se nad povahou svého hrdiny a vymyslete či vyberte pro něj význačný povahový rys.

Výběr počátečního vybavení: Před hrou si vyberte pro svou postavu vybavení, a to buď v hodnotě jedné a půl kopy (90) grošů nebo pomocí výběru z připravených tří nabídek.

Teď už je váš hrdina připravený vyrazit na své první dobrodružství. Pokud jste již nedočkaví zjistit, jak se DRAČÍ DOUPĚ hraje, přeskočte na začátek další části. Budete-li ve skupině s hráči, kteří DRAČÍ DOUPĚ již hráli a slíbili vám, že vás pravidla naučí v průběhu hry (není nic lehčího!), můžete rovnou začít.

Jestliže se však toužíte dozvědět více o tom, jak se vaši hrdinové budou vyvíjet a jaké další schopnosti a dovednosti si osvojí, pokračujte ve čtení této kapitoly. Na dalších řádcích najdete podrobněji vysvětlenou cestu k pokročilým povoláním, tedy povoláním zkušených hrdinů, kteří již leccos zažili.

TVORBA ZKUŠENÝCH HRDINŮ

DRAČÍ DOUPĚ je hra o cestě hrdiny, o jeho vývoji od začátků, kdy byl jen nezkušeným zelenáčem, až po dobu jeho slávy. Důležitý není jen růst jeho moci a dovedností, ale i vývoj jeho osobnosti. Pokud vás ale příběhy postav na nízkých úrovních nelákají, bude nutné vytvořit si již na začátku postavu na vyšší než třetí úrovni. Stejná potřeba může nastat, když se například hráč připojuje ke skupině, která již hraje delší dobu a jejíž postavy jsou zkušené dobrodruzi. K tomu, abyste si vytvořili zkušenějšího hrdinu, budete muset použít pravidla pro postup postav po úrovních hrdinů, která najdete ve třetí části příručky (strana 215).

Pro účely tvorby pokročilé postavy si zde tato pravidla shrneme. Nejprve se domluve, jak zkušené postavy chcete hrát, tedy kolik budou mít celkem

úrovni. Potom postupujte jednoduše tak, že si vytvoříte postavy běžným způsobem a další úroveň postupně využijete na jejich vývoj. Každou novou úroveň můžete využít:

» K tomu, aby postava získala úroveň jednoho povolání. Spolu se získáním úrovně získává postava jednu zvláštní schopnost ze seznamu zvláštních schopností tohoto povolání. Maximální úroveň povolání je 5 a nikdy nemůže být vyšší. Pokročilé povolání si postava může vzít až v okamžiku, kdy dosáhla potřebného počtu úrovní v příslušných dvou základních.

» Nebo k tomu, aby si postava zvýšila některou ze svých vlastností (Tělo, Duše či Vliv) o 1 bod a zároveň získala další zvláštní schopnost. Může si vybrat další ze zvláštních schopností své rasy, nebo si přidat zvláštní schopnost některého z povolání, které už má. Tímto způsobem může tedy postava získat více než pět zvláštních schopností z určitého povolání, i když povolání samotné (tedy bonus ke všem dovednostem, které pod dané povolání spadají) si více než na úroveň 5 zvýšit nemůže.

DENÍK POSTAVY

Projděme si teď společně deník postavy a ukažme si, co která jeho část znamená. Ukázkou toho, jak vypadá hotový vyplněný deník, najdete na konci této části.

Jméno

Do políčka úplně nahoře napište jméno své postavy. Můžete také připsat tituly, jaké si vydobyla, či přezdívky, které si vysloužila.

Rasa

Do políčka ‚rasa‘ doplňte rasu své postavy, případně i kulturu.

Povolání

V této části vidíte, která povolání postava ovládá a na jaké úrovni. Dovednosti jednotlivých povolání si podrobně rozepíšete na druhou stranu deníku, kde je kolonka ‚povolání‘ zopakována – tentokrát s prostorem k tomu, abyste si mohli na deník vypsát, které dovednosti dané povolání ovládá.

Vlastnosti a jizvy

Zde vidíte, kolik zdrojů má postava k dispozici. Vyčerpaná políčka odškrtněte tužkou a při

obnově zdrojů značky jednoduše vygumujte. Použité zdroje doporučujeme označovat jednou čárkou a jizvy křížkem.

Jizvy zapisujte na deníku pod vlastnost, ke které patří. Použijte k tomu čárkovanou čáru pod políčky zdrojů. Nezapomeňte si poznamenat úroveň jizvy a její krátký popis.

Zvláštní schopnosti

Do políček ‚zvláštní schopnosti‘ si vypíšete následující informace – povahový rys, rasové zvláštní schopnosti a zvláštní schopnosti povolání, které má postava k dispozici.

Ohrožení

Tato stupnice slouží ke značení momentálního Ohrožení. Aktuální hodnotu můžete zaznamenávat tužkou – zaškrtnutím a gumováním – ale mnohem elegantnější je značení pomocí posouvání kancelářské sponky. Nevyhovuje-li vám tato metoda, dobře použitelné jsou také drobné mince, skleněné kamínky nebo kostka nastavená na dané číslo. Hodnoty Ohrožení nemají horní hranici (postava může mít i vyšší Ohrožení než 9), ale situace s Ohrožením vyšším než 9 už bývají velmi neobvyklé.

Výhoda

Stejně jako u Ohrožení i tato stupnice slouží k označování momentálního množství Výhod, které má postava k dispozici. Platí pro ni, co se týče poznamenávání, stejné rady jako pro Ohrožení.

Vybavení

Sem zapisujete výzbroj a výstroj, kterou postava nosí s sebou. V políčku ‚groše‘ si poznamenávejte, kolik stříbrných mincí ještě vaše postava nestihla utratit.

Prožitá dobrodružství

Do této kolonky si můžete zaznamenávat, jakých dobrodružství se postava účastnila a jakými hrdinskými činy se proslavila.

Zkušenostní body

Sem si zapisujete, kolik zkušenostních bodů vaše postava na konci sezení získala. Pokaždé, když nějaké zkušenostní body utratíte, nezapomeňte upravit číslo v kolonce ‚nevyužité‘.

RASY

Rodová zbraň

Než se pustíte do četby jednotlivých ras, je třeba vědět, že při výběru rasové zvláštní schopnosti máte dvě možnosti. Buď si vyberete jednu ze zvláštních schopností, které najdete popsány u každé rasy, nebo zvolíte obecnou rasovou schopnost s názvem „Rodová zbraň“. U lidí bývá obvykle rodovou zbraní meč nebo kuše, u hobitů dýka nebo prak. Trpaslíci dávají tradičně přednost sekerám, elfové kopím a lukům. Pro krolly jsou typické okované kyje a oštěpy. Můžete si však rodovou zbraň určit zcela volně, pokud ji ve vašem světě daná rasa používá, anebo když to odůvodníte nezvyklým původem svého hrdiny.

Rodová zbraň

Vidal ji v ruku svého otce i děda

a sám s ní zachází tak obratně,

jako by byla jeho prodlouženou paží.

Hráč si vybere jeden druh zbraně pro boj zblízka nebo z dálky. Když s takovou zbraní postava bojuje, má právo použít jednou za kolo zdarma manévr obrana, jestliže v akci, kterou pomocí tohoto manévru provede, rodovou zbraň nějak využije. (bez aktivace, Tělo)

LIDÉ

Různorodí a odvážní hrdinové,

hltající život plnými doušky.

Lidé jsou nejpočetnější a nejrozšířenější z ras. Elfové to přisuzují jejich krátkověkosti, lidé podle nich vědí, že mají jen málo času, a o to usilovněji se snaží něco prožít, něco dokázat a něco po sobě zanechat. Mezi hobity koluje mnohem prostší teorie – lidé podle nich nikdy nejsou spokojeni s tím, co mají, a chtějí víc. Ať už je to jakkoliv, lidská království vznikají a zanikají a lidské osady se rozrůstají tempem, ze kterého by se jednomu zatočila hlava.

Většina lidí žije na vesnicích a v osadách a věnuje se polím, dobytku nebo lovu. I venkovská šlechta má podobně prostý život – spravují jednu či dvě chudé vesničky, a meč, po kterém sahají v případě ohrožení, ve svém rodě dědí po mnoho generací. Docela jinak to vypadá v největších městech těch

největších království. U dvora se slaví a hýří, bohatí obchodníci se předvádějí ve snaze vyrovnat se šlechtě, na univerzitách se konají prapodivné pokusy, snad jen chudí jsou úplně stejně chudí jako všude jinde. Lidská náboženství jsou často společná a organizovaná a různé církve, řády, sekty, kulty a spolky hrají v jejich životě velkou roli.

Lidé jsou bojovným plemenem a často se svářejí mezi sebou nebo s jinými rasami. I když běžný člověk není dobrým bojovníkem, vycvičení vojáci bývají stateční, disciplinovaní a drží při sobě. Lidé bojují snad všemi zbraněmi, co svět zná – šlechta nejčastěji používá meče a kopí, ostatní sekery, kopí, sudlice, dýky a luky.

Lidé vyrážejí na cesty a za dobrodružstvím v porovnání s ostatními plemeny snad nejčastěji. Rytíři nebo mladí šlechtici, kteří nemají šanci zdědit žádný majetek, se vydávají do divočiny, kam je vede touha po bohatství, moci nebo uznání. Jiní lidé prchají před vlastní minulostí, jsou to vyhnanci, kteří nemají kam jít nebo sami utekli z domova a nemohou nebo nechtějí se vrátit. Další často odcházejí začít nový život, když jejich starý shořel ve spáleništích přepadených vesnic, žene je pomsta nebo osud.

Typická lidská jména jsou:

Muži: Neplach, Lutobor, Ostoj, Mnata, Otrad, Radvan, Velen, Bělec, Vracen, Chval

Ženy: Běla, Vrana, Tichava, Mírava, Čerava, Krase-na, Leva, Měška, Brzava, Zorava

Lidé království

Země, kde lidé žijí už dlouho, jsou s typickou lidskou důkladností rozdělené, zakreslené a zapsané. Každé pole, každý les a každý člověk jsou někomu podřízeni. Nejvyšší mocí vládnou králové a císaři, pro které jejich území spravuje šlechta. Města mají své starosty, radní, spolky řemeslníků, vesnickým radám předsedají starší, na mnichy v klášteře dohlíží opat, hranice chrání pevnůstky obývané rytíři a vojáky, na pořádek ve vnitrozemí dohlížíje biřici. Každý ví, komu má sloužit, a s větší či menší ochotou to také dělá.

Nic samozřejmě není tak klidné, jak by se mohlo zdát. Král pozorně naslouchá zprávě svého zvěda, který se vrátil ze sousední země. Hrabě z tajné skrý-



še vytahuje skleněnou nádobku se zaručeně smrtelným jedem. Lapka míří kuší na vyděšeného obchodníka. Sedlák, v jedné ruce pochodeň a v druhé sekyru, hledá v lese synka, který se nevrátil z výpravy pro dříví. Rytíř z hradeb zamračeně počítá blížící se skřety. Mnich při svitu svíčky čte v zakázané knize přísliby moci a bohatství, které mu přinese jedině malé zaklínadlo.

Osadníci

Pohraničí je divokou, nezkrocenou zemí. Lidi sem láká obrovská rozloha země, která nepatří nikomu a kde si každý najde místo pro své pole nebo stádo. Prchají sem i ti, kteří měli v rodné zemi horko pod nohama – hledaní zločinci, věřící zakázaných bohů, šlechtici, kterým politické štěstí nepřálo. Dobrodružnější povahy lákají pověsti o potocích, které z hor snášejí zlatý písek, a o ukrytých pokladech dávno ztracených měst. Jen málo z příchozích vydrží v divočině dlouho. Kdo by tu chtěl přežít, musí být odolný, vždy připravený čelit nástrahám a mít obrovské odhodlání.

Osadníci v pohraničí vedou těžký život. Nepřítelem jsou jim divoká zvířata, vrtkavé počasí, táhnoucí kmeny skřetů a podobných pronárodů, nestvůry, o jakých málokdo třeba jen slyšel, a často také nepřítel největší – jiní lidé. Je to země, kde králův zákon znamená málo a kde jediná sekyra je vzácným majetkem, který vám může život zachránit, ale kvůli kterému o něj můžete i přijít. Osady jsou malé a dobře opevněné, města vzácná. Pohraničí je vždy v pohybu – během pár generací z něj budou buď osídlené lidské země, nebo prázdná pustina.

Barbaři

Seveřané, zocelení tuhými zimami a ošlehaní nikdy neustávajícím ledovým vichrem, dobývají svoje živobytí ze země v krátkých letních měsících, kdy ji nepokrývá sníh, a z moře, které je mnoha z nich nejen obživou, ale i hrobem. Stavějí si dlouhé, nízké domy a vyprávějí si své oblíbené příběhy o hrdinech, kteří se postavili nepřízni světa i lidí a často na to doplatili.

Mnoho z nich hledá obživu ve vlídnějších krajích a jejich výdrž a odhodlání je velkou výhodou proti z pohodlnějším obyvatelům teplejších zemí. Severští obchodníci, lupiči a otrokáři (a často

těžko rozlišit jedny od druhých) zcestovali celý známý svět a snad i místa, která nikdo jiný nepoznal. Jsou obávanými protivníky a jen o něco méně obávanými spojenci. Leckterý se nechá svěst téměř pohádkovým bohatstvím jihu a už se nevrátí, ale málo není ani těch, kteří se každý rok vracejí do nízkých domů svých otců a jejichž příběhy a na odiv stavěný přepych lákají další mladíky k výpravám na jih.

Zvláštní schopnosti

Jménem krále (rychlá volba: Lidé království)

Oddanost ušlechtilé věci mu dodává sílu vytrvat až do konce.

Když postava podstupuje zkoušku nebo střet, aby prosadila zájmy pána nebo organizace, kterým dlouhodobě slouží, a její život je při této zkoušce či střetu v ohrožení, dává jí každá jizva 1 zdroj navíc. (bez aktivace, Duše)

Zarputilost (rychlá volba: Osadníci)

Mohou mu vyčítat, že je bezohledný, sobecký nebo paličatý, ale on to nazývá odvahou stát si za svým.

Z každé jizvy na Vlivu získává postava vždy 1 zdroj navíc. (bez aktivace, Vliv)

Idol žen či mužů

Jeho divoký vzhled či naopak jemný šarm jsou zbrani, která láme i ta nejnepřístupnější srdce.

Postava má *nadání* (2 manévry) pro svádění a získávání přízně osob opačného pohlaví. (bez aktivace, Vliv)

Lví srdce (rychlá volba: Barbaři)

Je statečný a neotřese jím sebevětší nebezpečí či beznadějná situace.

Postava má *nadání* (2 manévry) čelit zastrašování či psychickému nátlaku. (bez aktivace, Duše)

Styky

Díky svému postavení nebo cestování má spoustu kontaktů na nejrůznějších místech.

Hráč může stanovit, že určitá cizí postava dluží jeho postavě z minulosti laskavost, nebo že s ní má společného známého, ke kterému mají oba kladný vztah. (aktivace: 1 Vliv)

ELFOVÉ

Starý lid, naplněný moudrostí věků a obdařený nestárnoucí krásou.

Elfové jsou vzhledem podobní lidem, i když bývají útlejší a elegantnější. Jejich tváře jsou andělsky krásné a s věkem nechradnou, jejich hlas je podmanivý. Elfi myšlenky a zvyky bývají mladším rasám vzdálené, nepochopitelné, proto mnohým připadají odtažití a nadutí, jsou ale i čestní, upřímní a hrdí. Jsou odcházející rasou a ubývá jich, a toto vědomí je často plní hlubokou melancholií a smutkem.

Elfové chodili po zemi dříve, než přišli první lidé, a dodnes uchovávají v písniích paměť na věky, které dávno minuly. Ze všech umění si nejvíce cení právě umění jazyka a řeči, zpěvu i veršotepectví. Někteří z nich, především pak elfové Domů, jsou zručnými řemeslníky a kováři. Rádi stavějí z kamene a občas i dolují v hlubinách, většinu surovin, železa a drahých kamenů ale získávají od trpaslíků. O elfech se povídá, že jsou kouzelným lidem, protože v jejich žilách proudí stará magie a je jejich součástí. Přestože nejsou všichni stejně mocní, žijí mezi nimi elfové, kteří se halí do přediva kouzel stejně lehko, jako do pláště.

Nejsou bojovnou rasou, ale když je třeba, jsou to odhodlaní a stateční válečníci. Jejich hlavními zbraněmi jsou meče a kopí pro boj zblízka a především pak obávané dlouhé luky. V mnohých jejich čepelích jsou zakutá dávná kouzla z dob, kdy svět byl ještě mladý.

I když jejich síla slábne s tím, jak věk elfů končí, stále ještě v sobě mají majestát opravdových vládců. Rytíři, kteří v doprovodu pážat vyražejí do beznadějného boje, jako by byli nejoprávněnějšími válečníky, kteří kdy žili. Jsou zároveň ztělesněnou hrozbou, ze které jde mráz po zádech, a zářícím vzorem rytířských ctností. Při takovém pohledu se snadno zapomene, že jsou to poslední obránci své tvrze, a i kdyby v bitvě zvítězili, je jen otázkou času, kdy i tato pevnost padne do rukou nepřátel, jako už tolik pevností před ní.

Mladí elfové jsou někdy fascinováni mladšími rasami. Láká je bezstarostnost, se kterou neřeší, co bude za dvě stě let, i volnost, s jakou si rozhodují o svém životě. Mohou si být bližší s jinými dobrodruhy, než se svou vlastní rodinou, která je proti nim o tolik starší. Jsou dětmi docela jiného, mladšího světa. Možná za pár set let, až jejich poslední druhové ve zbrani zemřou věkem, vrátí se mezi elfy; ale teď, teď na takové myšlenky není čas. Dobrodružství volá!

Typická elfí jména jsou:

Elfové: Illean, Dentrin, Urthion, Gindain, Mírnir, Aenir, Menellor, Gelbrin, Peredur

Elfky: Níviel, Niethín, Aelwin, Ainglin, Inlian, Arendil, Ninian, Betmiel, Elisenn

Kolik let je elfskému dobrodrubovi?

Dvacet, sto nebo pět set let? A jak moc dospělý v tom věku vlastně bude? Každá taková možnost má něco do sebe, a nebudeme vám předepisovat žádnou z nich. Může mu být sotva dvacet a jeho příbuzní budou kroutit hlavou nad jeho nadšením, protože „proč se snažit zachraňovat životy těch, kteří stejně během století budou všichni mrtví?“ Anebo je to elf, kterého neklidná doba po třista letech vytrhla z usedlého života zlato-
tepece a přinutila vzít do ruky docela jiný kov; elfa, který vůbec nebude uvyklý životu na cestách a mezi mladšími rasami, ale přesto bude pamatovat doby, které jsou dávno ztracenou minulostí. Může to být i rek z dávných časů, který po smrti své milované ženy odešel truchlit do ústraní, a když konečně po půluctu století vyšel ze svého pahorku, zesláblý dlouhým smutkem, ocitl se ve světě, kterému nerozumí a který nerozumí jemu, i když jeho jméno vzpomíná s úctou.

Lid pahorků (Elfové Domů)

Nejvznešenější mezi elfy, vládcové a šlechtici velkých elfích národů, jsou ti, které rod, přísaha nebo osud váže k jednomu z dvanácti velkých Domů. Elfí pánové se svými družinami a mocní rytíři si často staví svá sídla, síně a pevnosti v osamělých kopcích a pahorcích, proto bývají prostými lidmi nazýváni Lidem pahorků. Jejich dílem jsou i kamenné mohyly, kruhy a dolmeny zdobící pláne nebo hlubiny hvozdů. Lidé na tyto stavby hledí s bázní a považují je za díla obrů nebo ďáblů.

Historie jednotlivých Domů se táhne až do dávných věků a jejich vzájemným vztahům vládne síť dohod a spolenectví, ale i sporů a soupeření. Některá pravidla se dodržují, i když už nikdo nezná jejich původ a účel, jiná se vzpomínají v legendách a připomínají v pravidelných slavnostech. Pro kohokoliv mimo Domů jsou však tato pravidla neproniknutelná, a často i napohled nesmyslná. Podobně svázaný zvyky je i život uvnitř Domů. Každý elf má své místo ve složité struktuře a prostý leník,

mocný kapitán i sám kníže znají svůj úděl a pozici. Tradice je provázejí celým životem, rituál je vítá do života a zvyk jim ukazuje, jak správně zemřít.

Mladí elfové se nejčastěji vzpírají staletým zvykům a místo v lůně Domu hledají svou životní cestu mezi mladšími rasami. Vzdávají se svých závazků a žijí nebezpečně, ale s volností, jakou dříve nepoznali. Jejich starší příbuzní na to hledí se znepokojením. Sice doufají, že mladí se časem vrátí domů, ale obávají se, že o ně přišli navždy.

Lid noci

Pro většinu lidí jsou elfové bájnými bytostmi, které žijí někde za krajem jejich světa a které ani největší pamětníci ve vsi nikdy neviděli. Kdyby jen tušili, že tyhle bájně bytosti včera odpočívaly v lesíku za jejich polem!

Noční lid je jako vítr – i když je vedle tebe, nevidíš ho, i kdybys proti němu stavěl zdi či vojáky, nezastavíš ho. Nemají vlastní síň a jejich domovem je cesta a zapomenuté stezky v divočině. Nosí šedé pláště, které jako by se rozplývaly v ranní mlze. Krajem putují jednotlivě i ve větších družinách, lidé občas mohou zahlédnout procesy elfů, kteří si nesou světla a zpívají svým starobylým jazykem. Na svých cestách se jen málokdy zdržují tím, že by s vesničany jednali o koupi zboží – vezmou si to, co potřebují, a na původním místě nechají výměnou něco svého, byť ne vždy dobře poznají, co má pro koho jakou hodnotu.

Noční elfové se někdy spřátelí s těmi, ve kterých poznají spřízněné duše, tuláky a cestovatele. Více než ostatní elfové se zajímají o ostatní národy, o dění ve světě. Není obvyklé, že by se zapojovali sami, ale leckterému vládci či vojevůdci se odnikud zjevil elf v šedém plášti, který mu prozradil klíčovou informaci a zase zmizel. Když se noční lid zapojí do boje, bývá to pro nepřítelů velká rána, nejen proto, že jsou zdatnými bojovníky, ale i proto, že je jen málo míst, kde protivníkovi nedokážou vpadnout do zad.

Lesní elfové

Mezi elfy je mnoho takových, kteří si zamilovali hvozdy a z lásky ke všemu, co se zelená a roste, žijí ve stínu lesů. Nestavějí města ani kamenné věže, jejich vládci zasedají v přírodních jeskyních či v korunách rozložitých stromů. Dodržují pradávňé dohody s lesními duchy a bytostmi, a proto volně procházejí i místy, která jsou pro jiné smr-

telně nebezpečná. Les je jejich domovem a vetřelce v něm odhalí stejně snadno, jako se před ním skryjí. Živí se tím, co najdou či uloví; pramálo potřebují a ještě méně nabízejí, proto mezi nimi nejsou obchodníci a vnějšímu světu jsou uzavření. Vlastní historii si předávají v příbězích a ságách, v těch nejzapadlejších krajích ale svůj původ zapomněli, ztratili svoji vznešenost, vzývají hladové duchy země a obětují jim.

Málokdy se nepříteli postaví tváří v tvář. Střety se obvykle odehrávají v jejich domácím prostředí a oni si toho jsou dobře vědomi, proto jejich nepřátelé čelí hlavně pastem, léčkám a smrtelně přesné střelbě. Jsou-li v úzkých, dokážou si prý na pomoc přivolat i les samotný. Elfové si svůj les zárlivě střeží a chrání, proto se často dostávají do střetu s jinými rasami.

Někteří jsou ochotní se s cizinci dohodnout a společně čelit větším hrozbám, ale riskují tím, že se k nim zády obrátí jejich vlastní lidé. Ti z nich, kteří opustí svůj les, jsou ostatními rasami často ceněni pro své znalosti léčivých i jedovatých bylin, zvířat a lesních bytostí. Jsou také neprekonatelnými lovci, ať už zvířat či nebezpečnější a chytřejší kořisti.

Zvláštní schopnosti

Vznešenost (rychlá volba: Lid pahorků)

Jebo osobní charisma rychle zastíní všechny fámy a špinavé pomluvy.

Na hojení jizev na Vlivu stačí postavě vynaložit o 1 zdroj méně. (bez aktivace, Vliv)

Tesknota

Jebo mysl je bezedná studnice moudrosti a vědomostí, s nimi však vyplouvají na povrch i bolestné vzpomínky.

Z každé duševní jizvy získává postava vždy 1 zdroj navíc. (bez aktivace, Duše)

J sme jedné krve (rychlá volba: Lesní elfové)

Zvířata k němu cítí až zázračnou souznělost.

Postava má nadání (2 manévry) pro odhadování vlastností a úmyslů zvířat a pro jejich přesvědčování bez přímého ovládnání. (bez aktivace, Vliv)

Plášť soumraku (rychlá volba: Lid noci)

Naučil se procházet nocí neviděn, splýnout se stíny a skrýt se zrakům ostatních.

Postava má *nadání* (2 manévry) pro skrývání se ve tmě, v šeru nebo při špatném osvětlení. (bez aktivace, Duše)

Paměť rodu

O každém místě, stromě nebo kameni zná příběh, který se skutečně před lety odehrál.

Hráč může stanovit, jak určité místo vypadalo nebo jaký příběh se na něm odehrál v minulosti, musí však jít o minulost vzdálenou nejméně dvanáct let. (aktivace: 1 Duše)

TRPASLÍCI

Nezdolní a hrdí dobrodruhové, pro které je čest a dané slovo vším.

Staré úsloví o trpaslících říká, že dříve budou lézat po obloze, než by porušili přísahu. Kruté prostředí jeskyní a dolů, které je odjakživa jejich domovem, je stmelilo a zocelilo. Jsou věrnými společníky a přáteli, stejně jako hrozivými protivníky, kteří neodpouštějí. Mají ve veliké úctě své předky a jejich tradice. Je pro ně také téměř nemyslitelné opustit v nouzi svoji rodinu, ať už by šlo o nejbližší příbuzné nebo o celý klan.

Trpaslíci jsou nevysocí, ale podsadití. Muži nosí dlouhé plnovousy, které si často splétají do copánků nebo dvojice mohutných copů, jež si zastrkují za opasek. Rádi se zdobí vzácnými kovy či drahými kameny, ale zároveň je jejich oblečení praktické, jako by každým okamžikem čekali bitku nebo důlní zával.

Jejich síla a výdrž se dobře doplňuje s jejich šikovností, proto jsou pověstnými řemeslníky – proslavení jsou zejména horníci, stavitelé a kováři. Protože mnoho surovin získávají z povrchu, cení si i obchodníků. Ve velké úctě mají ty, kteří je spojují s minulostí a tradicemi – kronikáře, soudce a vypravěče příběhů.

Do bitev často pochodují chráněni ocelovými košilemi, přilbami a štíty pobitými ocelí. V dolech a sádlech hluboko pod světem jsou jejich hlavními zbraněmi krátké meče, kopí a luky, protože zde není tolik místa pro rozmach. Na povrchu se pak kolem sebe často ohánějí širokými sekerami, které jim umožní plně uplatnit jejich velkou sílu. Z nekonečných střetů se stvárami v podzemních tunelech i na úbočích hor mezi trpaslíky vzešlo mnoho pověstných bojovníků a strategů, přičemž obstojné zacházení se zbraní se očekává od každého.

Mezi cestovateli a dobrodruhy je mnoho trpaslíků. Na povrch je může přivést slovo dané spojencům nebo přísaha pomsty, mohou pátrat po nových



ložiscích, po ztracených příbuzných nebo po stopách dávné trpasličí historie. Často je povrch také nejbezpečnější cestou mezi dvěma trpasličími sídlišti.

Typická trpasličí jména jsou:

Trpaslíci: Fjalar, Haldor, Nordi, Harald, Grím, Árli, Frói, Gíf, Thongar, Bjarni, Njal

Trpaslice: Ásdís, Álfhild, Víf, Hjorlís, Heid, Idunn, Ránn, Aid, Torhíld

Horští trpaslíci

Horští trpaslíci jsou rozděleni mezi různé klany, které mají vlastní území, přirozené spojence i tradiční konkurenty a nepřátele mezi ostatními klany, stejně jako vlastní historie a tradice. Každý trpaslík hrdě nosí symboly a barvy svého klanu, které všem jasně říkají, odkud pochází a kam patří. V hlubinách, ve velkých podzemních městech, se rody setkávají a mísí. U povrchu je to ale jiné – tam každý klan žije ve své vlastní rodové pevnosti a ovládá svůj důl, který je pro něj zdrojem bohatství i útočištěm v nouzi a který žárlivě stráží nejen před nepřáteli, ale i před ostatními trpaslíky. Se svými sousedy se horští trpaslíci sváří o naleziště železa, podzemní jezera, obchodní práva nebo pastviny a stáda horských koz, které tradičně chovají. Občas jejich spory přerostou až v šarvátky a krevní msty.

Často je pak dokáže spojit až nějaká hrozba zvenku, jakou nejčastěji představují skřeti a jejich spojenci, kteří také obývají horské hlubiny a soupeří s trpaslíky o životní prostor. Pokud se trpaslíci sjednotí, je jejich síla strašlivá. Když klany pochodují za kvílivého zvuku píšťal a dunění rohů do boje, nepřátele se třesou před jejich zlobou.

Hlubinní trpaslíci

Kutači, jak se jim také někdy říká, se v pátrání po drahokamech a žilách drahých kovů spustili ze všech trpaslíků nejhluběji. Dolují u kořenů samotných hor a jejich sídla se často rozkládají mezi řekami žhavé lávy. Přestože dlouhým odloučením se ostatním trpaslíkům trochu odzicili a mluví jinou formou starobylého jazyka, obchodem se svými bratrci získávají většinu toho, co si nemohou sami vyrobit nebo vypěstovat. Bývají trochu menší, ramenatí a jejich kůže je velmi bledá, protože většinu života tráví v temnotách bez slunečního svitu.

Ostatní trpaslíci se, byť neochotně, sklánějí před jejich obrovskými znalostmi materiálů a zemských hlubin. Zároveň o nich vyprávějí divoké zkazky –

o tom, že uzavřeli smlouvy s démony hlubin, kterým platí krvavou cenu za smír, o tom, že znají materiály, které nikdo kromě nich neviděl – kosti a krev samotného světa. Povídá se také, že jich mnoho padlo v bojích s podzemními děsy, a proto v jejich dolech dřou armády neúnavných, nemyslicích golemů. Kde je pravda? Neptejte se na to hlubinných trpaslíků, protože ti se nad takovými otázkami jen usmívají a mlčí.

Osamocení trpaslíci

Trpaslík může o svou příslušnost ke klanu i přijít. Takový je osud vyhnanců, ale i těch, kteří vlast svých předků opustili dobrovolně, třeba pro neshody s novým náčelníkem. Pod zemí už pro ně není místo, a proto obvykle žijí na povrchu. Mnozí vyhledávají společnost jiných trpaslíků a v nejednom lidském městě časem vyrostla trpasličí čtvrt, plná úzkých křivolakých uliček a vysokých bytelných domů, z nichž každý je malou pevností. Hluk perlíků a kovadlin tam nikdy neutichá a kupci se sem za kvalitní práci trpasličích řemeslníků sjíždějí ze široka daleka.

Jiní osamocení trpaslíci se společností svých příbuzných straní a životem se protloukají sami nebo jen s pár nejvěrnějšími druhy. Bývají to nebezpeční lapkové, ale i cenění žoldáci. Máloco vyděsí hradního pána tak, jako zpráva, že s vojskem obléhatelů přitáhl i pultucet trpaslíků a pustil se do stavby obléhacích strojů.

Zvláštní schopnosti

Noční oči (rychlá volba: Hlubinní trpaslíci)

I v nejčernější tmě vidí jako jíní v šeru.

Šero je pro něj jasným dnem.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vidět ve tmě. (bez aktivace, Duše)

Síla přísahy (rychlá volba: Horští trpaslíci)

Jednou dané slovo je pro trpaslíky

nezrušitelné a posvátné.

Když postava podstupuje zkoušku nebo střet, aby splnila svou přísahu, a její život je přitom v ohrožení, dává jí každá jizva 1 zdroj navíc. (bez aktivace, Duše)

Nezdolnost (rychlá volba: Osamocení trpaslíci)

Co jíní vnímají jako vážné zranění,

to je pro něho jenom škrábnutí.

Na hojení tělesných jizev stačí postavě vynaložit o 1 zdroj méně. (bez aktivace, Tělo)

Játra ze žuly

Nikdy se nepouštějte do pijáckého duelu s trpaslíkem.

Postava má *nadání* (2 manévry) čelit účinkům omamných látek a jedů. (bez aktivace, Tělo)

Pouto krve

Pobáží z rozvětveného rodu, takže má řadu bratranců i přívrženců.

Hráč může stanovit, že určitý trpaslík patří k příbuzným jeho postavy nebo má k jejímu rodu závazky. (aktivace: 1 Vliv)

HOBITI

Drobní lidé, ve kterých dříme víc odvahy, než se na první pohled zdá.

Hobiti jsou nejdrobnější z běžných ras. Bývají kudrnatí a na nohou a chodidlech zarostlí, proto často chodí naboso. Vzhledem se podobají lidským dětem, i když s postupujícím věkem se na jejich postavě snadno pozná záliba v dobrotách všeho druhu. Jsou velmi společenšší, rádi se sdružují a scházejí, ačkoli vůči cizincům bývají podezřívaví. Často žijí ve vyhloubených a umně zařízených norách, i jejich domy jsou spíše široké a nízké. Přímou si libují v pohodlí a malých radostech, ať už jde o jídlo, pití nebo o tabákové koření. Vášnivě rádi také hrají hry všeho druhu, od deskových her přes karty až po soutěže v hádankách.

Není obvyklé, že by vyhledávali spory. Jsou-li v ohrožení, obvykle sáhnou po jednoduchých zbraních a běžných nástrojích, jako jsou sekery, nože, praky a luky, vidle či kosy. Toho, kdo je v boji vidí poprvé, dokážou překvapit svým odhodláním. V krizi se projeví i řada dalších vlastností, které jsou obvykle skryté – mají výborné oko a dobrou mušku, jsou mrštní a mají značnou výdrž. Dobře jim také poslouží jejich všímavost, nenápadnost a tichá chůze.

Hobiti dobrodružnějších povah často hodně cestují. Proti jejich usedlým příbuzným, kteří se spíše věnují svým poličkům, stájím a dílnám, mezi nimi najdeme umělce, komedianty, zvědy a špióny nebo vytrvalé lovce. Jejich jedinečné talenty pomohly ke kariéře také celé řadě padělatelů, zlodějů a podvodníků, i když těmi se žádná rodina příliš nechlubí, na rozdíl od těch, kteří se stali bankéři, vrchními ceremoniáři nebo mistry královské kuchyně.

Typická hobití jména jsou:

Hobiti: Vilda Mokřivník, Bazimír Baloun, Zvonislav Kopáček, Civismír Dláto, Vítko Nožník, Jetelvěď



Čepičář, Vincenc Trojník, Jiljí Oujezdský, Pankrác Zrzonoh

Hobitky: Sedmikráska Potůčková, Róza Hloubilová, Irma Kopečková, Pomněnka Tříbilová, Vilemína Břízová, Violka Potružníková, Drahomila Vodičková, Zlata Cesminová

Usedlí hobiti

Většina hobitů tíhne ke klidným, hustěji obydleným oblastem. Jejich mírná, trpělivá povaha a velká zručnost je předurčuje pro život rolníků, chovatelů dobytka, rybářů či drobných řemeslníků, ti dobrodružnější se pustí i do nejisté kariéry obchodníka či posla. Jejich život je přímo prodchnut rituály návštěv, rodinných setkání, slavností a soutěží všeho druhu. Přestože většinu svého času stráví pilnou a neúnavnou prací, nestěžují si a jsou se svým životem spokojeni. Snad jediné, co je mezi nimi rozšířenější než nedůvěra ke všemu novému, neznámému a nevyzkoušenému, je pohostinnost a družná povaha. Milují honosné tituly, šerpy a parádní uniformy, pokud se k nim nepojí nějaká povinnost či nebezpečí.

Nevěnují se věcem velkého světa, nezajímají je říše a prorocství. Nikdo nepamatuje, že by kdy vytáhli do války. Není neobvyklé, že žijí pod ochranou svých mocnějších sousedů, kteří vědí, že kraj plný hobitů je nejlepší zárukou dobré sklizně, jakou kdy budou mít. Závistivější sousedy hobiti provokují svým pohodlím až přepychem, ne každý je zkrátka ochotný vidět, jak moc pro něj ve skutečnosti dělají. Spory mezi sebou řeší tradičně dlouhými a vášnivými proslovy a debatami, i hospodská rvačka je pro ně vzrušující a nebezpečná podívaná. Není jim jasné, proč někdo život mezi nimi považuje za nudný – vždyť se toho přece pořád tolik děje.

Potulní hobiti

Některý hobit se narodí s toulavou povahou, dalšímu jeho život najednou přijde prázdný a třetí nevydrží čekat, až drby přijdou k němu, a proto jim vyrazí vstříc. I když si typický hobit o toulání a životě na cestách myslí své, mezi jeho bratrány se pár neposedných najde. Jsou to poslové a zvědi, obchodníci na voze plném všeho od seker po barevná sklíčka, strážci hranic či potulní umělci. Možná nemají ten nejdelší krok, ale výdrž a houževnatost by jim leckdo mohl závidět, hbitost jim pomáhá v složitém terénu

a jejich zvířata nenosí těžké jezdce. I tak netypičtí hobiti jsou ale přece jen v leccems typičtí. Nesmírně rádi se na cestách potkávají s jinými pocestnými a vyměňují si zprávy a historky, případně cestují spolu ve větších skupinkách, než se jejich kroky zase rozejdou. Vždycky mají při ruce něco dobrého na zub nebo váček dýmkového koření.

Potulní hobiti často znají kdejaký kout světa, vyměňují si zprávy o tom, kde nemají rádi cizince, kde po nocích hladově vyjí vlci a kde se schyluje k válce. Jsou proto vítanými společníky v trpasličích obchodních karavanách, jejich novinky jim zaplatí pořádnou večerí v lidských hospodách a jejich povídání naslouchají uši elfů. Snad jen mezi usedlými hobity jsou vždycky podezřelí, protože kdo moc chodí, toho nejspíš odevšad vyhnali, a kdo má plný vůz zboží, ten ho nejspíš nabral někde, kde si na svoje věci nedávají pozor.

Horda

Kdo zná hobity jen jako upoceného farmáře a upovídání cestovatele, těžko uvěří tomu, že slovo „horda“ původně znamenalo masu hobitů v kožešinách na hřbetech malých koníků, zasypávajících své nepřátele deštěm šípů. A přesto takoví hobiti existují, jejich říše kdysi byla velká a mocná. Původně malé kočovné kmeny, sjednocené pod vedením šamanů-generálů, se jako obrovská vlna přehnaly přes rozsáhlá území, smetly krále a knížata a jejich trůny nahradily zdobeným sedlem svého nejvyššího náčelníka. To už je ale dávná minulost, krev náčelníků zeslábla, svaz se rozpadl a nepřátelé je vytlačili téměř až do jejich původní vlasti. Teď jejich hrdí válečníci umírají ve zbytečných šarvátkách svých nevýznamných vládců, vzpomínají na dávnou slávu a sní o tom, že právě oni se stanou novými sjednotiteli, pod jejichž praporem se horda znovu vydá dobýt svět.

Hobiti z hordy jsou slavnými lučištníky a jezdci, lovci a válečníky. Kdysi mocní a hrdí, dnes je mnoho z nich jen lapky a zloději dobytka. Učí se jezdit už od nejútlejšího věku, jejich koníci jsou pro ně bratry a porozumění mezi jezdcem a zvířetem je téměř magické. Majetek počítají podle velikosti svých stád, velmi milují drahé látky a vzácná koření a jejich kuchyně je nesmírně vynalézavá. Šamani hordy, i když už nevládnou jako za dávných dob, jsou přesto proslulí svým magickým uměním. Když je horda poblíž, nikdo z jejich sousedů nespí příliš klidně.

Zvláštní schopnosti**Šestý smysl**

*Když mu hrozí nějaká nepřítomnost,
okamžitě pocítí neklid a zbystrí.*

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže rozpoznat hrozící nebezpečí, i když nemá k dispozici žádné běžnými smysly zachytitelné podněty. (bez aktivace, Duše)

Takový prcek! (rychlá volba: Horda)

*Je snadné jej podcenit, neboť bojuje
zuruvěji, než by člověk od hobita čekal.*

Když postava bojuje zblízka se soupeřem větším než je sama, který ji dosud neviděl bojovat, dává jí každá jizva 1 zdroj navíc. (bez aktivace, Duše)

Dobrá nálada (rychlá volba: Usedlí hobiti)

*Na všechnen děs a útrapy rázem zapomene,
když před něj někdo postaví žejdlík
piva a rozestele mu čistou postel.*

Na hojení duševních jizev stačí postavě vynaložit o 1 zdroj méně. (bez aktivace, Duše)

Tichošlápek (rychlá volba: Potulní hobiti)

*Díky měkkému došlapu dokáže
proklouznout kamkoliv zcela neslyšně.*

Postava má *nadání* (2 manévry) pro tichý pohyb, pokud při něm nemá na nohách boty. (bez aktivace, Tělo)

Labužník

*Všdycky má u sebe něco pro zlepšení
nálady nebo navození pocitu domova.*

Hráč může kdykoliv, kdy je to uvěřitelné, určit, že jeho postava má u sebe něco dobrého – placatku s vínem či kořalkou, hrst dýmkového tabáku nebo třeba pytlíček rozinek, sušených hub či exotického koření. (aktivace: 1 Duše)

KROLLOVÉ

*Silní a odolní hrdinové bromotluckého
vzhledu s odvážným srdcem.*

Krollové jsou jedno ze starších plemen světa. Jsou vysocí a rozložití, běžně o hlavu nebo dvě převyšují lidi, jejich síla a vytrvalost je legendární. Mají našedlou, jakoby zrohovatělou a tuhou kůži. Jejich oči jsou hluboko posazené a neproniknutelné, po stranách hlavy mají charakteristické velké uši, díky

kterým velice dobře slyší. Povahou bývají prudcí a spíš jednají, než aby o věcech dlouze přemýšleli. Jen málo se jich kdy naučilo číst nebo psát, paměť o věcech minulých udržují v písních a legendách svého kmene. I když většina ostatních ras je považuje za hlupáky a tupé barbary, krollové jsou spojeni s divokou magií přírody a někteří ji dokázali spoutat a ovládat.

Jejich kmény žijí v odlehlých oblastech hor, hvozdu nebo divočiny, kde musí tvrdě bojovat o přežití. Málokdy si budují obydlí z kamene, častěji sídlí v přechodných táborech, jeskyních nebo tmavých hvozdech. Nástroje a zbraně si vyrábějí z toho, co mají při ruce, nehledají kovy v zemi. Jsou to převážně lovci a často se stěhují kvůli potravě, proto u nich běžně vznikají spory s jinými kmény nebo plemy kvůli lovištím. Z mnoha krollů vyrostou zkušení stopaři a válečníci.

Jejich umění je prosté, ale dokáže být i překvapivě působivé. Rádi se baví vyprávěním příběhů skutečných i smyšlených. Zručně vyrábějí šperky z přírodních materiálů. Svá posvátná místa zdobí malbami a obrazy, při slavnostech nosí masky, zpívají a tančí.

Bývají necitliví k bolesti a strachu a nikdy neklekají před svými nepřáteli. S řevem se vrhají i proti velké přesile a rozdávají svými sekerami a kladivy rány na všechny strany. Často nastupují do bitev polonazí, chránění jen odvahou a válečným malováním.

Většina krollů, kteří zavítají do cizích království, jsou vydědenci a vyhnanci, které kmény odvrhly a kteří se nyní žijí jako žoldněři nebo banditi. Často musejí prodávat sílu svých paží, aby zde vůbec přežili, a nemají se kam vrátit. Někteří členové kmenů sem přicházejí za obchodem nebo následují věštby, které sem vedou jejich kroky. Mohou být i poslední přeživší z vyhlazeného kmene nebo pátrat po svých příbuzných, odvedených otrokáři.

Typická krollí jména:

Krollové: Grendel, Borgan, Janar, Oratej, Umor, Valan, Naltur, Sobrag

Krollky: Ulgun, Nige, Jareche, Nieta, Vian, Gloan, Tasa, Ilgra

Hraniční krollové

Na pláních už odpradáva žijí krollí kmény. Nestavějí si trvalá sídliště a nepřivlastňují si zemi, putují se svými stády nebo za lovnou zvěří, v zimě se stahují do skal, kde bouře nejsou tak prudké, a ve žhavém létě jdou za vodou. Spory uvnitř kmene řeší tradičně rituálním zápasem, a proto jsou obávanými zápasníky. Neznají písmo, ale domlouvají se pomocí symbolů.



Zdobí se tetováním, jejich zbraně a štíty jsou pestře malované, před obřadem, lovem i bojem se s velkou vážností malují barvami. Z jednoho pohledu na svého protivníka poznají jeho původ, cíl výpravy i jeho slavná vítězství.

Trpasličí prospektoři a lidé hledající místo pro nové osady často najdou to, po čem pátrali, na území krollích kmenů. Výsledkem bývá dlouhý a krutý spor. U takových kmenů často na významu získává válečný náčelník a upadá moc šamanů a rady starších. Pod jednotným vedením se krollové učí od svých nepřátel, kupují od cizích obchodníků a přizpůsobují se nové situaci. Kmen se silným náčelníkem často nejlépe odolává pronikajícím nepřátelům, ale z takových kmenů také mnozí mladí krollové odcházejí do světa, protože žít pod nadvládou jednoho muže je jejich srdci cizí.

Divocí krollové

Jen ti nejzatvrzelejší cestovatelé dojdou až do míst, kde slunce vychází a zapadá jen jednou ročně, a kde po moři plují ostrovy celé z ledu, nebo do hor tak vysokých, že jsou blíže nebi než zemi. I na takových místech ale žijí krollové. Málokterý rozumí jiné řeči než jazyku svého kmene, jejich nástroje jsou z kamene a kostí a rozdělování ohně je u nich posvátným tajemstvím. Jejich bohy jsou staří duchové mrazu a ledu, jejich mudrci mluví s větrem a přivolávají bouře. Mnohé kmeny chovají huňaté čtyřnohé obry, kteří hravě unesou majetek celého kmene, majestátní v klidu a hroživě v boji.

Divocí krollové bývají vyšší a mohutnější než jejich příbuzní z teplejších zemí, a také o dost chlupejtější. Neznají mnohé z věcí, které jiní považují za samozřejmé, i kovový nůž nebo obyčejný vůz jsou pro ně nové a neznámé. Ale jen ten, kdo je nezná, by se jim vysmíval, protože i ostatní krollové mají respekt před jejich silou a zuřivostí, a žádný mistr magie by se nechtěl na bojišti střetnout s jejich vyvolavači hromu a bouře.

Spoutaní krollové

Když jsou pro někoho krollové jen zvířata, nemá problém je lovit, krotit a zapřahat. Krollové zajati ve válkách či na otrokářských výpravách a jejich děti narozené v zajetí jsou jen majetkem, určeným k tomu, aby zakutý v okovech do roztrhání těla lámal kámen, po kolena ve vodě roztácel pumpu a tahal těžká břemena. Připravení o své příbuzné,

o svou čest, často i o svá jména, spoutaní krollové po nocích poslouchají vyprávění těch, které zajali jako dospělé, a sní o svobodě.

Pokud se jim povede utéct nebo je někdo vysvobodí, jsou často nesmiřitelnými nepřáteli svých bývalých pánů, od kterých se naučili mnohem víc, než kdokoliv čekal. Výpady loupeživých tlup z neprůchodných bažin či sotva obyvatelných hor pak ještě dlouho znepokojují okolní kraje. Jiní uprchlíci se vydávají na dlouhou cestu za svým kmenem, který často znají jen z příběhů. A ani ti, kteří spojí své přirozené talenty s dovednostmi naučenými od jiných ras, nemusejí být neúspěšní. Mnohý žoldácký velitel či lodní kapitán se nad svými muži tyčí do výšky, hlavu hrdě vztyčenou, i když má na rukou šrámy od okovů či záda zjizvená bičem.

Zvláštní schopnosti

Netopýří sluch

Zaslechne i to nejslabší prasknutí větvičky, slova pronášená šeptem nebo tichý dech skrývajícího se tvora.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže zaslechnout i velmi tiché zvuky a orientovat se podle nich i ve tmě. (bez aktivace, Duše)

Zběsilost (rychlá volba: Spoutaní krollové)

Bolest a chuť vlastní krve na rtech ho dokážou vybičovat k neskutečným výkonům.

Z každé tělesné jizvy získává postava vždy 1 zdroj navíc. (bez aktivace, Tělo)

Odznaky hrdinství

(rychlá volba: Hraniční krollové)

Bizarní ozdoby, tetování nebo účes oblašují, že vykonal odvážný skutek, a dodávají mu sebevědomí.

Postava má *nadání* (2 manévry) pro zastrašování všech tvorů inteligentnějších než zvířata. (bez aktivace, Vliv)

Zubří kůže (rychlá volba: Divocí krollové)

Tubá srst jej chrání lépe než prošíváná zbroj.

Pokožka dává postavě slevu odpovídající běžné zbroji, avšak bez jejích omezení. (bez aktivace, Tělo)

Kořeny magie

Duchové předků vždy odpovědí na jeho zavalání a dovedou jej ke zdroji moci.

Hráč může určit, že se poblíž nachází přirozené magické zřídlo, musí však popsat, jaká je jeho podstata, případně jak vzniklo. (aktivace: 1 Vliv)



ZÁKLADNÍ POVOLÁNÍ

BOJOVNÍK

Grendel se ošival ve vypávané zbroji a širokými nozdrami, tak typickými pro krolly, vztekle vydechoval vzduch. Jednání se vlekla. Vladyka Volrad společně s elfem Arcuilem, jemuž dělal Grendel osobního strážce, se snažili přesvědčit obležené skřety, aby se jim vzdali. Mezi vyslanci skřetů byla ale i trojice vychytralých goblinů, kteří se vykrucovali a chytrčili. Zásob i šípů prý mají dost a pevnost neopustí bez boje. Začali dokonce drze pištět něco o „zárukách“ a „nabrazení škod“.

Grendel cítil, jak se mu dělá rudo před očima. Nedalo se to zastavit. Náhle stál před skřetím poselstvem a jeho hlas otrásal plátnem velkého stanu.

„Vy ubožáci! Jaké škody byste mohli utrpět? Seberete se a potáhnete loupit na jinou ruinu. Chcete záruky?“

Rozzauřený kroll rozervál tkanici a přetáhl si prošťvanici přes hlavu.

„Toble vám zaručuju, když se nevzdáte!“ ukázal prstem na svůj obnažený krk. Věděl, že křivá jizva od meče na hrdle působí děsivě.

„Myslíte si, že já, který jsem bojoval s obry, tady budu sedět a poslouchat vaše tlachy?“ Grendel zvýšil hlas a strhl si halenu. Rány od kyje obra, který jejich výpravu před několika dny přepadl, nebyly ještě dobře srostlé a rychlým pohybem se znovu otevřely a zalily krví. Kroll slyšel, jak za ním Arcuil něco říká, ale nedbal na to. Teď už řval z plných plic.

„Kdo jste, že požadujete nějaké záruky? Zlomili jste snad někdy vaz zmítajícímu se divočákovi holým rukama, jako já?“

Grendel se vysoukal ze suknice, aby jim předvedl jizvu od kančího klu. Než ho kdokoliv stihl zadržet, stál před nepřátelským poselstvem úplně nahý, jen v bederní roušce. Skřeti byli vyzbrojeni šavlemi a noži, jak si před jednáním vymínili. Zírali však vytrštěně na krolla a neodvažovali se ani pohnout.

Když se vyjednaváči zanedlouho rozcházeli, byla dohoda o kapitulaci uzavřena.

„Skvěle, bojovníku,“ přitočil se na odchodu ke Grendelovi vladyka Volrad s úsměvem na rtech. „Jen nevím, jestli ti tvůj pán odpustí, že jsi ho zastínil v diplomatickém umění.“

Pokud vašeho hrdinu zocelily bitky a rvačky, pak bude jeho osudem nastavovat krk v boji. Postaví se do čela družiny, která se bude utkávat s nepřátelským houfem, a bude svým hrdinstvím a zkušenostmi chránit ostatní, jestliže je na cestě zaskočí dravá zvěř či zálužní skřeti. Vyzná se ve zbrojích a zbraních a bez dechu bude naslouchat legendám o slavných válečnících, protože jeho snem je stát se jedním z nich.

Svou cestu za slávou bude nejspíš začínat coby bezvýznamný přístavní rváč nebo odvedenec v královském vojsku. Může sloužit jako zbrojnoš či štítonoš u drobného šlechtice nebo jako panoš na dvoře urozeného pána. Mnoho bojovníků se živí také jako členové městských hlídek nebo jako osobní strážci bohatých obchodníků, jiní pocházejí z divokých horských kmenů a jejich náčelnických družin.

Důvodů, proč se bojovník vydá na cesty za dobrodružstvím, může být mnoho. Horká půda pod nohama poté, co usmrtil soupeře v souboji. Smrt pána, jemuž sloužil, či rozprášení jeho vojska. Touha získat věhlas jako nepřekonatelný šermíř nebo přiučít se něčemu u slavných mistrů. A může jej hnát i rozhodnutí pomstít se za utrpěnou porážku či příkoří.

Dovednosti

Pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům (Tělo)

- » **Pěší boj se zbraní proti lidem:** útok, obrana, finty
- » **Pěší boj beze zbraně proti lidem:** útok, obrana, finty
- » **Pěší boj se zbraní proti zvířatům:** útok, obrana, finty
- » **Pěší boj beze zbraně proti zvířatům:** útok, obrana, finty
- » **Zručnost se zbraní:** vyhazování a chytání zbraně, rozsekávání šátků ve vzduchu, chytání hozených věnců na kopí a podobně

Síla (Tělo)

- » **Hrubá síla:** vyrazení dveří, zdvihání břemen



Bojovnícké znalosti (Duše)

- » **Bájesloví:** legendy o slavných bitvách, zbraních a válečnicích
- » **Znalost výzbroje:** odhad kvality, ceny a nemagických schopností zbraně či zbroje, povědomí o výrobních postupech

Sebedůvěra (Vliv)

- » **Chvástání:** vychvalování svých činů a schopností, získávání úcty a obdivu
- » **Ocenění a ostouzení:** umění pochválit či pohánět cizí výzbroj či bojové schopnosti
- » **Zastrašování lidí:** zlomení morálky, zahánění na útěk

Zvláštní schopnosti

Letící zbraň

Kdo si myslí, že se obouručákem nedá zabít na dálku, bude nepřijemně překvapen.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže jakoukoliv zbraň pro boj zblízka použít jako vrhací zbraň, takže může využít zdarma manévry *Istivě* jako u kterékoliv běžné vrhací zbraně. (aktivace: 1 Tělo)

Cit pro zbraň (rychlá volba: Úroveň 3)

Ten chlap to s tesákem umí, a nemám na mysli jen porcování masa, jestli mi rozumíte.

Hráč si vybere jeden druh zbraně pro boj zblízka (např. kopí nebo meč). Postava má *nadání* (2 manévry) pro pěší i jízdní boj s tímto druhem zbraně proti jakémukoliv protivníkovi a pro zručnost s tímto druhem zbraně. (bez aktivace, Tělo)

Gladiátor (rychlá volba: Úroveň 1)

Vybojoval už tolik duelů s lidmi i zvířaty, že přesně ví, jak se jim dostat na kobyllku.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v pěším boji zblízka jakoukoliv zbraní (i nouzovou) proti zvířatům nebo lidem. (bez aktivace, Tělo)

Zápasník

Zná tajné údery a chvaty, které lámou kosti a drtí klouby.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v pěším boji zblízka beze zbraně proti zvířatům nebo lidem, tuto schopnost může uplatnit i proti soupeři ozbrojenému zbraní. (bez aktivace, Tělo)

Silák

*Dokáže vyvrátit okované dveře z pantů
nebo vyrvat menší strom ze země i s kořeny.*

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v činnostech vyžadujících pouze hrubou sílu (např. zvedání a odvalování břemen nebo vyrážení dveří). Dále může postava bojovat dvouručními zbraněmi a držet je při tom jen v jedné ruce. (bez aktivace, Tělo)

Šampion (rychlá volba: Úroveň 5)

*Jeho slova a chování dokážou zdrtit
soupeře dřív, než začne samotný boj.*

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v chvástání, ostouzení soupeřů a zastrasování lidí. (bez aktivace, Vliv)

Bojové reflexy (rychlá volba: Úroveň 4)

*Jeho rychlost je nelidská. V jediném
okamžiku může napadnout dva soupeře.*

Při boji zblízka může postava při každém svém tělesném útoku směřovaném pouze na dva cíle použít zdarma manévr *rozsáhle*. (bez aktivace, Tělo)

Osobní strážce

*Svého zákazníka nebo přítele dostane živého
a zdravého z jakéhokoliv nebezpečí.*

Tělesnými akcemi může reagovat pomocí manévru *obrana* nejen na akce vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na jakékoli akce vedené na jinou postavu, která se nachází poblíž. (bez aktivace, Tělo)

Rameno na rameno (rychlá volba: Úroveň 2)

*Věrnému spolubojovníkovi dokáže
pomoci v útoku i když žádá.*

Postava může zaplatit svými zdroji za svého pomocníka nebo jinou postavu, která se nachází dostatečně blízko a čelí nepřátelům v boji zblízka. (bez aktivace, Duše)

Hlava nehlava

*V zápalu boje dokáže rozbit soupeře
o hlavu takřka cokoliv.*

Postava může při boji zblízka udělit jizvu jakémukoli předmětu, který použije jako nouzovou zbraň. Předmět tak zničí a získá tím 1 zdroj jako při zničení zbraně běžné kvality. (bez aktivace, Tělo)

Pádny úder

*Ranou své zbraně dokáže prorazit
i pevnou zbroj nebo rozdrtit přílbu.*

Proti jeho útokům se zbraní poskytuje zbroj o 1 menší slevu. (bez aktivace, Tělo)

Přečtení soupeře

*Pozná, co může od svého protivníka čekat,
a to ještě dřív, než se s ním střetne.*

Hráč může stanovit, že budoucí soupeř jeho postavy má při boji zblízka určitou slabinu nebo nějakou oblíbenou taktiku, kterou ve střetu s jeho postavou využije. (aktivace: 1 Vliv)

LOVEC

*Pronásledovatelé jim byli v patách. Ulicí se neslo
štěkání psů a hrubé hlasy mužů. Štíblá elfka se
hnala vpřed jako chrt, až jí luk divoce poskakoval
na rameni, ale trpaslík Snarri sípal a začínal za-
ostávat. Elriel se zastavila, a zatímco čekala na
svého pomalejšího přítele, nasála nosem vzduch.
Pomalou, rozvážně. Jako by vůbec nešlo o život.*

„Tudy,“ ukázala, když ji Snarri doběhl. „Tím směrem je řeka.“

Bez rozmyšlení vběhla do vrat nejbližšího průjezdu a Snarri ji následoval. Pot mu stékal zpod přílby a štípal ho v očích jako ocet. Téměř do Elriel narazil, když se nečekaně zastavila.

Byli na dvoře pivovaru. Před nimi stál vrčící vlkodav, který Snarriho převyšoval o půl hlavy, a nebyl ani trochu uvázaný.

„Mlč a nehýbej se,“ řekla Elriel. Znělo to klidně. Jedině díky tónu tobo hlasu se Snarri nevrhl rovnou zpátky do průjezdu. S hrůzou sledoval elfku, která roztábla prázdné dlaně do stran, aby na ně pes viděl. Pak k němu pomalu vykočila. Zvířeti se zježila srst vzadu na krku a vrčení zesílilo. Elriel se zastavila. Chvilí se nedělo vůbec nic, jen zvenku bylo slyšet blížící se pronásledovatele. Vlkodav cenil zuby, Snarri se potil, korálky na elfčinych rukávech se pohupovaly.

Pak konečně bestie couvla a zvedla sklopené uši. Teprve tehdy Elriel promluvila. Nejprve měkkým elfským jazykem, jehož tóny hladily a vlnily se jako stuha ve větru. Pak zřetelně a důrazně vyslovila „lehni“. Pes uposlechl příkazu a položil hlavu na přední běhy.

Když se od něj Elriel odvrátila, Snarri ji už držel za paži a vlekl ji k nízkému plátku na druhém

konci dvora. Za ním už byla jen otevřená hladina řeky. Elfka beze slova ukázala pod kořeny jedné z blízkých vrb. Tam, skrytí v rákosí, naslouchali zvukům od pivovaru. Převládaly mezi nimi zděšené mužské výkřiky, kňučení psů a hluboký štěkot vlkodava.

„Z nejbhoršího jsme venku,“ usmála se Elriel na Snarriho.

„Koukám,“ pronesl tiše trpaslík, „že lovec jako ty si umí poradit i v roli kořisti.“

Jestliže si pro svou postavu zvolíte lovecké zkušenosti, pak byla nejspíš jejím domovem divočina. Ovládá stopařské umění a pozene se dopředu vždy, když bude družina někoho pronásledovat. Umí se skrývat ve stínu stromů, zná lesní stezky a udrží směr tam, kde by jiní zabloudili. Ovládá lov a líčení pastí, takže její přátelé nebudou v přírodě hladovět. Zvířata si umí také ochočit a udělat z nich platné pomocníky. V neposlední řadě je skvělým střelcem, ať již vezme do ruky luk nebo kuši.

Nejspíš půjde o stopaře či zálesáka. Může se živit lovem a prodejem kožešin či výrobků z kostí zvířat. Nebo být v cizích službách, jako lovcí na tvrzi urozeného pána či jako lesník spravující oboru patřící městu. Někteří lovci se pohybují na hraně zákona, když provádějí tajnými stezkami pašeráky a lesní lupiče. Ale hrdina může začínat i jako obyčejný pocestný, který se o sebe umí postarat v divočině, nebo jako barbar z hraničních hvozdu či nedostupných hor.

Za dobrodružstvím se lovec často vydává tehdy, když zvěř v jeho domovském hvozdu vymře nebo ji vyštvou pryč noví osadníci. Může mu také přestat platit jeho pán nebo mohou královští vojáci pochyťat zbojníky, s nimiž se bratřil. Nebo třeba zatouží po toulkách a svobodě, kterou jako obecní pastýř nikdy nezakusil.

Dovednosti

Pěší střelba proti lidem a zvířatům (Tělo)

- » **Pěší střelba na lidi:** používání střelných zbraní od krátkého luku až po kuši
- » **Pěší střelba na zvířata:** používání střelných zbraní od krátkého luku až po kuši
- » **Pěší střelba na terč:** střelba na neživé cíle



Pohyb v divočině (Tělo)

- » **Pohyb ve vodě:** plavání, řízení člunu a voru, pádlování
- » **Tichý pohyb v divočině:** lehké našlapování, plížení se
- » **Otužilost:** snášení zimy, hladu, žízně, dlouhé pochody

Přežití v divočině (Duše)

- » **Smysly:** zrak, sluch, čich, chuť, hmat, prohledávání, postřeh
- » **Zálesáctví:** rozdělení ohně, nalezení přístřeší, potraviny a vody, vaření
- » **Orientace v divočině:** znalost zákonitostí prostředí, odhad správného směru, vyhýbání se nebezpečným místům a jevům
- » **Skrývání se v divočině:** nalezení úkrytu pro sebe nebo pro předmět

Lov (Duše)

- » **Lovecké pasti:** líčení, nalézání a zneškodňování loveckých pastí (například smyčky, oka, padající stromy a kameny), odhad jejich síly a účinků, kladení návnad na zvířata, příprava tenat na ptáky
- » **Rybolov:** příprava vrší na ryby, lov na udici
- » **Stopování:** čtení a sledování stop živých tvorů (otisků, výkalů, zbytků ohnišť aj.), svedení ze stopy, zahlazování stop
- » **Zpracování kořisti:** stažení kožešiny, vyčinění a výroba z kůže, řemeslné zpracování kostí, zubů a klů, znalost trhů s masem, kožešinami a trofejemi, znalost cen

Jednání se zvířaty (Vliv)

- » **Znalost zvířat:** odhad hranic (Tělo, Duše, Vliv), odhad pocitů a úmyslů
- » **Ovlivňování zvířat:** působení na zvířata (od laskavosti až po přísnost), vyvolání pocitů (od klidu až po paniku), napodobování hlasů zvířat, vábení
- » **Zastrašování zvířat:** zlomení sebedůvěry, zahánění na útěk

Vedení zvířat (Vliv)

- » **Získávání a výcvik zvířat:** odhad a nákup, nalezení, ochočení, krocení, cvičení zvířat k následování povelů, získání si důvěry
- » **Velení zvířatům:** vydávání jednoduchých povelů, využívání zvířat ke stopování a jiným činnostem

Zvláštní schopnosti

Jedno oko otevřené

Je ostražitý a vnímá, co se kolem děje, i když odpočívá nebo spí.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže i během spánku reagovat na jakoukoliv akci přímo ohrožující ji nebo jiného člena družiny, jako by nespala, pokud někdo nepoužije k jejímu usnutí omamné látky či magie. Postava se tedy při úspěšném použití této dovednosti včas probudí a zareaguje na nebezpečí – hráč si může hodit na iniciativu. (aktivace: 1 Duše)

Vetřelci (rychlá volba: Úroveň 5)

Vycítí na dálku cizí tvory, pro něž není divočina domovem.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže v divočině určit, kterým směrem se do vzdálenosti asi jedné hodiny chůze nacházejí tvorové, již zde nejsou doma. (aktivace: 1 Duše)

Něco z ničeho (rychlá volba: Úroveň 2)

Nepotřebuje železa ani oka z drátů, k vytvoření smrtící léčky mu stačí kus provazu a nůž.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže i bez vynaložení koupených surovin vytvářet lovecké pastě se silou až do výše své Duše. (aktivace: 1 Duše)

Dobrá muška (rychlá volba: Úroveň 3)

Se svou oblíbenou zbraní dokáže zasáhnout hned první ranou, jako by cíl jeho střelu přímo přitahoval.

Hráč si vybere jeden druh střelné zbraně (např. luk). Postava má *nadání* (2 manévry) pro pěší i jízdní střelbu tímto druhem zbraně na jakýkoliv cíl. (bez aktivace, Tělo)

Lučičník (rychlá volba: Úroveň 1)

Před jeho střelami není úniku. Najde si svou kořist v jakémkoliv úkrytu a ví, jak šípem spolehlivě zmrazit zvíře nebo člověka

Postava je *zběblá* (některé manévry zdarma) v pěší střelbě jakoukoliv střelnou zbraní na lidi, zvířata a neživé cíle. (bez aktivace, Tělo)

Průzkumník

V přírodním terénu se pohybuje tiše jako duch a jeho bystrému zraku nic neunikne.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v tichém pohybu, skrývání se a odhalování skrytých tvorů či věcí v divočině. (bez aktivace, Duše)

Zálesák

V divočině je jako doma, neztratí směr ani netrpí hladem. Voda je jeho živel a řeky jsou pro něj cestami spolehlivě vedoucími k cíli.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v hledání cesty, potravu a přístřeší v divočině, v lovu zvířat, rybolovu a vytváření loveckých pastí, ve zpracování a prodeji kořisti, v činnostech vyžadujících otužilost a v plavání i plavbě malým plavidlem. (bez aktivace, Duše)

Stopař

Kde jiní vidí pouze brázdu ve sněhu, on dokáže rozpoznat stopy pěti mužů, kteří odnášeli hledanou ženu směrem na sever.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v stopování a zakrývání stop. (bez aktivace, Duše)

Krotitel

I to nejvzpornější zvíře zjihne pod jeho přísným pohledem či výbružným zamručením.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v ochočování si zvířat, využívání zvířat pomocí povelů a v zastrahování zvířat. (bez aktivace, Vliv)

Zdvojená střela (rychlá volba: Úroveň 4)

První šíp ještě sviští vzduchem a zkušená ruka již zakládá na tětivu druhý.

Při střelbě, během níž má postava dostatek dobře přístupné munice (například šípy zabodané před sebou v zemi), může postava při každém svém útoku směřovaném pouze na dva cíle použít zdarma manévry *rozsáble*. (bez aktivace, Tělo)

K neutahání

Stačí mu trochu si zdřímnout a je zase čilý jako rybička.

Při nedostatečném odpočinku si postava doplní 2 vyčerpané zdroje navíc. (bez aktivace, Duše)

Jedna duše

Dokáže si své zvíře vycvičit tak, že na sebe cizího člověka nenechá ani sáhnout.

Hráč může určit, jak bude reagovat ochočené zvíře jeho postavy na tvora, který se s ním právě pokou-

ší navázat kontakt (například pes může odmítnout nabízený pamlsk i v nepřítomnosti svého pána, kůň může na zahvízdnutí shodit jezdce, který se na něm pokouší ujet). To platí, pokud není zvíře očarováno. (aktivace: 1 Vliv)

KEJKLÍŘ

Trpaslík Harald stál v okně a močil dolů na dvůr.

„*Skvělý plán, Zvonku,“ prohlásil. „Jenom jsem z toho čekání pod postelí málem praskl.“*

Mladý hobit Zvonislav Prstka seděl na řečené posteli, před sebou rozloženy papíry, které vytáhl ze škvíry pod krbovou římsou.

„*Byla to jediná možnost, pane Haralde,“ řekl. „Víš sám, že jsme tenhle pokoj obrátili vzhůru nohama a ukryt s listinami jsme nenašli.“*

„*Čím se ti vlastně podařilo přimět Verenu z Úhoště, aby ty dopisy šla vyjmout ze skrýše?“*

„*Měl jsi mě vidět, pane Haralde,“ zakřenil se půlčtík. „Navštívil jsem ji v bohatě vyšívaném kaftanu, pleť jsem měl zažloutlou a hlas se mi stařecky třásl. Ani ty bys mě nepoznal.“*

„*Věřím,“ odtušil trpaslík. „Vzpomínám si, jak jsi ze mě kdysi vymámil dva haléry v převleku za žebráka.“*

„*Nuže,“ navázal hobit potěšeně, „představil jsem se jako hlava plátenického cechu a naznačil jsem, že s naším urozeným panem Radmirem nevycházíme dobře. A že bychom štědrě zaplatili za něco, co by nám umožnilo vyjednávat s ním z pozice síly.“*

„*A to stačilo?“*

„*Samozřejmě, že ne. O tom, že by mi ta důvěrná psaní ukázala, nechtěla ani slyšet. Tak jsem začal mluvit, jako když medu ukrájuje, a říkal jsem samé věci, které by mě na jejím místě urazily. Že si vážím jejích čarodějných schopností, ale jen těžko mohu věřit tomu, že by nějaké zaklínadlo na přivolání větru dokázalo dostat do jejího držení tak přísně strážené dokumenty. A že vše, co o obsahu těch listin zatím prozradila, svědčí pouze o bohaté fantazii. Nakonec se zvedla a vztekle odkráčela sem do ložnice.“*

„*Zbytek jsem viděl zpod postele na vlastní oči,“ doplnil ho trpaslík, zatímco si zavazoval poklopec. „Měli bychom zmizet, Zvonku. Nicméně začínám tvůj úspěch chápat. Zřejmě sdílíš s tou čarodějnici jisté povahové vlastnosti.“*

„*Myslíš prohnanost, pane Haralde?“ zamrkal hobit spiklenecky.*

„*Jesitnost, kejklíři,“ odtušil trpaslík suše. „Měl jsem na mysli jesitnost.“*

Povolání kejkliře bude ideální pro ty, kdo mají rádi nejednoznačné hrdiny. Kejkliř je dítětem ulice, dokáže zapadnout mezi chátru a vykroutit se z každého nebezpečí. Že přitom nejedná vždy úplně poctivě, je pochopitelné. Ovládá nejrůznější triky a kejkle, od vykrádání kapes a falešné hry přes převleky až po šplhání po zdech. Jako nikdo jiný se dokáže orientovat ve městě, získávat informace a nalézat ukryté předměty. A nezaváhá ani chvíli, je-li třeba vrhnout po nepříteli skrytý nůž nebo kámen.

Kejkliř ale není jen obyčejný pouliční zlodějíček, je to skutečný umělec ve svém oboru. Může být hvězdou komediantské tlupy, jezdeckým akrobatem, lidovým vypravěčem či trubadurem stejně jako proslaveným kapsářem. Poctiví měšťané a rolníci mu sice často nadávají do taškářů, vandráků a komediantů, nazývají jej pobudou, chmatákem i povalečem, ale stejně se nakopec nechají okouzlit a zasmějí se jeho kouskům.

Kejkliř, který se živí jako komediant nebo mistr, cestuje v zájmu své obživy od hradu k hradu a od města k městu tam, kde ještě neznají jeho příběhy a představení. Pokud byl usazen ve městě, může prchat do divočiny před spravedlností. Nebo před kumpány, které zradil, či před rozezlenými manželi žen, které svedl.

Dovednosti

Pěší vrh proti lidem a zvířatům (Tělo)

- » **Pěší vrh na lidi:** vrhání malými předměty a zbraněmi (od nože až po oštěp) a metání kamenů koženým prakem
- » **Pěší vrh na zvířata:** vrhání malými předměty a zbraněmi (od nože až po oštěp) a metání kamenů koženým prakem
- » **Pěší vrh na terč:** vrh na neživé cíle

Akrobacie (Tělo)

- » **Mrštnost:** šplh a lezení, protahování se úzkými otvory, vykroucení se z pout
- » **Pohyblivost:** běh, skoky a pády, úhyby, rovnováha
- » **Jezdecktví:** jízda na koni, řízení vozu
- » **Jezdecká akrobacie:** nasedání a sesedání za jízdy, jízda pod koňským břichem, přeskakování z koně na vůz

Triky a kejkle (Tělo)

- » **Rychlé prsty:** žonglování, triky s drobnými předměty, ukrytí věci na svém těle nebo v oděvu



- » **Okrádání:** kapsářství, falešná hra, prošacování a spoutání
- » **Tichý pohyb ve městě:** lehké našlapování, plížení se

Přežití ve městě (Duše)

- » **Orientace ve městě:** znalost zákonitostí prostředí, odhad správného směru, vyhýbání se nebezpečným místům a jevům, získávání zboží a kontaktů
- » **Skrývání se ve městě:** nalezení úkrytu pro sebe nebo pro předmět, splnutí s davem

Ovlivňování pocitů (Vliv)

- » **Předstírání:** skrývání svých záměrů a pocitů, vyvolání zdání (vlastní neškodnosti, hlouposti, vysokého postavení, znalostí aj.), matení, lhaní
- » **Převleky:** přestrojování se, líčení a masky
- » **Herectví:** upoutání pozornosti, svádění, napodobování cizího hlasu a mimiky, pobavení či citové pohnutí publika
- » **Umění:** hra na hudební nástroj, zpěv, tanec, verše, malování, sochařství

Zvláštní schopnosti

Změna tváře (rychlá volba: Úroveň 5)

Nepotřebuje převleky ani líčidla. Prostě jen svaští obličej, rozčuchá si vlasy, shrbí se nebo napodobí záskuby silence tak dovedně, že jej ani přátelé nepoznají.

Postava s touto vyhrazenou dovedností se dokáže vydávat za někoho jiného (například za stařenu nebo žebráka), ačkoliv neměla dost času nebo prostředky k tomu, aby se nalíčila nebo použila převlek. Nemůže se však tímto způsobem vydávat za nějakou určitou existující osobu. (aktivace: 1 Tělo)

Děsivá přesnost (rychlá volba: Úroveň 3)

Pokud se jím vržená zbraň chvěje v trámu vedle vaší hlavy, buďte si jisti, že neminul. Bylo to varování.

Hráč si vybere jeden druh vrhací zbraně (např. nůž nebo oštěp). Postava má *nadání* (2 manévry) pro pěší i jízdní vrhání tímto druhem zbraně na jakýkoliv cíl. (bez aktivace, Tělo)

Rychlé ruce

Zbraň či glejt, o který jej chce někdo připravit, mění místa tak rychle, že to skoro nelze postřehnout.

Postava má *nadání* (2 manévry) čelit tomu, když ji někdo chce připravit o předmět, který drží v rukou. (bez aktivace, Tělo)

Vrhač (rychlá volba: Úroveň 1)

Zabíjel na dálku už tolikrát, že předvídá každý pohyb i úmysl své kořisti.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v peším vrhání jakoukoliv vrhací zbraní na lidi, zvířata a neživé cíle. (bez aktivace, Tělo)

Akrobat (rychlá volba: Úroveň 2)

Je skvělý jezdec i běžec a jeho přemety či skoky ze střechy na střechy vyrazí přiblížícím dech.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) ve skocích a pádech, v běhu, jezdeckví a jezdecké akrobacii. (bez aktivace, Tělo)

Provazochodec

Po provaze běhá jako veverka a svým lehkým krokem dokáže bez jediného zaskřípání překonat i rozvrzanou prkennou podlahu.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v udržování rovnováhy a v tichém pohybu ve městě. (bez aktivace, Tělo)

Hadí muž

Ten člověk má snad ohebné i kosti a dokáže lézt po zdi jako moucha.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) ve šplhání a lezení, protahování se úzkými otvory a vykroucení se z pout. (bez aktivace, Tělo)

Zloděj

Vyhodit kotvičku na hradební zeď je pro něj stejně snadné jako odříznout něčí váček nebo vytáhnout eso z rukávu.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) ve vrhání na neživý cíl, žonglování, tricích s drobnými předměty, okrádání druhých a v ukrývání věcí na těle. (bez aktivace, Tělo)

Špeh

Přesně ví, kde je možné se ve městě či na vsi schovat a kde naopak hledat to, co mělo uniknout jeho zvědavému zraku.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v ukrývání se a odhalování skrytých tvorů či věcí ve městě a v orientaci ve městě. (bez aktivace, Duše)



Komediant

*Když mluví, může mu za zády
přecházet karavana velbloudů
a nikdo si jí ani nevšimne.*

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v předstírání a herectví, v přestrojování se a v uměleckých kouscích. (bez aktivace, Vliv).

Dvě mouchy jednou ranou (rychlá volba: Úroveň 4)

*V jediné chvíli vrhne každou
rukou jeden nůž či kámen.*

Při vrhání, během nějž má postava dostatek dobře přístupné munice (například vrhací nože v pouzdrech na předloktích nebo kameny na zemi před sebou), může postava při každém svém útoku směřovaném pouze na dva cíle použít zdarma manévru *rozsáhle*. (bez aktivace, Tělo)

Skrytá kapsa

*Nikdo neví, jak to dělá,
ale nějakou tu drobnost je
schopen pronést kamkoliv.*

Hráč může určit, že jeho postava má u sebe jeden malý předmět do velikosti dlaně, a to i poté, co byla prohledána. Pokud by se však mělo jednat o předmět cenný (například prsten s drahokamem), muse-la jej postava dříve koupit. (aktivace: 1 Tělo)

MASTIČKÁŘ

„Je to tvoje vina, že trpíš. Opakuji znovu, že bychom ti rádi pomohli, ale nedáváš nám možnost.“

Krch se skláněl nad ležícím zajatcem a díval se mu upřeně do očí. Jeho kroužková košile skřípala, jak se nadechoval po rychlém běhu, a celý páchl potem, kůží a olejem. Ondřej dřepěl u zajatcovy zlomené nohy a sledoval mohutného zbrojnoše s úděsem. Věděl ale, že jeho úkolem není soudit Krchovy činy.

„Zkusíme to ještě jednou,“ pronesl klečící ozbrojenec a otřel si zpcené čelo. „Kam vaši lidé odvěklí Mrzenovy děti?“

Zajatcův obličej byl jen němou maskou. Křtžem krážem se přes něj táhly škrábance, k nimž přišel, když se pokoušel ztratit se svým pronásledovatelům v porostu planých růží za hradem.

Krch se odvrátil a pokynul Ondřejovi. Jeho výraz byl nesmlouvavý. Ondřej věděl, že zbrojnoše je věrný jako pes a miluje děti svého pána. Krch nesnel představu, že by chlapci a oběma holčičkám někdo

ublížil. Zajatcova zatvřelost ho očividně přiváděla k zuřivosti.

Ondřej zaváhal. Jenže věděl, že s každým dalším okamžikem jim uniká šance na záchranu dětí. A stejně jako Krch tušil, že psancům nejde o výkupné, ale o to, aby se rytíři Mrzenovi pomstili. Vzal proto opatrně zajatcovu zraněnou nohu do dlaní a jemně s ní pobnul. Muž vykřikl bolesti. Ondřej chtěl končetinu položit zpět, ale Krch odmítavě zavrtěl hlavou. Felčar sevřel ústa, ale poslechl. Tentokrát se rukou dotkl přímo otevřené rány a zakýval několika roztráštěnými kůstkami. Zajatý zavyl jako pes, když si spálí čumák o kamna. A kvílel pořád dál.

Ondřej zavřel oči. Do mysli se mu prodrala představa mistra Theodorika, jak promlouvá ke studentům a hledí při tom z okna učebny na řeku.

„Pamatujte si, že pokud někdy záměrně ublížíte člověku, poznám to na vás. Uvidím to ve vašich očích. Ucítím to z vašeho pachu. Jestliže se proběšíte proti svému poslání, raději už za mnou nechodte.“

Ze vzpomínky ho vytrhl Krchův hlas.

„Mastičkáři, co je s tebou? Spíš snad? Vyndej z mošny nějaký svůj dryák, co pomáhá od bolesti. Ten chlap chce mluvit.“

S povoláním mastičkáře se pojí zejména péče o blaho lidí kolem. Mastičkář se učí léčit nemoci a ošetřovat zranění z boje, ale i připravovat a rozpoznávat jedy a oslabovat jejich účinky. Vyzná se v lektvarech a v případě potřeby namíchá stejně dobře uspávací jako posilující nápoj. A protože často hovoří s lidmi, dobře zná jejich bolesti i slabosti a ví, jakou cenu jsou ochotni v těžkých chvílích zaplatit, je i skvělým vyjednavatelem.

Na mastičkáře narazíte nejčastěji ve městech, kde se živí jako ranhojiči nebo lazebníci. Jsou tu ale k vidění i dryáčníci, apatykáři a prodejci lektvarů, kteří své výrobky nabízejí v krámě či stánku na trzích. Mladý mastičkář může sloužit jako pomocník lékárníka nebo jako felčar na hradě u starého šlechtice, jenž trpí různými neduhy. Na venkově mají léčení obvykle na starosti bylinkáři a kořenářky, u přírodních společenství kmenoví mudrci či kněží. Mnozí z těchto léčitelů i jejich pacientů věří tomu, že síla uzdravovat nepochází jen z vědění, ale byla jim propůjčena vyšší mocí.

Mastičkář někdy z donucení vyráží na cesty, protože prchá před nespokojenými pacienty, kteří

mu kladou za vinu zhoršení svého stavu. Jindy však shání vzácné ingredience do svých medicín nebo pátrá z pověření svého pána či kmene po neobvyklých léčebných postupech.

Dovednosti

Odolnost a výdrž (Tělo)

Odolávání strastem: nemoci, otravy, popáleniny, poleptání, bolest, alkohol a omamné látky

Léčení lidského těla (Duše)

- » **Rozpoznání tělesných chorob:** nacházení příčin nemocí, určení napadeného orgánu, postřehnutí známek působení jedů a omamných látek, ohledávání mrtvol
- » **Ošetřování těla:** oživovací zákroky, obvazování a sešívání ran, zastavení krvácení, opatření proti otravě, uštknutí, popálení, omrzlinám, dušení, poleptání, dlouhodobé vyhladovělosti či nedostatku tekutin, léčba nemagických nemocí a otrav, napravování kostí, péče o nemocné
- » **Lazebnictví:** trhání zubů, stříhání a holení

Lektvary a jedy (Duše)

- » **Mastičkářské znalosti:** rozpoznávání lektvarů a jedů, zjišťování přítomnosti jedu v jídle či nápoji, odhad síly a účinků jedu podle zbarvení, čichem nebo chutí
- » **Lučba:** bylinkářství, znalost kovů a kamenů, tělesných šťáv a částí těl, zíhání, destilování a další způsoby získávání surovin
- » **Výroba a podávání lektvarů:** příprava léků, hojivých masť a přípravků k otupení bolesti, znalost dávkování a vedlejších účinků
- » **Výroba a podávání jedů:** výroba jedů působících na tělo lidí a zvířat, jejich maskování v jídlech a nápojích
- » **Výroba protijedů:** příprava látek potlačujících účinky otravy

Jednání s lidmi (Vliv)

- » **Znalost lidí:** odhad hranic (Tělo, Duše, Vliv), odhad pocitů a úmyslů
- » **Vyjednávání s lidmi:** přesvědčování, přímé ovlivňování pocitů a názorů (od přemlouvání až po výhrůžky), výslechy
- » **Smlouvání s lidmi:** dosahování nejlepší možné ceny při obchodování

Zvláštní schopnosti

Čtení v duši

*Vidí člověku až do žaludku
a dokáže odhadnout jeho
pravou povahu i schopnosti.*

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže společně s odhadem jedné z hranic určitého člověka zároveň zjistit i výši nebo obsah jeho charakteristiky. (aktivace: 1 Vliv)

Umění improvizace (rychlá volba: Úroveň 3)

Zatímco jiní zkoušejí chybějící přísadu nějak nahradit, on si zkrátka upraví celý recept.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vyrobit jakoukoliv substanci z nouzových surovin, aniž by výrobek ztratil s východem nebo západem slunce své vlastnosti. Stále však platí omezení, že substance nemůže mít větší sílu než 1. (aktivace: 1 Duše)

Všelék

Sbírá babské recepty, studuje staré lékařské spisy a díky tomu dokáže namíchat léčivý životabudič, který zabírá prakticky na cokoli.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vyrobit lektvar, který nemá omezený účel, ale hojí jakýkoliv druh tělesných jizev – od zranění až po nemoc. (aktivace: 1 surovina)

Neobvyklé jedy (rychlá volba: Úroveň 5)

Míchá jedy, jako by tvořil umělecké dílo – tu něco přidá, tam něco změní a výsledek je ohromující.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vyrobit rychlý jed nebo omamnou látku, které účinkují okamžitě. (aktivace: 1 surovina)

Postava také dokáže vyrobit dvousložkový jed nebo omamnou látku, které zůstanou v těle oběti a začnou působit teprve v okamžiku, kdy oběť pozře něco, co jed aktivuje. Jed či omamná látka zůstanou v těle oběti nejpozději do nejbližšího slunovratu nebo rovnodennosti. (aktivace: 1 surovina)

Postava rovněž dokáže vyrobit těžko odhalitelný jed či omamnou látku, které nemají výraznou chuť, vůni ani barvu. (aktivace: 1 surovina)

Ranhojič

Kde běžný felčar dokáže tak nanejvýš pustit žilou pacientovi i jeho měšci, on zachraňuje životy.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v léčení lidského těla, v lučbě a v přípravě a podávání lektvarů. (bez aktivace, Duše)

Travič

Jedy a uspávací, které vyrábí, účinkují spolehlivěji než ostrá dyka nebo rána do zátylku.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v přípravě a maskování jedů a uspávací a v mastičkářských znalostech. (bez aktivace, Duše)

Vyjednavač (rychlá volba: Úroveň 4)

Ví, co a kdy je třeba říci, aby se rozhovor ubíral tím správným směrem.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v odhadování hranic, pocitů a úmyslů lidí a ve vyjednávání a smlouvání s lidmi. (bez aktivace, Vliv)

Ostrý jazyk (rychlá volba: Úroveň 1)

Umí se zastat svých přátel a jeho slova tnou hlouběji než meč.

Akcemi spadajícími pod Vliv může reagovat pomocí manévru *obrana* nejen na akce vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na jakékoliv akce vedené na jinou postavu, která se nachází v doslechu. (bez aktivace, Vliv)

Moudrý rádce (rychlá volba: Úroveň 2)

Pouhá jeho přítomnost může jeho přátelům pomoci odolat nátlaku nebo přesvědčit o své pravdě odpůrce.

Postava může zaplatit svými zdroji za svého pomocníka nebo jinou postavu, která se nachází dostatečně blízko a čelí přesvědčování, smlouvání nebo ovlivňování. (bez aktivace, Vliv)

Samaritán

Už pouhá jeho přítomnost u lůžka zraněného či nemocného dodává naději i víru v uzdravení.

Při léčení tělesné jizvy může postava zčásti nebo zcela zaplatit svými zdroji Vlivu za hojení pacienta. (bez aktivace, Vliv)

Pečovatelský zásah

Masáž bolavých zad, pečlivé převázání ran nebo podání povzbuzujícího nápoje dokážou spolubojovníkovi doplnit ztracené síly.

Když se někomu přiměřeně dlouho věnuje, může mu předat libovolné množství svých tělesných zdrojů. (bez aktivace, Tělo)

Lazebník

Holení a stříhání vlasů jsou jen záminkou k tomu si poklábosit a vyměnit novinky.

Hráč může stanovit, že o určité postavě koluje mezi lidmi nějaká fáma nebo pomluva. (aktivace: 1 Vliv)

ZARÍKÁVAČ

Obr spal. Ležel v trávě uprostřed lesního palouku a jeho nabé tělo porostlé chlupy se otrásalo, jak chraptivě vydechoval. Až k nim byl cítit pach syrového masa a opodál se povalovaly obryzané skopové kosti.

Nejprve se k němu vydal Diviš s dlouhou dykou, ale stalo se přesně to, co předpovídal. Ačkoliv mu pod nohou nezapraskala ani větévka, obr se náhle posadil a začenal. Pak už šlo všechno ráz na ráz.

Knata se vyřítil z křoví s mečem v rukou a snažil se přitáhnout na sebe obrovu pozornost. Volch v téže chvíli vyškubl ze zánadří kus pláténka. V něm, pokud mu stařena z vesnice nelhala, byla obrova srst. Volch ji seškrábal z rohu krajní chalupy, do nějž pryč bestie v noci narazila, když odnášela pryč ukradenou ovci. Smísl pak tubé chlupy s dřevěnými trískami, rozdrtil směs kamenem a promyl tekoucí vodou, zaklínaje se při tom živly, z nichž je složen svět. Pokud si však stařena svou historku vymyslela, mohl si u tobo stejné dobře prozpěvovat ukolébavku.

Se zatajeným dechem teď vztáhl ruku před sebe, zašeptal zaklínadlo a pevně pláténko sevřel. Nestalo se nic. Obr se obnal nohou po Knatovi, zaryčel a zvedl z trávy kyj. Volch zvýšil hlas a ruku sevřel tak, že z váčku vycedil trochu vody. S úlevou sledoval, jak se stojící obr sípavě a marně pokouší nadechnout. To už k němu přiskočil Diviš a pokusil se mu vrazit dyku do podkolenní jamky. Obluda ho však srazila na zem a rozkročila se nad ním.

Volch vykřikl nová slova a divoce zatočil rukou svírající pláténko nad hlavou. Obr zmateně zavrávorál a Diviš zpod něj vystartoval jako zajíc. Zaríkávač rozpřáhl ruce, zadeklamoval a srazil pěsti k sobě. Mobytné tělo se otrásko neviditelným nárazem a bestie zavyla bolestí. Obr se jednou rukou křečovitě chytil za hrudník a kyjem se takřka poslepu rozháněl kolem sebe. Když k němu Knata přiskočil a jedním švihem mu přetal šlachy pod kolena, Volch ucítil slabost v břiše a o dvě nadechnutí později už se poroučel k zemi.

Když se probral, klečel u něho Diviš a usmíval se.

„Vstávej, zaríkávači,“ pronesl, „zase jsi jednou přišel o to nejlepší.“



Vydá-li se váš hrdina cestou magie nebo se zcela oddá víře, budeme ho nazývat zaříkávačem. Jeho oborem bude tajemno a nadpřirozeno. Vyzná se v historii, ve starobyklých jazycích a v legendách o zázračných místech a artefaktech. Vycítí nadpřirozené síly, když se s nimi setká, a bude vědět, jak hovořit s netvory, strašidly či nemrtvými tak, aby je nevydráždil a získal od nich, co potřebuje. Dokáže sesílat kletby a požehnání, črtat magické obrazce a symboly a využívat sílu rituálních předmětů, ať už půjde o kouzelnickou hůl nebo o přívěšek náboženského řádu.

Zpočátku bude zaříkávač nejspíš pouhým zasvěcenecem nižšího stupně. Možná se bude jako čarodějnický učeň školit u svého mistra v ovládání čar a kouzel. Nebo bude jako novic pilně studovat v klášteře a každý den žádat svého boha, aby mu propůjčil sílu činit zázraky. Může ale jít též o venkovského hadače či kmenového věštce, stejně jako o potulnou kazatelku či žebravého mnicha.

Na dobrodružné výpravy se může zaříkávač vydávat proto, že jej nějakým dlouhodobým posláním pověřil jeho mistr či řád. Může být ovšem také na útěku před následky nevydařeného zaklínadla nebo před hněvem svého duchovního vůdce. Někteří zaříkávači hledají na cestách též víru, osvětlení nebo nové přístupy k čarování.

Dovednosti

Učenost (Duše)

- » **Vzdělání:** čtení a psaní, cizí jazyky, znalost starých jazyků a písem
- » **Cestovatelské znalosti:** místopis, historie a pověsti, pověry a přísloví
- » **Okultní a náboženské vědomosti:** orientace v různých náboženstvích a systémech magie, znalost kouzelnických obrazců, rituálů a tajných jazyků, náboženských symbolů, obřadů a obětí
- » **Rozpoznání nadpřirozena:** nacházení magických zřídél a svatyní, objeovávání stop působení kouzel a výskytu nadpřirozených sil

Léčení lidské duše (Duše)

- » **Rozeznávání duševních chorob:** nacházení příčin nemocí, duševních útrap a odhalení známek šoku
- » **Ošetřování duše:** zklidnění, dodání naděje, vytržení z letargie, léčba duševních chorob a ztráty duševních schopností

Vůle (Duše)

- » **Síla vůle:** psychická odolnost, nezlomnost a nepoddajnost

Rituální předměty (Duše)

- » **Vytváření:** vkládání zdrojů do kultovních předmětů (např. přívěšek náboženského řádu) a magických pomůcek (např. kouzelnická hůl)
- » **Užívání:** čerpání zdrojů z kultovních předmětů a magických pomůcek k provádění čar a kouzel

Magické obrazce (Duše)

- » **Znak Oka:** sesílání prokletí a požehnání pomocí obrazce na místě či předmětu

Kletby a požehnání na lidi a zvířata (Vliv)

- » **Prokletí:** vyvolá ochromení nebo jiné omezení
- » **Požehnání:** zajistí posílení nebo jiné ulehčení
- » **Lámání prokletí a požehnání:** zruší přetrvávající účinky prokletí či požehnání

Jednání s nadpřirozenými bytostmi (Vliv)

- » **Znalost nemrtvých a oživených, běsů a netvorů:** odhad hranic (Tělo, Duše, Vliv), odhad pocitů a úmyslů, zkazky o mýtických stvořeních
- » **Přesvědčování nadpřirozených bytostí:** přímé ovlivňování pocitů a názorů (od přemlouvání až po výhrůzky), výslechy
- » **Smlouvání s nadpřirozenými bytostmi:** do-sahování nejlepší možné ceny při obchodování s nimi

Zvláštní schopnosti

Čarovné strážce

Z prastarých knih vyčetl návody na ochranné rituály, jaké zná jen málokterý kouzelník.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže při provádění magických obrazců vytvořit chytrého strážce, kterému lze uložit podmínku, při jejímž splnění nemá procitnout – například pokud se předmětu dotkne určitá osoba nebo pokud někdo při vstupu do kruhu vyřkne stanovené heslo. (aktivace: 1 Duše)

Postava také dokáže vytvořit „věčného“ strážce, který je spoutaný s místem či předmětem až do nejbližšího slunovratu nebo rovnodennosti. (aktivace: 3 Duše)

Modlitby a uřknutí (rychlá volba: Úroveň 5)

Umí zajistit přízeň nebes, ale také potrestat provinilce tak, že bude na kolenu prosit, aby z něj trest sňal.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže seslat silné zaříkání (požehnání nebo prokletí), které ovlivní určitou činnost cíle až do nejbližšího východu nebo západu slunce. (aktivace: 1 Vliv)

Postava také dokáže seslat silné prokletí (nikoliv však silné požehnání) v podobě „věčné“ kletby, jejíž účinky přetrvávají až do nejbližšího slunovratu nebo rovnodennosti, musí však obsahovat splnitelnou podmínku, při jejímž naplnění vyprchá, například „dokud nepohostíš neznámého počestného“. (aktivace: 3 Vlivy)

Knihomol

Zná staré legendy, luští texty v téměř zapomenutých jazycích, rozpozná jakékoliv kouzlo a jeho znalosti ho neomylně přivádějí ke zřídům čarovné moci

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v učnosti. (bez aktivace, Duše)

Zasvěcenec

Přináší útěchu i rozbřešení a jeho víra v božstva či v sebe sama dodává moc i jeho modle či magickému amuletu.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v rozpoznávání duševních chorob, léčení duševních jizev a v ukládání zdrojů do rituálních předmětů. (bez aktivace, Duše)

Divoký talent (rychlá volba: Úroveň 1)

Síla jeho nadání je udivující. Lidé touží po jeho požehnání a obávají se jeho kleteb.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v sesílání prokletí a požehnání. (bez aktivace, Vliv)

Povolávač

Ví přesně, jak přivolat nadpřirozenou bytost, ochránit se před její zlobou a jak spoutat tajemné magické síly.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v jednání s nadpřirozenými bytostmi, včetně jejich přilákání, a ve vytváření magických obrazců. (bez aktivace, Vliv)

Bystrost (rychlá volba: Úroveň 4)

Je pohotový a v pravou chvíli dokáže pomoci příteli radou či kouzlem.

Duševními akcemi může reagovat pomocí manévru *obrana* nejen na akce vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na jakékoliv akce vedené na jinou postavu, která se nachází v dohledu. (bez aktivace, Duše)

Spojení myslí (rychlá volba: Úroveň 2)

Dokud má dost sil, ochrání věrného spolubojovníka před cizími čáry a kouzly.

Postava může zaplatit svými zdroji za svého pomocníka nebo jinou postavu, která se nachází dostatečně blízko a čelí jakékoliv formě magie. (bez aktivace, Duše)

Síla osobnosti

Jeho klid konejší a jeho moudrost zabání výčitky svědomí i noční můry.

Při léčení duševní jizvy může postava zčásti nebo zcela zaplatit svými zdroji vlivu za hojení pacienta. (bez aktivace, Vliv)

Mystický kruh

Mocným obřadem či rituálem mohou zaříkávači spojit své síly a dosáhnout zázraku.

Postava může přispět svými zdroji jiné postavě, která provádí nějaký druh magie, pokud předtím provedly obě postavy dostatečně dlouhou obřadní přípravu. (bez aktivace, Vliv)

Moc amuletu (rychlá volba: Úroveň 3)

Kde jini rozhazují zlatý prach a pálí vonné svíce, aby obnovili moc své hole či odznaků víry, on jen zašeptá prosbu a je vyslyšen.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže ukládat zdroje do rituálního předmětu bez vynaložení surovin. (bez aktivace, Duše)

Věže a chrámy

Ať se nachází kdekoliv, dokáže pro své přátele najít ochranu za zdmi kláštera nebo ve věži cechu čarodějů.

Hráč může stanovit, že se v blízkém okolí nachází chrám, klášter nebo sídlo kouzelnického spolku, a určit jeho polohu. (aktivace: 1 Vliv)

POKROČILÁ POVOLÁNÍ

VÁLEČNÍK

Mohutný černý hřebec zahrabal kopyty ve vzduchu, ale muž v sedle seděl pevně. Chochol na jeho přílbě se zatřepotal ve větru, když jezdec zvučným hlasem se přehlušil lomoz bitky:

„Bjarne, vydrž! Aelwin, Havrane – ted!“

Skřeti obklopující ramenatého trpaslíka zaváhali. Než se ale stačili rozhlédnout, vyskočila z křoví za jejich zády elfka s obličejem pomalovaným rudou a černou barvou a mrštila po jednom z nich pružný oštěp. Z druhé strany mezi ně jako jestřáb vpadl šermíř s tesákem a malým puklím opatřeným brotem.

Jezdec zaklapl hledí přílby, sklonil kopí a pobídl svého koně ostruhami vpřed, aby dokončil dílo zkázy.

Základní povolání: Bojovník + Kejklíř

Válečník byl odkojen pouličními střety i bitevní vřavou a jeho údělem či řemeslem je válka. Může jít o mladého rytíře plného ideálů, stejně jako o zkušeného žoldněře, který dává svůj meč k dispozici tomu, kdo právě lépe platí. Jeho nejcennější majetek tvoří jezdecké kopí, meč a válečný oř – kůň speciálně cvičený do bitvy, který se nesplaší při prvním zařinčení mečů nebo svištění šípů. Bývá také obvyklé, že válečníka všude provází věrný panoš či zbrojnoš, někdy dokonce i celá skupina žoldněřů.

Ze sedla se situace na bojišti jeví vždy přehlednější. Proto je válečník obvykle tím, kdo stojí v čele odvážného výpadu družiny proti skřeti hordě nebo kdo velí akcím, kdy je třeba vlákat nepřátelskou přesilu do pastí. Dokáže též zorganizovat zoufalé rolníky a naplánovat obranu jejich vesnice před nájezdem loupežníků či drancířů.

Válečník ovšem umí také odhadnout, jaký je původ a postavení nepřátelského bojovníka a jaké jsou jeho schopnosti. Zkušenosti z mírových jednání jej naučily respektovat společenská pravidla a právní zvyklosti – alespoň do té doby, dokud je nutno respektovat sílu nepřítel. Válečník zkrátka ví, že bitva nikdy nekončí na bojišti, ale pokračuje u jednacího stolu.

Příklady postav

Haken, jezdec na vrrkovi
(Bojovník 5, Kejklíř 1, Válečník 3)

Haken je žoldněř a dobrodruh v cizích službách, který odešel ze svého klanu kvůli zvířeti, na kterém jezdí. Tím je mohutný vrrk Varg. Vrrk zůstal po jedné z potyček mezi skřety a horskými trpaslíky zraněn ležet na bojišti, Hakenovi se jej zželelo, a místo aby jej dorazil, ošetřil mu rány. Varg k němu přilnul a nechal dokonce Hakena, aby na něm jezdil jako na koni, jak to dělávají skřeti. Ostatní trpaslíci si ale začali po straně šeptat, že Haken v sobě musí mít skřeti krev. Aby se zbavil nedůvěry, odešel z hor a pronajímá svou paži a sílu vrrka k boji.

Rytíř Ulrich ze Smolna
(Bojovník 3, Kejklíř 3, Válečník 3)

Ulrich býval veselý chlapík – poslední z mnoha synů chudého zemana, nájemný žoldák a účastník mnoha turnajů. Do každé krčmy přicházel s fanfarami a mizel bez placení před východem slunce jako zloděj. Když se ale vyznamenal v bitvě o Vysoký Brod, samotný zemský hejtman ho pasoval na rytíře. Ulrich vzal svůj slib vážně. Nyní putuje na svém hřebci Sejtanovi zemí a snaží se nahradit svou dosavadní lehkomyšlnost hrdinstvím a ctí. Často však naráží na své staré kumpány, kteří jeho proměně příliš nevěří.

Drancířka Kristěna, zvaná Smrtka Kris
(Bojovnice 1, Kejklířka 5, Válečnice 3)

Kristěnu stále budí ze snů vzpomínky na dětství, kdy lovila v ulicích krasy a kradla trhocům chleba. Udělá cokoliv, aby se chudoba nevrátila. Naštěstí ji přijal do svého houfu starý vojenský drancovník, když díky své mrštnosti a lstivosti porazila v zápase nejsilnějšího z jeho mužů. Později opustila vojsko a nyní si vydělává na živobytí dobrodružstvím. Sama však bojuje málo – špinavou práci ráda přenechává svým dvěma pomocníkům, Hroznatovi a Gněvovi. Oba žoldněři neustále soupeří o její přízeň a ona je v tom šikovně podporuje.

Dovednosti

Jízdní boj zblízka proti lidem
a zvířatům (Tělo)

- » **Jízdní boj se zbraní i beze zbraně proti lidem:** útok, obrana, finty, udržení se v sedle
- » **Jízdní boj se zbraní i beze zbraně proti zvířatům:** útok, obrana, finty, udržení se v sedle
- » **Jízdní taktika:** využívání jízdního zvířete či netvora k boji (úder kopyt, kousání, nájezd na soupeře, cval podél řady nepřátel), udržení jízdní formace či rozestupu

Práce se železem (Tělo)

- » **Kovárství:** okování kopyt, výroba a opravy železných nástrojů
- » **Základy zbrojářství:** opravy poškozených zbrojí a zbraní

Válečnické znalosti (Duše)

- » **Strategie:** nalezení či úprava vhodného bojiště, organizace, plánování
- » **Odhad nepřítele:** odhad cílů a postupu nepřátelské strany
- » **Základy diplomacie:** etiketa, heraldika, zvyklosti a právo

Vliv ve vyšší společnosti (vyhrazení, Vliv)

- » **Získávání kontaktů:** navazování známostí mezi smetánkou, získávání popularity a slávy, udržování si dobrého jména, štedrost a velkorysost
- » **Znalci poměrů:** zjišťování informací od panošů, heroldů, pobočníků a manželek šlechticů, od panských či vladařských úředníků
- » **Authority:** vyjednávání a vyvíjení nátlaku prostřednictvím mocných spojenců, využívání přízně vojenských velitelů, rychtářů, kastelánů a dalších vlivných osob, prosazování nebo ohýbání práva, pohružky upadnutím v nemilost či zatčením

Vedení lidí v boji (Vliv)

- » **Získávání a výcvik vojáků:** verbování, přesvědčování lidí k boji, trénování v souhře a disciplíně, upevňování oddanosti a morálky
- » **Skupinové velení v boji:** vydávání rozkazů, bojová taktika, orientace v bitce, udržení sestavy a dohodnutého plánu



Zvláštní schopnosti

Bojový výcvik

Zjizvení žoldáci v jeho službách často vzpomínají, jaké bývali padavky, než je vzal k sobě do učení.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže za stejnou cenu, jakou by ji stálo posílení Pouta o jeden bod, naučit svého pomocníka jednu bojovnickou dovednost nebo jednu bojovnickou zvláštní schopnost, kterou sama má či ovládá. Součet všech takto přidáných dovedností a zvláštních schopností nemůže přesáhnout hranici Vlivu postavy. (aktivace: 1 Vliv)

Bohatýr

Na svém hřebci rozráží řady nepřátel, jako když příd lodi kráží příboj.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) a zároveň je *mistrem* (posílené manévry) v jízdním boji zblízka proti lidem a zvířatům. (bez aktivace, Tělo)

Šermíř

Ovládá všemožné triky, záłudnosti a finty, takže souboje jsou jeho druhá přirozenost.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v pěším boji zblízka jakoukoliv zbraní (i nouzovou) proti lidem a zvířatům. (bez aktivace, Tělo)

Veterán

Přesně ví, odkud hrozí v bitvě nebezpečí, a když je po boji, opraví své zbraně stejně dobře jako zkušený zbrojář.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) ve strategii a v odhadu nepřítele a je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v opravách zbraní. (bez aktivace, Duše)

Urozený

Jeho původ či výchova a znalosti diplomatického obnání mu otevírají každé dveře.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) ve využívání svého vlivu ve vyšší společnosti a v uplatňování základů diplomacie. (bez aktivace, Duše).

Velitel

Aby splnili jím vydaný rozkaz, jsou jeho lidé ochotni položit i život.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) ve vedení lidí v boji. (bez aktivace, Vliv)

Válečný oř

Když se řítí vpřed pevně zapřeny v sedle, rozdrť bojovným pokřikem odvahu všech, kdo mu stojí v cestě.

Sedí-li na jízdním zvířeti, může postava při zastrašování lidí a zvířat použít při každé své akci zdarma manévr *rozsáhle*. (bez aktivace, Vliv)

Válečný tanečník

Nepřehlednou skrumáží, kde zní trésk zbraní a sténání raněných, se proplétá mrštně jako kočka.

Když postava čelí v boji zblízka více než jednomu tvorovi, může v každém kole konfliktu použít jedinou zdarma manévr *obrana*. (bez aktivace, Tělo)

Hrdinský duch

Odhodlání bojovníků pod jeho velením nedokáže zlomit ani přesila nebo děs z nestvůr.

Postava může zaplatit svými zdroji za svého pomocníka nebo jinou postavu, která se nachází dostatečně blízko a čelí zastrašování či psychickému nátlaku. (bez aktivace, Vliv)

Vůdcovské charisma

Loajalita jeho následovníků nezná hranic. Milují ho stejnou měrou, jako se ho obávají.

Z každé jizvy na Poutu získává jakýkoliv pomocník postavy vždy 1 zdroj navíc. (bez aktivace, Vliv)

Popularita

Mezi svými lidmi má skvělou pověst. Zkuste jejich pánovi vyhrožovat nebo jej očernit a uvidíte, jaké najde zastání.

Na akce vedené proti postavě a spadající pod Vliv může její pomocník reagovat i pomocí manévru *obrana*, jestliže se nachází poblíž. (bez aktivace, Vliv)

Slavné jméno

Válečnickovy činy jsou známé v širém okolí a lidé si o nich šeptají.

Při setkání či konfliktu s cizí postavou může hráč určit, že tato cizí postava zná činy jeho postavy z vyprávění, a popíše, o jaké činy jde. (aktivace: 1 Vliv)

HRANIČÁŘ

Větrem ošlehaný muž s pláštěm lemovaným kožesínou se sehnul k zemi a opatrně odhrábl rukama trosky vozu a rozbité zbytky majetku osadníků. Mladý lovec stál mezitím nervózně stranou a občas zaběhl očima k ostatkům těl, které ležely na cestě:

„Takovou strašnou věc musel udělat nějaký drak.“

„Prostí vesničané říkají drak jakékoli zubaté potvoře, chlapče. Myslel jsem ale, že tebe jsem to naučil lépe. Netvor sežral jenom vnitřnosti a krev, maso nechal. A podívej se na tenhle otisk v hlíně – má šest drápů. Je to jistě wyvernna. Nejspíš bude pokračovat v lapání osadníků.“

„Najdeme ji a ulovíme?“

„V přímém boji na ni dva nestačíme. Wyvernna je ale hltoun. Když připravíme vhodnou návnadu, můžeme ji vlákat do pasti. Pojd', synku, máme spoustu práce.“

Základní povolání: Bojovník + Lovce

Tam, kde končí zúrodněná půda, začíná nekonečné moře lesů a horské pustiny plné hrůz. Číhají v nich netvoři a příšery, přicházejí odtud obří lidožrouti a hordy skřetů. Proto je třeba opevňovat lidské osady palisádami z kůlů a před ně nastražit jámy a příkopy. A také proto tudy procházejí hraničáři, svými luky a meči vždy připraveni bránit země lidí.

Hraničáři znají slabá místa netvorů a bestii, vědí, z čeho mají strach a jak je lze přelstít nebo porazit v přímém boji. Mnohdy je dokonce loví pro trofeje, které pak prodávají alchymistům a čarodějům. Někteří si přilepšují i jinými způsoby, protože lidské vděčnosti se člověk nenají. A tak netvoři lapají a krotí, aby mohli sloužit jako ozdoba zvěřinců bohatých šlechticů, a také přinášejí královským správcům skřetí skalpy a nechávají si za ně vyplatit odměnu. Mnozí z hraničářů hledají v pustinách dosud neobjevené staré hrobky a procházejí troskami zaniklých měst v naději, že objeví zapomenutý vzácný artefakt.

Jejich hlavním úkolem je však strážit pohraničí před hrůzami divočiny. Nikdo nedokáže tak dobře jako oni připravit nástrahy na postupující nepřátele, ničit je výpady ze zálohy nebo je vlákat do léčky. Na svých lodicích sjíždějí divoké řeky, na vorech překonávají jezera a objevují se tam, kde by je nikdo nečekal. Jsou jako dobří strážní duchové, a proto jsou jim dveře každého statku otevřené.



Příklady postav

Šimon Drakobijce

(Bojovník 5, Lovec 1, Hraničář 3)

Šimon býval bojovníkem v aréně, než se stal lovcem netvorů. Vypadá velkolepě – je to vysoký, snědý muž, pílbič má ozdobenou ohonem gryfa, štít potažený baziliščí kůží a svůj těžký meč nazývá Dračí spár. Miluje slávu a potlesk a vyžaduje přítomnost a obdiv diváků. Někdy s sebou přivede celý dav vesničanů, jindy mu postačí potulný trubadúr, který dostane zapláceno, aby složil o Šimonově střetu s nestvůrou baladu.

Poutnice Vlkava

(Bojovnice 3, Lovkyně 3, Hraničářka 3)

Když její otec zemřel, Vlkava musela pytláčit v lesích místního pána, aby přežila. Několikrát panským lovcům unikla jen díky varování svého loveckého sokola. Nakonec se připojila k družině dobrodruhů táhnoucích krajem – přijali ji mezi sebe, navlékli ji do kroužkové zbroje, do ruky jí dali sudlici a ona se naučila místo zvířat zabíjet netvory. Na rozdíl od svých společníků však Vlkava neztrácí čas pitím a karbanem. Naslouchá lidem tak nuzným, jako bývala sama, a snaží se jim pomáhat, kde jen může.

Lučištník Ulgun

(Bojovník 1, Lovec 5, Hraničář 3)

Ulgun je posledním dědicem slavného kmene krollů vyvražděného nepřáteli. Jako dítě se musel skrývat před pronásledovateli v nehostinné pustině a celé roky bojoval o život s obrovskými štíry a hrozivými mantikorami. Zabíjel je primitivním lukem a dorážel kamenným mlatem či kostěným kopím. Jeho jediným učitelem bylo každodenní nebezpečí. Když se posléze dostal na obydlená území, stal se z něj lovec nestvůr. Gryfa nebo obřího pavouka dokáže svým ostrým čichem vysledit až v jejich doupěti. Jeho dva obrovští vlci bestii zaměstnají a Ulgun ji zasahuje šípy z ocelového luku, který dokáže napnout jen on.

Dovednosti

Boj zblízka proti netvorům (Tělo)

- » **Pěší boj se zbraní i beze zbraně proti netvorům:** útok, obrana, finty

Boj z dálky proti netvorům (Tělo)

- » **Pěší střelba na netvory:** používání střelných zbraní od krátkého luku až po kuši

Braní trofejí (Duše)

- » **Zpracování těl netvorů:** odhad cenných částí mršiny, získání a úprava trofejí a cenných částí či substancí
- » **Prodej trofejí:** znalost alchymistů a čarodějů vykupujících těla netvorů, znalost cen

Práce se dřevem (Duše)

- » **Výroba primitivních zbraní a nástrojů:** nůž z pazourku, kopí s hlavicí z kosti, pochodeň a podobně
- » **Jednoduché obranné stavby:** příkopy, záseky, palisády, zátarasy
- » **Malá plavidla:** stavba vorů a menších lodic

Hraničářská zběhlost (vyhrazené, Vliv)

- » **Znalost zvláštností netvorů:** odhad zvláštních schopností, které spadají pod Tělo, Duši i Vliv
- » **Zastrašování netvorů:** zlomení sebedůvěry, zahánění na útěk

Ovládnání primitivních netvorů (vyhrazené, Vliv)

- » **Krocení:** přivábení a krocení netvorů se zvířecí inteligencí
- » **Ovládnání:** výcvik zkrocených netvorů, ovládnání prostřednictvím jednoduchých pokynů

Zvláštní schopnosti

Poutník

Postava rychle pochytlí základy většiny jazyků a zbytek odgestikuluje.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže zhruba odhadnout, co jí lidé říkají cizím jazykem, a sdělit jim jednoduché myšlenky, byť se jejich jazyk nikdy neučila. (aktivace: 1 Duše)

Dravčí instinkty

Snad je to dar od bohů k ochraně lidí, že vnímá nestvůry jakýmsi vnitřním zrakem.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vnímat netvory, i když je nevidí ani neslyší. Může tedy vycítit přítomnost netvora šestým smyslem a dokáže se s ním bez omezení střetnout i ve tmě nebo v jiných situacích, kdy nemůže používat běžné smysly. (bez aktivace, Duše)

Berserk

V zoufalé situaci jej posedne válečné šílenství a vrhá se stršlivou silou do největšího nebezpečí.

Postava dokáže za zdroje z tělesné jizvy úrovně 1 dosáhnout úspěchu ve zkoušce nebo zabránit neúspěchu ve střetu bez ohledu na velikost svého Ohrožení. (bez aktivace, Tělo)

Drakobijce

S netvory se potýkal už tolikrát, že přesně ví, jak na ně.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v pěším boji zblízka s netvory a v braní a prodeji trofejí z netvorů. (bez aktivace, Tělo)

Čarostřelec

Ví, kam umístit střelu z luku či kuše, aby nestvůře pronikla hluboko do těla.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v pěší střelbě na netvory a v braní a prodeji trofejí z netvorů. (bez aktivace, Tělo)

Strážce hranic

Je ochráncem i hrází proti nebezpečí přicházejícímu z divočiny.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) ve vytváření loveckých pastí na lidi a při výrobě primitivních zbraní a nástrojů, jednoduchých obranných staveb a malých plavidel. (bez aktivace, Duše)

Slavný stvůrobijce

Každý už slyšel o jeho činech a na netvory jeho pověst a zjev působí děsivě.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v zastrašování netvorů, odhadování jejich zvláštních schopností a v získávání důvěry či přízně obyčejných obyvatel. (bez aktivace, Vliv)

Divý muž

Je mimořádně zkušený v provádění lesních příprav a útoků ze zálohy.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v akcích směřujících k překvapivému přepadení nepřátel v divočině. (bez aktivace, Duše)

Hrr na ně!

Pod jeho nožem padnou během jediné chvíle hned dva strážci a svými lěčkami dokáže zpomalit postup celého skřetího oddílu.

Při líčení loveckých pastí (na libovolný počet cílů) a při plížení se a útočení ze zálohy v divočině směřovaném pouze na dva cíle může postava při každé své akci použít zdarma manévry *rozšáhle*. (bez aktivace, Duše)

Lovec trofejí

Každá šelma i netvor mají své slabé místo a zkušený lovec skalpů je dobře zná.

Když postava vstupuje do konfliktu s takovým druhem zvířat či netvorů, s nímž už se v některém z předchozích dobrodružství postava střetla, získává Výhodu o velikosti 2. (bez aktivace, Duše)

Znalec krajiny

Ví, kde je možno se ztratit nepřítelům, opevnit se ve staré zřícenině nebo jak daleko je to k nejbližšímu brodu.

Hráč může určit, že se v blízkém okolí vyskytuje nějaký krajinný prvek, například skalní průrva, horská bystřina nebo husté křoviny. (aktivace: 1 Duše)

Odhad kořisti

Proč se štvát za baziliškem přes hvozd, když ze stop je zřejmé, kam má namířeno?

Hráč určí, kam tvor pronásledovaný družinou míří nebo kudy musí projít a jak je mu na základě toho možné nadběhnout nebo alespoň výrazně zkrátit vzdálenost. (aktivace: 1 Duše)

ŠAMAN

Oratej zůstal sám. Zabnali jej na samý okraj útesu a proti němu se v šeru rýsovaly siluety Krabatových ozbrojenců. Několik se jich výbušně stahovalo kolem něj, zatímco ostatní svazovali chycené družiníky.

„Vrátím se pro vás!“ křikl Oratej na své druby.

„Odcbázíš?“ ozval se Krabatův jízlivý hlas. Černokněžník popošel dopředu. „Jenže není kam, příteli, za tebou je hlubina. Přesvědč se sám, jak je ten útes vysoký.“

Mohutný kroll z ledových pustin se ani neohlédl. Místo toho upřel své hluboko zasazené oči na černokněžníka.

„Ty mě chceš učít o výškách?“ zachrčel. „Strávil jsem půl života na hřebenech hor.“

Pak roztáhl ruce a pera desítek dravců, kterými byl posítý jeho plášť, zaselestila. Oratej zaklonil hlavu a padl pozpátku dolů do propasti. Ozvalo se

zapleskáni látky, pak vysoký, táhlý skřek a náhle se zpod útesu vznesl obrovský orel a zakroužil na večerní obloze.

Základní povolání: Lovce + Mastičkář

Většina lidí vnímá zvířata přinejlepším jako přátele a pomocníky, v horším případě jako tupé otroky, či dokonce věci, jež je možno použít a pak se jich zbavit. Pro šamana má však každé zvíře duši tak cennou, jako je jeho vlastní. Promlouvá ke zvířatům stejně jasně a zřetelně, jako ona k němu, obklopuje se jejich společností a vytváří kolem sebe mnohdy vlastní smečku. Nezřídka dává šelmám přednost před lidmi.

To je však jen vrcholek ledovce. Mystické vytržení, do něhož se šaman dostává skrze bolest, bubnování či napodobování hlasů a pohybů zvířat, mu umožňují ještě mnohem více. Dokáže vycítit úmysly šelem i odhadnout, zda je ovládají pudy nebo vůle někoho jiného. Umí vidět očima orla nebo štky a slyšet ušima rysa nebo městského potkana. Jeho duše může běžet lesem s vlčí smečkou až k nepřátelskému táboru, zatímco jeho tělo leží bez vlády v temnotě pod stromy. Vrhá se na nepřátele, rve je medvědími drápy a drásá jejich uši rykem divokého kance.

Šaman ovšem není jen pánem zvířat, ptáků a ryb. S pomocí omamných látek se dokáže dostat do transu, v němž hovoří s duchy předků a odhaluje věci, jež se staly v minulosti. Umí dokonce do tajuplného a divokého světa duchů proniknout přímo a vyrvat mu i ta nejpřísněji strážena tajemství. Jiní lidé by se však měli střežit pití šamanových omamných nápojů. Zatímco jemu dodávají schopnost vstoupit do jiného světa, ti, kdo na ně nejsou zvyklí, mohou namísto toho ztratit pod jejich vlivem soudnost a sebekontrolu, ba dokonce zbloudit až na stezky šílenství.

Příklady postav

Zvěropán Tengri

(Lovce 5, Mastičkář 1, Šaman 3)

Jeho předci bývali mezi hobitími stepními národy významnými vojevůdci. On ale musel ze své hordy uprchnout – jeho talent hovořit se zvířaty a duchy byl připomínkou dávných časů pod vládou šamanů a noví vůdcové z něj měli strach. Tengri se lidské společnosti odcizil. Žil s divokými koňmi a stády



zubrů, běhal s lasicemi a létal po obloze s vlhami a sokoly. Nakonec sice přišel zpět mezi lidi, ale neodlučuje se nikdy od svého velikého bubnu zdobeného srstí, peřím a rytinami zvířat, v něž se umí proměnit. Vyhledává nebezpečí, aby vzdal úctu slávě svých předků.

Věštkyňe Sívien

(Lovkyňe 3, Mastičkářka 3, Šamanka 3)

Sívien je elfská lesní kněžka vyznávající kult Velikého Medvěda. Jako děvčátko prošla rituálem zasvěcení, během něž nepřetržitě hrála na vodou omlétá dřívka, zpívala mrčivé písně a po tři dny a noci nepila nic jiného než odvar z otrušku a medvědí krev. Od té doby vidí lidi a místa taková, jaká byla před mnoha lety. Slyší šepotání duchů a skřeky zvířat jsou pro ni jako slova. Někteří z jejích druhů by možná řekli, že je trochu šílená, kdyby ovšem neměli strach, že jim za to přimíchá do jídla jeden ze svých omamujících nápojů.

Krysař Daniel (Lovec 1, Mastičkář 5, Šaman 3)

Pro většinu běžných městských zákazníků je jen podomním obchodníkem, který prodává ochranné přívěšky a amulety, nabízí prášky štěstí nebo nápoje lásky a když je třeba, vyhání svou píšťalou z domů hlodavce a hmyz. Ti, co jej znají lépe, však tvrdí, že v rukávu vždy schovává malou krysu, která pro něj vyzívá. Říkají o něm, že dokáže záhadným způsobem proniknout k tajemstvím minulosti a že umí namíchat jedy, které z člověka udělají slintající trosku. A tyto své schopnosti dokáže také velmi dobře zpeněžit.

Dovednosti

Omamné látky (Duše)

- » **Výroba a podávání omamných látek:** příprava látek působících na duši lidí a zvířat, znalost dávkování a vedlejších účinků
- » **Výroba protijedů:** příprava látek potlačujících účinky omámení

Hadačství (vyhrazené, Duše)

- » **Vstup do snového světa:** rituály, s jejichž pomocí lze hovořit s bytostmi snového světa nebo otevřít bránu do něj
- » **Putování snovým světem:** orientace ve snovém světě, nalézání vědomostí o minulých událostech, které jsou chráněné či skryté

Léčení zvířat (Duše)

- » **Ošetřování těla:** obvazování a sešívání ran, zastavení krvácení, opatření proti otravě, uštknutí, popálení nebo omrzlinám, napravování kostí, léčba tělesných nemocí
- » **Ošetřování duše:** uklidnění, utišení strachu, vzpružení, vytržení z omámení

Zvířecí magie (vyhrazené, Vliv)

- » **Znalost zvláštností zvířat:** odhad zvláštních schopností, které spadají pod Tělo, Duši i Vliv
- » **Příprava esencí:** výroba a použití nápojů či amuletů, s jejichž pomocí lze ovládat zvířata
- » **Ovládání zvířat:** např. mluvení se zvířaty, čtení myšlenek, vnímání skrze smysly určitého zvířete, posednutí zvířete
- » **Lámání kouzel zvířecí magie**

Zvláštní schopnosti

Čarovné nápoje

Jeho oborem jsou nápoje lásky, prášky vyvolávající záchvaty zbesilosti a jiné podivné dryáky.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vyrobit omamnou látku, která způsobí, že cíl se zachová určitým způsobem k prvnímu člověku, kterého potká od okamžiku, kdy nastoupí účinky podané látky. (aktivace: 1 surovina)

Měnič podob

Říkají o něm, že je vlkodlak, ale on tvrdí, že má své nadání plně pod kontrolou.

Postava s touto vyhrazenou dovedností se dokáže proměnit ve zvíře a jednat ve zvířecí podobě. (aktivace: 2 Tělo)

Neviditelný jezdec

Umí zvířata ovládat a pouhé pířko nebo chumáč srstí mu stačí, aby mohl následovat svého zvířecího přítele kamkoliv.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže ovládnout jednání určitého zvířete až do soumraku či úsvitu. (aktivace: 1 Vliv)

Postava také dokáže využívat smysly a dávat pokyny zvířeti, které je jí přátelsky nakloněné, pomocí symbolického dotyku (tedy pokud má u sebe například pířko z křídla, svléknutou hadí kůži nebo několik chlupů zvířete). Nemůže však takto zvíře ovládat proti jeho vůli. (aktivace: 1 Vliv)

Vládce šelem

*Ještě dlouho po jeho odchodu zůstávají
zvířata zuřivá nebo krotká jako beránci,
pobíhají zmateně v kruzích nebo
naopak neomylně sledují stopu.*

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit kouzlo zvířecí magie, které bude trvat až do soumraku či do úsvitu. (aktivace: 1 Vliv)

Znak vlkodlaka

*Zvířata, jež vkročí do magického kruhu,
nevysvětlitelně zdivočí nebo vyjít strachy.*

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit magický obrazec a jeho prostřednictvím sesílat kouzla magie zvířat. (bez aktivace, Duše)

Znak mýry

*Utají hříchy i zločiny, na něž se má zapomenout,
tak dobře, že se o nich lidem ani nezdá.*

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit magický obrazec a jeho prostřednictvím přimět síly snového světa, aby strážily určité tajemství. (bez aktivace, Duše)

Medicinman

*Dokáže přivolat síly země a léčit jimi zvířata
nebo je zaklít do ochranných amuletů.*

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v léčení zvířat a ve výrobě a podávání omamných látek. (bez aktivace, Duše)

Zvěropán

*Může předstoupit před rozzuřenou
medvěďici a zamručením ztlumit její hněv.*

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v magii zvířat, při nichž využije něco, co patřilo tomu druhu zvířete, vůči němuž používá magii – například vlčí zub, když sesílá kouzlo na vlka. (bez aktivace, Vliv)

Velký hadač

*Jeho duše se snadno odpoutá od těla, hovoří
s duchy a navštěvuje místa mimo náš svět.*

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v hadačství, tedy ve využívání snového světa. (bez aktivace, Duše)

Vůdce smečky

*Obvykle si ze setkání s ním
zapamatují jen podmanivý, divoký
pohled a smečku zuřivých vlků.*

Při magii zvířat může postava při každé své akci směřované na členy přirozeně vzniklé skupiny zvířat použít zdarma manévr *rozsáhle*. (bez aktivace, Vliv)

Bezmezná důvěra

*V těch, kdo se podřídí jeho vůli, dokáže
vyvolat mimořádnou věrnost a oddanost.*

Na hojení jizev na Poutu jakéhokoliv pomocníka a na posilování Pouta stačí postavě vynaložit o jednu platbu méně. (bez aktivace, Vliv)

Stopy zvěře

*Ríká, že zvířata žijí všude kolem nás,
aniž bychom si to uvědomovali,
a snadno vám to dokáže.*

Hráč může určit, že se v dohledu postavy nacházejí známky nedávné přítomnosti určitého zvířete, které by se v daném prostředí mohlo vyskytovat, například myši díra, stopy jelena, kaliště divočáků, mršina medvěda a podobně. (aktivace: 1 Duše)

DRUID

Ve skalní kobce, kam je lapkové zavřeli, vládla lezavá vlhkost. Otrad prozkoumal pukliny ve skále vedoucí vzhůru, ale všechny byly příliš úzké dokonce i pro drobné tělo jeho hobitů spolčnice, natož pro něj.

„Nech toho,“ zaseptala Luna, když už postě zkoušel lomcovat okovanými dvířky cely. „Vyplašíš ho.“

Otrad se chtěl zeptat, jestli neblouzní, ale ztratil dech. Luna, hledící vzhůru, držela ve spojených dlaních několik zelených jehliček z borovice. Musela je utrhnout nebo sebrat ze země v nějaké nestřežené chvíli ještě venku, když je sem přiváděli. A zatímco jim něco šeptem prozpěvovala, z praskliny u stropu jeskyně se k ní plazil rychle rostoucí kořen stromu. Během chvíle jeho výhonky prorostly do škvír kolem dveří, a pak se ozvalo zapraskání. To se panty vyloмили ze svých lůžek.

Základní povolání: Lovec + Zaříkávač

Lovec, který se vydá cestou druidů, se stává součástí hvozdu kolem sebe. Příroda je mu mnohdy jediným domovem a jako zaříkávač si k ní vytváří přímo magické pouto. Kámen a hlína jako by čekaly na jeho dotek a roztávaly pod ním. Menší kamínky pověšené na krku či vsíté do oděvu zajišťují druidovo spojení s velkými skalami, z nichž pocházejí, a vždy mu ukážou směr vedoucí k nim. Hlína pod jeho rukou



se může proměnit v mazlavé bláto stejně jako v pevnou udusanou cestu. A odhozený oblázek dokáže spustit ve svahu kamennou lavinu.

Řeky i tůně druida vlídně vítají a přijímají jej do své náruče. Je pánem vodního živlu a zároveň jeho přítelem. Nemusí se bát, že by utonul, i kdyby jej nepřítel hodili do vody svázaného. Dokáže pouhým tónem či tichou písní rozčeřit jezerní hladinu, přivolat dešť nebo nasměrovat proud potoka tam, kam je třeba. A když jej smrtelné nebezpečné rusalky pozvou k tanci, přijímá tu výzvu s mírným úsměvem na rtech.

Stromy i byliny jako by slyšely druidův hlas a rozuměly jeho slovům. Ohýbají se pod jeho pohlázením, rostou, když je zahrnuje přízní, a hromadně uvadají, pokud na ně přísně zabručí. Symbolickým zlomením třísky dokáže druid lámat letící šípy, ba dokonce i ratiště kopí. Požádá-li o to, mohou se stromy probudit a pohybovat větvmi jako dřeviví strážci lesního klidu. Druid však musí dávat bedlivý pozor, aby je dokázal znovu ukonejšit a uspat, když už jejich sil není třeba.

Příklady postav

Pašerák Ostoj

(Lovec 5, Zaříkavač 1, Druid 3)

Ostoj sice vlastní nuznou chatrč ve městě, ale většinu života tráví v bahně, daleko mimo stezky, kterými chodí obyčejní lidé. Při výkonu podloudnického povolání si našel způsoby, jak ohýbat a zneužívat přírodu kolem sebe – dokáže, aby jeho stopy zapadaly čerstvým sněhem, dřívě průchozí stezky zarůstaly trním a stromy zachytávaly větvmi pronásledovatele. Stihl si ale také nadělat celou řádku nepřátel – od obchodníka, kterému dluží peníze za náklad odhozený v bažinách, aby Ostoj mohl uniknout, až po lesní elfy, kterým se nelíbí, jak bezohledně zachází s přírodou.

Žrec Jasen

(Lovec 3, Zaříkavač 3, Druid 3)

Byl vybrán radou starších jako učen starého kněze. Od staršího žrece se učil všechny rituály k uctívání Otce dubů, ochránce osady, a vykládání jeho vůle. Po smrti svého učitele řídil život osady dál – prováděl rituály na ochranu polí, obětování úrody vílám v době sklizně a předvídaní počasí. Když se do kraje začali dostávat řádoví rytíři, přinášeli nové pořádky

a potírali starou víru, vyrazil Jasen na cesty, neboť se nenašel nikdo, kdo by se ho zastal. Avšak ani při dobrodružném životě Otec dubů na Jasena nezapomněl. Stále dokáže jeho prostřednictvím ukázat svou čarovnou moc.

Poustevník Mstiš

(Lovec 1, Zařkávač 5, Druid 3)

Když se v malém Mstišovi probudilo magické nadání, poděsil tím většinu vesnice. Po povodni, při které zahynula i Mstišova dívka, musel on sám utéct do divočiny, aby nebyl upálen na násvi za to, že živel nevědomky přivolal. I bez vyučení či studia se rychle naučil ovládat čáry, zbavovat lidi trápení a nočních můr a spoutávat divoké síly přírody. Nyní je Mstiš poustevníkem osaměle žijícím v labyrintu starých jeskyní. Okolní vesničané si ho váží a nosí mu jídlo a on je za to ochraňuje. Nežřídka se kvůli tomu spojuje s dalšími dobrodruhy, když je nebezpečí nad jeho síly.

Dovednosti

Magie kamene (vyhrazené, Duše)

- » **Ovládnání země:** např. tvarování kamene, změna struktury kovu, vytvoření bažiny či tekutého písku, místní zemětřesení
- » **Lámání zemních kouzel**

Magie vody (vyhrazené, Duše)

- » **Ovládnání vody:** napr. vytváření vln, mlhy, zmrazení a rozmrazení, počasnictví
- » **Lámání vodních kouzel**

Magie dřeva (vyhrazené, Duše)

- » **Ovládnání rostlin:** např. tvarování dřeva, rychlý růst a vadnutí, pohybování větvemi stromů a šlahouny
- » **Lámání rostlinných kouzel**

Zvláštní schopnosti

Paměť vody

Horká polévka tryskající z kotle nebo víno rozlévající se pod nohama bojujících jako proud dokážou z hospodské rvačky udělat skutečné peklo.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže působit i na vodu, kterou přetvořila lidská ruka, například polévku v kotli nebo pivo v korbě. (aktivace: 1 Duše)

Postava také dokáže vytvořit vodní kouzlo, které bude trvat až do soumraku či do úsvitu, nebude-li voda uklidněna. (aktivace: 1 Duše)

Paměť kamene

Pod druidovým dotekem praskají zdi chrámů a reznou čepele mečů.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže působit i na zemi, kterou přetvořila lidská ruka, například kamennou sochu, hliněnou nádobu nebo kovovou hlavici kopí. (aktivace: 1 Duše)

Postava také dokáže vytvořit zemní kouzlo, které bude trvat až do soumraku či do úsvitu, nebude-li země uklidněna. (aktivace: 1 Duše)

Paměť dřeva

Kdo tvrdí, že topor kladiva nemůže obrůst trny a rám okna obrazit listím, ten se bude velice divit.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže působit i na rostliny, které přetvořila lidská ruka, například dřevo dveří nebo sušenou květinu. (aktivace: 1 Duše)

Postava také dokáže vytvořit kouzlo dřeva, které bude trvat až do soumraku či do úsvitu, nebude-li rostlina uklidněna. (aktivace: 1 Duše)

Znak vodanoje

Nepřistupuj k vodě, vidíš-li na břehu znamení vzedmutých vln a rozbourěné hladiny.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit magický obrazec a jeho prostřednictvím sesílat kouzla vodní magie. (bez aktivace, Duše)

Znak skalníka

Pod převisy a na hranách skal, na okraji bažin i v úzkých soutěskách, tam všude připravují druidi své čarovné nástrahy.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit magický obrazec a jeho prostřednictvím sesílat kouzla magie země. (bez aktivace, Duše)

Znak lešije

Svazky bylin a symboly načmárané hlinou na kůru stromů vyznačují místa, kam sabá druidova vláda nad hvozdem.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit magický obrazec a jeho prostřednictvím sesílat kouzla rostlinné magie. (bez aktivace, Duše)

Mlha a led

Vodní magie je jeho doménou, ať už jde o horkou páru, jež pálí v očích, nebo vlny podrážející nohy a strhávající lidi do hlubin.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v kouzlech ovládajících vodu v její přírodní podobě a v lámání vodních kouzel. (bez aktivace, Duše)

Skály a prach

Je pánem kamene i hlíny, jeho kouzla otrásají zemi a rozbíjejí skály.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v kouzlech ovládajících zemi v její přírodní podobě a v lámání zemních kouzel. (bez aktivace, Duše)

Kořeny a šlahouny

Vládne stromům i bylinám a pohybuje jejich větvemi a stonky, jako by byly jeho rukama.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v kouzlech ovládajících živé rostliny a v lámání rostlinných kouzel. (bez aktivace, Duše)

Spodní proudy

Dokáže stáhnout vírem do hlubiny malý člun nebo zalít vlnou palubu lodi a smést z ní několik členů posádky.

Při vodních kouzlech může postava při každé své akci směřované na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe použít zdarma manévr *rozsáhle*. (bez aktivace, Duše)

Tíha země

Vytváří bažiny, jež zadrží celý oddíl skřetů, a celé řadě lučištníků zakazí střelbu díky písku ujitědějícímu pod nohama.

Při zemních kouzlech může postava při každé své akci směřované na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe použít zdarma manévr *rozsáhle*. (bez aktivace, Duše)

Hněv lesa

Nikoliv jen jeden strom, ale celá řada pralesních velikánů nebo bouští trnitých keřů mohou na jeho pokyn zadržovat nepřátele.

Při rostlinných kouzlech může postava při každé své akci směřované na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe použít zdarma manévr *rozsáhle*. (bez aktivace, Duše)

LUPÍČ

Měsíc nad městem zakryly mraky, když se na střeše jednoho z domů mihl rychlý stín. Postava v tmavém plášti s kápí se rozběhla, odrazila se od groteskního chrlice a ladně přeskočila uličku. Pak shodila kápi a na tmavý plášť se rozlila záplava zlatých vlasů. Dívka vytáhla lano s kotvičkou, rychle ho na střeše zabákla a obratně se spustila k oknu. Lano si omotala okolo nohy, aby si uvolnila ruce, a hlavou dolů se zručně pustila do západky na okenici.

Usmála se, když z ulice zaslechla stráže, které běžely roztrhnout bitku u hostince. Bjarnovo odvedení pozornosti se povedlo dokonale. Západka cvakla a dívka se hbitě prosmýkla dovnitř, kde vyměnila neotevřený dopis ležící na stole za jiný, podvržený.

Základní povolání: Kejklíř + Mastickář

Kejklíři i mastickáři jsou tak trochu taškáři balancující na hraně zákona. Ale jen někteří ji překročí a stanou se pravověrnými lupiči. O těch se pak vyprávějí u krbů v hostincích divoké history – jak dokázali vynést z přísně hlídaného chrámu vzácnou sošku nebo jak vylákali z bohatého obchodníka platbu za neexistující zboží.

Lupič je mistrem v překonávání dveří, petlic, okenic, pantů a zámků truhel a v nalézání způsobů, jak proniknout k tajným schránkám a skryším. Na cestě za cizím bohatstvím jej nezastaví ani důmyslné strážní mechanismy, pasti a nástrahy. Proplíží se kolem hlídek a psů stejně lehce a nenápadně, jako překročí nataženou strunu či utlumí zvonec, který má vzbudit poplach. A když mu v cestě stojí stráž, stačí obvykle k jejich odstranění otrávená šipka nebo škrábnutí hrotem dýky napuštěné jedem.

Lupič je však také zdatný podvodník, který získává peníze či cennosti přímo od svých nic netušících obětí. S pomocí podplaceného řemeslníka dokáže zhotovit raznice pro výrobu mincí z kočího zlata. Využitím těch neprimtivnějších prostředků zvládne pozměnit text dopisu tak, že jeho adresát nic nepozná. Vyrobí falešné průvodní listy i s královskou pečeti a ještě bez mrknutí oka popovpráví strážím historku o tom, jak významné je jeho postavení u dvora. A jako zkušený falzifikátor samozřejmě dokáže padělky též spolehlivě rozpoznávat.

Příklady postav

Král zlodějů Chotěj

(Kejklíř 5, Mastičkář 1, Lupič 3)

Jakožto nejmladší syn starého šlechtického rodu byl poslán na studia. Chotěj se ale raději potloukal putykami a přes psaní básní si rychle našel cestu k divadlu. Ani dostatek mrštnosti mu nikdy nechyběl, a tak se stal členem známé kejklířské skupiny. Když však sehráli posměšnou frašku na adresu vladaře, nechali jeho přátele popravit. Chotěje zachránil jen jeho původ. Od té doby začal své schopnosti využívat spíše v noci a s maskou na tváři. S pomocí vzdušné akrobacie, běhání po střechách a spouštění se do oken dokáže vniknout do míst, kam by se jiný lupič nedostal. Jako by mu bylo všechno jedno, dráždí ostatní zloděje svou přezdívkou a pouští se do čím dál odvážnějších kousků.

Klíčník Bazimír Baloun

(Kejklíř 3, Mastičkář 3, Lupič 3)

Otec dal Bazimíra jako mladého hobita do učení k cechu zámečníků a jeho mistři v něm brzy objevili velký talent. Bazimír dostal několik prestižních zakázek na zámky pro nejbohatší měšťany. Když pak propukl skandál zmizelých cenností a vyšlo najevo, že si Bazimír nechával stranou náhradní klíče, utekl před hněvem radních do královského vojska. Přidělení k harcovníkům mu jen dalo možnost vzdělat se v záškodnické činnosti a poznat spoustu darebáků, se kterými se tak dobře dělají obchody. Po skončení vojenské služby zůstal na cestách a nechává se různými družinami najímat k tomu, co umí nejlépe.

Travička Měša

(Kejklířka 1, Mastičkářka 5, Lupička 3)

Měša měla zemřít na nakažlivou chorobu na ulici, ale zachránil ji lékárník, kterému se jí zzelelo a vzal ji do svého domu jako pomocnici. Když pak k němu přišli nějací muži, mučili je a zabili, Měša utekla. Přisahal na jeho vraždu pomstu a zhlédla se v dobrodružném životě. Zjistila, že uspávala a jedy, které se naučila vyrábět, jí přijdou na cestách vhod. Spolu se svými kumpány provedla pěknou řádku podvodů i podvůdků. Nikdy ale nezapomněla na pomstu a stále doufá, že jednou přijde na to, komu se její mistr znelíbil a proč.



Dovednosti

Vzdušná akrobacie (vyhrazené, Tělo)

- » **Mistrovský šplh:** šplhání po stropěch a hladkých stěnách
- » **Visení:** dlouhé číhání na nepřitele na zdi či na stropě, využívání dovedností postavy při visu za jednu ruku či hlavou dolů za nohy

Mechanismy (Duše)

- » **Znalost mechanismů:** rozpoznávání typu, případně i výrobce zámku či pastí, odhad síly a účinků mechanických pastí
- » **Zámky:** rozlamování pantů, páčení, otevírání a uzamykání zámků, vyháčkování petlic
- » **Mechanické pasti:** líčení, nalézání a zneškodňování mechanických pastí (náslapní ježci, natažená lanka, poplašné zvonce, šípky z otvorů ve zdech,...)

Padělatelství (Duše)

- » **Znalost padělků:** odhad pravosti nemagických předmětů (mincí, cenností, uměleckých děl aj.)
- » **Falšování:** napodobování písma, výroba falešných předmětů (dokumentů, pečeti aj.), peněžozkazectví

Výroba kontaktních jedů (vyhrazené, Duše)

- » **Výroba:** jedy působící po kontaktu s krví či jinými tělesnými šťávami oběti

Použití kontaktních jedů (Duše)

- » **Použití:** líčení a maskování kontaktních jedů

Zvláštní schopnosti

Dotykový jed

Darovat urozené dámě rukavičky je velmi praktické. Obzvlášť, pokud ji chcete zabít.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže připravit jedy, které působí již při letmém kontaktu s pokožkou. (aktivace: 3 suroviny)

Mistr klíčník

Dokáže odemknout zámky a vyřazovat pasti třeba i hřebíkem nebo kouskem dřívka.

Postava může při odemknutí zámku a odstraňování mechanických pastí udělit jizvu jakémukoliv předmětu, který použije jako nouzový nástroj. Předmět

tak zničí a získá tím 1 zdroj jako při zničení zámečnického nářadí běžné kvality. (bez aktivace, Tělo)

Městské stíny

Vyhoupne se na střechu trhovcova stánku nebo se vmáčkne do temného rohu síně, zatímco stráže bezradně procházejí kolem.

Postava s touto vyhrazenou dovedností se dokáže ve městě skrýt i na místech, kde není k dispozici vhodný úkryt, a dokáže setrást i pronásledovatele, kteří jsou jí přímo v patách. (aktivace: 1 Vliv)

Pavouk

Dokáže bojovat s nepřáteli i v okamžiku, kdy visí hlavou dolů, a šplhat umí snad i po stropě.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) ve vzdušné akrobacii. (bez aktivace, Duše)

Mechanik

Zbožňuje složité zámky a mechanická hejblátka víc než žena šperky.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v rozpoznávání a odhadování mechanismů a v práci se zámky. (bez aktivace, Duše)

Záškodník

Přípravu pastí a léček v městském prostředí ovládá jako nikdo jiný.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v líčení a odstraňování mechanických pastí a ve výrobě kontaktních jedů. (bez aktivace, Duše)

Padělatel

Městská pečeť jeho výroby je důvěryhodnější než ta, která vyšla z radniční kanceláře.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) ve falšování, uplatňování a poznávání padělků. (bez aktivace, Duše)

Mordýř

Je mistrem v přípravě léček a přeпадů v odlehlých uličkách.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v akcích směřujících k překvapivému přepadení nepřátel ve městě. (bez aktivace, Duše)

Speciální výcvik

Odstraňování skupin stráží a rozhazování náslapných ježků jsou jeho denním chlebem.

Při líčení mechanických pastí (na libovolný počet cílů) a při plížení se a útočení ze zálohy ve městě, směřuje-li pouze na dva cíle, může postava při každé své akci použít zdarma manévr *rozsáhle*. (bez aktivace, Duše)

Lčidla a masky

Dokonale přestrojí své společníky a naučí je i pár osvědčených bereckých triků.

Když postava pomáhá svým pomocníkům nebo jiným postavám předstírat, že jsou někým jiným, může za ně platit svými zdroji. (bez aktivace, Vliv).

Jako blesk

Dokáže zaútočit skrytou zbraní rychleji než podrážděná zmije.

Když postava vstupuje do konfliktu se soupeřem tak, že na něj zaútočí krátkou zbraní určenou k vrhání nebo k boji zblízka, přičemž soupeř o této zbraní nevěděl (postava ji například měla v pouzdře pod pláštěm, skrývala ji za zády nebo pod stolem), získává Výhodu o velikosti 2. (bez aktivace, Tělo)

Město jako na dlani

Prošel tolika vesnicemi i městy, že v každém novém už se zorientuje takřka poslepu.

Pokud je postava ve městě nebo na vsi, může hrát určit, že v jejím dohledu se nachází nějaké místo či prvek obvyklý pro dané prostředí, například slepá ulička, stoka, hřbitov, podlouhý nebo určitá budova. (aktivace: 1 Duše)

ZVĚD

Když začalo svítat, vstal mladík ze země a poplácal po boku ryzáka, kterého kdysi koupil od psanců. Ten potichu zafrkal a potřásl hlavou. Zvěd s přáteli sledoval postupující nájezdníky celou noc a nyní už si byl jistý, že míří ke Zvěřínu. Budou muset varovat pána zvěřínské tvrze.

Jenže štěstí mu neprálo. Vyzrazil z podrostu přímo pod nos nějaké předsunuté hlídce, a tak se za ním téměř okamžitě ozvaly výkřiky pronásledovatelů. Jejich siluety se broživě rýsovaly proti bílému sněhu. Mladík zaklel a doufal, že Angrim a Krut v průsmyku před ním stačili nastražit past.

Nezaváhal ani na moment, pobídl koně, strhl z ramene luk a vyklonil se v sedle. Těťva zadrnčela a poslala nepřátelům v ústrety smrtící šíp...



Základní povolání: Kejklír + Lovec

Aby se zvěd dostal k potřebným informacím, musí mít známé na každém rohu. Ať již pracuje jako vyzvědač v cizích službách, nebo je obávaným zbojníkem či intrikánem, potřebuje mít předstih před těmi, kdo se jej snaží lapit. Proto se paktuje s podsvětím, jedná s překupníky i pašeráky a zná skryše psanců a loupežnických tlup. Proto má řadu kontaktů na venkově i ve městech a také stoupence vždy připravené přispěchat mu na pomoc. Díky tomu dokáže zjišťovat tajemství, organizovat únosy a přepadení nebo zanechávat výsměšné vzkazy na místech, kde jej žádný svědek nikdy nespátřil. A samozřejmě je-li třeba někoho pošpinit nebo mu pověst naopak vylepšit, zvěd dobře ví, jak na to.

Druhou důležitou věcí je rychlost. Když už je půda příliš horká nebo se cizí síť stáhne, je třeba umět uniknout – ozlomkrk se hnát na koni, mást pronásledovatele špinavými triky nebo jim zmizet přímo před očima.

Někdy však nohy umdlévají a štěstí se nedostává. Pak přicházejí na řadu i krajní prostředky. V botě má zvěd schovanou vrhací dýku nebo za opaskem kožený prak, neodlučuje se na dlouho od svého krátkého luku a v toulci má vždy zásobu šípů. A nakonec, i když jej třeba pronásledovatelé chytí, najdou u něj nanejvýš pár listů pokrytých šifrovaným textem, který nikomu kromě něj nedává smysl.

Příklady postav**Špiónka Zlatka**

(Kejklířka 5, Lovkyně 1, Vyzvědačka 3)

„Královský trůn stojí na čtyřech nohách a jednou z nich jsme my,“ zní heslo králových vyzvědačů. K nim patří i hobitka Zlatka Cesmínová. Díky dětskému vzhledu od ní nikdo nečeká zradu, což Zlatka svým roztomilým chováním jen podporuje. Ve skutečnosti je však neobyčejně protřelá, rozplétá konspirace a spiknutí a shromažďuje vědomosti, které mají sloužit k ochraně panovníka. Je mistrem převleků a jako vrhací zbraň dokáže použít třeba i jehlici do vlasů. Několikrát již zaplatila své vlastní družině přes nastrčeného prostředníka za výpravu do míst, která chtěla sama prozkoumat v zájmu koruny.

Zbojník Těchan (Kejklír 3, Lovec 3, Zvěd 3)

Těchan, výrobce kuší, se stal již za života legendou. Odmítl se podvolit svému pánovi, který chtěl násilím odvést jeho dceru. Uražený šlechtic se svou družinou vtrhl na jeho statek a rozpoutal masakr, který Těchan jediný přežil a dal tak vzniknout pověstem o své nesmrtelnosti. Začal se mstít, střelami z kuše zabíjet pánovy vojáky a ničit jeho majetek. Přestože na jeho hlavu byla vypsána odměna, nenašel se nikdo, kdo by ho v lesích dokázal vystopovat. Když později šlechtic zemřel, Těchanova odvěta ztratila smysl, ale vrátit se k poklidnému životu již nedokázal, vydal se proto na cesty.

Přízrak Amras (Kejklír 1, Lovec 5, Zvěd 3)

Amras býval mistrem náhončím elfího krále a zároveň správcem lesů Stříbrného údolí. Byl to on, kdo každý rok vedl družinu královských rytířů k lovu. Když byli elfové lidskými osadníky vyhnáni do hor a jejich místo zabrala lidská pole a vesnice, Amras se rozhodl chránit svou zem dál. Na své šedivé klisně projíždí divočinou, střelbou ze sedla zabíjí pytláky a slídí pomocí svých kontaktů po banditech, kteří sužují kraj. Často k sobě přibírá jako pomocníky mladé elfy, kteří touží proslavit se po jeho boku.

Dovednosti**Jízdní boj z dálky proti lidem a zvířatům (Tělo)**

- » **Jízdní střelba na lidi a zvířata:** používání střílných zbraní od krátkého luku až po kuši, udržení se v sedle
- » **Jízdní vrh na lidi a zvířata:** vrhání malými předměty od nože až po vrhací sekerku, včetně metání kamenů koženým prakem, udržení se v sedle
- » **Jízdní střelecká taktika:** prudké změny směru, krytí se za překážkami či za tělem koně

Utajování informací (vyhrazené, Duše)

- » **Šifrování:** sestavování a luštění šifer, znalost ločineckých výrazů, slangů a jinotajů
- » **Hovory beze slov:** odezírání ze rtů, břicho-mluectví

Vliv v podsvětí (vyhrazené, Vliv)

- » **Získávání kontaktů:** navazování známostí v nižších vrstvách společnosti ve městě i na venkově, zavazování si lidí službami a protislužbami, rozšiřování sféry vlivu

- » **Donašeči:** zjišťování tajných informací, rozšiřování nepravd a pomluv, narušování a likvidace cizích vyzvědačských sítí
- » **Překupníci:** prodej kradeného zboží, získávání zakázaných předmětů
- » **Zločinci:** únosy, vydírání a vyjednávání prostřednictvím všeho schopných lumpů

Vedení lidí mimo boj (Vliv)

- » **Získávání a výcvik stoupenců:** najímání, podněcování lidí k určité činnosti, trénování sehra-nosti, posilování oddanosti a motivace
- » **Skupinové velení mimo boj:** vydávání rozkazů, nebojová taktika, orientace v situaci, dodržení dohodnutého plánu

Obnovování lidského vlivu (Vliv)

- » **Rozeznání důvodů ztráty vlivu:** odhalení intrik a pomluv, rozpoznání šrámů na pověsti a jiných příčin ztráty postavení
- » **Odstraňování jizev na vlivu:** vyvracení fám, vytváření dobré pověsti, přimluva u mocných, zajištění veřejného odpuštění, pochvaly či pokárání posměváčků

Zvláštní schopnosti

Lesní přízrak

Má zaslouženou pověst nepolapitelného zbojníka či špeha.

Postava s touto vyhrazenou dovedností se dokáže v divočině skrýt i na místech, kde není k dispozici žádný vhodný úkryt, a dokáže setrást i pronásledovatele, kteří jsou jí přímo v patách. (aktivace: 1 Vliv)

Nouzové střely

Dokáže zabít protivníka třeba i vrženým oblázkem nebo skleněným střepem.

Postava dokáže při vrhání na jakýkoliv cíl udělit jizvu jakémukoliv předmětu, který použije jako nouzový nástroj. Předmět tak zničí a získá tím 1 zdroj jako při zničení vrhací zbraně běžné kvality. (bez aktivace, Tělo)

Černá ovce

Když se dostane do úzkých, lže, vykrukuje se i ponižuje bez ohledu na to, co si o něm budou myslet ostatní.

Postava dokáže za zdroje z jizvy na vlivu úrovně 1 dosáhnout úspěchu ve zkoušce nebo zabránit neúspěchu ve střetu bez ohledu na velikost svého aktuálního Ohrožení. (bez aktivace, Vliv)

Nájezdník

Ze sedla koně nemilosrdně kosi nepřátele jako žnec obilí.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) a zároveň je *mistrem* (posílené manévry) v jízdní střelbě a vrhu na lidi, zvířata a neživé cíle. (bez aktivace, Tělo)

Kapitán

Ať už je za tím jeho osobní kouzlo nebo třeba řečnické nadání, lidé by ho následovali kamkoliv.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) ve vedení lidí mimo boj. (bez aktivace, Vliv).

Šedá eminence

Neptejte se ho, jak se stalo, že vašebo konkurenta postihla ta nepřijemná nehoda nebo že škrálop na vaší pověsti je náhle zapomenut.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) ve využívání svého vlivu v podsvětí, v utajování informací a v obnovování lidského vlivu. (bez aktivace, Vliv).

Zbojník

Ať má v ruce luk nebo vrhací nůž, každý jeho zásab dává vzniknout nové legendě.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v pěší střelbě a vrhání na lidi, zvířata a neživé cíle. (bez aktivace, Tělo)

Přískokem vpřed

Neochvějně míří ke svému cíli a vyhýbá se střelám i vrženým oštěpům nepřátel.

Když postava čelí střelbě nebo vrhání, může v každém kole konfliktu použít jednou zdarma manévra *obrana*. (bez aktivace, Tělo)

Kamufláž

S jeho pomocí může celá skupina zmizet v postranní uličce nebo hluboké strži, jako by tu nikdy nebyla.

Když postava pomáhá svým pomocníkům nebo jiným postavám ukrýt se v jakémkoliv prostředí, může za ně platit svými zdroji. (bez aktivace, Duše)

Budu tě kryt

Dokáže kryt štítem nebo sprškou šípů postup svého spolubojovníka v nepřátelské palbě.

Postava může zaplatit svými zdroji za svého pomocníka nebo jinou postavu, která se nachází dostatečně blízko a čelí střelbě nebo vrhání. (bez aktivace, Duše)

Šeptanda

Pár vhodně roztroušených poznámek dokáže rychle upevnit postavení jeho přítele ve skupině či ve společnosti.

Když se někomu přiměřeně dlouho věnuje, může mu předat libovolné množství svých zdrojů Vlivu. (bez aktivace, Vliv)

Znalec podsvětí

Metody zločinců má v malíčku, ostatně sám je už nejednou použil.

Hráč může určit, že někde v okolí pracuje zločinecká organizace, a uvést o ní jednu zajímavost, například jaké nátlakové metody má v oblibě nebo z čeho žije. (aktivace: 1 Vliv)

VĚDMÁK

Elfí stopař se co chvíli skláněl a v měsíčním svitu kontroloval otisky v hlíně. Za ním šla hubená dívka s bílými vlasy spletenými do copů, které přátelé říkali Sojka. Oba tiše postupovali vpřed, dokud se nedostali na kraj měsícem zalitého palouku. Přímo před nimi ležela mršina koně, na níž hodoval temný stín. Když vycítil jejich přítomnost, zvedl se od jídla a otočil se k nim. Byl mobutný a tyčil se nad nimi jako věž. Vlčí morda i spáry byly mokré od krve, zatímco zvířecí oči se mu leskly. Zurřivě zavyl a děsivá ozvěna se rozléhala lesem kolem nich.

Vlkodlak vyrazil s řevem kupředu, chytil stopařův šíp v letu, se zapraščením ho zlomil v tlapě a mrštil stranou. Byl by to elfův konec, kdyby se vědma nepostavila před něj a rychlým zavřením stříbrné čepele nedonutila vlkodlaka ustoupit. Sojka využila netvorova zaváhání, uchopila meč obouruč a zkušně uderila.

Základní povolání: Mastičkář + Bojovník

Zatímco hraničáři stráží lidská sídla před nebezpečnými přicházejícími z divočiny, vědmáci a zaklínači bojují s hrůzami, které na lidi číhají v sousedství jejich domovů. Obcházejí za nocí hřbitovy, kde umrlci



a kostlivci povstávají z hrobů, vyhledávají a loví upíry skrývající se mezi lidmi a sající jejich krev. Chrání venkovany před útoky vodníků, větrnic a nočních můr, anebo jim alespoň radí, jak se jim vyhnout.

Vědmáci by nemohli obstát v nebezpečích, kterým se denně vystavují, kdyby jejich těla a útroby nebyly pozměněny působením tajemných esencí a omamných trav. Díky nim dokážou přežít škrábnutí pařátem smrtky, pohled do očí baziliška nebo setkání s žárem ohnivého běsa a s jejich pomocí také sesílají mocná znamení, která dokážou zadržet stvoření noci. Platí za to však krutou daň. Jejich těla jsou zjizvena a poznamenána působením esencí a lidé se tak vědmáků děsí mnohdy více než strašidel, před kterými je mají ochraňovat.

Vědmácké zacházení se zbraní připomíná tanec a snad proto lidé neprávem považují vědmáky za čaroděje. Jejich znamení však nejsou ničím jiným než naučenými obřadními gesty, jejichž moc ve skutečnosti vyvěrá z vědmáckých amuletů nebo ze síly esencí kolujících v jejich tělech. Na tvory, s nimiž se vědmáci utkávají, působí tato znamení děsivým dojmem, svazují je a zbavují schopností, kterými by mohli vědmáka ohrozit. Boj s nemrtvými a běsy má povahu rituálu a bez dodržení přesného postupu je obvykle není možné sprovdit ze světa. Nejspíš proto se vědmáci střetávají se záhrobními monstry a s běsy vždy tváří tvář, jakkoliv děsivá ta tvář může být.

Příklady postav

Berserk Skydde

(Bojovník 5, Mastičkář 1, Vědmák 3)

Skydde je trpaslík ověšený mnoha stříbrnými ozdobami a s bizarním tetováním na holé lebce. Povídá se toho o něm mnoho, ovšem většinou jsou to mýty, které sám šíří. Jeho matka měla uhořet, když ji napadl ohnivec. Právě proto prý Skydde propadá při boji s běsy bojovnému šílenství, a ne kvůli esencím, které pije před bitvou. Talisman, jímž oslepuje tvory temnoty, má být darem od klanu, který jej v pomstě podpořil. A ohromné částky, které za zabítí umrlců či vlkodlaků požaduje, prý potřebuje jen pro to, aby mohl chránit i ty, kdo zaplatit nemohou.

Špitálník Odolen z Chlumu

(Bojovník 3, Mastičkář 3, Vědmák 3)

Odolen byl v noc svého narození svěřen do výchovy rytířskému řádu špitálních. Mohlo za to znetvoření

obličeje, které poděsilo jeho rodiče. Dnes putuje na koni krajem s tváří ukrytou za maskou a léčí lidem zranění způsobená umrlci a běsy. A také je mečem a svěcenou vodou před těmito stvořeními chrání. Vědmácká znamení jsou pro něj symboly boží moci a trofeje ze stvůr, které zabije, obětovává svému božstvu. Jindy z nich staví mohyly, které mají odradit nemrtvé, vodníky a hejkaly od návratu do míst, která Odolen v jméne božím zbavil zla.

Vymítač Kostivít

(Bojovník 1, Mastičkář 5, Vědmák 3)

Kostivít byl učněm starého alchymisty, ovšem netušil, že jeho mistr praktikuje též černou magii. Když stařec zjistil, že jeho pomocník je sedmým synem sedmého syna, zneužil Kostivíta k rituálu probouzení mrtvých. Mladý felčar uprchl a ve snaze napravit, co nevědomky napáchal, se přidal k vědmáckému cechu. Není velkým šermířem, ale díky svému vzdělání vytváří strašlivé jedy, masti a esence, které působí nemrtvým stejnou bolest jako světlo slunce a rozkládají je v prach. Přišel také s řadou nových znamení, která cech zanesl do svých tajných knih.

Dovednosti

Boj zblízka proti nemrtvým, oživeným a běsům (Tělo)

- » **Pěší boj se zbraní i beze zbraně proti nemrtvým a oživeným:** útok, obrana, finty
- » **Pěší boj se zbraní i beze zbraně proti běsům:** útok, obrana, finty

Braní trofejí (Duše)

- » **Zpracování těl nemrtvých a běsů:** odhad cenných částí či látek a jejich získání z těla
- » **Prodej trofejí:** znalost alchymistů a čarodějů vykupujících trofeje, znalost cen

Znamení (vyhrazení, Duše)

- » **Příprava esencí:** výroba a použití mutagenů či talismanů, s jejichž pomocí lze provádět vědmácká znamení
- » **Znamení Isa:** postihuje prokletím těla nemrtvých a běsů

Vědmácká zběhlost (vyhrazení, Vliv)

- » **Zastrašování nemrtvých a běsů:** zlomení sebe-důvěry, zahnání na útěk

» **Znalost zvláštností nemrtvých a běsů:** odhad zvláštních schopností, které spadají pod Tělo, Duši i Vliv

Zvláštní schopnosti

Znamení Fehu

Mocné gesto, jež probudí v nestvůře plamen stravující ji zevnitř.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže pomocí znamení seslat na nemrtvého, oživeného či běsa silné prokletí, které bude trvat do nejbližšího soumraku či úsvitu. (aktivace: 1 Vliv)

Znamení Othala

Prsty propletené ve znaku, který odhalí oživlé mrtvolky a skryté běsy.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže rozpoznat nadpřirozené bytosti zvláštním smyslem, který jí znamení na chvíli propůjčí. (aktivace: 1 Vliv)

Znamení Raidho

Ochranné znamení umožňující ostatním, aby poblédli do očí brůzám, jimž vědmák čelí každý den.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže na dálku snížit znaméním Ohrožení komukoliv, kdo je ve střetu s nemrtvými, oživenými či běsy. (bez aktivace, Vliv).

Znamení Berkano

Letmé zkřížení rukou, jež překazí magické úklady proti vědmákovi.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže sama sebe ochránit znaméním proti jakémukoliv kouzlu, které je směřováno na ni. (aktivace: 1 Duše)

Znamení Tiwaz

Složité pozice zkroucených prstů dodá vědmákovi nadlidskou rychlost a pobotovost.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže po provedení znamení až do konce konfliktu, ve kterém se právě nachází, používat při tělesných protiakcích manévr obrana zdarma. (aktivace: 2 Duše)

Znak slunce

Slunce je symbolem světla a života. Jeho symbol nedovolí mrtvým vstoupit mezi živé a oslabí moc běsů.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit magický obrazec a jeho prostřednictvím sesílat vědmácká znamení. (bez aktivace, Duše)

Stříbrná zbraň

Pro živoucí mrtvé a přírodní demony je lesk stříbra a jeho ostrý svist smrtící.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v pěším boji zblízka proti nemrtvým a běsům, když bojuje svou speciální stříbrnou zbraní. (bez aktivace, Tělo)

Vymítač

Studoval zaklínačská znamení tak dlouho, že je nyní dokáže používat s neobyčejným účinkem.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v používání vědmáckých znamení. (bez aktivace, Vliv)

Postrach přízraků

Běsi ani nemrtví už ho nemohou zaskočit, dokáže je vlákat do pastí, stejně jako zabnat na útěk.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v odhadování zvláštních schopností, lákání a zastrašování běsů a nemrtvých. (bez aktivace, Vliv)

Svatý hněv

Svými znameními dokáže ochromit či zabnat na útěk celé zástupy démonů a nemrtvých.

Při provádění znamení může postava při každé své akci směřované na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe použít zdarma manévr rozsáhle. (bez aktivace, Duše)

Zmutované tělo

Jedy i omamné látky jsou pro něj jako mateřské mléko a nebojí se ani pobledu do očí baziliška.

Když postava čelí účinkům jedu, omamné látky nebo ochromujících zvláštních schopností nestvůr, může podstoupit výzvu, aniž by k tomu musela provést akci. (bez aktivace, Tělo)

Zrnko pravdy

Jakkoliv pohádkově může příběh znít, vědmák z něj dokáže vyloupnout zdravé jádro.

Postava může povyprávět určitou legendu, pověst či pověru, a hráč určí, že nějaká její část je pravdivá. Která část to bude, však rozhodne Průvodce. (bez aktivace, Duše)

ALCHYMISTA

Zrzavý muž ověšený bylinkami, které vydávaly nezaměnitelné aroma, si zamnul ruce a přísedl zpět ke svým společníkům:

„Přátelé, myslím, že náš problém s penězi je vyřešen. Domluvil jsem zápas v páce tady Houžvičky proti místnímu šampionovi a vsadil na jeho vítězství dvacet stříbrných!“

„To myslíš vážně, Lišáku? Ty jsi vsadil všechny naše peníze na Houžvičku proti tomu obřimu krollovi? Tobě muselo rupnout v bedně, alchymisto!“

„Nic se nebojte, pane Bočku. Neponecháme nic náhodě. V tomhle flakonku je lektvar Rudého zubra, který Houžvičkovi dodá sílu, výdrž a zuřivost toho strašlivého zvířete. Zmizíme s výhrami, než to místním balíkům dojde. Není to moc etické, ale jsme na mizině a zásad se nenajíš.“

Základní povolání: Mastičkář + Zaříkávač

Leckterý mastičkář či dryáčník sní o tom, že se mu jednou podaří proniknout až k velkým tajemstvím přírody a místo nápojů lásky a mastí na popáleniny začne vyrábět skutečné čarovné elixýry. Alchymista je tím, komu se takové přání díky nezměrné pílí a studiu okultních věd splnilo.

Tento mudrc s povahou dobrodruha zná legendy o mytických artefaktech a bájných nalezištích magických surovin. Vyzná se v symbolech a jinotajích používaných v alchymických receptech a ví, kterou část těla zabitého netvora lze použít k jakému účelu.

Vyzbrojen těmito znalostmi pak míchá magické nápoje, masti a oleje, jež zázračně působí na lidské tělo a duši – dodávají člověku mimořádnou rychlost, sílu, mrštnost či bystrost, ba mohou mu propůjčit zázračné schopnosti jako je chození po vodě nebo létání. Jakýmsi vedlejším produktem alchymických pokusů, mnohdy dokonce výsledkem omylu či nedodržení stanoveného postupu, jsou pak děsivé substance, zejména třaskavé směsi, žíraviny a jedovaté plyny. Kupodivu mezi zákazníky jsou mnohdy žádanější než magické elixýry, a tak se je mnozí alchymisté naučili vyrábět cíleně a obstojně s nimi zacházet. Za vrchol umění alchymie je nicméně považována schopnost vdechnout zdání života i neživé hmotě. Chodící kovové sochy i golemové z hlíny vyvolávají mezi prostými i urozenými lidmi údiv a posvátnou hrůzu.



Příklady postav

Léčitelka Ctěna

(Mastičkářka 5, Zařikávačka 1, Alchymista 3)

Ctěna vyrostla v klášteře, kde se také naučila věšinu svého umění – celé dny trávila u záhonků bylinek a mícháním substancí v laboratoriu. Z kláštera se dostala proti své vůli, když byla unesena žoldáky, kteří klášter vypálili. Přestože od nich nakonec utekla, k životu řeholnice se již nevrátila. Uvědomila si, že vnější svět jí nabízí svobodu, která jí vyhovuje nejlépe. Ctěna tráví život na cestách a snaží se využívat své schopnosti v zájmu dobra a ke zmírnění utrpení – bojů se přímo neúčastní, ale svým družiníkům pomáhá posilujícími i kouzelnými elixíry.

Pyrofor Lokkar

(Mastičkář 3, Zařikávač 3, Alchymista 3)

Lokkar ztratil čest, když odmítl trpět za zločin, který nespáchal. Pochází z trpasličího klanu pevně svázaného tradičními pravidly cti. Když byl jeho otec, významný člen klanové rady, odhalen jako zrádce a popraven, všech pět jeho synů dostalo na výběr mezi obnovením cti sebevraždou, nebo životem ve vyhnanství. Jediný Lokkar si sestříhl vous a odešel. Navzdory vši hořkosti, kterou cítí, uchovává věrně tajemství výroby střelného prachu a speciálních plyných jedů, která se ve svém klanu naučil. Nechce být zrádcem jako jeho otec.

Mudrc Vladis

(Mastičkář 1, Zařikávač 5, Alchymista 3)

Vladis je vzdělaný muž z významné konšelské rodiny, který strávil mládí jako rádce přes čáry a magii na šlechtickém dvoře. Navzdory přáním svého pána, který po něm chtěl přeměnu bezcenných kovů ve zlato či výrobu čarovných elixírů, zkoumal ve svém laboratoriu životní sílu a vdechoval ji neživým sochám. To přispělo ke skandálu, kvůli kterému byl nucen uprchnout od dvora. Vladis vždy putuje na voze, ve kterém převáží své laboratorium.

Dovednosti

Alchymické znalosti (Duše)

- » **Alchymická teorie:** znalost magických surovin, legendy o artefaktech, luštění symbolů a jinotajů v alchymických receptech

- » **Získávání magických surovin:** hledání a rozpoznávání čarovných bylin, magických kovů, tělesných šťáv a částí těl nadpřirozených bytostí
- » **Příprava magických ingrediencí:** lučba, žihání, destilování, rituály a zařikávání
- » **Rozpoznání elixírů a magických artefaktů:** odhad počtu surovin a zvláštních schopností magické výzbroje, artefaktů a elixírů

Výroba třaskavin, žíravín a plynů (vyhrazené, Duše)

- » **Výroba třaskavin:** tvorba střelného prachu a jiných hořlavých a výbušných směsí
- » **Výroba žíravín:** tvorba leptajících směsí
- » **Výroba plyných jedů:** tvorba jedů působících po vdechnutí

Používání třaskavin, žíravín a plynů (Duše)

- » **Použití třaskavin:** líčení a maskování, načasování výbuchu, tvorba ohňostrojů
- » **Použití žíravín:** líčení a zacházení s leptavými látkami
- » **Použití plyných jedů:** vypouštění a vrhání nádob s plynem v různých podmínkách

Elixíry (vyhrazené, Duše)

- » **Výroba elixírů:** příprava nápojů zlepšujících tělesné či duševní činnosti nebo dávajících nadpřirozené schopnosti, znalost dávkování a vedlejších účinků

Umělý život (vyhrazené, Vliv)

- » **Vytváření umělých bytostí:** schopnost vdechnout zdání života neživým věcem (například hliněnému golemovi, kovové soše, mrtvému tělu atd.)
- » **Lámání oživovací magie**

Zvláštní schopnosti

Živá voda

Elixír života, s jehož pomocí lze provádět věci, které jsou v léčitelském umění považovány za nemožné.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vyrobit lektvar, který člověku či zvířeti okamžitě zhojí jinak nevléčitelnou tělesnou jizvu, například vypíchnuté oko, odřatou ruku a podobně. Jizva nemůže být starší než od poslední rovnodennosti či slunovratu. (aktivace: 12 surovin)

Mystický ranhojič

Díky svému nadání vrátí život do zkamenělé paže nebo pomůže sténající víle.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže odstraňovat následky magie působící na tělo (například proměnu v led, kulhání následkem kletby nebo ochromení), ačkoliv neovládá příslušný magický obor nebo nezná přesnou povahu kouzla či složení jedu. Umí též léčit nadpřirozené bytosti. (aktivace: 1 Duše)

Neobvyklé trřaskaviny

Pokud právě skončil s přípravou pastí, neodvažujte se ani si odkašlat.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vyrobit trřaskavinu nebo plynňý jed, které budou odpáleny či uvolněny určitým zvukem, ba dokonce vyslovením určitého slova v doslechu. (aktivace: 1 surovina)

Posílení elixíru

Složitým rituálem, vhodným dávkováním a kombinací s dalšími přísadami dokáže zázračně účinky svých nápojů prodloužit.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže podat elixír tak, že bude působit až do nejbližšího soumraku či úsvitu. (aktivace: 3 suroviny)

Pán golemů

Jeho tajné vědomosti mu umožňují udržovat při životě dva umělé služebníky naráz.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vložit ve stejné době umělé život do dvou různých bytostí a využívat je jako pomocníky. (bez aktivace, Vliv)

Umělá duše

Umělá a mechanická stvoření vytvořená jeho rukou toho umějí skoro tolik, co živý tvor.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit umělou bytost, která je schopná hovořit a provádět samostatně jednoduché úkoly, přičemž může mít ve své charakteristice až dvě různé skupiny dovedností, ovšem za dvojnásobnou cenu. (bez aktivace, Vliv)

Mudrc

Jeho znalosti alchymie, okultních věd i magických artefaktů jsou imponující.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) v alchymických znalostech a v získávání respektu, úcty a pozornosti předvedením svých vědomostí. (bez aktivace, Duše)

Ohněstrůjce

Jeho oblíbeným oborem jsou trřaskavé směsi, leptající látky a jedovatý kouř.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) ve výrobě a používání trřaskavin, žíravín a plynňých jedů. (bez aktivace, Duše)

Výrobce elixírů

Dokáže namíchat zázračný elixír během chvíle a veškeré poměry magických přísad má v malíku.

Postava je *zběhlá* (některé manévry zdarma) ve výrobě a podávání elixírů. (bez aktivace, Duše)

Stvořitel

Zkoumal tajemství šémů a oživovací magie celé roky a nikdo se mu dnes nevyrovná.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) ve vytváření a ovládní umělých bytostí a v lámání oživovací magie. Zároveň bytosti, které vytvoří, jsou *mistry* v provádění činností, které spadají do jejich charakteristiky. (bez aktivace, Vliv)

Tělesná stráž

Jeho pomocníci jsou mu bezmezně oddáni. Kdo napadne jejich pána, setká se s jejich hněvem.

Na tělesné akce vedené proti postavě může její pomocník reagovat i pomocí manévru *obrana*, jestliže se nachází poblíž. (bez aktivace, Tělo)

Hračka

Všichni dodnes vzpomínají na to, jak na audienci u vévodkyně vytáhl z rukávu mechanickou myš, která pískala.

Hráč může kdykoliv určit, že postava má u sebe malý, dokonale nepraktický, ale zároveň fascinující vynález. (aktivace: 1 Duše)

ČARODĚJ

Dragan toporně krácel podmáčenou trávou, vlekł za sebou okraj pláště a snažil se napodobit prudké záskuby svých druhů. Tyr a Bělka sebou za chůze zmítali, jak se jejich omámené duše snažily zachytit rytmus rusalciny melodie. Rusovlasá dívka seděla na kmeni pár kroků před nimi a s hlavou zvrácenou dozadu zpívala píseň, která zněla jako milostná predehra.

Dragan udržoval pod víčky vizi ohně. Cítil žár plamenů rozlévajících se mu celým tělem a připomínal si zvuk syčící smůly a praskajících polen. Držel se vzadu za svými druhy, aby zbytečně nepřitaboval



rusalčinu pozornost. Když se dostal dost blízko, pevněji v dlani sevřel kovovou šperkovnici a druhou rukou se napřábl k magickému gestu.

Proud horkého vzduchu proměnil rusalčiny vlhké vlasy v závoj páry a její kůže popraskala žárem. Labodný blas se zlomil ve výkřik bolesti a očarování pomínulo. Tyr a Bělka se vrhli vpřed. Dragan konečně mohl upustit schránku se žhavými uhlíky z ruky a rozpřábl paže, aby seslal další zaklínadlo.

Základní povolání: Zařikávač + Bojovník

Každý čaroděj ví, že si zahrává s ohněm. Jenomže ten, kdo chce spoutat nestálé živly, si nemůže pustit k tělu strach nebo pochyby, protože právě ony by jej mohly v rozhodující chvíli zničit. Jeho vůle musí být pevnou hrází proti rozpínavosti plamenů a ničivé síle vichřů, kterým vládne.

Čarodějové jsou obávaní i obdivovaní a dokážou být smrtelně nebezpečnými protivníky. Jsou mezi nimi bojechtiví černokněžníci vrhající se do nejhustší věavy s planoucím mečem v ruce, stejně jako staří mudrci s větrnou holí, kteří svá kouzla pečlivě sprádají vrásčitými rukama. Mnoho čarodějů si libuje ve velkoleposti. Oči jim žhnou jako uhlíky zpod kápí a pláště se i v mírném vánku nadouvají jako plachty lodi uprostřed bouře. Dokážou rozrazit dveře neviditelným beranidlem utkaným ze síly vichřice a nárazů větru. Umějí zažehnout vlasy a vousy nepřátel plamenem a ten pak rozfoukat větrným vírem. Pouhým zašeptáním a pohybem ruky přenesou vzduchem balvan nebo zažehnou přichystanou hranici. A ti největší z čarodějů dokážou pryč dokonce létat, ba i chrlit oheň jako draci.

Ať už se vydá spíše cestou ohně nebo cestou větru, zachovává si čaroděj úzký vztah s oběma živly. V bezvětří a bez blízkosti ohně strádá, zato když tváře hladí vánek nebo poblíž hoří svíce, je čaroděj klidný jako vodní hladina a jeho kouzla jsou ničivá jako podzimní bouře.

Příklady postav

Mistr Hanuš

(Zařikávač 5, Bojovník 1, Čaroděj 3)

Mistr Hanuš je divotvůrce, který pro radost dětí a pobavení přátel nechává oblaka jisker plout tmou a nabírat tvary lodí nebo bájných nestvůr. Když ale přijde čas postavit se silám temnot, pak z jeho očí

šlehájí plameny, pohybem ruky odhazuje nepřátele a blesky ničí jejich válečné stroje. A navzdory tomu, že o svou hůl se při chůzi často opírá, dokáže ji v krajním případě pozvednout a vykřívát s ní úderem i uštědřovat rány.

Bošorka Lavriša

(Zaříkávačka 3, Bojovnice 3, Čarodějka 3)

Lavriša pochází z urozeného rodu, ale kvůli nadpřirozeným schopnostem ji otec vyhnal z domu jako poznamenanou. Naučila se protloukat se životem sama, protože dosud nenašla muže, kterého by neděsilo její čarodějné nadání a výbušná povaha. V boji se pohybuje s elegancí tanečnice. Dvěma vějíři ostrých čepelí víří vzduch, seká po nepřítelích jako kočka a v divokých piruetách na ně vrhá větrné víry a žár.

Bratr Taran, zvaný Metla kacířů

(Zaříkávač 1, Bojovník 5, Čaroděj 3)

Narodil se v zajetí a musel už od dětství dít společně s ostatními krolly v kamenolomu. Jeho život se změnil, když jej od otrokářů vykoupil komtur náboženského řádu. Taran se stal věrným uctívatelem božstva, které jej propustilo z okovů, a řádový mistr meče jej vycvičil v boji. Nyní Taran putuje po světě, chrání věřící a potírá bezbožné. Ve střetech s pekelnými stvůrami a kacíři mu hrot kopí plane svatým ohněm a jeho válečný pokřik má sílu vichřice.

Dovednosti

Magie ohně (vyhrazené, Duše)

- » **Ovládání plamenů a dýmu:** např. zapálení a zhašení ohně, ohnivé koule, světlo, žár, dým
- » **Lámání ohnivých kouzel**

Magie větru (vyhrazené, Duše)

- » **Ovládání vzduchu:** např. zvěření prachu, úder větru, pohybování s předměty na dálku, létání
- » **Lámání vzdušných kouzel**

Zvláštní schopnosti

Dračí dech

Oheň stvořený jeho vůlí taví kov a rozpaluje kámen.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže zabít pomocí samotné ohnivé magie a oheň jí

stvořený má sílu, jaká je ve středu kovářské výhně, takže taví kov a rozpaluje kámen do ruda. (aktivace: 1 Duše)

Síla vichřice

Pouhým máchnutím ruky vyvrátí strom z kořenů nebo zvedne do vzduchu obrovský balvan.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže zabít pomocí samotné větrné magie a umí pohybovat i s věcmi, které by uzvedl pouze obr. (aktivace: 1 Duše)

Věčný žár

Svíce hořící v jeho komnatách až do úsvitu jsou to nejmenší. Slyšeli jste už o planoucích mečích nebo o nehasnoucím oblaku jisker, jenž každou chvíli mění tvar?

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit ohnivé kouzlo, které bude trvat až do soumraku či do úsvitu, nebude-li oheň uhašen. (aktivace: 1 Duše)

Kvílení meluzíny

Jeho větrná kouzla dokážou zařídit, že chodbou nelze až do večera projít kvůli strašlivému víchru nebo že těžký balvan visí celé hodiny nehybně ve vzduchu.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit větrné kouzlo, které bude trvat až do soumraku či do úsvitu, nebude-li překonáno silou. (aktivace: 1 Duše)

Znak salamandra

Dotkne-li se někdo předmětu nebo vkročí-li na čarodějem označená místa, mohou mu vlasy a vousy vzplát plamenem nebo se může začít dusit černým dýmem.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit magický obrazec a jeho prostřednictvím sesílat kouzla ohnivé magie. (bez aktivace, Duše)

Znak sylfy

V magickém kruhu může při vkročení nepřítele rozhoupat vítr zvoneček a dveře jím označené udržet zavěšené síla vichřů.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit magický obrazec a jeho prostřednictvím sesílat kouzla větrné magie. (bez aktivace, Duše)

Pán ohně

Plameny, jež sebere dlaní z táborového ohně nebo z pochodně a vrhne proti nepříteli, páli jako černé svědomí.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v ohnivých kouzlech, k nimž využije jako základ přirozený plamen (postačí i hořící svíce) nebo žár či dým (postačí i dohasínající ohniště), a v lámání ohnivých kouzel. (bez aktivace, Duše)

Vládce větru

I ze slabého vánku se může v jeho rukou zrodit matka všech bouří.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) ve vzdušných kouzlech, k nimž postava využije jako základ přirozený vítr (postačí i zvíření vzduchu pláštěm či vějířem, ale nikoliv jen fouknutí), a v lámání vzdušných kouzel. (bez aktivace, Duše)

Plamenné peklo

Máchnutí rukou a vše kolem pohltní oheň a zahalí kouř.

Při ohnivých kouzlech může postava při každé své akci směřované na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe použít zdarma manévr *rozsáble*. (bez aktivace, Duše)

Vzdušný vír

Celé mračno špů může srazit stranou pouhým gestem a skupinu nepřátel zdvihne do vzduchu a udeří jimi o skálu.

Při vzdušných kouzlech může postava při každé své akci směřované na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe použít zdarma manévr *rozsáble*. (bez aktivace, Duše)

Magický štít

Dokáže odrážet nepřátelská kouzla a kletby, i když vzduch kolem něj jen jiskří magií.

Když postava čelí nepřátelské magii, může v každém kole konfliktu použít jednou zdarma manévr *obrana*. (bez aktivace, Tělo)

Společnost démonů

Démoničtí přátelíci, skřítci či ohniví kobouři, kteří jej tak často obklopují, nenechají svého pána zabynout kouzlem ani v léčce.

Na duševní akce vedené proti postavě může její pomocník reagovat i pomocí manévru *obrana*, jestliže se nachází poblíž. (bez aktivace, Duše)

MÁG

Strážný zaslechl šramot a rychle vrazil do temné uličky, kde jeho prskající pochodně ozářila trojici překvapených dobrodruhů, kteří zrovna páčili dveře. Chtěl začít křičet na poplach, když zaslechl melodický podmanivý hlas:

„Dobry večer! Také jste zaslechl ty kočky?“

„Jaké kočky?“

„Přece ty, co se tu popraly a ztropily ten hluk. Sám přece vidíte, že nikdo jiný tu není. Takže se můžete vrátit ke své obchůzce.“

„A kdo jste vy, paní?“

„Já?“ zavrněla žena v černém a její pohled jako by se do strážného vpijel. „Na tom přece nezáleží, nemyslíte?“

S nepřítomným výrazem v očích strážný soublasně kývl hlavou, otočil se a odkráčel s kletbami na toulavé kočky na rtech. Dobrodruzi u dveří vydechli úlevou.

Základní povolání: Zařikávač + Kejkliř

Mág je zařikávač a iluzionista, který poznal i ta nejtemnější zákoutí lidské duše. Jeho zbraněmi jsou lidské pocity. Dokáže si s nimi pohrávat, umí vyvolat zázračné vnuknutí, dokonce i posednout cizí tělo jako zlý duch. Bezeslovně hovoří s těmi, které uzná za hodné toho, aby s ním sdíleli jeho myšlenky. Žádná lež před ním nezůstane utajena, žádné tajemství není zasuto ve vzpomínkách dost hluboko. A zmatek, který dokáže v cizí mysl napáchat svými triky a kejklemi, není ničím ve srovnání s tím, jakou spoušť za sebou může zanechat, když se s ním někdo střetne v nadpřirozeném duševním souboji.

Na druhou stranu, tak jako dokáže mág mysl člověka poranit či obloudit, stejně účinně ji dokáže léčit. Nejen že neomylně postřehne známky působení hypnózy, sugesce a myšlenkových čar a kouzel, ale zejména dokáže obět vytrhnout z magického omámení nebo zhojit následky střetu s jiným mágem.

Mág však dokáže působit nejen na jednotlivou mysl, ale též vytvářet přeludy a mámení. Ty může spatřit, slyšet, či dokonce ochutnat kdokoliv. Mág je tkalcem iluzí a mnohdy jsou obrazy, jimž dává svou vůli vzniknout, tak živé, že jsou k nerozeznání od skutečnosti.

Příklady postav

Inkvizitorka Morena

(Zařikávačka 5, Kejklířka 1, Mágyně 3)

Morena je vykonavatelka ve službách inkvizitorského řádu. Oděná do černé řádové sutany a doprovázena družinou cestuje zemí, vyšetřuje zločiny a trestá zneužívání magie. Díky svým schopnostem dokáže nahlížet do lidských duší a nacházet pravdu. Morena je postrachem černokněžníků i nekromantů – studovala stejné spisy a knihy jako oni. Pronikla tak hluboko do jejich umění, že je dokáže spolehlivě odhalit a usvědčit. V srdci ale nosí strach, aby sama, jako ti, proti kterým bojuje, nepřekročila hranici, za kterou není návratu.

Černokněžník Seithal

(Zařikávač 3, Kejklíř 3, Mág 3)

Seithal je noční elf, který vzbuzuje v lidech obavy jen svou přítomností. Pouhým pohledem a tichým slovem dokáže zahnat odhodlané muže na útěk, či přesvědčit soudce o své pravdě. Umí podsouvat myšlenky a měnit lidi v tupé otroky. Strach a nejistotu vzbuzuje i mezi vlastními družiníky, ti si ho ale zároveň cení pro jeho schopnost ochromovat nepřátele v boji čáry a mámením. Seithal sám s mrazivým úsměvem říká, že den, kdy se dopustí chyby, bude zároveň dnem, kdy zemře.

Trubadúr Gerhard z Lubice

(Zařikávač 1, Kejklíř 5, Mág 3)

Gerhard se narodil jako bastard, a přestože byl synem šlechtice, nemohl se učít zacházet se zbraní ani spravovat rodový majetek. Brzy přilnul k loutně a vydělával si na živobytí jako pouliční trubadúr. Jeho pověst rychle rostla. Jeho hlas i hudba mají velikou moc a on s jejich pomocí nechává před posluchači povstat z prachu zámky elfů nebo dávno mrtvé krále. Dobrodruzi, kteří ho přizvou jako společníka do družiny, aby o jejich putování složil epos, sledají obvykle jeho schopnosti iluzí mnohem užitečnějšími, než se zprvu zdálo.

Dovednosti

Magie iluzí (vyhrazené, Duše)

- » Vytváření přeludů a iluzí: falešný obraz, zvuk, vůně či chuť
- » Lámání iluzí



Magie lidské mysli (vyhrazené, Vliv)

- » **Ovlivňování a ovládání lidí:** např. vyvolání pocitů, vnuknutí myšlenky či představy, telepatie, vynucení pravdomluvnosti, jednoduché pokyny, úplné ovládnutí
- » **Lámání myšlenkových kouzel**

Vliv v kouzelnictvu či duchovenstvu (vyhrazené, Vliv)

- » **Získávání kontaktů:** navazování známostí mezi kouzelníky nebo církevními hodnostáři, šíření pověstí o svém umění či osvědčení, dělení se o vědomosti se spojenci
- » **Zasvěcenci:** zjišťování informací od učedníků, noviců, mladých kněží nebo kouzelníků a od jejich pánů či nadřízených
- » **Authority:** vyjednávání a vyvíjení nátlaku prostřednictvím mocných spojenců, využívání přízně představených kouzelnických gild či náboženských řádů, pohrůžky vyloučením ze společenství nebo obviněním z kacířství

Zvláštní schopnosti

Mámení smyslů

Iluze, které vytvořil, lze je jen těžko odlišit od skutečnosti.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit iluzi, která působí na více smyslů, vyloučen je pouze hmat. (aktivace: 1 Duše za každý smysl navíc)

Přeludy

Jeho přeludy nejsou jen prchavým šálením, a mohou s vámi dokonce hovořit jako učenci.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit iluzi, která bude trvat až do soumraku či do úsvitu, nebude-li odhalena či zničena kouzlem dřívě. (aktivace: 1 Duše)

Postava také dokáže vytvořit iluzi, která bude reagovat na podněty z okolí tak, jak mág rozhodne. (aktivace: 1 Duše)

Neviditelný loutkář

Jeho vůle je jako drásající spáry. Dokáže si člověka podřídít nebo jej provázet jako neviditelný rádce.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže ovládnout jednání určitého člověka až do soumraku

či úsvitu, nepřekoná-li obět jeho působení silou své vůle. (aktivace: 1 Vliv)

Postava také dokáže využívat smysly a hovořit na dálku s člověkem, který je jí přátelsky nakloněn, pomocí symbolického dotyku (tedy pokud má u sebe například pramínek jeho vlasů nebo jeho medailon po mamince). Nemůže však takto člověka ovládat proti jeho vůli. (aktivace: 1 Vliv)

Požírač duší

Pobrává si s lidskými pocity a vzpomínkami jako kejklíč s míčky.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit kouzlo magie mysli působící na myšlení či pocity cíle, které bude trvat až do soumraku či do úsvitu. (aktivace: 1 Vliv)

Postava také dokáže krást a měnit lidem vzpomínky až do soumraku či do úsvitu. (aktivace: 1 Vliv)

Znak fantóma

Kdo překročí čarovný kruh, kolem toho povstanou přízraky nebo začnou hořet neexistující plameny. Mnozí již takto zehleli.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit magický obrazec a jeho prostřednictvím sesílat kouzla magie iluzí. (bez aktivace, Duše)

Znak upíra

Dotknete-li se předmětu nebo vkročíte na místo, které zaklel, ztratíte vůli sami nad sebou.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže vytvořit magický obrazec a jeho prostřednictvím sesílat kouzla magie myšlenek. (bez aktivace, Vliv)

Odhodlaná mysl

Když se rozhodne, že prosadí svou vůli, nebledí na to, co to udělá s jeho vlastní duší.

Postava dokáže za zdroje z duševní jízvy úrovně 1 dosáhnout úspěchu ve zkoušce nebo zabránit neúspěchu ve střetu bez ohledu na velikost svého aktuálního Ohrožení. (bez aktivace, Duše)

Podivný přítelíček

Z malého diblíka či šotka, mluvící ropuchy nebo černého kocoura se v jeho společnosti stává potměšilá a nebezpečně stvoření.

Postava s touto vyhrazenou dovedností dokáže za stejnou cenu, jakou by ji stálo posílení Pouta o je-

den bod, naučit svého pomocníka jednu zařikávačskou dovednost nebo jednu zařikávačskou zvláštní schopnost, kterou sama má či ovládá. Součet všech takto přidávaných dovedností a zvláštních schopností nemůže přesáhnout hranici Vlivu postavy. (aktivace: 1 Vliv)

Lamač vůlí

Nemá to srdce nechat lidi, aby se rozhodovali sami, když on ví, co je pro ně dobré.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v myšlenkových kouzlech, při nichž využije svoji znalost nějakého tajemství člověka, jehož chce ovlivnit, a v lámání myšlenkových kouzel. (bez aktivace, Vliv)

Vládce iluzí

Jeho fantazie je příliš bohatá, než aby si své vize mohl nechat jen pro sebe.

Postava je *mistrem* (posílené manévry) v iluzionistických kouzlech, k nimž využije nějakou předlohu

(například obraz či zmenšený model toho, co chce vytvořit), a v lámání iluzionistických kouzel. (bez aktivace, Duše)

Armáda přízraků

Na jeho pokyn povstávají davy strašidel, ze země raší neexistující bodce a desítky blasů bez těla šepotají v temnotě.

Při iluzionistických kouzlech může postava při každé své akci vytvářející nebo ovlivňující skupinu totožných iluzí použít zdarma manévr *rozsáhle*. (bez aktivace, Duše)

Davová psychóza

Je jako ti největší z kazatelů. Dokáže svými slovy přimět celý dav k pokání i k nenávisti.

Při myšlenkových kouzlech může postava při každé své akci směřované na přirozeně vzniklý dav lidí použít zdarma manévr *rozsáhle*. (bez aktivace, Vliv)



Deník postavy

Dračí
Doupě
II

Jméno: Jarik

× Vlastnosti a jizvy

1

2 Tělo:

3 naražená žebra (1)

4 Duše:

5

6

7 Vliv:

8

9

Rasa:

Člověk; kultura - osadník

Povolání:

Lovec
Bojovník

Úroveň:

2
1

× Ohrožení:

Zvláštní schopnosti (povahové rysy, rasové ZS, ZS povolání)

povahový rys - Přímost

rasová ZS - Lví srdce

Průzkumník

Jedna duše

Zapazník

× Výbava:

Vybavení

Vybavení: drahé oblečení,
kůň s postrojem, kožená torba
(křesadlo, lucerna, olej, pokrývka,
měch na vodu, jídlo na týden),
přívěsek (cena 6 grošů)

Zbraně a zbroje:

dlouhý luk (přesně), šípy,
tesák (přesně)

Groše: 6



Dovednosti

Posolání: Lovce Úroveň: 2

Dovednosti:
pěší střelba (lidé, zvířata)
pohyb v divočině
přežití v divočině
lov
jednání se zvířaty
vedení zvířat

Posolání: Úroveň:

Dovednosti:

Posolání: Úroveň:

Dovednosti:

Posolání: Bojovník Úroveň: 1

Dovednosti:
pěší boj (lidé, zvířata)
síla
bojovnické znalosti
sebedůvera

Posolání: Úroveň:

Dovednosti:

Posolání: Úroveň:

Dovednosti:

Prožitá dobrodružství

Jak se stal brádnou? Bojoval se skřety, kteří přepadli jeho osadu, a získal první jizvu.

1) Vesnická slavnost (výchra v zápase)

Zkušební body

Celkem: 4

Nevyužité: 4



ČÁST III.
Hraní hry



PRAVIDLA HRY

Sterad si příchozího všiml ihned, když vešel do hospody. Všechno v jeho chování i výstroji říkalo jasně „dobrodruh“. Hostinský nechal čištění misek a na dotaz ukázal mastnou rukou směrem k Steradovi. Ten opatrně nabítl jílec meče ukrytého pod deskou stolu tak, aby to cizinec neviděl. Příchozí si pomalu sedl a trochu nepřítomně se usmál. Bojovník byl zvyklý potkávat na cestách spoustu zvláštních lidí, ale tenhle rozhodně vyčníval z řady. Pečlivě vybořená lebka pokrytá pletenci znaků, doplněná cizokrajně vypadajícím oblečením plným lesklých ozdob. Jen mimochodem položil na stůl exotické meče se zabnutými čepelemi.

Chvilu se na sebe jen tak dívali. Sterad měl pocit, jako by se mu cizincův ledový zrak zabodával přímo do mozku. Poté muž konečně promluvil:

„Sterade, mám pro tebe jistou obchodní nabídku...“

„Jak sakra víš, jak se jmenuju?“

„Jen několik barbarů ze Stinných strání přišlo do slůžeb vojvody Dragomira. Tvé tetování by mi řeklo vše, co potřebuji vědět i kdybych neuměl číst tvé myšlenky,“ zase ten nepřítomný mrazivý úsměv, „což ale samozřejmě dovedu. Nuže, zpět k obchodu...“

Tato část knihy se již bude zabývat hraním samotným. Po jejím přečtení byste měli mít jasnou představu o tom, jak vypadá sezení DRAČÍHO DOUPĚTE a jaká pravidla hra používá.

Již víte, že DRAČÍ DOUPĚ je hra, ve které hráči představují hrdiny. Toto je základní kámen systému, proto si musíme zodpovědět otázku: Kdo je to vlastně hrdina?

Hrdina je ten, kdo stojí tváří v tvář nebezpečí a protivenstvím přesahujícím jeho schopnosti, a přesto sebere odvahu a vůli k překonání překážek.

Také proto je v naší hře důležité nejen to, zda se postavě podaří dosáhnout zamýšleného cíle, ale i co bude ochotná pro jeho dosažení obětovat. Samozřejmě šťěstěna může hrdinovi jeho rozhodování ulehčit, ale rovněž pořádně ztížit. Proto si sice budete házet dvěma (nebo občas třemi) šestistěnnými kostkami, pokud vám však nepadne výsledek, v jaký doufáte, nezoufejte, protože ještě nic není ztraceno.

ÚVODNÍ PŘEHLED

Jak jsme se již zmínili, hráč prožívá dobrodružství v DRAČÍM DOUPĚTI skrze svou postavu, která překonává nástrahy a úskalí, stejně jako objevuje místa, kam noha člověka dosud nevstoupila. Jedinými hranicemi při dobrodružstvích postavy jsou představivost a kostky. Představivost pomůže hráči při vymýšlení, jak překonat překážky a porazit soupeře, kostky pak určují, jak dobře se mu bude dařit jeho nápady uskutečňovat. V této části uvidíte, jakým způsobem kostky do příběhu zasahují, například jak hráč zjistí, zda jeho postava úspěšně vyšplhala na vrchol hradní věže, přelstila vůdce lapků nebo porazila v boji strašlivého umrlce.

Všechny tyto akce se vyhodnocují jednoduchým postupem, který ve své základní podobě vypadá takto: řeknete Průvodci, co chce vaše postava provést, a Průvodce určí, jakému **Ohrožení** bude postava čelit. Poté si hodíte dvěma šestistěnnými kostkami a přičtete k výsledku hodnotu jednoho **povolání**. Získáte-li v součtu hodů a hodnoty povolání 9 nebo více, akce se podařila. Pokud to bude méně než 9, má postava možnost podstoupit **vyčerpání**, díky kterému se vyhne neúspěchu. Vyčerpání se platí ze **zdrojů**, jichž má postava k dispozici omezené množství – proto dobře zvažte, zda vám skutečně na úspěchu záleží, a zdroji zbytečně neplýtvajte. Podle výsledku hodu určíte následky, které vaše akce měla. Jestliže jste uspěli, budou pro vás příznivé, v případě neúspěchu samozřejmě nepříznivé. Na popisu výsledku akce se mohou svými nápady a radami podílet všichni hráči.

Základní postup pro vyhodnocení situací ve hře (takzvanou **zkoušku**) tak lze shrnout takto:

- » popište, co chcete udělat, a nechejte Průvodce, aby určil Ohrožení
- » hodte dvěma kostkami a připočítejte si hodnotu povolání
- » pokud je výsledek 9 a víc, pak jste uspěli
- » pokud jste neuspěli, můžete se rozhodnout vyčerpát se, abyste odvrátili neúspěch
- » spolu s ostatními hráči podle výsledku hodu a vyčerpání popište výsledek akce

Některým pojmům, které se v textu objevují, v této chvíli ještě nejspíše nerozumíte a nevíte, jak s nimi pracovat, ale vše se dozvíte v této části. Ta

vám kromě toho objasní i další pravidla: jak se bránit před akcemi jiných postav, jak využívat manévry, jak pomáhat spolubojovníkům, sesílat kouzla nebo vyrábět zázračné elixýry. Všechna však vycházejí z jediného základního – zkoušky.

Pokud s hraním **DRAČÍHO DOUPĚTE** začínáte, doporučujeme nejprve vyzkoušet Rychlou hru popsanou na straně 225.

O postavě

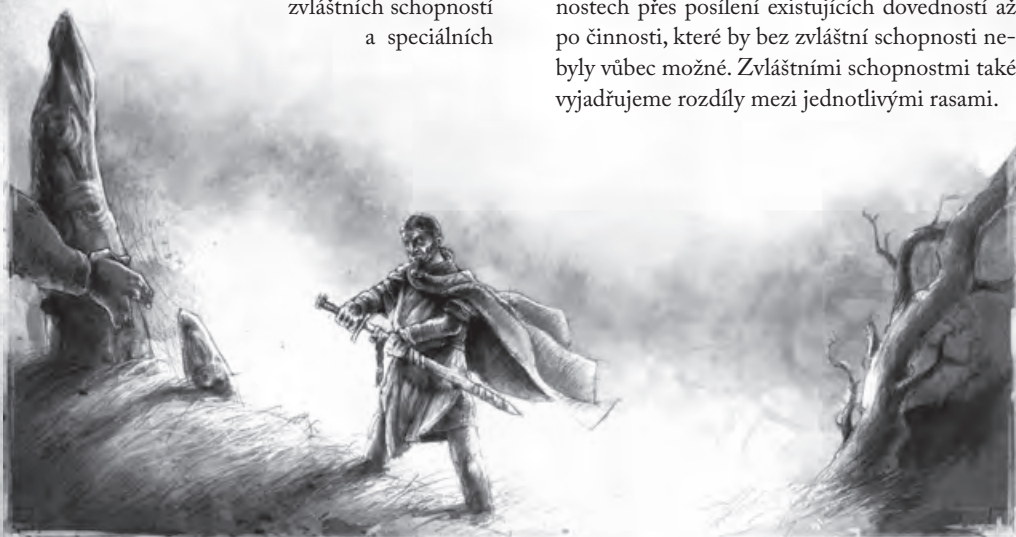
Jak jste se již dozvěděli při tvorbě postavy, z pohledu pravidel jsou hráčské postavy v **DRAČÍM DOUPĚTI** popsané pomocí tří základních stavebních kamenů: zdrojů, povolání a zvláštních schopností.

Zdroje představují fyzické, psychické a společenské možnosti postavy – proto jsou také rozdělené na tři druhy: **Tělo**, **Duše** a **Vliv**. Tyto rezervy hrdina používá k tomu, aby **vyčerpáním** dosáhl svých záměrů, nebo se alespoň vyhnul neúspěchu, když se situace nevyvíjí zcela podle jeho představ. Každé použití zdrojů představuje vynaložené úsilí a námahu v dané oblasti a postavu vyčerpává. Vyčerpávání Těla značí různá zranění, oděrky, velkou fyzickou únavu a podobnou újmu. Vyčerpávání Duše znamená napínání vůle a úsudku postavy. Používání Vlivu pak například může představovat, že postava dosáhne svého cíle způsobem, který jí ubírá v očích společnosti. Kromě vyčerpání hrdina použije zdroje k obzvláště náročným trikům a figlům, které se během své hrdinské kariéry naučil (platí se jimi aktivace zvláštních schopností a speciálních

manévru). Hrdina nemůže vyvíjet tak velké úsilí neustále, jeho zásoby skrytých sil a zdrojů jsou omezené. Na začátku své kariéry má k dispozici zhruba 5 od každého druhu zdrojů, toto maximum si však může tréninkem zvyšovat. Zdroje se postavám doplňují hlavně odpočinkem.

Povolání popisují, jakým dovednostem se postava věnovala a jak dobře je umí. Jde vždy o balíček několika vzájemně souvisejících dovedností, například lovec umí mimo jiné stopovat, klást pasti či střílet z luku. Většina postav bude ovládat více povolání. Čím více **úrovní** v povolání postava dosáhne, tím zběhlejší je v jeho dovednostech. V každém povolání je možné získat nejvíce 5 úrovní – 5. úroveň znamená dokonalé zvládnutí toho, co povolání pokrývá. Existují dva druhy povolání – základní (např. „lovec“), která se může naučit kdokoli, a pokročilá (např. „druid“), která může ovládnout jen ten, kdo splňuje předpoklady uvedené u tohoto povolání. Činnosti spadající do dovedností základních povolání může vykonávat každý. Pokročilá povolání mají i takzvané **vyhrazené dovednosti** – o činnost, spadající pod takovou dovednost, se smí pokoušet jen ten, kdo tuto dovednost má.

Zvláštní schopnosti jsou různé dodatečné triky a schopnosti, které se hrdina naučí spolu s povoláním. Zvláštní schopnost má často cenu ve zdrojích, kterou je třeba před jejím použitím zaplatit, takzvanou **aktivační cenu**. Schopnosti jsou rozličné, od výcviku v netradičních dovednostech přes posílení existujících dovedností až po činnosti, které by bez zvláštní schopnosti nebyly vůbec možné. Zvláštními schopnostmi také vyjadřujeme rozdíly mezi jednotlivými rasami.



Činnosti postav

Pravidla DRAČÍHO DOUPĚTE jsou založena na tom, že i když hráči padne nízké číslo na kostkách, může neúspěšný hod zvrátit, když bude ochoten za úspěch něco obětovat – zdroje své postavy. Mimořádně důležitá je proto otázka, jak drahé bude pro postavu v dané situaci vyčerpání a zda na ně má dostatek zdrojů, protože v opačném případě se musí spoléhat pouze na štěstí.

Ohrožení je číslo, které popisuje aktuální situaci každé postavy – nakolik namáhavé by pro ni bylo dosáhnout za daných okolností úspěchu, nebo alespoň zvrátit nepříznivý vývoj situace (jinak řečeno – kolik zdrojů by právě teď postavu stálo dosáhnutí **úspěchu** či **remízy**). Jde o ukazatel, který se často mění a obvykle se pohybuje v rozmezí 1–5, ale může stoupat libovolně vysoko (v běžné situaci má postava Ohrožení 2). Postavy se pak svými akcemi nejčastěji snaží snížit Ohrožení sobě či spolubojovníkům nebo zvýšit Ohrožení svému soupeři.

Hod určí, jak se postavě daří. Obvykle vypadá takto: hráč hodí dvěma šestistěnnými kostkami, sečte čísla, která padla, a přičte úroveň povolání, pod které spadá vykonávaná činnost. Výsledek se poté porovná s cílovým číslem. Za některých okolností může hod být i zvýhodněný nebo znevýhodněný; později se dozvíte, kdy k takovému hodu přistoupit.

Zvýhodněný hod zvyšuje hrdinovu šanci na úspěch. Hráč při něm hází trojicí kostek a použije dvojici lepších výsledků. Jinými slovy vyřadí kostku, na které padlo nejmenší číslo, a jako výsledek použije součet dvou zbývajících kostek.

Znevýhodněný hod je opakem zvýhodněného hodu. Hráč si opět hází trojicí kostek, ale počítá dva horší výsledky, vyřazuje tedy kostku s nejvyšším číslem.

Zkouška se používá tehdy, když hrdina vykonává činnost, při které mu překáží pouze prostředí (například leze na skálu) či pro příběh méně podstatné postavy (když třeba jedná o ceně s obchodníkem na vesnickém jarmarku). Při zkoušce je cílovým číslem vždy 9. Jestliže hráči po přičtení úrovně povolání padlo na dvou kostkách alespoň 9, postava úspěšela. Je-li výsledek nižší než 9, není ještě vše ztraceno. Hrdina může vzepnout své síly a **vyčerpát se**. Když zaplatí tolik zdrojů, kolik činí jeho momentální Ohrožení, dosáh-

ne ve zkoušce úspěchu. Druh použitých zdrojů (Tělo, Duše, nebo Vliv) je určený povahou akce, o kterou se postava pokoušela.

***Příklad:** Barbara Hruna zajali královští žoldnéři. Leží svázaný nedaleko obnítě a má štěstí, že si jej právě nikdo nevšimá. Pokusí se proto vykroutit se z pout. Průvodce rozhodne, že Ohrožení bude 3, protože stačí, aby kdokoliv z žoldnéřů zajatcovy snahy zpozoroval, a vše bude ztraceno. Hrunův bráček Petr si hodí dvěma kostkami, aby zjistil, zda Hrun uspěje ve zkoušce. Žádný bonus za povolání si k hodu nepřičítá, protože vykroucení se z pout je kejklářská dovednost a Hrun je především bojovník a lovec. Petrovi padne pouze 7, Hrunovi tedy brozí neúspěch. Vyčerpá však tři své tělesné zdroje a sedře si zápěstí do krve, aby se z pout dostal. Pak se odkulí stranou a dá se na útěk.*

Střet je způsob, jak řešit situace, kdy hrdina soupeří s jinou postavou či bytostí. Tehdy si házejí obě strany a porovnají výsledky svých hodů. Kdo prohrává, má na výběr: buď může přijmout porážku, nebo může vyčerpáním dosáhnout nerozhodné situace. Tehdy sice ani jedna ze soupeřících stran nedosáhla svého cíle, jedné z nich však ubylo sil pro další vzdorování.

***Příklad:** Hrun přebíhá, ale z tábořiště za ním vyrazí jezdec, který byl náhodou v sedle koně, a proto má šanci barbara dohnat. Když žoldněř Hruna dostihne, dojde ke střetu, v němž oba začínají s Ohrožením 2. Barbar sebere ze země hrst prachu a pokusí se ji hodit jezdcí do očí, ten na něj chce najet koněm a srazit jej nobou na zem. Průvodce hodí na kostkách více než Petr. Hrun tedy jezdce svým hodem mine a měl by sám skončit na zemi. I tentokrát se však vyčerpá a utratí dva tělesné zdroje, aby zabránil neúspěchu. Dostane kopanec pod žebra, ale zatne zuby, chytí jezdce za třmen a ten jej vleče za sebou. V dalším kole bude žoldněř chtít po Hrunovi seknout mečem, ale Hrun zvítězí v hodu, vysvihne se za něj do sedla a srazí jej na zem. Kůň se určitě bude Hrunovi hodit.*

Výzva je posledním druhem vyhodnocení. Využívá se, když se hrdina snaží odolat nějakému působení, které nemůže vědomě ovlivnit (například účinkům jedu, který mu někdo nalil do poháru).

Výzva se vyhodnocuje podobně jako zkouška, liší se však v některých drobnostech, o kterých se dozvíte později.

***Příklad:** Hrun jede temnou nocí, tábor žoldněřů nechal daleko za sebou. Netuší však, že před ním leží prudký sráz. Průvodce nechá Petra hodit si na výzvu s běžným Ohrožením 2. Tentokrát má Petr štěstí a hodí si desítku. Hrun tak zahlédne nebezpečí včas a Petr s chutí popíše, jak barbar těsně před srázem přitáhl koni uzdu, ten se vzezpjal na zadní a zatančil na samém okraji propasti.*

Konflikt je řada různých zkoušek, střetů a výzev. Je do něj obvykle zapojeno více účastníků, jejichž akce směřují proti sobě. Proto je u konfliktu velmi důležité, kdo získá iniciativu. Ten totiž svou akcí určí, kterým směrem se bude konflikt vyvíjet.

Manévry a zranění

Manévry jsou různé způsoby, jak provést akci lépe nebo s větším účinkem. Akce, při níž využijete nějaký manévr, bude lehčí na provedení, soupeř jí hůře zabrání, nebo bude mít větší dopad. Běžné jsou manévry přístupné každému, za jejich použití se platí jedním zdrojem. Mnoho zvláštních schopností jednotlivých povolání s manévry dále pracuje – umožňuje je za určitých okolností používat zadarmo, v silnější variantě nebo je kombinovat.

Zranění najdete v DRAČÍM DOUPĚTI dvojího druhu. Běžné škrábance na těle, duševní únava, pocity zahanbení a podobné následky, které zmizí za pár dní, jsou představovány vyčerpáním zdrojů. Jakmile si postava odpočine, zdroje se jí doplní a po utržené újmě nezůstane ani stopa. Vážnější újmy na těle, duši či vlivu, jako je vykloubené rameno, noční můry po prokletí čarodějnicí nebo pověst zbabělce, jsou reprezentované jizvou. Dokud se jizva nezahojí, blokuje postavě část zdrojů.

Nyní, když máte všeobecný přehled o jednotlivých pojmech, můžeme se pustit do vysvětlování pravidel a jejich používání podrobněji. Současně vám detailně vysvětlíme řadu herních prvků, s nimiž jste se setkali v části věnované tvorbě postavy. Některé věci pro vás tedy již budou známé, povšimněte si ale jejich konkrétního využití při hře.

ČAS A JINÉ MÍRY

Důležité při hraní DRAČÍHO DOUPĚTE je, abyste se nevážali na přesné vzdálenosti, časy, váhy a další číselné jednotky. V pravidlech nic takového nenajdete. Všimněte si, že v úvodním Jarikově dobrodružství se hráči neptali, jestli je kostlivý drak vzdálen deset nebo patnáct metrů. Zajímalo je pouze, zda se na jejich postavy může vrhnout hned, nebo mají ještě chvíli času k provedení svých vlastních akcí.

Hrdinové ve vašich světech (stejně jako postavy z historie, knih nebo filmů) mají jen omezenou možnost, jak odhadovat nebo měřit čas, vzdálenost či váhu. Bez potřebných nástrojů (hodinek, pravítek a vah) – a ty s sebou dobrodruzi nenosí – vám stejně nezbyvá než hodnoty odhadovat, jak to dělali i dávní hrdinové. Těžko mohli určit čas přesně, když kromě slunce a kostelních zvonů neměli nástroj, jak ho měřit. Nemohli vědět, kolik kilometrů je vzdálená ta či ona osada, když i ty nejlepší mapy byly velice nepřesné.

Podobně se snažíme k tomuto problému přistupovat v pravidlech. Není tak důležité, kolik kilometrů jsou od sebe dvě vesnice vzdálené – důležité pro hru je, že je dělí dva dny cesty. Není důležité, jestli je propast široká 230 nebo 270 centimetrů, ale to, zda ji dokáže hrdina přeskochit. I kdyby hráči znali přesnou šířku propasti na desetinu milimetru, pro hru tato informace stejně nemá žádný význam, protože je neposune k určení toho, zdali je hrdina schopen ji přeskochit, blíže než prostá informace „je to daleko, ale mám šanci to přeskochit“.

Rádi bychom, abyste v DRAČÍM DOUPĚTI hráli příběhy postav a prožívali jejich dobrodružství namísto listování tabulkami a počítání pravděpodobností.

Jak tedy k měření přistupovat? Vycházejte z osobních zkušeností, z toho, co jste slyšeli vyprávět, co jste viděli ve filmech nebo četli v knihách. A když se spletete a vaše postavy budou dělat věci nad možnosti lidí v našem světě? Nic se nestalo! Je to vaše hra a vaše postavy jsou hrdinové! Důležitější než porovnávání s realitou je, abyste společně měli nějakou představu toho, co je možné, a hlavně se při hře bavili.

ZÁKLADNÍ PRINCIPY

Ještě než se pustíme do samotných pravidel, rádi bychom vás seznámili se čtyřmi základními principy, se kterými se budete pravidelně setkávat. Nevysvětlujeme je tu do detailů (podrobná vysvětlení najdete dále v knize), ale věříme, že když se s nimi seznámíte nyní, budou pro vás pravidla pochopitelnější.

Pravidlo největšího účinku

Kdykoliv na jednu věc působí více vlivů vyjádřených číselnou hodnotou, počítá se vždy jen nejvyšší z nich, nikdy se nesčítají. Toto pravidlo výrazně zjednodušuje vyhodnocování situací, stačí vždy najít nejvýznamnější faktor a o ostatní se nestarat. Pokud se postava pokouší dostat se přes řeku v těžkém brnění, její situaci už nijak neovlivní to, zda má na zádech vak se zásobami, nebo ne. Více na straně 126.

Pravidlo okamžitosti

Rozhodnutí o použití nějaké možnosti a platbu za tuto možnost provedete vždy až v okamžiku, kdy nastane její účinek. Znamená to, že se vám nikdy nestane, že byste zaplatili poplatky za použití nějaké schopnosti a pak zjistili, že ji použít nesmíte – platíte teprve tehdy, kdy už víte, že schopnosti použít můžete. Více na straně 127.

Pravidlo rozhodování

V situacích, které pravidla neřeší, musíte rozhodnout vy sami. Řadu rozhodnutí pravidla zcela úmyslně nepokrývají a nechávají je na vůli hráčů, aby si hru přizpůsobili svým představám. Bude ale třeba, abyste se mezi sebou dohodli, jak takové situace budete řešit. Více na straně 220.

Pravidlo otevřenosti

Všechny informace, které se v aktuální situaci projevují, jsou všem hráčům k dispozici. Hráči se tak mohou lépe rozhodnout, po jaké reakci sáhnou. Proto například ve střetu dvou protivníků oba veřejně ohlašují svůj záměr.

Tento postup některým hráčům nemusí vyhovovat. Pokud byste raději hráli více se skrytými informacemi, můžete hrát uzavřenější hru, o čemž se více dočtete ve čtvrté části této knihy. I když se ale rozhodnete nehrát zcela otevřeně, vždy by hráči měli mít představu, jaké nebezpečí jejich postavám hrozí. Více na straně 220.

HOD

Hod kostkami představuje vliv štěstí při akcích postav. Hrdina, který má štěstí, může svého cíle dosáhnout bez velké námahy či vyčerpání.

Prízeň štěstěny ověřujeme pomocí dvou šestistěnných kostek (často budeme zkracovat jako 2k6). Výsledkem hodu je součet hodnot na obou kostkách. Ten nám odpoví na otázku, zda máme štěstí, či nikoliv. Je-li výsledek hodu příznivý, postava v akci uspěla. Není-li však hod úspěšný, postava se ocitne před rozhodnutím, zdali je ochotná pro odvrácení svého neúspěchu něco obětovat.

Bonus k hodu

Jak už víte, postavy jsou vybaveny sadami **dovedností**, které ovládají. **Dovednost** je souborem vědomostí, zkušeností, znalostí a tréninku v jedné konkrétní oblasti. Používá se při vykonávání činností pod ní spadajících. Například dovednost „plavání“ postava využije při pokusu překonat rozvodněnou řeku. Pokud použije dovednost, která spadá pod některé z jejich povolání, může si k hodu přičíst úroveň tohoto povolání. Nic jiného než úroveň povolání se v **DRAČÍM DOUPĚTI** k hodu nepřičítá.

Povolání

Balíčku navzájem souvisejících dovedností říkáme **povolání**. **Úroveň povolání** má hodnotu od 1 do 5. Toto číslo vyjadřuje, jak zkušená je postava v doved-

Co určuje hod

V **DRAČÍM DOUPĚTI** nerozhoduje hod kostkami o tom, zda postava dokáže danou činnost provést! Hod pouze určuje, zda postava dokáže danou činnost provést bez námahy a bezbolestně. To znamená, že když hrdinovi nikdo nebrání v jeho snaze a on chce (a může) vyčerpat své zdroje, vždy uspěje – odvalí těžký kámen, vyběhne z hořícího domu nebo rozluští tajemný nápis. Proto musíte ještě před samotným hodem posoudit, jestli je něco takového vůbec možné. Pokud je kámen nad lidské síly, záchrana z plamenů je již vzhledem k situaci nemožná a šifru nelze rozluštit bez znalosti skrytého klíče, hrdina si jednoduše házet nebude a bude muset zvolit jinou akci, protože tato by byla předem odsouzena k nezdaru.

nostech daného povolání. Postava může mít samozřejmě více povolání, k hodu si však může připočítat pouze to, jehož dovednost při své akci využila. Samozřejmě se může stát, že postava neuplatní při akci žádné ze svých povolání, v tom případě si nepřičítá nic. Jestliže jde o složitější akci, při níž postava využije dovednosti spadající pod různá povolání, která ovládá, přičte si pouze jedno z nich – to s nejvyšší úrovní.

Charakteristika

Na rozdíl od hrdinů mají nehráčské postavy a nestvůry jen jedno povolání, kterému říkáme **charakteristika**. Jde o celkový souhrn dovedností, které vystihují daného tvora a jeho způsob života. Při použití těchto dovedností si proto přičítá k hodu vyšší charakteristiky stejně jako hrdinové některé ze svých povolání.

Šance uspět

Rozhodnutí, jestli si má hráč vůbec házet kostkami, je v **DRAČÍM DOUPĚTI** velmi důležité. Nikdy neházejte kvůli malichernostem, které nemají dopad na příběh, ale také nenechávejte na kostkách rozhodnutí o tom, zda nějaká věc vůbec je v lidských silách. Poté, co hráč ohlásí, jakou akci by chtěla jeho postava provést, nastane jedna ze tří možností:

1. akce je *samozřejmá*, takže vůbec nepřichází v úvahu, aby její vykonávání postavu vyčerpalo
2. akce je *možná*, takže postava dokáže akci provést, ale není to úplně samozřejmé

3. akce je *nemožná*, protože je natolik obtížná či neuvěřitelná, že ji postava nedokáže vykonat ani s vypětím všech sil

Hází se pouze tehdy, je-li akce možná, ale není úplně samozřejmá. Rozhodování, o jakou akci jde, je na vás, hráčích, a na dohodě určené společnou představou o situaci nebo okolnostech (viz Pravidlo rozhodování na straně 220). Určitě se nesnažte hru „ohnout“ do stavu, v němž toto rozhodnutí učiní za vás (například tím, že nastavíte Ohrožení tak vysoké, aby se postava v případě neúspěšného hodu nedokázala vyčerpát, ačkoliv situace v příběhu k tak vysokému Ohrožení nedává žádný důvod). Pokud totiž hráče necháte házet kostkami, musí jít o akci, která je obecně v možnostech jeho postavy – bez ohledu na to, zda má v dané chvíli dostatek zdrojů na vyčerpání, nebo ne.

Kdy je tedy akce nemožná? V případech, kdy se hrdina pokouší o činnosti, v nichž nemůže uspět – ať již proto, že to vylučují okolnosti (např. skočit z vysokého útesu dolů na kamení a přežít) nebo proto, že k dané akci je nezbytnou podmínkou vyhrazená dovednost (např. sesílání ohnivých kouzel).

Rozhodování o tom, co je ještě dle vás možné, a co už není (a co je natolik samozřejmé, že nemá smysl si ani házet), je velmi důležité. Nastavujete jím totiž, jak bude vaše hra vypadat a do jakého žánru bude směřovat. Když budete v posuzování uskutečnitelnosti akcí přísní, budou se vaše příběhy držet



při zemi a budou velmi realistické. Pokud budete naopak velkorysí, hrdinové dokážou i věci takřka nemožné a hra bude velmi heroická. Nezanedbávejte tedy toto rozhodnutí a ujistěte se, že lafku nastavíte tak, aby vyhovovala všem hráčům.

Posuzování uskutečnitelnosti akcí je přitom jen jeden z příkladů toho, jak důležitá je v této hře dohoda mezi hráči a jejich společná představa o situaci v příběhu. Pravidla hry nemohou nikdy pokrýt úplně vše – někdy zkrátka budete muset sami posoudit, jak (a zda vůbec) pravidla v dané situaci použít. Nejrychlejším způsobem, jak tyto věci řešit, je dát svou důvěru Průvodci hrou a nechat rozhodování na něm. Jsou ale i jiné způsoby, jak dosáhnout rozhodnutí. O nich se dočtete ve čtvrté části této knihy, která se týká vedení hry.

Náročné činnosti

V případech, že určitá akce je sice pro postavu možná, ale měla by být podle vaší představy mimořádně těžká, můžeme ji označit za náročnou. Znamená to, že už samotný pokus o její vykonání je vyčerpávající – aby se postava mohla pokusit v ní uspět (a hráč si mohl hodit kostkami), musí nejprve zaplatit počet zdrojů odpovídající náročnosti akce. Činnosti, které jsou náročné samy o sobě, by měly být spíše vzácné – půjde o věci, které nejsou každodenním chlebem ani pro hrdiny.

Platí přitom pravidlo, že náročnosti se navzájem nesčítají. Je-li plavání ztížené rozvodněním řeky (náročnost 1) i tím, že hrdina má na sobě těžký náklad, kterého se nechce vzdát (náročnost 1), za pokus přeplavat řeku zaplatí jen jeden zdroj, nikoliv dva.

Kdy se používá náročnost

Pro některé situace ji určí přímo pravidla (například běh v těžké zbroji). Kromě těchto situací použijte princip náročné činnosti tehdy, když se postava pokouší o něco natolik neobvyčejného a namáhavého, že to na ní nutně zanechá stopy, ať by byla zvyklá na cokoli. Mělo by se jednat o výjimečné situace, jako například lezení na skleněný vrch, přeplavání zakleté řeky či odolání vábení bludičky, která svede každého smrtelníka. Ani v těch nejkrásnějších situacích ale není vhodné nastavovat náročnost činnosti více než na 3 – pak už je spíš potřeba zvážit, zda nejde spíš o činnost nemožnou.

Obecné a vyhrazené dovednosti

Obecné dovednosti

Většina dovedností je obecných, to znamená, že o danou činnost se může pokusit kdokoli. Ten, kdo příslušnou dovednost nemá, si prostě jen nebude přičítat žádný bonus k hodu. Je dobré si povšimnout, že veškeré dovednosti, které spadají pod základní povolání, jsou obecné. Kdokoli v této hře se tedy může pokoušet například o zastrašení nepřítele, stopování uprchlíka, o přestrojení se nebo o vyláčení rány z boje, dokonce i o seslání běžné kletby na nepřítele, a má možnost v této snaze uspět.

Vyhrazené dovednosti

Pro vykonávání některých činností je nutným předpokladem určitá dovednost. V těchto činnostech má šanci uspět pouze postava s příslušným výcvikem, tedy s vyhrazenou dovedností. Pokud takovou dovednost postava nemá, je činnost nemožná a hráč si vůbec nemůže házet. Jestliže postava dovednost má, připočítává si k hodům jako obvykle povolání, pod které vyhrazená dovednost spadá. Vyhrazené dovednosti jsou v seznamu dovedností u jednotlivých povolání vyznačeny poznámkou „vyhrazená“. Některé vyhrazené dovednosti získávají postavy též prostřednictvím zvláštních schopností, takové jsou taktéž v popisu zvláštní schopnosti výslovně označeny. K vyhrazeným dovednostem patří zejména různé obory magie, ale také třeba takové koušky, jako je zastrašování netvorů či nemrtvých, šplhání po stropě nebo odezírání ze rtů.

Toto pravidlo samozřejmě není žádné nepřekročitelné dogma. Zastrásování nemrtvých sice spadá mezi vyhrazené dovednosti, ale když u sebe bude mít postava například svatou relikvii, z níž mají umrlci hrůzu, může se o jejich zastrašení pochopitelně pokusit. Vždy je potřeba přihlídnout ke konkrétní situaci v příběhu. Označení dovedností jako vyhrazených má sloužit především k prvotní orientaci, co je pro dobrodruha za normálních okolností možné a co nikoliv.



Pravidlo: Hodem se zjišťuje, zda postava může ve své akci uspět i bez vyčerpání. Házi se dvěma šestistěnnými kostkami (2k6), výsledek se sečte a přičte se hodnota povolání či charakteristiky, pokud je postava k dané činnosti využila.

Akce, o kterou se hrdina pokouší, je pro něj buď samozřejmá (zdaří se bez hodu), možná (házi se a vyčerpává), náročná (nejprve se platí zdroje za náročnost, teprve pak se házi a vyčerpává) nebo nemožná (nemůže se zdařit, nehází se).

ZDROJE

Zdroje představují potenciál, s nímž mohou postavy odolávat nástrahám okolo sebe. Představují zásobu fyzických, mentálních a sociálních sil hrdiny. V případě, že postavě osud nepřeje, má možnost z nich čerpat a opřít se o ně.

Zdrojů existuje ve hře více druhů, teď si povíme o těch pro postavy nejpodstatnějších.

Vlastnosti

Postavy používají tři základní typy zdrojů. Ty představují vlastnosti postavy, o nichž jste se mnohé dozvěděli ve druhé části. Každá vlastnost má svoji maximální hranici, kterou množství zdrojů nikdy nemůže překročit.

Čerpání zdrojů z vlastností představuje drobná poškození, která nemají přímý dopad na schopnosti hrdiny. Na léčení těchto zranění postačí, když si hrdina někde v klidu důkladně odpočine a zdroje doplní.

Tělo umožňuje hrdinům ovlivňovat dění v situacích souvisejících s tělesnou činností, například v boji či při pronásledování. Může tedy představovat sílu, výdrž, odolnost a zdraví, ale také mrštnost a zručnost.

Duše je důležitá tam, kde záleží více na rozumové úvaze či znalostech. Představuje inteligenci, znalosti, rozvahu, odhodlání a sílu vůle.

Vliv se upotřebí v oblasti vztahů a vyjednávání. Představuje charisma hrdiny, šarm, autoritu, schopnost ovlivňovat ostatní.

Peníze

Kromě výše uvedených zdrojů mají postavy ještě čtvrtý „zdroj“, kterým jsou peníze. Peníze neslou-

ží k vyčerpání zdrojů jako vlastnosti, ale umožňují nákup vybavení a mocných předmětů a také mastičkářům či alchymistům k obstarání surovin pro výrobu substancí. „Peněžní zdroje“ v DRAČÍM DOUPĚTI mají podobu stříbrných grošů.

Výhoda

Kromě základních zdrojů mají postavy k dispozici ještě speciální zdroj zvaný *Výhoda*. Tento zdroj představuje přípravu, pomoc od spolubojovníků nebo dobře zvolenou taktiku v dané situaci. Hrdina ho dokáže získat prostřednictvím svých akcí, akcí jiných postav a za zajímavé způsoby řešení situací. Taktéž může být odměnou od Průvodce hrou pro hráče, který dobře či zajímavě zahraje svou postavu.

Výhodu může postava použít namísto jakéhokoliv vlastního zdroje (Tělo, Duše a Vliv). Výhoda nemá maximální hodnotu a hrdina ji může získat v neomezené výši. Na konci zkoušky, střetu, výzvy nebo konfliktu, kterého se Výhoda týkala, postava zbyvající Výhodu ztratí.

Pouto

Tento zdroj používají postavy k ovládnutí svých pomocníků, například věrného psa či sokola, panoše či najatého žoldnéře. Vytváří se v okamžiku, kdy pomocníka získají a připoutají ho k sobě, ať již přísahou věrnosti, vděčností či slibem odměny. Lze z něj čerpat zdroje i udělovat mu jizvy, čímž se samozřejmě oslabuje.

Sudba

Nestvůry a nehráčské postavy nemají vlastnosti jako hráčské postavy. Tuto úlohu u nich plní zvláštní zdroj zvaný *Sudba*. Jedná se o univerzální Průvodcovu zásobu zdrojů, která je společná pro všechny jeho bytosti, jež jsou právě na scéně. Bytosti mohou Sudbu využívat podobně, jako postavy své zdroje.

To, zda je daná bytost zdatnější v tělesných, duševních nebo společenských činnostech, vyjadřujeme pomocí takzvaných *hranic*. Hranice se podobají vlastnostem hrdinů, ale nedávají bytostem žádné zdroje. Vyjadřují pouze to, kolik sudby může bytost čerpat najednou. Jakmile totiž Ohrožení bytosti přesáhne danou hranici (např. její hranici Duše), nemůže se již bytost v dané oblasti (při duševních činnostech) vyčerpávat, aby zabránila neúspěchu.

V takovém případě už nezáleží na tom, že Průvodce má ještě dostatek Sudby v zásobě.

Příklad: *Skřet s Ohrožením 4 a tělesnou hranicí 4 čelí Hrunově akci, která jej má omráčit. V hodů probrál a nyní nastává moment, kdy se rozhoduje, zda se skutečně Hrunův záměr naplní. Ohrožení má skřet stejně jako hranici. Může se tedy v tuto chvíli vyhnout omráčení a zajetí, ale vyčerpá za to 4 body Sudby. Nutné samozřejmě je, aby Průvodce měl ještě tolik bodů Sudby v zásobě. Kdyby měl skřet Ohrožení 5 nebo víc, nedokázal by se vyčerpát, protože by na to Průvodce musel vydat víc bodů Sudby, než je skřetova tělesná hranice.*

Pravidlo: Postavě dávají zdroje zejména její vlastnosti – Tělo, Duše a Vliv. Dalšími zdroji postav jsou peníze (stříbrné groše) a Výhoda, která vypovídá o tom, že postava má na své straně příznivé okolnosti. Výhoda slouží také jako okamžitá odměna pro hráče za dobrou hru. Zvláštním druhem zdroje je Pouto, skrze které postava využívá své pomocníky.

Průvodce hrou má jen jediný zdroj a tím je Sudba.

VYČERPÁNÍ A JIZVY

A jak se zdroje používají? Nejdůležitější je možnost zabránit svému neúspěchu v prováděné akci utracením určitého množství zdrojů.

Vyčerpání

Utrácení zdrojů za účelem dosažení úspěchu, nebo alespoň odvrácení neúspěchu, nazýváme *vyčerpání*. Když se postava vyčerpá ve zkoušce, pak ve své snaze uspěje. Jestliže utratí zdroje na vyčerpání ve střetu s protivníkem, úspěchu tím sice nedosáhne, ale zabráni alespoň pro tuto chvíli úspěchu soupeře. Získá tak odklad a možnost porazit nepřítele v novém střetu.

Při vyčerpání je třeba zaplatit tolik zdrojů, kolik je aktuální Ohrožení postavy, tedy podle náročnosti a nebezpečnosti její aktuální situace. Pokud postava nemá dostatek zdrojů, vyčerpát se nemůže.

Ve zkoušce musí postava vyčerpávat zdroje z té vlastnosti, pod kterou spadá činnost, již postava provádí. Pokud tedy například lupič odemyká zámek šperhákem, což je duševní činnost, a hráč si hodí špatně, musí utratit duševní zdroje, aby v činnosti uspěl. Naopak ve střetu je druh zdrojů určený protivníkem. Jestliže tedy například na mága někdo útočí mečem a on se jej snaží zastavit silou své mysli, bude muset mág v případě neúspěšného hodů čerpat tělesné zdroje.



je, aby se ráně vyhnul. Obdobně i ve výzvě je druh zdrojů určený cizí akci, v tomto případě akci prostředí. Například když alchymistu někdo zasáhne otráveným šípem a hráč neuspěje ve výzvě, zda jeho účinkům odolá, musí alchymista pro vyhnutí se účinkům jedu vyčerpávat tělesné zdroje. Výjimečně může být druh vyčerpání ve výzvě určen akci postavy, zejména tehdy, kdy jde o povšimnutí si něčeho, co postavě hrozí. Například když se zvěd plíží lesem a neuspěje ve výzvě, v níž jde o povšimnutí si pasti, může vyčerpávat duševní zdroje, aby včas napnul své smysly a past přece jen objevil.

Kromě vyčerpání existují ještě další způsoby, jak utratit zdroje postavy (například aktivace některých zvláštních schopností postavy), ty probereme později.

Příklady následků vyčerpání pro inspiraci:

Tělo: únava, bolest svalů, pohmožděniny, odřeniny, modřiny, škrabance apod.

Duše: nesoustředěnost, otupělost, ospalost, nejistota, smutek apod.

Vliv: nevrlost, nemluvnost, odtazitost, zahanbení, záchvaty vzteku apod.

Nebojte se vyčerpání

Když vám dojdou zdroje, nezoufejte. Postava má možnost získat další s pomocí jizvy. Máte-li tedy při hře pocit, že vaše postava není dost hrdinská, že „prohraje, co může“, a vaše zdroje jsou přitom plné, odložte přílišnou opatrnost a začněte je čerpat. Zdroje jsou ve hře od toho, aby se používaly. Právě ony vaši postavě umožní uspět ve zkoušce nebo alespoň zabránit soupeřovi úspěchu ve střetu. Nedostatek zdrojů také vytváří okamžiky zajímavé pro hru, proto se jejich používání nebojte.

Samozřejmě pokud naopak máte za sebou sérii bezvýznamných zkoušek a střetů, v nichž jste ani jednou nenechali svého hrdinu prohrát, a to i za cenu řady jizev, je asi spíše čas trochu přibrzdit.

Dá se říci, že když vám nepadnou kostky, tak:

- » pokud vám na úspěchu nijak zvlášť nezáleží, nebo vám dokonce neúspěch připadá pro příběh zajímavý, zdroje nečerpejte,
- » jestliže toužíte uspět, neváhejte se vyčerpávat,
- » jde-li o zkoušku či střet, které jsou významné pro výsledek dobrodružství, nezdráhejte se udělit hrdinovi i jizvy, protože pravý hrdina musí pro úspěch svého poslání něco obětovat.

Vyčerpávání zdrojů zapisujeme do deníku postavy obvykle tak, že příslušný počet čtverečků u vlastnosti postavy proškrtneme jednou čárkou.

Význam vyčerpání

Ztráta zdrojů, kterými bylo vyčerpání zapláceno, se do hry promítne jako drobné odřeniny, únava, zne-možnění se a podobně. Mohou nastat sporné situace, kdy není jasné, co by postava měla podniknout nebo jakou újmu by mohla utrpět, aby neúspěch odvrátila. V těchto případech platí, že hráč by měl vymyslet a popsat způsob vyčerpání, jinak se postava vyčerpávat nemůže. Spoluhráči mu při vymýšlení a popisování samozřejmě mohou pomáhat nápady. Dá se vlastně říci, že úspěch (či remíza) při neúspěšném hodu není „zadarmo“ nebo jen za vyčerpání nějaké vlastnosti postavy, ale platí za to i hráč svou fantazií a obohacením hry pro ostatní. Totéž platí pro možnost získat zdroje z jizvy, o které bude pojednávat následující kapitola.

Jak už víme, druh zdrojů, které musí postava vyčerpávat, aby zabránila úspěchu protivníka ve střetu, se řídí právě druhem protivníkovy akce. Pokud tedy soupeř útočil vašemu hrdinovi mečem na hlavu a zvítězil v hodu, musí hrdina vyčerpávat tělesné zdroje, aby nebyl zasažen. Jak se to ale projeví v příběhu? Vaše postava pravděpodobně unikne s menším zraněním, než soupeř doufal, nebo přijde k několika modřinám, jak sebou mrskla na zem.

Co přesně znamená vyčerpání zdrojů, bude poměrně snadné určit v situacích, kdy oba soupeři směřují své akce proti sobě.

***Příklad:** Představme si, že střelec s kuší chce vystřelit na vlka (tělesná akce) a ten se ho snaží vrácením zabnat na útěk (akce spadající pod vliv). Pokud probírá hod střelec a bude se chtít vyčerpávat, bude utrácet zdroje vlivu (podle vlkovy akce). Může to například znamenat, že se mu roztřáslы ruce, a proto nezasáhl, ačkoliv se mu nakonec podařilo svůj strach ovládnout. Prohraje-li vlk, musel by vyčerpávat tělesné zdroje, takže ho například škrábně šípka na hřbetě, zatímco jí bude ubýbat.*

Podobně to bude například, když bude bojovník sekat po čaroději, který proti němu vyšle zášleh ohně (ohnivá magie patří mezi duševní činnosti). Čaroděj by se musel vyčerpávat tělem, aby uhnul seku a nebyl zasažen, bojovník duší, aby vydržel žár ohně a neustoupil.

Náročnější bude nalézt nějaký význam vyčerpání v případech, kdy soupeř míří svou akcí na jinou osobu nebo předmět. I zde ale obvykle stačí jen naplno zapojit fantazii.

Příklad: *Mějme situaci, kdy střelec místo na vlka střelí na zloděje, který se snaží odemknout zámek (duševní činnost) a zmizet v budově. Když probraje střelec, musí vyčerpat duševní zdroje. Může to třeba znamenat, že ho napadne popoběhnout po neúspěšném výstřelu na lepší místo, aby ještě i uvnitř mohl zloděje v příštím kole zasáhnout.*

Obdobnou výzvou pro fantazii bude situace, kdy bojovník bude sekat mečem po někom jiném a mág se jej bude snažit zadržet kouzlem myšlenkové magie (akce spadající pod Vliv). Mág by se měl vyčerpávat Telem, což v tomto případě můžeme popsat třeba tak, že když zařikadlo nemá kýžený účinek a meč už svoští vzduchem, mág zvýší hlas, na čele mu vystoupí pot, a když se mu podaří tímto zvýšeným úsilím přinutit bojovníka stočit svůj sek stranou, dolehne na něj slabost a posedne jej nekontrolovatelný třas.

Fizvy

V životě hrdiny nejednou přijde chvíle, kdy stojí na pokraji prohry a zdá se, že již nemá kam sáhnout – došly mu síly. Jsou to momenty, kdy musí jít daleko za obvyklé možnosti svého těla, duše i vlivu a musí opravdu pro úspěch svého poslání něco obětovat. V takovém vzepětí překoná i ty největší a nejtěžší překážky, ale zůstanou mu po něm jizvy, které se těžko léčí. Kromě toho mohou hrdinové k jizvám přijít i v důsledku svého selhání ve velmi riskantní akci, nebo jim je může způsobit nepřítel.

Jizva udělená hráčem

Kdykoli hrdinovi docházejí zdroje a potřebuje získat další, má možnost vzepnout se ke krajnímu výkonu a získat tak zdroje navíc. Cenou, kterou musí za ta-

kovou námahu zaplatit, je ale jizva. Může jít o jizvu tělesnou, duševní nebo o jizvu na Vlivu – na tom závisí, kterou ze tří vlastností postavy bude omezovat.

Jizvu tedy může postavě udělit její hráč v situaci, kdy hrdina potřebuje utratit zdroje a nemá jich dostatek. Postava tak získá 2 zdroje a 1 další za každou úroveň jizvy. Z jizvy první úrovně tedy postava získá 3 zdroje, z jizvy druhé úrovně 4 a tak dále. Nejmenší úroveň jizvy je 1.

Zdroje z jizvy musí hrdina okamžitě použít, a to pouze na jednu platbu. Nemůže si je „odložit na později“ – pokud tyto zdroje nepoužije, okamžitě o ně přijde. Také nemůže takto získané zdroje použít pro více různých plateb, ani kdyby se děly naráz.

Za každou úroveň jizvy klesne postavě o jeden bod maximální hranice vlastností, pod kterou jizva spadá. Pokud klesne postavě některá hranice pod aktuální počet volných zdrojů, postava tyto přebytečné zdroje ztrácí. Proto je obvykle lepší zdroje nejprve vyčerpávat a až poté sáhnout k udělování jizev.

Má-li postava tolik jizev, že hranice jedné z jejích vlastností klesla na nulu, neděje se nic zvláštního kromě toho, že postava nedokáže vůbec mít zdroje tohoto druhu a platit jimi. Jakmile jí vznikne potřeba zaplatit těmito zdroji, ocitá se postava v nepříjemné situaci, protože si už nedokáže ani udělit novou jizvu. Je tedy vydaná napospas nepřátelům.

Kromě úrovně má jizva i svoji podobu v příběhu, tj. zda se jedná o vykloubené rameno, probodnutou nohu nebo rozbitou hlavu. Závažnost zranění by měla odrážet úroveň jizvy. Podobné jizvy mohou být různě vážné – například zlomené žebro a zlomené zápěstí jsou rozhodně různě závažná zranění. Pokud se později bude jizva hojit, bude klesat její úroveň (a tedy i závažnost), dokud se úplně nevyléčí.

Charakter jizvy a její projevy v příběhu záleží na dohodě mezi hráči. Jizva postavu omezuje nejen v čerpání zdrojů, ale i v činnostech, například postava se zlamaným nohama se sotva dá na útek před

Jak chápat jizvy

Možná se ptáte, proč vlastně trvalá zranění a poškození přidávají postavě zdroje. Je tomu tak proto, že právě schopnost něco obětovat na oltář úspěchu je vlastností pravého hrdiny. Proto může mít zlé sny poté, co dokázal družinu provést bažinou plnou přízraků, nebo se na něj budou lidé dívat skrz prsty, jelikož se ponížil před královským purkrabím, aby jej přiměl pomoci

odlehle osadě sužované skřety. Mnohdy také bude jizva menším zlem, například když hrdina strčí na poslední chvíli ruku do cesty ráně, která mu měla rozpoltit hlavu.

Běžné čerpání zdrojů je zkrátka jen takovým uždibnutím ze sil postavy, proto zůstává bez následků. Udělení si jizvy je čerpáním zdroje o mnoho důkladnějším, až na hranici možností.

nepřáteli, a tak půjde o nemožnou činnost. Jizva je tělesná, duševní nebo vlivová, podle toho, jaké zdroje postavě poskytla. Při bojích a jiných tělesných činnostech budou samozřejmě nejčastěji vznikat jizvy tělesné, při luštění šifer, chystání léček a podobných duševních činnostech jizvy duševní a během vyjednávání a dalších společenských činností budou nejobvyklejší jizvy na Vlivu.

Příklady jizev pro inspiraci:

Tělo: bolesti, třas, špatná koordinace, těžkopádnost, zranění, nemoc, zhoršení či ztráta některého smyslu, ztráta funkčnosti končetiny apod.

Duše: odevzdanost, nejistota a pochybnosti, strach, výčitky svědomí, zlé sny, dezorientace, vidiny, ztráta paměti, duševní choroba apod.

Vliv: obět posměšků, neoblíbenost, ztráta důvěry, ztráta cti, špatná pověst, obět nenávisť, postavení mimo zákon apod.

Jizvy zaznamenáváme do deníku postavy obvykle tak, že příslušný počet čtverečků u vlastnosti postavy proškrtne meřítkem. Na rádek u příslušné vlastnosti pak napíšeme název a úroveň jizvy.

Příklad: *Minstrel Řízek tráví večer karbanem. Hodina pokročila, jeho mince se rozkutálely a on potřebuje vybrát, aby měl na zaplacení ovsu pro koně. Vzhledem k pokročilé noční hodině je duševně vyčerpaný – má pouze dva volné duševní zdroje, ačkoliv hranice jeho Duše je 4. Hráč si hodí špatně a Řízkovi hrozí, že přijde dokonce i o kalhoty. Jeho aktuální Ohrožení je 5, takže na odvrácení neúspěchu v kartách mu chybí ještě 3 zdroje.*

Hráč se rozhodne Řízkovi udělit duševní jizvu 1. úrovně, čímž získá tři zdroje. To společně s dvěma jeho volnými zdroji na vyčerpání stačí. Popíše, jak Řízek odvede pozornost ostatních karbaníků a nenápadně si z balíčku vytáhne kartu navíc, čímž se zachrání před prohrou. Hranice jeho Duše klesne na 3. Jako formu jizvy si zvolí „výčitky svědomí“ – zdá se, že Řízek se bude v nejbližší době kvůli svému podvodu neklidně převalovat na posteli.

Hra ale pokračuje dál – Řízek vyčerpáním pouze odvrátil prohru, ještě nevyhrál. V zoufalství se rozhodne povyprávět lechtivou historku, která by jeho spoluhráčům narušila soustředění na karty – chce jim všem zvýšit Ohrožení. K tomu, aby mohl zabavit všechny u stolu, by ale musel zaplatit jeden zdroj

za manévr rozsáhle (o manévrech si více povíme později). Žádné volné zdroje již nemá, musí si tedy udělit další jizvu, tentokrát na Vlivu. Z ní sice opět získá tři zdroje, ale na žádnou další platbu je použit nesmí. Zaplatí tedy jeden z nich za rozsáhlost své akce a zbývající dva mu propadnou.

Následek zkoušky

Druhou možností vzniku jizvy je neúspěšná zkouška. Při neúspěchu v riskantních zkouškách může Průvodce dát postavě jizvu (úroveň jizvy odpovídá její závažnosti). V takovém případě za jizvu postava nedostává žádné zdroje. Průvodce by ale měl hráče dopředu (ještě před hodem) varovat, co postavě hrozí. Nemusí dopředu popsat, jakou jizvu postava v případě neúspěchu dostane, ale měl by upozornit na rizika. Pokud postava neuspěje v hodu, ale rozhodne se vyčerpat, a tak ve zkoušce uspěje, jizvu za neúspěšnou zkoušku samozřejmě nedostane (protože vyčerpáním zabránila následkům neúspěchu).

Příklad: *Barbar Hrun se snaží zapůsobit na děvečku Jiskru tím, že vlastním čelem rozbije dubovou desku stolu. Průvodce hráče upozorní, že pokud ve zkoušce neuspěje, bude celému hostinci k smíchu. Hrunův hráč je ale rozhodnutý Jiskře zaimponovat, proto s rizikem soublesí a podstoupí zkoušku. Bobužel selže a nechce utratit zdroje na vyčerpání, a tak mu Průvodce uděluje jizvu na Vlivu úrovně 1 s popisem „Všichni mu říkají Hlava dubová“.*

Následek střetu

Poslední možností, jak může jizva vzniknout, je jako důsledek úspěšné akce protivníka ve střetu. Namísto zvyšování soupeřova Ohrožení může Průvodce ohlásit úmysl způsobit postavě jizvu. Úroveň jizvy je rovná zvýšení Ohrožení, které by nastalo. Druh jizvy a její popis by měl vycházet z akce, kterou protivník prováděl. Podobně jako v případě neúspěšné zkoušky takto získaná jizva nedává zdroje.

Tuto možnost mají i hráčské postavy vůči nehráčským postavám a nestvůrám, způsobená jizva má však důsledky jen pro příběh a hranice nehráčské postavy to neovlivňuje. Svůj záměr udělit soupeři jizvu namísto zvýšení Ohrožení musí Průvodce nebo hráč ohlásit před tím, než se druhá strana rozhodne, zda se vyčerpá a zabrání tak úspěchu soupeřovy akce, nebo ne.

Příklad: *Barbar Hrun se dostane do potyčky s opilým žoldněrem, který udeřil do tváře Hrunovu oblíbenou děvečku Jiskru, když odmítla jeho společnost. Po krátkém a velmi jednostranném pěstním souboji skončí žoldněř na zemi. Hrun mu přidá navrch ještě kopanec pro dobrou míru a za posměchu celého hostince jej donutí, aby děvečku na kolenou odprosil. Protože žoldněř má druhý den putovat s družinou dál a Hrunův hráč nechce, aby se na tuto scénku jen tak zapomnělo, ohlásí, že výsledkem jeho poslední akce má být jizva na žoldněřově Vlívou. Průvodce to rád přijme a nebude čerpat Sudbu, protože mu to dává spoustu inspirace na drobné příběhy, k nimž může během následující vypravy dojít. Zesměšněný žoldněř tedy přistane před hostincem tváří v blátě a kobylincích a dostane vlívovou jizvu „neúspěšný milovník“ úrovně 1.*

Kdy dávat jizvy

Dávat namísto zvýšení Ohrožení jizvu má smysl pouze v situacích, kdy udělenou jizvou chcete něco říci. Můžete tak zejména zaznamenat pro pozdější účely nějakou skutečnost, která bude pro další děj důležitá, například že někdo má od této chvíle jen jedno oko nebo že jím všichni pohrdají. V běžném konfliktu s protivníkem, který se dále v příběhu nebude vyskytovat, tím nezískáte žádnou hmatatelnou výhodu – jiné akce se vyplatí víc. Stejně tak pro Průvodce má udělování jizev smysl hlavně z příběhového hlediska. Z dlouhodobého pohledu je samozřejmě jizva větším problémem, o tom si ale povíme více v kapitole věnované odpočinku a léčení.

Hrdinská smrt (volitelné pravidlo)

Někdy v životě hrdiny nastane situace, kdy už ze sebe vydal vše, ale ani to nestačí – tehdy se běžný člověk vzdá a přijme porážku. Skutečný hrdina se v takové situaci často obětuje, aby zvrátil situaci i za vyšší cenu, než by běžně byl schopný zaplatit.

Má-li postava hranici příliš nízkou na to, aby si mohla udělit tak vysokou jizvu, jakou potřebuje, může se rozhodnout pro *hrdinskou smrt*. Tím si dokáže udělit jednu poslední jizvu na tomto druhu zdrojů a osobní příběh postavy tak ukončit. Hráč tak získá obsahovou pravomoc – vezme si slovo a může vyprávět, jak se jeho postava obětovala a čeho tímto posledním vypětím sil dosáhla.

Kdy se lze obětovat

Postava se může k poslednímu vypětí sil rozhodlat nejen tehdy, když již má hranici kvůli utrženým jizvám na nule, ale i dříve. Toto se stane hlavně v situaci, kdy je třeba najednou vynaložit obrovské množství zdrojů a na výsledku postavě záleží natolik, že je ochotná zaplatit cenu nejvyšší.

Po tomto vyprávění hráč nad postavou ztrácí kontrolu – hrdinova kariéra končí. Jakým způsobem, to už závisí na tom, která vlastnost postavě klesla pod nulovou hodnotu. Tělesné vypětí většinou končí smrtí či trvalým zmrzačením natolik vážným, že postava nemůže dále být hrdinou, například oslepnutím. Duševní vypětí může skončit šílenstvím, vypálenou myslí či ztrátou motivace být hrdinou. Vlívové vypětí může zase znamenat vyhnanství, uvěznění do hladomorny, vstup do kláštera a odluku od světa, ale i usazení se, svatbu a založení rodiny (neboť i když jde v posledním případě jistě o radostnou událost, kariéra dobrodruha tím v podstatě končí). Podstatné je pouze to, že postava už dále nebude ve své hrdinské cestě pokračovat.

Pravidlo: Pokud postava vyčerpá tolik zdrojů, kolik činí její aktuální Ohrožení, odvrátí tím hrozící neúspěch. Ve zkoušce se postava vyčerpává podle své akce a může vyčerpáním dosáhnout úspěchu. Ve střetu a ve výzvě se vyčerpává podle akce, které čelí, a dokáže vyčerpáním zabránit tomu, aby tato akce uspěla.

Jestliže hráč udělí postavě jizvu, získává z ní 2 zdroje daného druhu a 1 další za každou úroveň jizvy. Zdroje musí okamžitě použít na jednu platbu. Jizva může vzniknout také jako následek neúspěšné zkoušky nebo střetu, pak postavě žádné zdroje nedává. Jizva snižuje hranici dané vlastnosti o tolik bodů, kolik je její úroveň.

Volitelné pravidlo: Za jizvu, která snižuje některou vlastnost postavy pod nulu a ukončí tak její hrdinský osud, může hráč popsat jakýkoliv následek poslední akce postavy.

OHROŽENÍ

Zásadní otázkou v pravidlech DRÁČÍHO DOUPĚTE je, kolik zdrojů bude postavu stát úspěch nebo ale-



spoň odvrácení neúspěchu. A právě to říká *Ohrožení*. Je to vyjádření okolností (ať již příznivých nebo nepříznivých), které určují, jak namáhavé a zatěžující bude pro postavu uspět při vyčerpání. Vypovídá o okolnostech a prostředí, ve kterém se postava nachází. Neměly by se do něj nijak promítat vlastnosti a dovednosti postavy.

Ohrožení neodráží pouze doslovnou nebezpečnost a namáhavost situace, ale celkovou míru útrap, které bude muset postava podstoupit, když jí nebude přát štěstí. Proto i situace, která není nebezpečná, může mít někdy vysoké Ohrožení – například při stopování může tato hodnota představovat prodírání se křovím či plazení se blátem ve snaze opět zachytit ztracenou stopu.

Určení Ohrožení

Vždy, když se postava o něco pokouší, měl by jí Průvodce určit hodnotu Ohrožení. Výše Ohrožení stanovuje, kolik zdrojů bude nutné vyčerpat v případě neúspěšného hodu, bude-li hráč chtít zvrátit neúspěch postavy.

V případě samostatné zkoušky, střetu či výzvy se momentální Ohrožení postavy určí vždy před hodem na základě okolností v příběhu. Jestliže jde o konflikt, který se skládá z řady zkoušek, střetů a výzev, pak Ohrožení představuje pozici postavy

v něm. Určí se proto na začátku konfliktu a pracuje se s ním až do jeho vyřešení. Každá postava má pak vlastní hodnotu Ohrožení a ta se v průběhu konfliktu mění na základě akcí účastníků. Po ukončení konfliktu Ohrožení zaniká (stejně jako jakákoliv získaná Výhoda) a v případě dalšího konfliktu se určí nanovo, podle nových okolností.

Běžné Ohrožení, které se používá, když je neovlivňují žádné neobvyklé okolnosti, má hodnotu 2. V případě, že jsou ve scéně okolnosti, které mění její nebezpečnost nebo náročnost, měli byste Ohrožení nastavit na jinou hodnotu. Čím je situace obtížnější a nebezpečnější, tím větší hodnotu použijte. Naopak když se postava dostane do situace velmi málo nebezpečné, může být Ohrožení i nižší. Ohrožení nikdy nemůže klesnout pod 1 a s výjimkou extrémních situací není vhodné nastavovat počáteční Ohrožení na více než 5 – jde-li o extrémní situaci anebo Ohrožení na vyšší hodnoty vystoupá akcemi protivníků, je to samozřejmě v pořádku.

Míra Ohrožení

- 1:** situace s velmi nízkou mírou rizika
- 2:** běžné okolnosti ze života hrdinů
- 3:** lehce zvýšená míra rizika, způsobená drobnými komplikacemi
- 4:** situace s vážnou hrozbou pro postavy
- 5 a více:** život ohrožující situace

Při určování Ohrožení je stejně důležitá jak jeho hodnota, tak i to, čím je ve hře zastoupeno. Může jít o rozvodněný dravý proud, který potřebujete překročit, nepřehledné bludiště úzkých kaňonů, z něhož je třeba najít cestu ven, nebo rozvášněný dav v ulicích, který musí vaše postavy uklidnit.

Příklady Ohrožení ve zkouškách:

Tělesná zkouška:

- 1:** přebrození klidné řeky mimo brod
- 2:** přebrození divoké horské bystřiny
- 3:** překonání rozvodněné řeky
- 4:** překonání rozvodněné řeky s plovoucími troskami a kameny
- 5 a více:** překonání řeky s plovoucími troskami a kameny uprostřed bouře

Duševní zkouška:

- 1:** vyháčkování západky na dveřích seníku
- 2:** odemčení dveří vězeňské kobky šperhákem

3: překonání několika různých zámků na kupecké pokladnici

4: zneškodnění šipkové pasti v zámku okovaných vrat

5 a více: rozluštění kódu na dveřích, zatímco strop místnosti již klesá

Ovlivňovací zkouška:

1: zaujetí dětí maňáskovým divadlem

2: pobavení venkovanů dobrodružnými historkami

3: zapůsobení na zmlsané městské publikum

4: úspěch s vystoupením u dvora bez ohledu na pomluvy konkurentů

5 a více: pobavení dekadentního publika zakázaným představením

Změny Ohrožení

Ohrožení určuje, jak je namáhavé překonat překážku, před kterou postava stojí. Pokud se postavě mění Ohrožení, znamená to, že překonání překážky se stává jednodušším nebo naopak obtížnějším. Jak s Ohrožením pracovat, jak jej nastavovat, kdy ho měnit a kdy nechat beze změny?

Překážky, s kterými se běžný člověk střetává ve svém každodenním životě, mají Ohrožení 1. Nejsou to překážky pro příběh nijak významné a pro hrdiny jsou spíše jednoduché. Život dobrodruha je o něco náročnější, a proto i překážky v jeho životě obvykle budou náročnější a budou mít Ohrožení 2 až 3. Překážky s Ohrožením 4 a více představují situace, které jsou i pro dobrodruha riskantní, a čím je Ohrožení vyšší, tím jsou nebezpečnější. Vždy se však jedná o překážky, které může zdolat i obyčejný člověk; ten se ale většinou tváří v tvář takovým nebezpečím raději vzdá.

Změna Ohrožení zachycuje bezprostřední zlepšení nebo zhoršení situace postavy a obtížnosti překonat překážku. Důležité je, že se musí jednat o děj, který se projeví okamžitě a není to jen příslib do budoucna. Nejlépe se to dá ilustrovat na příkladě:

Příklad: Zbojník Těchan se chce dostat přes rozbourěnou říčku a vyhlédne si strom, který podetne tak, aby spadl a vytvořil provizorní most, po němž bude možné vodu překročit. Taková akce Těchanovo Ohrožení nezmění, protože podetnutí stromu nijak neovlivnilo jeho okamžitou situaci, ale jen situaci v příběhu. Pokud se později Těchan pokusí překročit říčku po stromě, bude Ohrožení určeno podle činnosti, kterou právě vykonává. Překročit říčku po podetnutém stromě

bude samozřejmě snazší než se rvát s říčními proudy, proto bude mít Těchan Ohrožení nižší.

Naproti tomu, pokud Těchan už po stromě přechází na druhou stranu a někdo po něm hází kameny, jeho Ohrožení to zvýší, protože tato akce mu bezprostředně překáží. Stejně tak by Těchanovi uměl někdo z jeho druhů Ohrožení snížit podáním pomocné ruky nebo tím, že by ho kryl střelbou z luku.

Je důležité si uvědomit, že děj se odehrává hlavně v příběhu a ne každá akce musí nutně změnit Ohrožení. Podstatnější je, jak změní situaci a jak se změní možnosti postavy a možné následky akcí. Například chci-li vyšplhat na skálu, pak lano, kterým se jistím, se na Ohrožení nemusí nijak projevit. Pokud postava leze bez jistění, v případě neúspěchu je následkem pád a zlámané končetiny nebo ošklivá smrt. Hráč se rozhodně bude chtít vyčerpat, má-li čím. Pokud postava leze a jistí se lanem, v případě neúspěchu je následkem potlučená postava a ztráta času (protože skála je nad síly postavy a ta musí najít jinou cestu). Hráč se nemusí chtít vyčerpat, jestliže se s takovými následky smíří, a nemusí používat své zdroje.

Pravidlo: Ohrožení určuje Průvodce hrou podle toho, o jakou akci se postava pokouší a za jakých okolností. V konfliktech se Ohrožení určí na začátku a pak už se může měnit pouze akcemi postav a nestvůr, které se konfliktu účastní. Pokud postavě někdo v akci překáží nebo pomáhá, může její Ohrožení zvýšit nebo snížit. Ohrožení nikdy nemůže být nižší než 1.

Fak sledovat Ohrožení

Ohrožení se mění během hry velmi často, proto je trochu nepraktické stále si přepisovat jeho hodnotu na papíře. Jednoduchý přehled můžete získat tím, že před sebe položíte jednu kostku, která se barvou nebo tvarem výrazně liší od kostek, jež používáte k házení. Tu otáčíte podle aktuálního Ohrožení. Stejně tak můžete použít kancelářské sponky a posouvat je po hraně deníku postavy, kde jsou tyto hodnoty zaznačeny. Také můžete použít žetony nebo barevná sklíčka a přibírat si je nebo odkládat podle hodnoty Ohrožení. Stejný způsob můžete využít i pro vyznačení Výhody.

VYHODNOCOVÁNÍ AKCÍ

Když tedy známe Ohrožení zachycující situaci, ve které se postava nachází, a víme, s jakými zdroji může zacházet při jejím překonávání, je na čase si podrobně vysvětlit, jak vypadá vyhodnocování a důsledky akcí postavy.

Akce je způsob překonání překážky, řešení problému, ovlivnění či poražení soupeře. Na základě toho, jakou akci postavy vykonávají, hráči určí použitou dovednost a tím i povolání. Při vyhodnocení akce se potom úroveň povolání připočítává k hodů. V případě, že se vám zdá použitelných více povolání, použijte to z nich, které má postava na nejvyšší úrovni. Je v pořádku, když o akci usoudíte, že je neuskutečnitelná, nebo že naopak hod nevyžaduje, protože vůbec nepřichází v úvahu, aby její provádění někoho vyčerpalo.

Základním pravidlem při ohlašování akcí je, že musí dávat smysl ve světě hrdinů. Představte si, že stojíte na místě hrdiny, vidíte situaci, ve které se nachází, a položíte si otázku, čeho je možné dosáhnout a čeho ne. O nemožné věci se jednoduše pokoušet nemůžete.

Druhé pravidlo říká, že výsledek jedné akce za normálních okolností působí jen na jednoho protivníka či jednu překážku. V kapitole o manévrech (strana 122) se později dozvíte, jak je možné působit na více protivníků najednou.

***Příklad:** Barbar Hrun se střel v litém boji se skřetem Šrugem. Bojují na vratké lávce, vysoko nad rozvodněnou řekou, kde jeden neopatrný krok může znamenat pád do prudkého proudu. Oba mají Ohrožení 3. Hrun chce skřeta shodit dolů z lávky pomocí úderů svých mohutných pěstí (akce spadající pod bojovnickou dovednost „pěší boj beze zbraně proti lidem“). Skřet Šrug se Hrunovu útoku brání a pokusí se zaseknout ostny na svých botách do dřeva lávky, aby získal potřebnou stabilitu a zlepšil si tak*

Rychlé rozhodování sporů

Při hře určitě nastanou případy, kdy budou mít hráči vzájemně různé představy o situaci a tím pádem se budou lišit i jejich představy o tom, co je a co není možné. Nepřelytvejte časem na hádky o tom, kdo má pravdu, ale zvolte raději některou z variant Pravidla rozhodování (strana 220).

postavení v boji (akce spadající nejspíše pod kejklřskou dovednost „pohyblivost“).

Při hodů Hrun tedy použije své povolání bojovník, do jehož náplně patří mimo jiné i zápasení s jinými lidmi a lidem podobnými bytostmi. V případě úspěchu srazí skřeta z lávky, a pokud by tím rovnou nebyl konflikt ukončen, zvýší mu Ohrožení na 4. Šrug nemá povolání, které by mohl při hodů využít. Pokud ale hodí víc a uspěje, nebude ho tak lehké v dalších kolech shodit a Ohrožení mu klesne na 2. Jestliže se jedna nebo druhá strana vyčerpá, pak Hrun sice skřeta nezasáhne plnou silou, ale ani skřet nezíská vytožené pevnější postavení na lávce.

Dopad na Ohrožení

Hlavním a nejdůležitějším následkem, který může mít akce postavy podle pravidel, je změna Ohrožení. Akce, která nějakým způsobem postavě komplikuje situaci, jí Ohrožení zvýší o 1. Naopak pokud postavě nějaká akce pomohla, Ohrožení jí o 1 klesne. Takovým způsobem dokážete měnit Ohrožení své, svých spoluobojovníků i soupeřů, stačí jen vymyslet vhodnou akci v průběhu a úspěšně ji uskutečnit. Netrapte se příliš tím, že akce mění Ohrožení vždy o 1, bez ohledu na svou závažnost – na zachycování větších dopadů slouží manévry, o kterých bude řeč později.

Mějte také na paměti, že v případě, kdy výsledek akce nezlepší ani nezhorší situaci postavy (postava například pouze sebere ze země dýku, kterou po někom hodila), její ani cizí Ohrožení se takovou akcí nezmění. Takové akce se projeví pouze změnou situace v příběhu (postava má dýku a může ji znovu použít).

Možná se ptáte, k čemu je dobré zvyšovat soupeři Ohrožení. Jedním důvodem je to, že existuje mnoho zajímavých akcí, které soupeře sice nevyřadí, ale dokážou postavě poskytnout výhodu v boji. Vzpomeňte si na běžný šermířský souboj v dobrodružných filmech či knihách – málokdy vidíme protivníky, jak stojí proti sobě a sekají do sebe meči. Namísto toho se snaží protivníka zatlačit do rohu, povalit, oslepit, vyrazit mu zbraň z ruky či jinak ho překvapit. Toto vše se odráží v hodnotě Ohrožení, která určuje, jak je situace pro účastníky situace závažná. Když soupeř nemá zbraň v ruce, nemůže se pokoušet vás touto zbraní zabít. Samozřejmě, může vás ohrožovat mnohými jinými způsoby ... ale někdy je tento rozdíl propastný.

Druhý důvod je ten, že když pomocí svých akcí zvýšíte někomu Ohrožení na hodnotu přesahující množství zdrojů, které může utratit, tak si s ním takřkajíc můžete dělat, co chcete. Pokud totiž vůči němu ohlásíte akci a uspějete v hodů, nebude se už on moci vašemu záměru bránit vyčerpáním, i kdyby chtěl. Jedná-li se o hráčskou postavu, může sice získat potřebné zdroje udělením si jizvy, častokrát to však bude natolik nevhodné, že hráč raději nechá protivníkovu akci uspět.

***Příklad:** Když si Hrun (Ohrožení 3) všiml, že Šrug (Ohrožení 2 – podařilo se mu získat lepší postavení v boji) zaujal stabilní pozici vhodnou k útoku, rozhodl se skřeta odzbrojit a ztížit mu tak další boj. Hrun znovu využívá svůj bojový výcvik, a proto si k hodů připočítá povolání bojovník (chce provést akci „odzbrojení“). V případě úspěchu zvýší skřetovi Ohrožení (na 3) a zároveň mu vyrazí zbraň z ruky. Bude-li ji chtít skřet znovu použít, musí ji nejprve zvednout, a vzhledem k tomu, že bojují na lávce nad řekou, vyražená zbraň nejspíš skončí ve vodě, odkud ji skřet bude zvedat dosti těžko.*

Další možné následky akce

Pokud je výsledkem akce snížení Ohrožení, může se postava namísto toho rozhodnout **přidat cíli Výhodu**. Ohrožení se nesníží a postava dostane tolik bodů Výhody, o kolik by se její Ohrožení jinak snížilo. Toto rozhodnutí učiníte ještě před tím, než by se mělo Ohrožení snížit. Je-li naopak výsledkem akce zvýšení Ohrožení, může postava namísto toho **protivníkovi způsobit jizvu** o úrovni rovné zvýšení Ohrožení, které by nastalo. Pokud se to děje v rámci střetu, musí postava tento úmysl (spolu s popisem navrhované jizvy) ohlásit ještě před případným rozhodnutím protivníka o vyčerpání.

Příprava před akcí

V některých stylech hry je nezbytnou součástí dobrodružství to, že se postavy snaží co nejchytřejším způsobem odstranit předem z cesty překážky a připravit provedení určité akce tak, aby její průběh byl hladký a sehraný. Proto nejprve obhlédnou terén, aby našly nejpříhodnější místo k překonání překážky, zjišťují si informace o svých soupeřích nebo si připravují únikové cesty.

Některé z těchto akcí mohou být samozřejmě, a tudíž k jejich vykonání postačí, že je hráči ohlá-

sí – neprovádí se žádný hod. U jiných už může Průvodce stanovit Ohrožení a jejich úspěch třeba ověřovat podle pravidel pro jednoduchou zkoušku nebo střet. Přípravná akce může být samozřejmě i náročná, takže se za pokus o ni platí zdroje, a některé akce, které si hráči vymyslí, může Průvodce vzhledem k okolnostem označit dokonce za nemožné. Když už se ale přípravná akce zdaří, hráči jistě budou chtít, aby ji Průvodce vzal v úvahu v příběhu. V této kapitole si popíšeme, jak může Průvodce přípravu na akci zohlednit a případně za ni družinu též odměnit, pokud se to od něj ve vašem herním stylu očekává. Nejdůležitější je uvědomit si, že každá úspěšná přípravná akce především změní okolnosti v dobrodružství. Postavy tedy po vykonání takovéto akce budou v jiné, výhodnější situaci. Tento fakt se dá jen těžko zachytit čísly – Průvodce má zkrátka po vykonání takové akce jinak nastavené hranice, co všechno se při samotné akci může přihodit.

***Příklad:** Rytíř Ulrich se chystá vylézt na hradbu. Před tím si sundá veškeré kovové části zbroje a pod zeď dotlačí žebřík plný sena. Obě akce jsou samozřejmě a úspěch je tedy automatický. Ulrich by nyní neměl způsobit při lezení nijak velký hluk, a pokud jeho hráč selže při hodů, nevyčerpá se a Ulrich se zřítí dolů, neměl by díky měkkému dopadu přijít ani k žádnému vážnějšímu zranění.*

Některé akce se však kromě změny okolností projeví i změnou povahy akce. Například akce, která by bez přípravy byla náročná, se může stát běžnou.

***Příklad:** Sundání zbroje v předchozím příkladu mohlo mít navíc i ten následek, že z lezení na hradbu se pro Ulricha stala běžná akce bez zvýšené náročnosti kvůli tíže zbroje. Náročnost by jinak musel platit tělesnými zdroji.*

Nejčastějším výsledkem přípravy z hlediska pravidel ale bude změna Ohrožení při samotné akci, na kterou se postavy připravují. Jestliže se výsledná akce bude řešit jako zkouška, změní se Ohrožení postavám. Připravují-li se postavy na střet, mohou do něj vstupovat se sníženým Ohrožením, lze však také zvýšit předem Ohrožení protivníkům. Nezapomeňte, že Ohrožení nikdy nemůže klesnout pod 1.

Příklad: Předtím, než se dal Ulrich do příprav, zepтал se jeho hráč Průvodce, jaké by měl nyní Ohrožení. Průvodce po krátkém zamyslení stanovil Ohrožení na hodnotu 3 (nikoliv obvyklou hodnotu 2), protože je tma a navíc fouká silný vítr. Ulrichův hráč ví, že hradni pán je už dlouho zadlužený, a napadne ho, že některá část hradeb by možná mohla být kvůli nedostatku peněz na opravy zchátralá. Proto se vydá na obhlídku a hledá takové místo. Průvodce jej bez hodu nechá nalézt část s vydroleným zdívkem, kde je lezení snazší. Na dotaz Ulrichova hráče sdělí, že hodnota Ohrožení při šplhání na tomto místě je jen 2.

O kolik se Ohrožení změní, závisí na úvaze Průvodce. Někdy může jedna vysoce účinná přípravná akce změnit Ohrožení o dva nebo dokonce o tři body, jindy mohou dvě či tři různé akce mít dohromady za následek snížení Ohrožení o jeden bod. Přípravné akce mohou mít samozřejmě i další důsledky, například postavy v prvním kole střetu automaticky získají iniciativu nebo Průvodce odmění chytrost jejich akce přidělením Výhody. Stále ale mějte na paměti, že některé akce se číselně nijak neprojeví – a je to v pořádku. Jejich význam zůstává v tom, že mění situaci ve prospěch postav nebo omezují nepříznivé následky neúspěchu při samotné akci.

Příklad: Po vyspáhání na bradby se Ulrich potřebuje zbavit stráží, které po nich pravidelně přecházejí. Najde si úkryt ve stínu a o kus dál okatě nastráží lano visící z hradeb, aby tak přilákal pozornost dvoučlenné hlídky a mohl jí vpadnout do zad. Průvodci se lest zalíbí. Oběma stranám nadcházejícího konfliktu sice ponechá běžné Ohrožení o hodnotě 2, ale nechá strážné rozběhnout se k lanu, aniž by si ukrytého rytíře vůbec měli šanci všimnout. Ulrichovu hráči pak umožní, aby první útok na strážného házel jako zkoušku, kdy se strážný nebrání žádnou akcí, a Ulrich tedy může i v případě neúspěšného hodu získat pomocí vyčerpání plný úspěch.

Způsoby vyhodnocení

Víme již, že při vyhodnocování používáme hod dvěma šestistěnnými kostkami. Obtížnost situace je vyjádřena Ohrožením, hrdina má k dispozici výcvik reprezentovaný úrovní povolání a zdroje, které používá na překonání překážek, když mu zrovna štěstěna nepřeje. Přesný postup vyhodnocení závisí na tom, zda hrdinovi někdo v jeho snažení brání

(takovou situaci nazýváme *střetem*), anebo se musí potýkat jen s odporem prostředí (tehdy se jedná o *zkoušku*), případně neví o nebezpečí, v němž se nachází (pak jde o *výzvu*). Pojďme si o nich nyní povědět více – začneme jednodušší *zkouškou*. Potom si vysvětlíme *střet* a následně *výzvu*. Nakonec se budeme věnovat nejsložitější situaci, která se skládá z více zkoušek a střetů, případně i výzev. Tu nazýváme *konflikt*.

Pravidlo: Akce působí obvykle jen na jeden cíl. Pokud směřuje na živého tvora, pak jejím následkem může být zvýšení Ohrožení cíle (případně udělení jizvy) nebo snížení Ohrožení cíle (případně získání Výhody). Přípravu na akci lze zohlednit různými způsoby, zejména úpravou Ohrožení nebo snížením náročnosti akce, nejdůležitější je však změna okolností v příběhu.

ZKOUŠKA

Zkouškou je měněná situace, ve které se postava snaží něčeho dosáhnout a zároveň postavě v jejím snažení nikdo aktivně nebrání. Může se tak jednat například o překonávání rozbouřené řeky nebo šplhání na městské hradby.

Při každé zkoušce Průvodce hráči popíše situaci a překážku, kterou se postava rozhodla překonat. Hráč popíše akci, kterou postava zvolila k překonání překážky, a použitou dovednost (a tím pádem i povolání). Pokud se k popsané akci hodí více povolání, použijte to s nejvyšší úrovní. Na základě obtížnosti či nebezpečnosti akce určí Průvodce Ohrožení. Pokud postavě hrozí při neúspěchu ve zkoušce vážné následky, například zjizvení či smrt, měl by Průvodce hráče varovat dopředu.

Poté hráč hodí, a získá-li v součtu hodnot na kostkách a případného bonusu za povolání alespoň 9, postava v záměru uspěje.

V případě, že hráč v hodu nedosáhne hodnoty 9, má dvě možnosti: buď přijmout neúspěch se všemi jeho následky, anebo se **vyčerpá**, tedy zaplatit tolik zdrojů, kolik činí současné Ohrožení postavy. Jaký zdroj smí hráč pro vyčerpání použít, záleží na zvolené dovednosti. Nemá-li postava dostatek zdrojů, nemůže se vyčerpá. Nezapomeňte však na možnost způsobit si jizvu a tak získat potřebné zdroje. Pokud se postava vyčerpá, dosáhne ve zkoušce plnohodnotného úspěchu, jako kdyby jí padl na kostkách.

Shrnutí postupu při zkoušce

1. Průvodce popíše situaci a komplikace s ní spojené.
2. Hráč určí akci, kterou bude jeho postava provádět.
3. O zkoušku půjde, pokud se nikdo jiný ne pokusí akci zabránit.
4. Na základě akce se určí Ohrožení a dovednost, která bude při hodu použita, pakliže vůbec nějaká použita být může.
5. Průvodce hráče varuje, pokud akce může mít vážné následky (jizvu) pro postavu.
6. Hráč hodí kostkami a přičte úroveň použitého povolání.
7. Jestliže je součet hodu a povolání 9 a více, hrdina úspěšně vykoná akci.
8. V případě neúspěšného hodu může hráč využít zdroje a dosáhnout úspěchu za cenu vyčerpání. Množství potřebných zdrojů je určené Ohrožením postavy, jejich druh je určený použitou dovedností.
9. Jestliže postava přijala neúspěch, Průvodce popíše jeho následky.
10. Pokus nelze opakovat, dokud se výrazně nezmění okolnosti.

Hráč ovšem musí popsat, co představuje ztráta zdrojů, které postava na vyčerpání použila.

Je-li výsledek hodu méně než 9 a postava přijala neúspěch (nebo nemá zdroje, aby jej mohla odvrátit), Průvodce určí následky neúspěchu. Mohou se projevit jednak v příběhu, jednak změnou Ohrožení, případně jizvou.

Výsledek zkoušky vypovídá nejen o tom, zda se postavě akce podařila, ale i o tom, zda je vůbec schopná ji vykonat bez námahy. Proto není možné pokus o překonání překážky opakovat, alespoň dokud se výrazně nezmění stav překážky nebo situace. Za výraznou změnu se dá považovat odstranění komplikací, podstatné zjednodušení situace a podobně.

***Příklad:** Travička Měša se pokouší vysplhat po hradbách, ale neuspěje v hodu. Není tedy v jejích schopnostech danou zed' zlézt bez toho, aby napjala všechny své síly a utrpěla u toho nějaké škrábanice (vyčerpala tělesné zdroje). Jestliže se rozhodne neutratit zdroje na vyčerpání, znamená to, že není v její moci hradby překonat, dokud se situ-*

ace výrazně nezmění (sežene si na pomoc provaz s kotvou, někdo jí spustí lano, hradby jsou proraženy beranidlem), a bráčka proto nemůže opakovat svůj hod. Podobně, pokouší-li se Měša pakličem otevřít zamčený zámek a neuspěje, může se pokusit napnout síly (vyčerpát duševní zdroje), aby jej otevřela. Pokud se rozhodne nevyčerpá se, může se pokoušet sebevíc, ale nemá dostatečné znalosti, aby tento konkrétní zámek otevřela (není proto možné opakovat hod).

STŘET

Ke střetu dojde v případě, že postavě v jejím snažení jiná postava aktivně brání a jejich akce se vzájemně vylučují, tedy že úspěšná může být pouze jedna z nich. Jeden z účastníků střetu se například chce dostat do místnosti, ale druhý drží dveře zavřené; nebo se oba soupeři snaží doběhnout do cíle jako první.

Pokud chcete někomu zabránit v naplnění jeho záměru, nemusíte jen suše popřít jeho záměr, například „Uskočím, aby mě nesekl“. Protiakce může a měla by být aktivní. Obráncé tedy může například ohlásit: „Vykopnu mu z ruky meč, kterým mě ohrožuje,“ nebo „Uteču na půdu a shodím na něj balík slámy.“ Důležité je, aby se uskutečnění akce a protiakce vzájemně vylučovalo. Je na společné odpovědnosti hráčů, aby povolili jen takové protiakce, které skutečně brání útočníkovi v uskutečnění jeho ohlášené akce. Například proti útoku mečem nebude platnou protiakcí „Přečtu nahlas listinu,“ samozřejmě pokud na listině není napsáno něco, co může útočníka zastavit.

Při střetu určí Průvodce oběma stranám Ohrožení podle okolností. To bude nejčastěji na hodnotě 2 pro obě strany střetu, pokud některá z nich není ve výrazně nevýhodnější situaci.

Hod probíhá stejně jako při zkoušce, ovšem není tu cílová hodnota, které je potřeba dosáhnout - ve střetu zvítězí postava s lepším výsledkem hodu. O akci své postavy bude jako první rozhodovat hráč, který má iniciativu. Při střetu tedy nezáleží na tom, zda je výsledek vašeho hodu vyšší než 9. Důležité je, zda máte více než soupeř.

Při nerozhodném výsledku (viz dále) bude potřeba určit, kdo ze soupeřů má **iniciativu**, tedy kdo z nich je ve střetu aktivnějším, kdo koho svojí akcí vyprovokoval. V mnoha případech to bude jasné, když například uprostřed klidného rozhovoru někdo vytrhne z pochvy nůž a zaútočí, projevil ini-



ciativu on. Pokud se ale oba soupeři zároveň vrhnou po svitku, který leží na stole mezi nimi, není žádný z nich aktivnějším nebo tím, kdo střet vyvolal – iniciativu nemá žádný. Méně zřejmé události bude třeba posuzovat případ od případu.

Příklad: *Chotěj, který sám sebe nazývá králem zlodějů, přišel během pitky v hostinci o svůj amulet pro štěstí. Už to je pro něj velká rána. Navíc však druhý den pocítí strašlivou bolest v tríslech a tuší, že kdosi neznámý jej s pomocí ukradeného amuletu proklíná. Pokusí se tedy o ochranný rituál, který zná z vyprávění své babičky – hodí do ohně špetku pepře, třikrát přeskočí plameny, uplivne si za pravým ramenem a hlasitě pronese přání, aby žár ohně spálil zlou kletbu na popel.*

Zaříkávač, kterého si najali Chotějovi nepřátelé, získal v tomto střetu iniciativu, protože Chotěj nebyl na jeho útok vůbec připraven, tudíž nebylo třeba řešit iniciativu hodem. Průvodce si hodí a přičte úroveň zaříkávače, celkem má 6. Chotějův brát má větší štěstí – ačkoli v si k hodů nic nepřičítá, protože Chotěj zaříkávačem není, padne mu 8, tedy více než Průvodci. Průvodce nebude vyčerpávat Sudbu, pro-

tože Chotějův rituál se mu líbil a chce bráči dopřát zasloužené vítězství. Babiččin recept proti urknutí tedy zabral a Chotějovy bolesti odezněly.

Nerozhodné hody

V některých případech se ve hře porovnávají hody dvou postav. Pokud nastane remíza, o výsledku hodu rozhodnete podle následujících pravidel (v uvedeném pořadí). Vyhrává postava, která:

1. získala iniciativu a prováděla akci
2. má na některé ze svých kostek nejvyšší číslo
3. má nejvyšší součet na svých kostkách
4. byla jako vítěz určena náhodně (hodte si mincí, kostkou, ...)

Výčerpání ve střetu

Pokud poražený v hodu nesouhlasí s uskutečněním soupeřovy akce či protiakce, může se vyčerpat. Druh zdroje přitom určuje akce použitá soupeřem, takže například proti zastrašování je nutno vyčerpat zdroj je Vlivu. Množství potřebných zdrojů je samozřejmě určené Ohrožením poraženého, podobně jako ve zkoušce. Vyčerpání nezabepečí poraženému hrdinovi úspěch, ale jen zamezí uskutečnění záměru

Odvážnému štěstí přeje

V drtivé většině případů se nerozhodný hod vyřeší podle prvního kritéria a ostatních nebude třeba. V nerozhodných situacích tedy zvítězí útočník. To je v pořádku, neboť správný hrdina má jednat, nikoliv pouze čekat, co proti němu osud postaví. Jestliže ale není možné rozhodnout, kdo vlastně střet vyvolal, a nejvyšší kostka obou soupeřů je stejná, vyhrává ten, komu padlo na kostkách víc (a tedy má nižší úroveň použitého povolání) – nejedná se o chybu, ale o úmysl. Součástí hrdinství je také postavit se silnějším protivníkovi. Proto při takovém nerozhodném hodu vítězí méně zkušený ze soupeřů.

vítěze. Poražený tak dostane šanci ovlivnit situaci v následující výměně akcí.

Nechápejte ale situaci, kdy se poražený vyčerpá, jako remízu ve smyslu „tak se vlastně nic nestalo“. Oba účastníci střetu vykonávali akce, které se (aspoň částečně) také opravdu udály. Vyčerpání poraženého jen znamená, že díky jeho námaze vítězova akce neměla požadovaný výsledek, a zaplacené zdroje reprezentují právě tuto námahu. Důsledkem použití vyčerpání může mít v příběhu více podob:

1. oba zúčastnění selhali ve svém pokusu vykonat akci,
2. oba zúčastnění uspěli, čímž se jejich akce vzájemně vyrušily v účinku,
3. vítězná akce sice byla úspěšná, ale z nějakého důvodu neměla předpokládaný účinek (pamatujte, že vymyslet důvod je na hráči, který používá vyčerpání).

Nejčastěji bude vyčerpání poraženého vypadat tak, že útočník svou akci prostě nedokončí – nezásáhne soupeře zbraní, nepodaří se mu srazit jej na zem nebo okrást. Zábavným řešením neúspěchu ovšem může být nechat postavu ohlášenou akci dokončit, ale zajímavě vysvětlit, proč se záměr postavy přesto nenaplnil (např. proč akce nezvýšila Ohrožení cíle). Lze například říci „Bodl jsi ho, ale jen ho to rozdráždilo.“ Nebo „Váček jsi mu odřízl, jenže pak se za tebou ozval křik.“ Anebo „Podkopl jsi mu sice nohy, ale on tě strhl s sebou na zem.“ Takové vysvětlení umožňuje, aby se konflikt pohnul směrem, o který hráč stojí, a zároveň může přinést nečekané a zábavné situace.

Střet více postav

Může se stát, že akce útočníka ovlivňuje více postav, nebo na jednu akci reaguje protiakcí více obránců. Vždy však platí, že útočník, který provádí akci, je jen jeden a pouze obránců může být více.

V takovýchto případech si každý z obránců hodí sám za sebe. Jejich hody se porovnají s hodem postavy, která střet vyvolala. Aby útočník plně uspěl, potřebuje mít nejvyšší hod, protože protiakce každého z obránců musí vždy nějakým způsobem vylučovat úspěch útočníka. Jestliže tedy kdokoliv z obránců hodí více než útočník, útočníkovi se akce nezdaří. Chce-li útočník odvrátit neúspěch, musí se vyčerpávat zvlášť proti akci každého z obránců, který mu přímo bránil v akci a měl v hodu proti němu lepší výsledek než on.

Pokud by se stalo, že se akce obránců navzájem vylučují (například jeden chce útočníkovi vykopnout meč z ruky a druhý mu chce meč vytrhnout a získat jej pro sebe), uskuteční se protiakce toho obránce, který měl v hodu lepší výsledek.

***Příklad:** Barbara Hruna, vyzvědačku Žiru a mága Borriho napadne v hrobce fanatický rádový rytíř v černé zbroji. Získá iniciativu a rozmáchně se, aby udeřil Žiru palcátem (chce ji zabít). Všichni členové družiny chtějí na tuto akci reagovat protiakcí. Žira chce uskočit z rytířova dosahu a schovat se za slou-*

Jak někoho zabijí?

Teoreticky velmi jednoduše. Stačí, aby uspěla akce, která má usmrtit soupeře. V praxi to ale až tak snadné není. Aby se taková akce naplnila, musíte soupeře dostat do stavu, kdy vašemu úspěchu nedokáže zabránit vyčerpáním. Toho dosáhnete buď tak, že mu zvýšíte Ohrožení nad hranici, kdy se ještě zvládá vyčerpávat, nebo jej postupným vyčerpáváním dostanete až do stavu, kdy už nebude mít dost zdrojů.

Pamatujte i na to, že smrt protivníka není ani jedinou, ani nejjednodušší cestou k vítězství. Mnoho nepřátel bude ochotných z beznadějného boje raději prchnout nebo se vzdát, než aby zemřeli. Pokud trváte na smrti nepřítelů, nedáváte mu jinou možnost než bojovat do poslední kapky jeho sil. Protivník takto zatlačený do kouta vás může ještě nepříjemně překvapit, nebo vám zdroje vynaložené na jeho zabití mohou chybět později.

pem (snížit si Ohrožení), Hrun chce Žiru kryt svým mečem (snížit jí Ohrožení) a Borri by rád seslal na rytíře děšivou vizi, jak umírá ranou svého vlastního palčátu, aby rytíř zaváhal a promeškal svou příležitost (zvýšení Ohrožení rytíři). Všichni účastníci střetu si hodí. Nejvíce má Hrun, poté následuje černý rytíř, za ním Borri a nejméně hodila Žira.

Průvodce se rozhodne, že vyčerpá Sudbu. Proto se sice Hrunovi podařilo pro tuto chvíli zachránit Žiru před smrtí, ale jeho meč byl sražen stranou a Žira je odkrytá pro další útoky (nesnížilo se jí Ohrožení). Černý rytíř neuspěl, ale nenaplnily se ani akce Borriho a Žiry. Jinými slovy kdyby nebylo Hruna, byla by Žira buď mrtvá, anebo by se musela ona či Borri vyčerpát, aby takovému následku zabránili.

Trochu odlišný je případ, kdy je útočnickova akce rozsáhlá, takže ovlivňuje náraz více obránců. Proto na ni buď všichni, nebo alespoň někteří z nich chtějí reagovat. Opět platí, že se hody všech obránců porovnávají s útočnickovým. Výsledek situace závisí na tom, jak obránci reagovali. Každý obránce může provést v zásadě jednu ze tří věcí:

» Protiakci, která úplně zabraňuje vykonání rozsáhlé akce proti všem cílům (například výstřel z luku na alchymistu, který se chystá hodit lahvičku s jedovatým dýmem). V tomto případě úspěšný obránce ochrání všechny zúčastněné a rozsáhlá akce selže.

» Protiakce, která zabraňuje rozsáhlé akci ovlivnit pouze samotnou postavu, jež protiakci provádí (například uskočení za kámen před dračím plamenem). Úspěšný obránce ochrání pouze sám sebe, ostatní cíle může rozsáhlá akce stále zasáhnout.

» Postava vůbec nereaguje, ačkoliv je cílem rozsáhlé akce. V tom případě hraje roli pouze úspěch útočnicka, protože vůči těmto obráncům jde vlastně o zkoušku. Proto pokud si útočník hodí alespoň 9 nebo se vyčerpá, postavu, která nereagovala, jeho akce zasáhne. Vyčerpát se útočník musí zvláště za každého, koho chce takto ovlivnit.

Dá se tedy vyvodit obecná zásada, že obránci, kteří útočnicka v hodu porazili, v žádném případě nebudou jeho akcí ovlivněni. Ostatní obránci budou ovlivněni v případě, že se nikomu nepodařilo zabránit provedení samotné akce (všichni úspěšní obránci se pouze kryli, uskakovali a podobně) a že se nevyčerpají. To může být proto, že nechťejí, že nemají zdroje, nebo že se vyčerpát nemůžou. Stejně jako v kterémkoliv jiném střetu totiž pouze ti z obránců,

kteří alespoň nějak reagovali, mají právo se vyčerpát, aby se vyhnuli následkům útočnickovy akce (viz Konflikt na straně 114).

Příklad: Na lesní cestě narazila poutnice Vlkava na skupinu tří rabiátů, chystajících přepad na vesničany jdoucí domů z jarmarku. Ve snaze zabránit masakru nevinných chce Vlkava na všechny zlosyny spustit z kopce klády, které dřevorubci připravili na odvoz (platí jeden tělesný zdroj za rozsáhlou akci, jak si vysvětlíme později). Vlkava chce všechny rabiáty omráčit kutálejícími se kládami. Vůdce rabiátů Jur si jí všiml, zakřičel na své druhy a snaží se ji sprškou šípů zabnat pryč od klád. Rabiát Ctibor si chce zachránit kůži úskokem za strom. Rabiát Mstislav si brozícího nebezpečí nevšiml a nedělá nic.

Jak může celá situace dopadnout?

» Vlkava bude mít nejvyšší hod: Jur a Ctibor mají možnost se vyčerpát, aby se vyhnuli omráčení. Mstislav bude omráčený, pokud Vlkava hodila aspoň 9 nebo se kvůli němu vyčerpala (tedy snažila se například kládám trochu pomoci, aby se kutálely jeho směrem).

» Střílejší Jur bude mít více než Vlkava: Jur Vlkavě zabránil v tom, aby shodila klády na něj a jeho kamarády. Vlkava se může vyčerpát, aby se vyhnula šípům a přece jen mohla klády alespoň shodit, ale lupiče jimi už každopádně nezasáhne. Ctiborovo uskočení dopadne podle toho, zda měl v hodě méně nebo více než Vlkava. Pokud měl více, může se skrýt za strom. Vlkava se ovšem může vyčerpát, aby mu zabránila v uskutečnění jeho akce – v takovém případě sice nemůže Ctibora již zasáhnout kládami (to zařídil Jur svým úspěchem), ale může alespoň dosáhnout toho, že Ctibor uskočí jen tak tak a nesníží si Ohrožení. Naopak měl-li Ctibor méně, za strom uskočit nestíhne a nemůže si snížit Ohrožení. Jelikož mu zavalení díky Jurovi nehrozí, je zbytečné, aby se vyčerpával, ničeho zvláštního by tím nedosáhl. Mstislavovi v této variantě nic nehrozí, protože Vlkava neuspěla.

» Ctibor bude mít víc než Vlkava, Jur bude mít méně: Ctibor se vyhne zavalení, ale Vlkava se může vyčerpát, aby mu zabránila dostat se úplně do bezpečí. Jurovi naopak zavalení hrozí, protože Ctibor svou akci zachránil jenom sám sebe. Pokud se Jur nevyčerpá, bude omráčený. Mstislav skončí pod kládami, pokud Vlkava hodila aspoň 9 anebo se vyčerpala.

Ostatní možnosti nebudeme rozepisovat, jedná se o kombinace výše uvedených případů.

Shrnutí postupu při střetu

1. Průvodce popíše situaci a komplikace s ní spojené.
2. Jeden z hráčů určí akci, kterou bude jeho postava provádět.
3. O střet půjde v případě, že se jí v tom jiný z hráčů prostřednictvím své postavy pokusí zabránit.
4. Průvodce na základě akcí určí **Ohrožení obou stran a dovednosti, které mohou použít.**
5. Účastníci konfliktu hodí 2k6 a přičtou úroveň použitého povolání.
6. Hod vyhrává hráč, který získal v součtu hodů a povolání nejvíc.
7. Hrdina, který neuspěl, má možnost zaplatit zdroje a tím zamezit úplné úspěšnosti akce vítěze. Množství zdrojů je dané **Ohrožením poraženého, jejich druh dovedností, kterou vítěz používal (tedy poražený napíná síly, aby zabránil vítězi v jeho úmyslech).**
 - a. Pokud se soupeř nevyčerpá, uskuteční se akce vítěze.
 - b. Pokud se soupeř vyčerpá, ani jedna z akcí neuspěje úplně.
8. Průvodce či hráč popíše následky střetu.

VÝZVA

Třetím druhem hodu je situace, kdy se děje něco, co postavu ohrožuje, ale nejedná se o akci jiné postavy. Takovouto obranou proti „akci prostředí“ může být například odolávání jedu v ráně nebo instinktivní uskočení před padajícím trámem. Výzva se používá také v situacích, kdy se děje něco, o čem postava neví, a nemá tedy možnost na to vědomě reagovat, například když se jí někdo pokouší tajně odříznout měšec s penězi. V takovýchto případech obvykle Průvodce hráči alespoň zhruba naznačí, co se děje, aby měl hráč dost informací pro rozhodnutí, zda se bude vyčerpávat či nikoliv.

Výzva se vyhodnocuje jako zkouška, je tedy nutné hodit 9 a více. Je zde ale jeden podstatný rozdíl. Při zkoušce je akce určená postavou, která zkoušku podstupuje, zatímco při výzvě je akce (a její možné následky) určená situací, která jí způsobila. Toto většinou při hře proběhne jednoduchým „Chci si hodit, zda si něčeho všimnu,“ případně „Hod si na výzvu, zda odoláš jedu.“ Úspěch ve výzvě znamená, že postava zaznamená to, o čem dosud nevěděla, nebo

Zkouška nebo střet?

Při hře budou nastávat okamžiky, kdy se stejná situace dá vyhodnotit buď jako zkouška, nebo jako střet. K rozhodování existuje jednoduchá pomůcka – zeptejte se sami sebe „Existuje v této situaci smysluplná remíza?“ Pokud vás nic nenapadá, řešte situaci zkouškou. Při zkoušce máte jistotu, že se situace jedním hodem vyřeší buď úspěchem, nebo neúspěchem, nemůže dojít k remíze. Střet je naproti tomu vhodnější k zásadním momentům, kterým chcete věnovat ve hře více prostoru – jestliže se poražený vyčerpá, nastane remíza. Než se definitivně ukáže vítěz situace, může proběhnout několik střetů, během kterých se toho může hodně změnit.

Jako příklad poslouží třeba situace, kdy chce hrdina smlouvat o cenu koně na tržišti. Jestliže to vyhodnotíte jako zkoušku, rychle zjistíte, jak smlouvání dopadlo, a nemusíte vymýšlet, jaké hodnoty má obchodník. Po užití střetu naproti tomu naznačuje, že cena koně (nebo samotný jeho získání) je důležitá nebo se během vyjednávání má udát něco dalšího, co ovlivní příběh.

se vyhne nepříjemným následkům, které jí hrozí. Touto akcí není možné nikomu zvyšovat Ohrožení, jinak se jedná o běžnou akci.

Pokud postava věděla, že se něco děje, ale rozhodla se nereagovat, nejedná se o výzvu. Postava měla šanci vykonat protiakci, ale rozhodla se zůstat nečinná.

I během výzvy může postava samozřejmě vyčerpávat zdroje, aby uspěla nebo zabránila důsledkům nepřátelské akce. Pouze vyčerpání budete v těchto případech vysvětlovat jinak, protože postava o nebezpečí většinou přímo neví a mnohdy si ani neuvědomuje, že výzvu podstupuje. Může však například zatnout zuby, aby silou vůle překonala projevy otravy a dokázala bez ohledu na ni pokračovat v boji. Může zahlédnout drobný náznak nebezpečí nebo se jí v hlavě může vynořit nějaká zapomenutá souvislost. Z drámy ji může na chvíli vytrhnout lehký šramot nebo její šestý smysl. Vyčerpání pak může znamenat, že postava se na tuto věc soustředí a nechce ji nechat jen tak být.

Druh vyčerpávaných zdrojů tedy bývá určen buď akcí soupeře, o němž postava dosud neví, nebo akcí samotného hrdiny, která ovšem vyplývá z toho, jakým okolnostem čelí.

***Příklad:** Vyzvědačka Žira prochází temnou chodbou v podzemí panského sídla. Před ní je v podlaze propadlo, o němž Žira neví, proto nechá Průvodce její hráčku Karolínu, aby si hodila na duševní výzvu. Karolína hodí málo, ale Žira se může vyčerpát, a tak past včas odhalit. Aby se mohla rozhodnout, zda tato situace za vyčerpání stojí, Průvodce jí ještě prozradí, že v chodbě by mohlo být nějaké nebezpečí, ale nejspíš není smrtelné. Je to nicméně pro její postavu jen neurčitý pocit, takže to může prostě nechat plavat a jít dál. Karolína je ale zvědavá, proto vyčerpá zdroje, aby Žira ve výzvě uspěla, a popíše, že znovu usilovně propátrává zrakem temnotu před sebou. Průvodce jí oznámí, že když se Žira zastavila, ucítila zespodu na obličejí jemný vánek, který spolehlivě prozrazuje, že v podlaze je skvěra. Jde o nedokonale dovržené dveře propadla.*

Shrnutí postupu při výzvě

1. Průvodce popíše situaci, které musí postava čelit, a určí Ohrožení.
2. Ze situace vyplyne dovednost, která může být při hodu použita, pokud vůbec nějaká.
3. Hráč hodí kostkami a přičte úroveň použitého povolání.
4. Jestliže je součet hodu a povolání 9 nebo více, hrdina úspěšně odolal akci.
5. V případě neúspěchu může hráč využít zdroje a vyhnout se následkům neúspěchu za cenu vyčerpání. Množství potřebných zdrojů je určeno Ohrožením postavy, jejich druh je určený akcí či situací, které hrdina čelí. Nejpozději před rozhodnutím o vyčerpání Průvodce naznačí hráči, jakému druhu nebezpečí čelí.
6. Pokud postava přijala neúspěch, Průvodce popíše jeho následky.

KONFLIKT

Konflikt použijete při vyhodnocení situací, kdy se má postupně uskutečnit více střetů, zkoušek, případně výzev, a záleží na pořadí, ve kterém se budou odehrávat. Typickým příkladem jsou bojové situace,

ale může jít též o výsledky nebo přípravu léček na nepřátele.

Průběh konfliktu a Ohrožení

Konflikt se skládá z kol a každé kolo je složeno z akcí účastníků konfliktu. Na akci jednoho účastníka mohou ostatní reagovat protiakcemi a bránit mu v jejím uskutečnění.

Na začátku každého kola konfliktu si hráči hodí na **iniciativu**. Hází se dvěma šestistěnnými kostkami bez bonusů za jakékoliv povolání či charakteristiku, přičemž nerozhodný hod se řeší stejně jako ve střetu. Iniciativa určuje, v jakém pořadí mohou hráči ohlašovat své akce. V daném kole má jako první možnost provést akci postava s nejvyšší iniciativou. Po vyhodnocení akce této postavy pokračujte postavou s další nejvyšší iniciativou v řadě, která ještě svou akci nevykonala.

Ohrožení se v konfliktu určí každému z účastníků na začátku. Stanoví je Průvodce, a to pro každého z hrdinů a jejich soupeřů podle toho, v jak výhodné či nevýhodné pozici se nachází, když konflikt vypukne. Nejčastěji bude určit všem stejné Ohrožení s hodnotou 2. Pokud se někdo přídá do konfliktu později, určí se jeho hodnota Ohrožení ve chvíli, kdy se zapojí (a stejně tak se jeho iniciativa hází poprvé v kole, kdy může něco dělat).

Po zahájení konfliktu už se může Ohrožení kohokoliv měnit pouze jeho akcemi nebo akcemi jiných účastníků konfliktu. Změna se projeví okamžitě a nová hodnota Ohrožení se používá, dokud ho někdo znovu nezmění nebo neskončí konflikt. Každá změna Ohrožení se tedy přenáší na všechny další činnosti vykonávané během konfliktu. Ohrožení nikdy nemůže klesnout pod hodnotu 1.

Akce a protiakce

Poté, co postava ohlásí svou akci, mohou ostatní postavy ohlásit protiakce. V případě, že nikdo nechce reagovat, vyhodnotí se akce jako zkouška. Od zkoušky mimo konflikt se liší pouze tím, že Ohrožení je známé předem. Pokud byla taková akce namířena proti jinému účastníkovi konfliktu (například šlo o podražení nohou nepříteli), ten se rozhodl nereagovat a postava ve zkoušce uspěje, cíl akce se nedokáže vyčerpát, aby zabránil nepříznivému následku. Vyčerpání je totiž možné jen v rámci akce či protiakce a cílová postava z vlastního rozhodnutí žádnou protiakci nevykonávala.



Pokud se najde aspoň jeden protivník, který ohlásí protiakti, jde o střet. Reagovat mohou protivníci, kteří v tomto kole svou akci ještě neměli – tím tuto akci použijí a přijdou o ni. Protivníci, na které je akce cílená, mohou reagovat, i když již nějakou svo-

ji akci vykonali, a to pomocí manévru *obrana* (více se dočtete v kapitole o manévrech na straně 122). Oproti běžnému střetu je předem známé, kdo má jaké Ohrožení a kdo má iniciativu.

V momentě, kdy už žádný z účastníků konfliktu nemá volnou akci, kolo končí a začíná další.

Výhody akce

Být tím, kdo provádí akci, a nikoliv pouze reagovat na akce soupeřů má své výhody. Jednak platí, jak už víte, že v případě nerozhodného hodu vítězí útočník, tedy ten, kdo prováděl akci. Kromě toho mohou nastat situace, kdy útočník volbou své akce znemožní soupeři, aby jej odvetou přímo ohrozil. Jestliže jsou například protivníci daleko od sebe a jeden z nich se rozhodne vystřelit, když druhý nemá střelnou zbraň, pak obránce bude jen těžko hledat nějakou akci, kterou by útočníka přímo ohrozil. Může skočit do úkrytu nebo se pokusit dostat blíž k nepříteli a klíčkovat, ale v obou případech bude moci nanejvýš snižovat Ohrožení sobě, nikoliv zvyšovat Ohrožení protivníkovi. Zkrátka ten, kdo provádí akci, ji může zvolit tak, aby soupeři pěkně ztížil situaci a omezil jeho možnosti.

Další výhodou akce je to, že při ní můžete provádět manévry, zejména manévru *rozsáble*, který vám umožní zaútočit na více cílů. Další manévry, které posilují šance akce na úspěch nebo její dopad na soupeře, můžete sice provádět i při protiaktích, avšak pouze při takových, k nimž využijete svou iniciativu. O manévrech se více dočtete v příslušné kapitole této části knihy na straně 122.

Akce také není nijak omezená, pokud jde o její náplň. Hráč, který vyhraje iniciativu, může ohlásit prakticky jakoukoliv akci, která je v dané situaci uskutečnitelná. Naproti tomu při ohlašování protiaktce už je omezen tím, že musí zabránit provedení akce, což ho může v obsahu protiaktce omezovat. Samozřejmě vždy záleží na dohodě hráčů a jejich společné představě o tom, co situace umožňuje a co již nikoliv.

Příklad: *Skřeti pronásledují trpaslíka Lokkara běžícího k táboru družiny. Lokkar získá iniciativu a prohlásí, že se jednak nechce nechat v tomto kole chytit a zároveň by rád zakřičel varování na ostatní družiníky. V podstatě jde o dva záměry v jedné akci (běžet rychle a křičet varování), ale v dané situaci to lze chápat tak, že iniciativa zajišťuje Lokkarovi dostatečný náskok před skřety, aby si mohl dovolit plynout silami na křik.*

Vyhraje-li však iniciativu vyhraje některý ze skřetů a ohlásí akci „dopadnout Lokkara“, pravděpodobně si Lokkar bude muset vybrat. Skřeta má v patách – může buď ze všech sil běžet (protiakce, která vylučuje ohlášenou akci, takže půjde o střet), nebo zpomalit a křičet (takže pro skřeta půjde o zkoušku). Toto rozhodování se může zdát kruté, ale mějme na paměti, že Lokkarovi zůstane ve druhém případě nevyužitá iniciativu. Takže i když skřet ve zkoušce uspěje, Lokkar má stále možnost vykřiknout směrem k táboru, přes-tože ho již budou pronásledovatelé stahovat k zemi.

Omezení protiakcí

Čím se tedy liší akce a protiakce? Zatímco akce může být namířená na kteréhokoliv z účastníků konfliktu a dokonce i na několik z nich současně (když útočník použije manévru rozsáhlé), protiakce má několik omezení:

1. Protiakce musí bránit vykonání akce, na kterou reaguje.

Příklad: Když se lučištník snaží zapálit střechu zápalným sípem, nemůže hráč mága Borriho jako protiakci ohlásit, že střele prokleje, aby kulhal a nemohl později utéct. Taková reakce nijak nebrání výstřelu, a proto to není protiakce na lučištníkovu akci. Mohl by však prohlásit, že mu způsobí před očima vlní mlhu, aby jeho střela vyšla naprázdno.

2. Protiakce nemůže pomáhat (snižovat Ohrožení, dávat Výhodu) tomu, na jehož akci reaguje, protože je namířená proti němu a brání mu v jeho akci. Protiakce také nemůže škodit (např. zvyšovat Ohrožení) tomu, na koho mířila původní akce.

Příklad: O něco později ve Vlčí roklí se vyzvědačka Žira rozmáchne, aby hodila dýku po vyhladovělém vlkovi. Ten v zoufalství reaguje protiakcí a vrhá se na Žiru. Hráč Borriho ohlásí také protiakci – prý chce vlka zasáhnout smrtícím kouzlem dřív než Žira svou dýkou. Je pravda, že Borri by takovou protiakcí Žire v naplnění její akce zabránil. Ale ve skutečnosti by tím vlkovi (jakožto cíli útoku) celkem značně uškodil, proto je taková protiakce nepřipustná.

3. Protiakce nemůže být rozsáhlá.

Příklad: Když jeden ze dvou žoldněřů zaútočí na barbara Hruna, nemůže bojovník napadnout proti-

útokem oba žoldněře. Druhý žoldněř tím, že se držel zpátky, jednoduše není v jeho dosahu. Hrun by však mohl zariskovat, na prvního žoldněře nereagovat (takže jeho akce by se vyhodnotila zkouškou), a poté využít svou iniciativu ke své vlastní akci, kdy by s pomocí manévru rozsáhlé vyřídil oba protivníky současně.

4. Důsledky protiakce se mohou týkat pouze útočníka nebo toho, na koho je veden útok.

Příklad: O něco později by Hrun rád zabránil veleknězi temného boha, aby obětoval bezbrannou dívku ležící na oltáři. Iniciativu však vyhraje jeden z veleknězových přísluhovačů a snaží se Hruna strhnout na zem. Hrun nemůže jako protiakci ohlásit útok na velekněze ani zakrytí panny vlastním tělem, protože ani jedna z těchto postav není součástí střetu. Hrun může protiakcí ovlivnit pouze sebe nebo útočícího přísluhovače. Barbar si samozřejmě může ponechat iniciativu, na napadení nereagovat (přísluhovačova akce tak bude vyhodnocena jako zkouška) a počkat si až na veleknězovu akci. Otázka je, zda jí bude moci nějak zabránit vlezle na zemi. Daleko lepší by proto pro Hruna bylo, kdyby měl zvláštní schopnost „Osobní strážce“, která by mu umožnila reagovat na obrožení nevinné panny pomocí manévru obrana i poté, kdy vyplývá svou iniciativu na tabanici s přísluhovačem.

Zapovězené řetězení protiakcí

Jednu výhodu však protiakce ve srovnání s akcemi přece jen mají – nedá se na ně již žádným způsobem reagovat. Reagovat protiakcí se totiž dá jedině na akci, nikoliv na jinou protiakci. Ohlásit různé protiakce na jednu a tutéž akci může samozřejmě více účastníků konfliktu. Nelze však ohlásit provádění protiakce, která má zabránit provedení jiné protiakce, čili řetězit protiakce za sebe.

Toto pravidlo je ve hře kvůli zjednodušení mnoha situací, a pokud byste se rozhodli je neuplatňovat, připravte se na to, že vyhodnocení konfliktu bude dosti složité.

Příklad: Lovkyně Elriel a trpaslík Snarri proniknou do staré hrobky a narazí na dva kostlivce. V prvním kole konfliktu získá Elriel iniciativu a dá se na útek. Průvodce ohlásí protiakci. Jeden z kostlivců využije svou iniciativu a pokusí se elfku během

úteku napadnout a zranit. Hráč Snarriho by rád přispěl Elriél na pomoc a kostlivce zabil, ale nemůže reagovat protiaktí na jeho protiakti. Pokud bychom Snarrimu jeho zákrok umožnili, chtěl by pravděpodobně zase druhý kostlivec bránit svého nemrtvého kamaráda a ohlásit protiakti proti Snarrimu. Situace by se tak stala naprosto nepřehlednou.

Mnohdy mohou takovéto situace působit na první pohled zvláště, ale jen do chvíle, než si uvědomíte, že konflikt stále pokračuje. Kostlivci sice mohou elfku zranit, ale jakmile Snarri přijde v tomto kole na řadu se svou iniciativou, může na ně zaútočit a zabránit jim v tom, aby Elriél dál ubližovali.

Podobně to bude vypadat, jestliže například jeden z členů družiny začne vyhrožovat strážnému a ten zareaguje útekem. Na tuto protiakti strážného už nemohou reagovat svými protiakcemi ostatní družiníci a zadržet strážného, i když by si to možná jejich hráči přáli. Prchající strážný ale nezmizí ze světa. Jakmile se hráčské postavy dostanou na řadu se svou iniciativou (nebo nejpозději v následujícím kole), mohou za strážného vyrazit a pokusit se jej dopadnout.

Snažte se vždy se řídit zdravým rozumem a nezapomínejte, že některé akce (i protiakce!) jsou vzhledem k okolnostem či situaci jednoduše nemožné a nelze na ně vůbec házet.

Příklad: Černokněžník obklopený skřetími strážemi vysloví zaklínadlo (akce) a hráč barbara Hruna oznámí protiakti „přiskočit k černokněžníkovi a probodnout ho mečem“. Podle pravidel skřeti nemohou reagovat na tuto protiakti vlastní protiaktí a zdánlivě tedy nemají možnost svého pána chránit.

Jestliže však mezi postavou a nenáviděným nepřitelem skutečně stojí hradba skřetích těl, bude zřejmě pokus vyhnout se jim a napadnout rovnou černokněžníka předem odsouzený k nezdaru. Průvodce sdělí Hrunovu hráči, že za této situace může nanejvýš napadnout některého ze skřetů a krýt se jeho tělem před černokněžníkovým kouzlem, ale prokličkovat zázračně celou skupinou strážců a zaútočit rovnou na černokněžníka je mimo jeho možnosti. Jako vždy i zde hodně záleží na tom, jak vypadá daná situace ve společné představě hráčů a Průvodce.

Zvláštní druhy akcí

Někdy v průběhu konfliktu nastávají situace, které si vyžadují zvláštní pozornost – je třeba je vyhod-

notit, ale buď neexistuje nikdo, kdo je vykonal, nebo je jejich výsledek nezávislý na akci, která je spustila.

Akce prostředí

V průběhu konfliktu může snadno dojít k tomu, že probíhá akce, kterou nikdo nezpůsobil, ale je třeba ji vyhodnotit, protože má dopad na účastníky konfliktu. Může jít například o požár nebo nečekaný výbuch alchymistické třaskaviny. Taková akce se vyhodnocuje vždy na začátku kola, po hodů na iniciativu. Způsobuje, že každý z účastníků v konfliktu, který jí je ovlivněn, musí buď přijmout její následky, nebo podstoupit výzvu na odolání těmto následkům. Podstoupení výzvy je akcí jako obvykle, vyžaduje tedy využití iniciativy (případně použití manévru *obrana*, pokud je postava vystavená několika takovým akcím najednou).

Příklad: *Jeskyně, kde probíhá souboj mezi barbarem Hrunem a skřetem Šrugem, je velice nestabilní. Otřesy způsobené dlouhým zápasem uvolnily strop, který se zborští. Na začátku následujícího kola konfliktu, poté, co si hráči Hruna a Šruga hodili na iniciativu, se musí oba rozhodnout – buď použijí svou iniciativu v tomto kole k tomu, aby podstoupili výzvu na odolání následků pádu stropu, nebo si nechají iniciativu a přijmou důsledky prohrané výzvy na vyhnutí se padajícím krápníkům (které Průvodce určí jako tělesnou jízvu úrovně 2 „Pohmožděná záda“), čímž získají možnost ohlásit toto kolo nějakou akci. Pozor, stejně jako při jiných zkouškách, střetech a výzvách platí, že pokud postava nereaguje, nemůže se ani vyčerpávat!*

Průvodcové, pozor!

Pokud budete na akce prostředí dávat v případě neúspěšné výzvy smrtící následky, docílíte pouze toho, že vznikne „hluché kolo“ bez akcí (protože si nikdo z postižených nebude moci dovolit nereagovat). Je proto zajímavější určovat následky, které bude alespoň některá z postav moci přijmout, aby nepřišla o možnost vykonal v daném kole akci.

Následek jiné akce

Podobně jako občas nastávají akce způsobené prostředím, může nastat i akce, která je přímým důsledkem jiné akce, ale nesouvisí s ní dostatečně přímo na to, aby byla pokrytá stejným hodem. Dobrým

příkladem je třeba používání zbraně s jedem nebo spuštení kamenné laviny na lidi, kteří stojí níže po svahu. Při takových akcích postupujte stejně jako při akcích prostředí, s tím rozdílem, že se vyhodnocují okamžitě po akci, která je způsobila.

***Příklad:** Šavle, kterou bojuje Šrug, má čepel potřenou zákeřným kontaktním jedem. V průběhu boje s Hrunem se Šrugovi podaří barbara osklivě seknout – jed se vstříkne do rány a okamžitě začíná účinkovat. Ihned po vyhodnocení akce, která způsobila Hrunovi poranění, se tedy vyhodnotí otrava. Hrunův hráč stojí před rozhodnutím: nechat jed volně účinkovat (a přijmout jeho následky), anebo mu odolávat. Pokud se mu rozhodne odolat a má ještě nevyužitou iniciativu, použije ji, aby mohl podstoupit výzvu. Pokud již svou iniciativu využil, musí k bodu na výzvu využít manévr obrana, za který zaplatí jeden zdroj.*

Iniciativa

Na iniciativu se hází na začátku kola 2k6, nepřičítá se žádný bonus. Jde o duševní činnost, neboť pro získání iniciativy je potřebná zejména pohotovost, dobrá orientace v situaci a schopnost rychle se rozhodovat. Hráč postavy s nejvyšší iniciativou může jako první ohlásit svou akci. Co ale iniciativa v DRAČÍM DOUPĚTI přesně znamená a jak s ní nakládat?

Iniciativa neznamená, v jakém pořadí budou postavy jednat. Na každou akci totiž může okamžitě někdo reagovat, i kdyby měl mnohem nižší hod na iniciativu. Tento pojem tak skutečně označuje iniciativu v přirozeném smyslu slova – ten, kdo má iniciativu, rozhoduje, kterým směrem se pohne situace. Kdo iniciativu nemá, ten na něj reaguje. Na koho nikdo netlačí, ten má volné pole působnosti; na koho druhý tlačí, ten už má rozhodování omezené. Na druhou stranu využitím iniciativy se odkrýváte a přitahujete na sebe pozornost nepřátel.

Odložení iniciativy

Protiakce, k nimž postava využije svou iniciativu, mají tu výhodu, že jimi postava dokáže reagovat i na akce, které nejsou mířeny na ni samotnou. Proto se vám občas stane, že budete „na řadě“, ale raději byste si počkali a reagovali až v případě, když bude někdo později provádět určitou akci, které chcete za každou cenu zabránit, například zaútočit na vašeho slabšího spolubojovníka. V takových případech můžete říci, že nechcete použít svou akci. Kolo pokračuje

jako obvykle a vy jste si zachovali možnost reagovat. Pozor ale na jednu věc – pokud se rozhodnete čekat a protivník se zachová jinak, než jste předpokládali (třeba neprojde dveřmi, za kterými číháte), snadno můžete svou akci promarnit. Jestliže odložíte iniciativu, všichni ostatní již použili své akce a vy jste na nic nereagovali, začíná nové kolo a vy jste svoji příležitost propásli.

Fak sledovat iniciativu?

Protože s iniciativou budete v konfliktech hodně pracovat, bude třeba udržet si přehled o tom, kdo ještě iniciativu má a kdo ji již využil k nějaké akci či protiakci. Asi nejjednodušší způsob je, že si všichni hráči nechají před sebou ležet kostky poté, co si na nich hodí iniciativu. Hráč, který provádí akci nebo protiakci, si tyto kostky po provedení akce dá stranou. Hráč, který již byl na řadě, ale iniciativu odložil, může například položit jednu kostku na druhou. To znamená, že akci již provést nemůže, může však reagovat protiakcí i na útoky, které nejsou vedeny na něj.

***Příklad:** Špiónka Zlatka chce zabránit úplatnému královskému rychtáři, aby otevřel městskou bránu nepřátelům. Rychtář má s sebou několik vojáků městské stráže a Zlatka ví, že k němu za těchto okolností nemá šanci proniknout. Proto chce získat iniciativu, aby po něm mohla hodit nůž dříve, než odsune závoru a vypustí obléhatele do města.*

Bohužel má smůlu a dva z vojáků mají vyšší hod na iniciativu než ona. Vrhnou se na ni. Zlatka sice dokáže uniknout jejich čepelím, ale na svou první protiakci musí vynaložit iniciativu a na druhou manévr obrana. Když se dostane k provedení akce rychtář, Zlatka již iniciativu nemá a nemůže tudíž po něm hodit nůž – protiakcí by mohla reagovat pouze na akci směřovanou na ni samotnou. Rychtář se však o ni nestará a otevírá městskou bránu.

Pro Zlatku by bylo výhodné, kdyby byla iniciativu získala, protože by mohla zaútočit na jakýkoliv cíl včetně rychtáře. Musela by být ovšem připravena na to, že svou akci vydráždí vojáky a ti se na ni sesypou jako vosy se svými protiakcemi. Úplně nejvýhodnější by proto pro ni bylo, kdyby iniciativu získal rychtář a ona mohla reagovat protiakcí s využitím iniciativy na něj. To by znamenalo, že jí v jejím útoku nikdo nemůže zabránit – ovšem v případě

nerozhodného bodu by zvítězil rychtář. Naopak špatná je pro Zlatku jakákoliv varianta, kdy nejvyšší iniciativu získá některý z vojáků, protože ten ji může svým útokem zaměstnat, připravit ji tak o iniciativu a tím i o možnost zastavit proradného rychtáře.

Jak využít iniciativu?

Když vyhrajete iniciativu, znamená to, že jste nejpohotovější – jako první se můžete odhodlat k akci. Když vyrazíte zvednout stavidla rybníka, nepřítel se vám v tom buď pokusí zabránit, nebo riskují, že budou bojovat po pás ve vodě – a to v těžkém brnění moc dobře nepůjde. Kdo je neaktivnější, ten ale také riskuje – láká protivníky k reakci, k protiútoky. To může být dobrý důvod, proč svoji iniciativu nevyužít, ale vyčkávat. Pokud víte, že za dveřmi stojí půl tučtu pacholků s kyji, nemusí být nejmoudřejší vyrazit ven mezi ně, ale naopak počkat, až se oni pokusí dostat dovnitř. Proto máte možnost i při vyhrané iniciativě čekat.

Přilákat na sebe pozornost nepřítele můžete ale i schválně. Zatímco se půlkruh pacholků stahuje kolem vás, může váš bojově méně zdatný druh vyrazit doručit vzkaz, který nesnese odkladu, nebo jich alespoň pár přetáhnout zezadu něčím těžkým po hlavě. To může udělat právě proto, že protivníci reagovali na váš výpad a nezbyly jim už akce, kterými by reagovali na něj.

Sami vidíte, že jednat první může a nemusí být dobrý nápad, podle situace. Ale jen když vyhrajete iniciativu, bude to rozhodnutí na vás.

Délka kola

Konflikty v DRAČÍM DOUPĚTI mohou mít různě dlouhá kola – od jediné vteřiny u bleskových akcí až po celé měsíce, kdybyste se rozhodli odehrávat bitvy a tažení armád. Důležité je pouze to, aby všichni hráči i Průvodce měli zhruba stejnou představu, jakou délku má kolo v právě odehrávaném konfliktu. Zejména by se měli shodnout, co se během něj dá zhruba stihnout.

Délka kola vám obvykle přirozeně vyplyne ze hry a odvine se od toho, jakou akci ohlásí hráč s nejvyšší iniciativou. Ostatní hráči už pak většinou dél-

ku svých protiakcí a následujících akcí přizpůsobí této první ohlášené akci. Také délka následujících kol už pak obvykle vychází z prvního odehraného kola konfliktu, i když to rozhodně není nezměnitelné pravidlo, jak si vzápětí ukážeme.

Pokud byste potřebovali nějaké orientační vodítko, pro hraní běžných dobrodružných příběhů se nejlépe hodí délka kola, během které se dá provést něco víc než jen jedno máchnutí mečem. Pravidla totiž počítají s tím, že hráči budou ohlašovat složitější a zajímavé akce, jako je například zaměstnat soupeře sérií seků tak, aby se jiný družiník zatím mohl proplížít za něj, nebo doběhnout k ohništi pro kotlík s horkou polévkou a chrstnout ji na nepřítele. Příliš krátké kolo by vás nutilo ohlašovat spíš jednodušší krátké akce (například doběhnout pro kotlík), takže byste mnohokrát házeli, než by se střet nějak vyvinul a jeho děj začal být zajímavý. Delší kolo vám naopak umožní, aby střelci popisovali, jak se snaží získat lepší pozici pro vyslání šípů nebo zacílit na soupeřovo slabé místo, aby kouzelníci nešetřili složitými gesty a zaklínadly, která provádějí během sesílání kouzla, nebo aby družiníci vzájemně spolupracovali a hráči popisovali, jak jejich postavy provádějí složitější akce zahrnující i taktická rozhodnutí, například vylákání soupeře na lávku nad propast a podobně.

Jak už jsme naznačili, délka kola nemusí být během konfliktu stále stejná. Lze ji změnit a přizpůsobit okolnostem v příběhu i u herního stolu.

Příklad: *Družinu posedávající v senku napadli neznámí hrdlůrezové. Mág Borri, který pospával nahoře v pokoji, uslyší zvuky boje a chce svým přátelům přispět na pomoc. Jenomže v prvním kole boje ohlašovali hráči i Průvodce tak krátké akce, že se délka kola v jejich představách ustálila na několika vteřinách. Průvodce proto Borriho hráči oznámí, že než vyrazí ven z pokoje a seběhne schody, uplynou ještě čtyři kola. Po celou tuto dobu se Borriho hráč Jonáš neúčastní hry a vždy, když přijde na řadu, jenom znuděně opakuje: „Pořád ještě sbíhám dolů.“*

Na tuto scénu jistě nebude Jonáš vzpomínat s nadšením. Přitom by bylo stačilo, kdyby se Průvodce s ostatními hráči dohodl, že v následujícím kole budou ohlašovat delší akce. Tím mohli všichni společně změnit délku kola tak, aby Borri stihl během něj přiběhnout do senku a mohl se již v příštím kole zapojit do probíhajícího konfliktu.

Překvapení

Zvláštním druhem konfliktu je *překvapení*, kdy jedna ze stran neví, že se v konfliktu vůbec nachází. Může jít o útok ze zálohy, vybírání kapes, proplížení se kolem stráží a podobně.

Průběh překvapení

Překvapení řešte jako sérii dvou hodů – v prvním, zkoušce, se aktivní postava pokusí nenápadně připravit svou akci, v druhém, výzvě, dostane cíl možnost si toho na poslední chvíli všimnout.

Zkoušku podstupuje postava, která vyvolala akci – budeme ji nazývat „překvapující“. Výsledek této zkoušky určuje, zda se akce může podařit. Pokud překvapující ve zkoušce selže, vyhodnocení končí a překvapení se nezdaří. Cíl získá iniciativu a může provést jakoukoliv akci.

Jestliže naopak překvapující uspěje, následuje obvykle výzva. Není to železným pravidlem. U bezvýznamných protivníků se může Průvodce hrou rozhodnout, že zkouška, kterou postava hráče podstoupila, k vyřešení situace postačuje. Je to podobné, jako když postava stojí tvář v tvář nějakému protivníkovi, ale ten je v příběhu natolik okrajový, že Průvodce umožní hrdinovi řešit střetnutí s ním jako zkoušku. Překvapující už si nehází na úspěch následující akce, ta uspěje automaticky. Nenápadné přiblížení stačí, aby dosáhl svého cíle (ukradl měšec či strhl strážného z hradeb).

Obvyklejší nicméně bude, že po úspěšné zkoušce překvapujícího následuje výzva. Výzvu podstupuje cíl akce. Úspěch ve výzvě znamená, že cíl postřehl překvapujícího včas a obě strany si jako obvykle hodí na iniciativu. Neúspěšná výzva znamená, že iniciativu automaticky získává překvapující a ten může ohlásit libovolnou akci, k níž ho opravňují okolnosti. Jeho výhodou bude to, že překvapený bude moci reagovat až na samotný konec jeho akce – například vyhnout se na poslední chvíli letící šipce z kuše. Jen velmi těžko bude moci v prvním kole konfliktu provést něco, co by překvapujícího vážněji ohrozilo.

Při hodu s překvapením tak mohou nastat tyto možnosti:

Překvapující neuspěje ve zkoušce: Pokus o překvapení je neúspěšný, protože překvapující něco pokazil a cíl si jej kvůli tomu včas všiml. Začíná konflikt, ve kterém cíl má iniciativu.

Překvapující uspěje ve zkoušce a Průvodce rozhodne, že cíl si nehází na výzvu: Překvapující



uspěje nejen v překvapení, ale i v akci proti cíli, která následuje.

Překvapující uspěje ve zkoušce a cíl ve výzvě také:

Pokus o překvapení je zčásti úspěšný, nicméně v jeho průběhu byl překvapující odhalen cílem a začíná konflikt, v němž si obě strany hodí na iniciativu.

Překvapující uspěje ve zkoušce, cíl ve výzvě nikoliv:

Akce cíl naprosto zaskočí, překvapující automaticky získá iniciativu a může ohlásit akci, kterou měl v plánu.

Pokud překvapující selže, můžete situaci vyložit například tak, že si cíl všiml pokusu o překvapení a tomu přizpůsobil své chování, vlákal překvapujícího do pasti a podobně. Jakým způsobem akce selhala, bude opět záležet na situaci v příběhu.

Jestliže jste si právě řekli „Tak moment! Pokud nechci, nic mě nedokáže překvapit! Pokud by mě mělo něco překvapit, pak prostě zaplatím nějaké zdroje a je to!“ – pak máte pravdu. Opatrní hráči se v této hře nemusí nikdy nechat žádnou cizí postavou překvapit, pokud mají dostatek zdrojů nebo jsou ochotní si způsobovat jizvy. Vždy se totiž mohou vyčerpat a tím si zaručit úspěch ve výzvě. I v takovém případě ale snaha o překvapení měla svůj výsledek, cíl totiž vyčerpal část svých zdrojů jen na to, aby překvapení odhalil, a je v následujícím konfliktu znevýhodněn.

Příklad: Lovce Jarik se chce připlížit k obrovi a vrazit mu dýku do zad. Jarikův plán se tedy skládá ze dvou akcí – připlížit se potichu k obrovi a zaútočit na něj ze zálohy. Podstoupí proto zkoušku, aby zjistil, zda vůbec má šanci ve své

snaze uspět. Průvodce mu na tuto zkoušku určí *Ohrožení ve výši 3*, protože k obroví bude muset postupovat otevřeným terénem jen s několika nízkými keři. Jestliže Jarik neuspěje, všimne si jej obr včas a může provést jakoukoliv akci – utéct do bezpečí, zburcovat ostatní obry a podobně.

Jestliže Jarik ve zkoušce uspěje, pak má Průvodce dvě možnosti, jak postupovat dál:

1. Pokud je zabití obra bezvýznamná příhoda, která nebude mít velký vliv na výsledek dobrodružství, Průvodce vůbec nebude reagovat. V takovém případě Jarik uspěl a obr nedostane možnost mu v tom zabránit hodem na výzvu ani vyčerpáním. Jarik se tedy potichu dostane až za obra a zabije ho – již samotná zkouška stačila k plnému úspěchu celé akce, se kterou hráč ani Průvodce zjevně nechťejí ztráct mnoho herního času.

2. Jestliže naopak půjde o důležitou situaci, například o obrtlo náčelníka nebo stráž hlídající významného zajatce, Průvodce výzvu vůči Jarikově úspěšné akci podstoupí. To mu dává možnost vyčerpát Sudbu při neúspěchu a zabránit tak tomu, aby byl obr napaden zcela nepřipravený. V příběhu to znamená, že obr pozorně čenichá a rozhlíží se za každým šramotem. Jeho Ohrožení ve výzvě určí Průvodce na 2, jelikož zde nejsou žádné mimořádné okolnosti. Překvapení pak může mít následující výsledky:

a. Obr uspěje ve výzvě, tudíž dojde ke střetu. Jarik se zřejmě dostal blízko, ale obr si jej v poslední chvíli všiml, takže si oba hodí na iniciativu, aby se zjistilo, kdo v dané situaci zareaguje rychleji. Ohrožení obou účastníků střetu bude dáno vzniklou situací. Jestliže například Průvodce popíše, že obr zaslechl šramot a s připravenou zbraní se vydal k houští, v němž se Jarik skrývá, bude zřejmě situace vyrovnaná a oba budou začínat s *Ohrožením ve výši 2*.

b. Pokud obr ve výzvě neuspěje (Průvodce se za obra nevyčerpá), opět dojde ke střetu, ale tentokrát získá Jarik automaticky iniciativu a může ohlásit akci začínající slovy „jak tam tak stojím za tím obrem s nožem v ruce...“. Průvodce má jen omezené možnosti, jak na takto popsanou akci reagovat. Obr rozhodně nebude moci svou protiakcí nijak uškodit Jarikovi, nanejvýš si zachrání život a snížit Ohrožení, které má vzhledem k situaci jistě vysoké.

K čemu vlastně překvapení?

Pokud úspěšná výzva zabrání úspěchu předchozí zkoušky, proč se jednoduše místo překvapení nepoužívá střet? Aby se postava mohla zúčastnit střetu, musí si už být vědoma toho, co se děje, a aktivně se tomu snažit zabránit. Překvapení se naproti tomu používá, když postava neví, že probíhá akce, která se jí týká (proto výzva cílí), a zároveň je tu někdo, kdo má zájem na úspěchu této akce (proto zkouška překvapujícího). Použití pravidel pro střet by způsobilo, že by se takový střet dal donekonečna protahovat vyčerpáním jedné nebo druhé strany, aniž bychom získali odpověď na otázku, zdali už cíl zjistil, co se děje, nebo ne.

Následky překvapení

Vzhledem k tomu, že překvapování (například plížení se vysokou trávou ke strážci) bezprostředně nezhoršuje ani nezlepšuje situaci cíle, nezvyšují mu akce překvapujících postav Ohrožení. Stejně tak akce cíle, kterou provádí v rámci výzvy (například vztyčení se a pozorné rozhlížení kolem), nemá na Ohrožení přímý vliv. Výsledkem těchto akcí je ale změna situace v příběhu, která může být zohledněna při určování Ohrožení v následném střetu.

Obecně se pravidla pro překvapení dobře hodí na situace, v nichž postava čelí nebezpečí, o kterém neví, nebo nemá mít jistotu o tom, jak její akce vlastně dopadla. Pokud je cílem překvapení nějaká hráčská postava, při rozhodování o vyčerpání by měl Průvodce hráči naznačit, o co zhruba se jedná, obzvláště pokud by následky neúspěšné výzvy mohly být pro postavu smrtící.

Příklad: Vyzvědačka Žira se příliš vyptávala na podezřelé události v knížecím městě, a tak se jí do piva v hostinci dostala „zvláštní přísada“ – prudký jed. Nyní jde o to, jestli si jedu všimne včas, nebo zda pivo vypije. Překvapujícím je travíček, který ve zkoušce uspěl. Žira podstupuje výzvu na povšimnutí si neznámé látky a dobromady jí padne 8, což na úspěch bez vyčerpání nestačí. Hráčka zatím neví, co se děje, Průvodce jí ale naznačí, že pivo chutná velice hořce a bylo by dobré tomu věnovat pozornost. Hráčka Žira se tak rozhodne neriskovat: popíše, jak její postava ještě jednou opatrně zkoumá chuť piva špičkou jazyka a zvažuje, jestli nemůže být zkaže-

né. Nakonec vyčerpá duševní zdroje (možná se pohádá s hostinským o kvalitu jeho piva a pak znovu zapátrá v paměti, co ví o chuti jedů) a rozpozná, že pivo bylo otráveno. Žira vyskočí, přičemž hledá mezi osazenstvem hostince travíče. Následuje hod na iniciativu, který rozhodne o tom, kdo z obou aktérů bude pobotovější. Obrožení budou mít nejspíš oba stejné.

Kdyby se Žira nevyčerpala, po setmění by začal jed působit a ona by musela podstoupit tělesnou výzvu na odolání jeho účinkům. Kdyby neuspěla v hod, musela by přemáhat svírající se brdlo a pálení v žaludku a zaplatit vyčerpání tělesnými zdroji, jinak by jí brožila smrt.

Shrnutí postupu při konfliktu

1. Na začátku konfliktu Průvodce stanoví Ohrožení všem účastníkům.
2. Na začátku každého kola konfliktu si jeho účastníci házejí iniciativu.
3. Postava s nejvyšší iniciativou, která ještě v tomto kole nejednala, může vyhlásit akci, nebo se může rozhodnout pouze reagovat a akci nevyhlašovat.
4. Na akci mohou protiakci reagovat všichni, kteří ještě v tomto kole nejednali.
5. Na akci může reagovat postava, která už v tomto kole jednala, jedině v případě, že akce míří proti ní a ona použije manévr obrana.
6. Na protiakci není možné nikdy a nijak reagovat.
7. Proti postavám, které reagovaly, se akce vyhodnocuje jako střet, proti postavám, které nereagovaly, jako zkouška. Postavy, které nereagovaly, se ani nemohou vyčerpát.
8. Když v tomto kole už všichni jednali (využili svou iniciativu), začíná nové kolo.
9. Zvláštními případy, které mohou v konfliktu nastat, jsou akce prostředí, akce jako následek jiné akce a překvapení.

MANÉVRY

Manévry představují jisté úpravy způsobu, jakým postava vykonává akci. Můžete chtít ovlivnit více soupeřů najednou nebo třeba soupeři prodrazdit vyčerpání. Existuje šest různých manévřů, které se používají v různých situacích. Postavy mají všechny tyto manévry k dispozici, nemusí se je nijak učit.

Platí však pravidlo, že **během jedné akce může postava použít jen jeden manévr**. Použití manévru stojí 1 zdroj, přičemž druh zdroje je určený vykonávanou akcí. U každého z manévřů je uvedeno, za jakých okolností je ho možné použít a kdy hráč ohlašuje, že ho používá.

Mnoho zvláštních schopností ras a povolání je založených na tom, že dávají postavám větší možnosti při používání manévřů – jedná se vlastně o jakýsi druh specializace postavy. Například *nadání* pro určitou činnost znamená, že postava při ní může používat dva manévry v jedné akci. *Zběhlost* dává postavě při určité činnosti možnost používat manévry zdarma. *Mistrovství* znamená, že postava může používat posílené verze manévřů. V těchto případech platí pravidlo, že pokud například dvě různé zvláštní schopnosti dávají postavě při určité činnosti manévr zdarma, pak získává jen jeden manévr zdarma a žádnou další výhodu už nezískává. Může ale samozřejmě kombinovat *nadání*, *zběhlost* a *mistrovství* v určité činnosti v jedné akci, takže bude provádět dva manévry, oba v posílené verzi a jeden z nich bude mít zadarmo.

Posílená verze manévru se označuje přídavkem „velmi“ a u každého manévru, který jí má, je napsané, čím se liší. Dokud postava nějakým způsobem nezíská schopnost používat posílený manévr (například naučením se zvláštní schopnosti nebo získáním artefaktu), nesmí se o jeho vykonání pokoušet! Při používání manévřů mějte na paměti, že základním pravidlem je, aby dění v herní realitě bylo uvěřitelné. Jen těžko můžete pomocí manévru *rozsáble* zaútočit mečem na několik skřetů, kteří stojí daleko od sebe. Stejně jako v jiných případech si nejdřív představte, jak situace vypadá a zda v ní manévr umíte použít.

Přesně

Manévr *přesně* znamená, že postava si dává záležet na preciznosti provedení své akce a vyvarovat se chyb, což zvětšuje její šance uspět bez vyčerpání (vyhrát hod). Používá se při ohlašování akce. Způsobí, že namísto hodu 2k6 si bude postava házet zvýhodněný hod (házi se třemi kostkami, z nichž se počítají jen dvě s nejvyššími čísly).

Manévr *velmi přesně* se liší v tom, že se používá až poté, co kostkami hodili všichni účastníci konfliktu – umožňuje vám tedy přihodit si třetí kostku (a vybrat dvě nejlepší) až v momentě, kdy víte, že to potřebujete. Jeho hlavní výhoda spočívá v mož-

nosti použít ho teprve ve chvíli, kdy je opravdu potřeba, a tím jednak šetřit zdroje a jednak umožnit použít jiný manévry v akcích, kde nebylo přesně potřebné.

Příklad: *Minstrel Řízek se dostal do finále pěvecké soutěže. Teď stojí po boku svého soka před knížetem a čeká na své životní vystoupení. Nechce nic ponechat náhodě, a proto si dá na svém vystoupení opravdu záležet. Za jeden svůj zdroj Vlivu si zjednoduší hod přidáním třetí kostky, čímž zlepší svoje šance v následujícím pěveckém střetu.*

Mocně

Pokud chce postava překonat možnosti soupeře a zhoršit mu šanci, že se vyhne následku prohry, správnou volbou je manévry *mocně*. Aktivuje se po hodů a zvyšuje cenu vyčerpání pro poraženého o 1 bod.

Manévry *velmi mocně* mění cenu vyčerpání o 2.

Příklad: *Hrun se střetl v přátelském zápase s Vlkavou (která má momentálně Ohrožení 5 – v zápase se jí nevedlo zrovna nejlépe). Jeho akcí bylo Vlkavu položit na lopatky a hod vybrál. Předtím, než se Vlkava rozhodne, zda se vyčerpá, může Hrun říci, že s ní zápasil mocně, a za 1 tělesný zdroj jí na tento střet zvýší cenu vyčerpání o 1. Pokud se bude chtít Vlkava vyhnout následkům Hrunovy akce, bude muset zaplatit 6 zdrojů místo 5, které by platila podle svého Ohrožení.*

Lstivě

Tento manévry představuje nečekané a překvapivé dopady akce. Používá se v případech, kdy chce postava z poměrně neškodné akce učinit pro soupeře velkou nepříjemnost nebo jí zakryje pravý úmysl. *Lstivě* ohlašuje postava poté, co soupeř prohrál a rozhodl se nevyčerpát. Za jeden zdroj zvýší nebo sníží Ohrožení cíle o další bod nad rámec dosavadních účinků. Dá se tedy použít nejen na zhoršení dopadu na nepřítele, ale také na výraznější zlepšení situace spojence. V herní realitě použití tohoto manévru znamená, že akce měla větší účinek, než se na první pohled zdálo, což může být důsledek finty nebo triku.

Manévry *velmi lstivě* mění dopad akce o další bod navíc – celkově se tedy Ohrožení změni o 3 body.

Příklad: *Ulrich urazil knížecího syna, který jej vyzval na souboj. Ulrich chce jako správný duellant svého soupeře nejen porazit, ale i pontžít, a proto si s ním nějaký čas pohrává. Během souboje vyrazí Ulrich soupeři zbraň z ruky a zvýší mu tak Ohrožení o 1. Soupeř ale netušil, že toto odzbrojení je přípravou na závěrečný útok. Ulrich za jeden tělesný zdroj lstivě zvýší šlechticovo Ohrožení o další bod, tedy celkově o dva. V dalším střetu souboj pravděpodobně skončí šlechticovou porážkou.*

Rychle

Tento manévry se hodí především pro postavy, které chtějí určovat průběh konfliktu a snaží se získat iniciativu. Jeho použití se ohlašuje před hodem na iniciativu a umožňuje postavě házet na iniciativu zvýhodněný hod (hod třemi kostkami a využití dvou lepších). Získávání iniciativy se považuje za duševní činnost, proto je aktivační cena tohoto manévru 1 Duše. Tento manévry se nepoužívá v rámci akce (získávání iniciativy se odehrává ještě před akcemi), proto jeho použití nevyulčuje použití jiného manévru v rámci akce či protiakce, která bude po získání iniciativy následovat.

Manévry *velmi rychle* je obdobný jako manévry *velmi přesně*. Umožňuje tedy přihodit si třetí kostku (a vybrat dvě nejlepší) až poté, co si všichni již na iniciativu hodili a je zřejmý výsledek. Při získávání iniciativy se sice žádné další manévry použít nedají, přesto má toto odložené rozhodnutí alespoň tu výhodu, že může ušetřit zdroje tam, kde člověk získá dostatečně vysokou iniciativu i bez manévru.

Příklad: *Vymítač Kostivít narazil v opuštěném domě nečekaně na skupinu umrlců. Má s sebou malé děvčátko, které našel ukryté ve sklepe, a chce je před mrtvými za každou cenu ochránit. Pokud se mu podaří získat iniciativu, bude moci provést rozsáhlou akci, s jejíž pomocí se se ochromující znamení na všechny umrlce v místnosti. Jestliže však budou ožvít mrtví rychlejší, mohou napadnout děvčátko a Kostivít bude muset vynaložit mnoho zdrojů, aby na akci každého z nich mohl jednotlivě reagovat. Proto vynaloží jeden duševní zdroj na to, aby zvýšil své šance na získání iniciativy pomocí manévru rychle. Hodí si třemi kostkami a vybere dvě vyšší čísla. Je rychlejší než kdokoliv z umrlců, a tak dostane šanci seslat své znamení na všechny nepřátele.*

Přesila

Velmi rychle si všimnete, že bojovat proti přesile není vůbec snadné. Co tedy dělat, když je nepřátel mnoho?

Nejlepší je zařídit, aby nebylo vůbec potřeba se s tolika nepřáteli střetnout – část jich odlákat, zastrašit, přesvědčit nebo podplatit. Špatné není ani přivést si posily a pomocníky. Pokud už je na takovou přípravu pozdě, když na jedné straně stojíte vy a na druhé čtyřnásobná přesila nepřátel, stále ještě není všechno ztraceno. Nepřátelé se k vám musí dostat na dosah, aby vás mohli ohrozit. Ustupte ke zdi, kryjte si záda se spolubojovníky, stáhněte se za dveře, kterými

neprojdou dva najednou – skutečně ohrozit vás můžou jen ti nepřátelé, kteří se k vám dostanou, a je jedno, kolik jím za zády stojí spolubojovníků. To platí i pro řadu dalších situací – při pronásledování mají opravdovou šanci vás dostihnout jen ti vepředu, ostatní by je museli obíhat. Při debatě se zapojí dva či tři hlasy, pak už to není debata, ale nesrozumitelný hluk.

Vždy hledejte způsoby, jak si co nejvíce naklonit okolnosti. Samozřejmě, když se na holé pláni postavíte bez rozumného plánu třem tuctům skřetích lučištníků, zemřete. Ale v takové situaci se těžko dalo čekat něco jiného.

Obrana

Tento manévr využijí hlavně postavy, které stojí v konfliktu proti přesile. *Obranu* postava ohlašuje potom, co byla ohlášena akce cílená na ni a **ona už nemá svou akci** (tedy utratila svoji iniciativu a „nemá už před sebou na stole kostky“). Použitím tohoto manévru získá možnost ohlásit protiakti, jako kdyby ještě neutratila svoji akci pro toto kolo. *Obranu* lze použít pouze proti akcím, které zasáhnou přímo postavu, nikoliv proti akcím mířeným jen na někoho jiného, například její spolubojovníky.

Manévr *obrana* nemá posílenou verzi.

Obrana a jiné manévry

Povšimněte si, že *obrana* je jedním z manévru. A jelikož platí pravidlo, že v jedné akci či protiakti můžete využít jen jeden manévr, znamená to, že k *obraně* již žádný další manévr využít nemůžete (pokud nemáte zvláštní schopnost umožňující vám provádět dva manévry v jedné akci či protiakti). Z toho plyne, že akce i protiaktce prováděné s využitím iniciativy mají možnost být díky manévru účinnější, zatímco reakce „navíc“ s využitím manévru *obrana* budou méně účinné.

To však neznamená, že byste měli protiaktce s pomocí *obranu* chápat jako pouhé kryty, úhyby a jiné pasivní akce. Ve skutečnosti můžete i s manévrem *obrana* ohlásit odvetu, která bude protivníka ohrožovat stejně jako jeho útok vás.

Příklad: Ulrich s přehledem vybral duel proti knížecímu synovi a teď stojí tvář v tvář dvěma knížecím gardistům, kteří jsou rozhodnutí mu dát lekci za pokoření syna jejich pána. Ulrich vybrává iniciativu a přetíná brdlo jednomu z gardistů. Druhý gardista však nelení a chce Ulricha nabodnout na hrot své halapartny. Ulrich zaplatí jeden tělesný zdroj a používá manévr obrana, díky kterému může ohlásit jako protiakti uskakování do dveří. Ulrich už nemůže pro tuto svou protiakti ohlásit žádný další manévr (nemůže tedy například uskakovat přesně).

Kdyby se druhý gardista pokusil místo toho vyvolat poplach, Ulrich mu v tom zabránit nedokáže. Není to akce cílená na něj, a proto manévr obrana použít nemůže.

Rozsáble

Manévr *rozsáble* dává možnost působit akcí najednou na více cílů. Stojí jeden zdroj bez ohledu na počet cílů. Příkladem je zastrašení skupiny vesničanů nebo zneškodnění dvou skřetů, kteří střeží vstup do podzemního království. Jen rozsáhlé akce mohou působit na několik cílů najednou – chce-li postava vykonat takovou akci a nemůže použít manévr *rozsáble* (například nemá zdroje na jeho zaplacení), nemůže takovou akci provést.

Použití manévru *rozsáble* je nutné ohlásit během popisování akce, kdy je potřeba určit všechny cíle i následek v případě úspěchu. Následek musí být pro všechny cíle stejný. Manévr není možné použít během reakce.

Manévr *rozsáble* nemá posílenou verzi.

Rychlejší hraní bez manévru rozsáhle

Pokud nemáte průběh vyhodnocení běžné zkoušky a střetu úplně v krvi, doporučujeme hrát bez manévru *rozsáhle*. Sice tím způsobíte, že některé situace nebude umět systém zachytit, ale vaše hra bude mnohem plynulejší. Až budete mít zkoušky a střety plně zvládnuté, můžete přidat i tento manévr.

Rozsáhlá protiakce (volitelné pravidlo)

Jestliže jste úspěšně zvládli vyhodnocování rozsáhlých akcí a nevádí vám komplikace, můžete dovolit používat manévr *rozsáhle* i pro protiakce během rozsáhlé akce. Takováto protiakce je snahou zabránit efektu rozsáhlé akce nejen na sebe, ale i na další konkrétní účastníky konfliktu, zároveň však nebrání vykonání akce jako takové. S použitím tohoto pravidla může postava například strhnout sebe i spolubojovníka do krytu před sprškou šípů bez toho, aby zabránila střelbě jako takové. Rozsáhlá protiakce by však měla být používána výhradně na souhlasící cíle (právě na akce jako strhávání spolubojovníka bokem a podobně), jinak by bylo velmi složité vyhodnotit celý střet.

Pravidlo: Během své akce může postava použít jeden z manévrů, zaplatí však za to jedním zdrojem podle povahy vykonávané akce.

Manévr *přesně* umožňuje házet zvýhodněný hod – hází se třemi kostkami, z nichž se počítají jen dvě nejlepší (*velmi přesně* umožňuje rozhodnout se až po hodu, zda postava manévr využije). Manévr *mocně* umožňuje zvýšit soupeři cenu vyčerpání o 1 (*velmi mocně* o 2). Manévr *lstivě* umožňuje zvýšit či snížit Ohrožení o 2 body (*velmi lstivě* o 3). Manévr *rychle* umožňuje házet na iniciativu zvýhodněný hod (*velmi rychle* umožňuje rozhodnout se až po hodu, zda postava manévr využije). Manévr *obrana* umožňuje provést protiakci vůči akci cílené na postavu, i když už postava nemá iniciativu. Manévr *rozsáhle* umožňuje působit jednou akcí na více cílů.

Volitelné pravidlo: Na ty, kdo s tím souhlasí, je možno použít rozsáhlou protiakci, která je má zachránit před rozsáhlou akcí.

POSTIHY

Postihy představují určitá omezení ve způsobu, jakým postava vykonává akci. Vznikají nejčastěji jako důsledky působení magie a dlouhodobě překážejí ve vykonávání určitých činností. Může se jednat například o nekontrolované třesení rukou, zatemnění mysli a podobně. Postih obvykle odezní při nejbližším soumraku či úsvitu.

Existují čtyři základní postihy: *nepřesně*, *chabě*, *hloupě* a *pomalů*. Jeden postih obvykle působí jen na jednu dovednost nebo skupinu dovedností, při jejichž vykonávání se projevuje.

Nepřesně

Nepřesně zmenšuje šance postavy na úspěch. Při určitých akcích, obvykle spojených s konkrétní dovedností nebo skupinou dovedností, si postava hází znevýhodněný hod (hází třemi kostkami a bere dvě horší) a nemůže využívat manévr *přesně* (a to ani ve chvíli, kdy mu jej užití zbraně nebo zvláštní schopnosti garantuje zdarma).

Chabě

Chabě znamená, že akce postavy jsou nedůrazné a je jednodušší vyhnout se jejich důsledkům. Při určitých akcích, obvykle spojených s konkrétní dovedností nebo skupinou dovedností, se soupeř vyčerpává o 1 zdroj levněji (minimálně ale za 1), postava nemůže využívat manévr *mocně*.

Hloupě

Hloupě znamená, že akce postavy jsou lehce čitelné, není těžké je odhadnout a nemají potřebný dopad. Při určitých akcích, obvykle spojených s konkrétní dovedností nebo skupinou dovedností, nedokáže postava zvednout soupeři Ohrožení a nemůže využívat manévr *lstivě*.

Pomalů

Pomalů znamená, že postava v konfliktech pomalu reaguje a jen těžko získává iniciativu. Vždy hází na iniciativu znevýhodněný hod (hodí třemi kostkami a bere horší dvě) a nemůže využívat manévr *rychle*.

Příklad: Barbar Hrun je stižen prokletím a kulhá. Hráč černokněžníka, který prokletí seslal, určil, že postih bude chabě a že nejvíce bude kulhání Hrunovi překážet v šermu, proto postiženou dovednos-

tí je „pěší boj se zbrání proti lidem“. Rvačka bude něco jiného, tady má Hrun možnost své kulhání obějit, když soupeře hned na začátku chytí a bude s ním zápasit. Stejně tak když Hrun vsedne na koně a bude bojovat ze sedla, kulhání se neuplatní. Když se však Hrun postaví se zbrání zvířeti, všichni bráči se shodnou, že situace je tak podobná boji se zbrání proti lidem, že by se i zde měl uplatnit postih za kulhání.

Stručné shrnutí postihů

Postihy zhoršují šance nebo snižují účinky některých akcí, zároveň postavě znemožní používat určité manévry. Postihy se obvykle vztahují na jednu dovednost nebo skupinu dovedností.

Postih *nepřesně* mění hod na znevýhodněný a znemožňuje postavě použít manévry *přesně*. Postih *chabě* snižuje protivníkovi vyčerpání o 1 (nikdy však pod 1), a postava nemůže použít manévry *mocně*. Postih *bloupě* neumožní postavě zvýšit protivníkovi Ohrožení ani použít manévry *lstivě*. Postih *pomalou* znevýhodňuje hod na iniciativu a zabraňuje postavě použít manévry *rychle*.

PLACENÍ ZDROJŮ V KONFLIKTECH

Během konfliktu nastává několik momentů, kdy se platí zdroje. Při každé platbě je třeba určit druh zdroje, který bude použit. Jak se to určuje? Zde je malé shrnutí:

Použití zvláštní schopnosti se platí podle akcí postavy, protože jsou součástí akce – pokud tedy postava provádí tělesnou akci, všechny poplatky za použití zvláštní schopnosti budou placené zdroji Těla.

Použití manévru se také platí dle akce postavy (ze stejného důvodu).

Vyčerpání je součástí soupeřovy akce, platí se tedy podle druhu jeho akce. Jde-li o zkoušku, žádná soupeřova akce neprobíhá a platí se tedy opět podle druhu akce postavy. Při výzvě se platí zpravidla podle druhu akce, které postava čelí.

PRAVIDLO NEJVĚTŠÍHO ÚČINKU

V textu pravidel jste na řadě míst mohli narazit na zásadu, že když se střetnou dva bonusy nebo jiné výhody, případně dvě náročnosti či jiné nevýhody, počítá se pouze jedna z nich – ta větší. V DRAČÍM DOUPĚTI platí totiž bez výjimky toto pravidlo: **kdy-**

koliv na jednu věc působí více vlivů vyjádřených číselnou hodnotou, počítá se vždy jen nejvyšší z nich, nikdy se nesčítají. Toto pravidlo výrazně zjednodušuje vyhodnocování situací, stačí vždy najít nejvýznamnější faktor a o ostatní se nestarat.

Příklady:

» **Postava provádí akci, na kterou se dá využít více povolání:** *připočítá jen jedno povolání – to, jehož úroveň je nejvyšší.*

» **Postava má slevu 1 na vyčerpání ze dvou různých zdrojů:** *bere se pouze nejvyšší ze slev, protože obě ovlivňují stejnou věc (cenu vyčerpání). V tomto případě tedy libovolná z obou slev, avšak pouze jedna.*

» **Postava má možnost provést manévry *mocně* zdarma ze dvou různých důvodů:** *postava vykoná běžnou verzi manévru (neposílenou), za který nemusí platit. Nezíská vykonáním manévru zdroje, ani nebude mít k dispozici posílenou verzi manévru.*

» **Postava má dvě schopnosti, které umožňují provádět manévry *obrana* jednou za kolo zadarmo:** *postava nemůže na jednu akci reagovat dvakrát, může však na dvě různé akce reagovat zadarmo.*

» **Postava použije manévry *lstivé* (úspěch akce zvýší Ohrožení o další bod) na akci, při níž je pod vlivem zaříkání, které jí dává *lstivost*:** *oba efekty dělají to samé – zvyšují dopad akce na Ohrožení cíle, proto v případě úspěchu akce změní Ohrožení pouze o 2 body, ne o 3.*

» **Postava plave v obzvláště rozbouřené řece (náročnost 1) a má na sobě těžkou zbroj (náročnost 2 za těžké naložení):** *postava zaplatí za pokus o akci 2 zdroje, protože ze dvou náročností se počítá jen ta vyšší.*

Placení zdrojů za manévry a zvláštní schopnosti zdánlivě z tohoto pravidla vybočuje, ale není tomu tak – aktivace každého manévru a každé zvláštní schopnosti představuje zcela samostatnou platbu, protože nejde o tutéž věc.

Příklady:

» **Postava má zvláštní schopnost, která jí umožňuje vykonat dva manévry v rámci jedné akce, a používá najednou *mocně* (aktivace 1 zdroj) i *lstivé* (aktivace 1 zdroj):** *použití každého z manévru je samostatná platba, postupně tedy zaplatí celkem 2 zdroje.*

» Postava může díky zvláštní schopnosti (aktivace 1 zdroj) vykonat akci, která by pro kohokoliv jiného byla nemožná, přičemž pro ni je pouze náročná (náročnost 1), a během této akce navíc používá manévr *přesně* (aktivace 1 zdroj): *I když se zdá, že se každá z těchto plateb vztahuje na cenu akce (a všechny tři se platí ještě před hodem), není tomu tak. Zvláštní schopnost je třeba zaplatit, aby mělo smysl o takové akci vůbec uvažovat. Náročnost je třeba zaplatit, aby bylo možné se o akci pokusit alespoň s nějakou šancí na úspěch. Stejně tak je třeba zaplatit manévr, aby bylo možné jej při akci použít.*

PRAVIDLO OKAMŽITOSTI

Toto pravidlo je spíše pomůckou a vysvětlením principů, na kterých je hra vystavěna, a zní velmi jednoduše – rozhodnutí, utracení zdrojů, vykonání a účinek jakékoliv akce nastávají vždy okamžitě. To znamená, že rozhodnutí, zda něco použijete, učiníte až v momentě, kdy nastává účinek onoho použití. Pokud někdy budete mít pochyby o tom, kdy se rozhodovat, případně kdy platit zdroje, odpověď je vždy stejná – ve chvíli, kdy nastane účinek.

Příklady:

- » *Před hodem na iniciativu se můžete rozhodnout pro manévr rychle.*
- » *Při vyhlásování akce vás Průvodce upozorní, pokud by se jednalo o náročnou akci, a vy se můžete rozhodnout pokračovat a zaplatit náročnost, nebo provést jinou akci.*
- » *Při vyhlásování akce se můžete rozhodnout pro manévr rozsáhle.*
- » *Při vyhlásování akce také platíte poplatky, které pro takovou akci předepisují použité zvláštní schopnosti.*

Mastičkář Pentol má zvláštní schopnost Všelék, při které za jeden duševní zdroj může vyrobit silnější lektvar. Pokud se rozhodne připravit všelék, ale neuspěje ve zkoušce a nevyčerpá se, pak o tento zdroj přijde.

- » *Než si kterýkoliv z účastníků hodí, můžete se rozhodnout pro manévr přesně.*
- » *Pokud zvítězíte ve střetu, ale předtím, než se protivník rozhodne, zda se vyčerpá, můžete použít manévr mocně.*
- » *Jestliže zvítězíte ve střetu a protivník se rozhodne nevyčerpat se, můžete použít manévr lstivě.*

ODPOČINEK A LÉČENÍ

Jak již bylo řečeno, čerpání zdrojů představuje drobné poškození těla, vlivu a duše. Obnova zdrojů představuje vymizení těchto škrábanců, oděrek a šrámů.

Odpočinek

Zdroje si postava doplňuje odpočinkem v závislosti na jeho kvalitě a rozsahu. Pro jednoduchost rozlišujeme pouze dva druhy odpočinku:

Kvalitní odpočinek (sucho, teplo, dostatek jídla, bezpečí): postava si doplní všechny chybějící zdroje.

Nekvalitní odpočinek (tábořiště, nutnost držení stráže, nízká kvalita či nedostatek jídla): postava si doplní 3 zdroje. Záleží na hráčové volbě, které zdroje si hrdina doplní, je možné je i libovolně kombinovat.

Příklad: Po náročném dobrodružství ve skřetích horách oddechuje Hrun v nevěstinci „U Červené lucerny“. Protože tento nevěstinec je široko daleko známý svou komplexní péčí (a tomu odpovídajícími cenami), obnoví si Hrun všechny chybějící zdroje. Další den ráno zvaží Hrun výlet na Zlobří útes, ale při vzpomínce na šamanův nůž přejede prsty po ještě stále mokuující ráně na hrudi a raději si to rozmyslí. Zaplatí si druhý den odpočinku a doléčí si během dne ještě i některé nevyлéčené jizvy – konec konců, hrdina musí umět také vyčkat na správnou chvíli.

Druhy jizev

Jizvy postav se dělí na tělesné, duševní a jizvy na Vlivu. O zařazení jizvy k příslušné vlastnosti rozhoduje hráč v okamžiku, kdy jizvu postavě udělje. Většinou je to pochopitelně tak, že hráč potřebuje získat určitý druh zdrojů a podle toho vymyslí odpovídající jizvu. Měl by se přitom držet pravidla, že jizva má postavu omezovat v příslušné oblasti, tedy buď v tělesných, duševních nebo společenských činnostech. Některé jizvy lze samozřejmě zařadit do více různých kategorií. Záleží pak čistě na volbě hráče, který následek jizvy chce zdůraznit.

Příklad: Na Hruna útočí nožem přistavní dělník a snaží se mu přetnout krční tepnu. Hrun se pokusí útočnicka vylákat na molo, aby jej mohl shodit do vody, ale jeho hráč Petr probraje bod. Protože Hrun je již vyčerpán, musí mu Petr udělit tělesnou jizvu, aby se

mohl vyhnout neúspěchu. Vymyslí proto jizvu „šrámy na tváři“ a popíše, jak protivník Hruna pořežal nožem na obličej. Získá tím potřebné tělesné zdroje.

O něco později se Hrun pokouší svěst Květicu, zemanskou dcerku. Ona chce ale přivolat strážce. I tentokrát Petr hod probraje a nemá dost zdrojů Vlivu, aby se vyčerpal. Bude-li se přesto chtít vyhnout neúspěchu, nic mu nebrání, aby popsal, jak Květica Hruna poškrábala, když ji nežně sevřel v náručí, a aby i tentokrát udělil Hrunovi jizvu „šrámy na tváři“. V tomto případě půjde ovšem o jizvu na Vlivu (protože právě Vliv Hrun potřebuje, aby Květicí zabránil křičet). Podrápaný obličej mu jistě může v budoucnu ztěžovat situaci, když se bude snažit na někoho společensky zapůsobit.

Léčení jizev

Jizva představuje trvalé poranění, které nezmizí jen tak samo od sebe. Odstranění nejhorších následků jizvy (zastavení krváčení, překonání aktuálního záchvatu a podobně) je většinou součástí běžného odpočinku. Úplné vyléčení jizvy však vyžaduje dostatek času a pozornosti v příhodném prostředí.

Odstranění jedné úrovně jizvy je podmíněno úspěšnou zkouškou toho, kdo jizvu léčí. Ohrožení je dané prostředím a podmínkami a stejně jako při každé jiné zkoušce je možné uspět i pomocí vyčerpání. Na odstranění jizvy se hází na konci ošetření a odpočinku nutného k vyléčení jizvy (viz níže). Pokud je ošetřovatel úspěšný, může ošetřovaný zaplatit 5 zdrojů a zhojit si tak jednu úroveň jizvy. Tato cena představuje hojení, které je vždy vyčerpávající pro ošetřovaného, a to i v rukou toho nejlepšího lékaře. Platba zdrojů na zhojení jizvy proběhne ve chvíli, kdy se jizva zhojí. Pokud není hod úspěšný a ošetřovatel se nevyčerpá, pak při léčbě nastaly závažné komplikace a byla neúspěšná. Pro vyléčení se tak musí opakovat celý proces včetně ošetření a odpočinku (do té doby jsou omezení daná jizvou v platnosti).

Postava by měla k hojení přednostně použít zdroje stejného druhu, jako je charakter léčené jizvy.

Když však nemá momentálně dostatek zdrojů daného druhu, může platit i ostatními druhy zdrojů (lze tak například ke zhojení dvou tělesných jizev použít 5 zdrojů Těla na první a na druhou 2 zdroje Těla a 3 zdroje Duše, protože tělesné zdroje byly vyčerpány). V případě, že jsou jizvy tak závažné, že nemá postižený dostatek zdrojů na jejich zhojení, musí se spolehat na zdroje z léků nebo jiných medikamentů (o nich se více dočtete v kapitole o vybavení). Není možné si udělit novou



Prospěšná jizva?

Povšimněte si, že některé jizvy by mohly být v určitých situacích považovány za výhodu. Například jizva „šrámy na tváři“ zařazená pod Vliv může na první pohled při zastrašování spíše pomoci, ačkoliv jde také o činnost zařazenou pod Vliv. To ale neznamená, že by si hráč podle toho, jakou akci právě vykonává, jizvu buď počítal, nebo ne. Omezení počtu zdrojů, které z jizvy vyplývá, platí dokud není jizva vyléčena. Do té doby si totiž hrdina nese jizvu s sebou, a to i s jejími následky. Představit si to můžeme například tak, že posměšky, které kvůli škrábancům od děvčete utřil, snížily jeho sebevědomí natolik, že i v zastrašování je nyní nejistý. Jeho poškrábaný obličej vypadá o něco děsivěji, ale to nemůže situaci zachránit.

jizvu na hojení té původní. Jak dlouho bude léčení a hojení trvat, záleží na dohodě hráčů. Bude však při ní třeba brát v úvahu typ jizvy a její úroveň – čím těžší a závažnější je poranění, tím déle se bude hojit. Pokud chcete hrát realističtější příběhy, můžete se dohodnout, že například zlomená noha se bude hojit třeba i celý měsíc. Zatímco u krátkodobých jizev bude stačit jednoduché ošetření, u dlouhotrvajícího léčení bude potřeba, aby měl lékař pacienta v trvalé péči nebo ho alespoň pravidelně kontroloval a upravoval léčbu podle momentálních potřeb. Ošetřovatel si ale i v takovém případě bude házet pouze jednou, na konci léčení.

Při každém snížení úrovně jizvy o 1 si postava opět zvýší o 1 aktuální hranici příslušné vlastnosti (umaže v deníku postavy jeden křížek). Samozřejmě tak nemůže zvýšit vlastnost nad původní hranici. Léčením nezíská postava zdroj příslušné vlastnosti, ten zůstává po vyléčení jizvy vyčerpaný (ve čtverečku na deníku tedy hráč ponechá jednoduché proškrtnutí odpovídající vyčerpanému zdroji). Když jizva klesne na úroveň 0, je úplně vyléčena a z deníku postavy se vymaže i její název.

Příklad: *Raněný Hrun leží u městského mastičkáře, který se stará o škarou reznou ránu na jeho zádech – Hrun ji má sice obvázanou, ale aby se zahojila úplně, bude potřeba odborná péče. Maximální úroveň Hrunova Těla je 8, ale jizva („řezná rána –*

úroveň 2“) mu ji snížila na 6. Odpočinek v hostinci mu vrátil ztracené síly, takže má k dispozici všech 6 zdrojů Těla.

Mastičkář Hruna úspěšně ošetřil a obvázal. Hrun za 5 zdrojů snížil úroveň jizvy o jeden stupeň na 1. Hranici těla má teď 7 a zůstává mu už jen jeden zdroj. Mastičkář nechá Hruna odpočívat, aby nabral síly, a svěří ho k ošetřování své dceři Elišce.

Druhý den převazuje Eliška Hrunovo zranění, aby se dobře scelilo. Odpočinek doplnil Hrunovi všechny zdroje Těla, takže teď má hranici Těla 7 a 7 tělesných zdrojů. Eliška si dá záležet, aby Hruna dobře ošetřila, a raději se vyčerpá, než aby trpěl (neuspěla v hodu, ale díky vyčerpání uspěla ve zkoušce). Hrun opět zaplatí 5 zdrojů, čímž jizva zanikne. Na jeho zádech zůstane šrám, ten je pro něj ale už spíše výhodou – vesnické holky zbožňují zjizvené hrdiny. Hranice Těla mu stoupne na 8 a zůstanou mu jen 2 zdroje. Hrun s tváří Elišky před očima usíná spánkem spravedlivých. Kdyby měl Hrun vážnější zranění, nebylo by samozřejmé, že si vyléčí jizvu hned. Některé rány potřebují čas na léčení, proto například napravování zlámaných kostí chvilu trvá.

Pro léčení jizev platí stejné omezení, jako pro jakékoliv jiné činnosti – nemožné akce vykonat jednoduše nelze (vůbec se nehází). Například useknutá ruka, morová nákaza, hluboké šílenství nebo odsouzení králem do vyhnanství budou jizvy, které hráčské postavy obvykle nebudou schopné vyléčit. Totéž platí pro jizvy způsobené magií, jako je zkamenění paže, omámení mágem nebo ztráta řeči. Takovou jizvu vyléčí jen ten, kdo umí kouzlo zlomit.

U jizev léčitelných běžnými prostředky nicméně platí, že kdokoliv se může pokusit je ošetřit. Příslušníci povolání, která mají na léčení určitého druhu jizev přímo dovednost, budou mít pouze větší šanci, že léčení zvládnou bez vyčerpání svých vlastních zdrojů.

Mohu se ošetřovat sám?

Ano, ale není to nic lehkého. Postava, která se ošetřuje sama, je zároveň ošetřovatelem i ošetřovaným – v případě neúspěchu ve zkoušce tak bude platit jak vyčerpání (se zvýšeným Ohrožením za ztížené podmínky), tak i 5 zdrojů za zhojení jizvy. To už je docela dost zdrojů – proto být osamělým vlkem se moc nevyplácí.

Léčitelské dovednosti jsou rozděleny na léčení tělesných jizev, které je denním chlebem mastičkáře, duševních jizev, jež dobře ovládá zaříkávač, a na obnovování Vlivu, které najdete u pokročilého povolání zvěda. Toto dělení je ale třeba brát pouze jako orientační. Například smysly spadají pod vlastnost Duše, ovšem léčení zraku zasaženého žiravinou je zcela jasně léčením Těla a bude tedy možno si při něm počítat bonus za povolání mastičkáře, nikoliv zaříkávače. Za lékařský zásah v tělesné oblasti, typický pro mastičkáře, lze označit také odstranění vypáleného cejchu označujícího zločince, ačkoliv z hlediska pravidel půjde o vyléčení jizvy na Vlivu. Proto je třeba k dělení léčení na různé druhy (ostatně jako ke kterémukoliv jinému dělení v této knize) přistupovat s využitím zdravého rozumu a s přihlédnutím k logice systému i fungování světa.

Poslední věcí, která stojí za zmínku, je, že léčení těla i duše bývá obvykle v myslích lidí úzce spjaté s magií a nadpřirozenými silami. Součástí léčebných postupů proto bývají vedle obvažování ran, podávání lektvarů a uklidňujících nápojů též různé rituály. Ty mohou obsahovat modlitby a zaklínání, vykuřování místností vonnými bylinami, použití

Stručné shrnutí odpočinku a léčení

Při kvalitním odpočinku si postava doplní všechny chybějící zdroje; při nekvalitním tři zdroje, které hráč rozdělí podle svého uvážení.

Postava si sníží úroveň jizvy o 1, pokud její ránu někdo úspěšně ošetří (úspěšný hod), postava na konci procesu vynaloží 5 zdrojů a uplynula doba potřebná k léčení takové jizvy. Zároveň se snížením úrovně jizvy si postava zvýší maximum příslušného zdroje o 1, ale aktuální počet zdrojů se nezvýší. Jizva je zcela vyléčena, když její úroveň klesne na 0.

run a různých znaků vyrytých do zvířecích kostí nebo napsaných na pergamen či připevňování různých bylinných a zvířecích amuletů k tělu nemocného nebo nad jeho lůžko. Většina zaříkávačů a mastičkářů používá takové postupy proto, že skutečně jsou součástí receptů, které jim předali jejich mistři, a oni sami věří v jejich čarovnou moc. Jiní je však provádějí jen proto, že to od nich lidé očekávají a že tím posilují víru nemocného v uzdravení a dodávají mu sílu.



VYBAVENÍ

Mladý šermíř se ve tmě skladiště rychle přebraboval v hromadách zabaveného haraburdí. Snažil se nadělat co nejméně hluku, zatímco drubý muž stál u dveří a nervózně z nich vyhlížel ven:

„Při bozích, pospěš si! Za chvíli můžou žalářníka vyмотat z těch hadrů, kterými jsme ho svázali, a budeme zpátky ve svých celách dřív, než se nadějeme.“

„Hledám svůj meč! Bez něho odsud neodejdu.“

„Je ti dražší meč nebo život? Nemůžeme se tu zdržet ani o chvíli déle ... odcházíme! Popadni jakékoli železo a jdeme!“

Šermíř zaklel, vytáhl z hromady první čepel, která mu přišla pod ruku, a vyrazil ke dveřím. Oba uprchlíci se během chvíle ztratili v temnotě pod hradbou tvrze.

Většina dobrodruhů u sebe mívá nějakou zbraň, tábornickou výstroj, lano, lucernu pro průzkumy temných prostor a řadu dalších užitečných předmětů, které nazýváme souhrnně vybavení. Vybavením mohou být i méně obvyklé věci, například průvodní

glejt, památeční medailonek či hojivá mast na rány. Mezi vybavení počítáme dokonce i některá příběhově nedůležitá zvířata, kupříkladu osla, který nese hrdinovi část nákladu.

Na následujících stránkách probereme nejprve otázku naložení (tedy co vlastně hrdina všechno unese) a poté obecná pravidla pro nástroje, ochranné předměty, spotřební předměty a nástrahy. Podrobněji se budeme zabývat zbraněmi a zbrojí, tento typ vybavení mívá totiž v dobrodružných příbězích významnou roli.

NALOŽENÍ

Vybavení hrdinovi značně usnadňuje život. Na druhé straně, pokud si ho nabere moc, může mu také život pořádně ztěžovat. Ve hře proto rozeznáváme tři druhy naložení – lehké, střední a těžké. Jak je váš hrdina naložen, zjistíte jednoduše odhadem. Podívejte se na obrázek na této stránce a určete, které ze tří figur se vaše postava nejvíce blíží tím, kolik toho má na sobě a u sebe. Zvláštním případem je brnění, které také



může zvyšovat naložení, podrobnosti najdete v oddílu věnovaném zbrojím.

Jistě si sami dovedete představit, že pro středně nebo dokonce těžce naloženého člověka budou některé činnosti dosti náročné. O jaké činnosti půjde, záleží na dohodě hráčů v konkrétní situaci. Následující seznam je spíše orientační: běh, plavání, tichý pohyb, rovnováha, skoky a pády, šplh a lezení, protahování se úzkými otvory, vykroucení se z pout, vykrádání kapes a odřezávání měšců, střelba a vrh, jednání se zvířaty, léčení lidského těla, výroba předmětů, nástrah, lektvarů, jedů a dalších věcí, opravy vybavení, kouzlení.

Z hlediska pravidel se to projeví tak, že pro středně naloženou postavu mají tyto činnosti náročnost 1, pro těžce naloženou náročnost 2. Druh zdroje, kterým se náročnost platí, závisí na druhu akce. Za snahu o tichý pohyb zaplatí naložená postava tělesnými zdroji, za kouzlení nejčastěji duševními.

Pravidlo: Střední a těžké naložení ztěžují postavě některé činnosti – aby se o ně mohla pokusit, musí zaplatit svými zdroji poplatek za náročnost akce. U středního naložení je náročnost 1, u těžkého 2. Druh zdrojů, kterými se za náročnost platí, je určený povahou prováděné činnosti.

NÁSTROJE

Nástroje jsou nejdůležitější kategorií vybavení. Patří mezi ně například zbraně, torny, lana, paklíče, křesadla, pochodně a podobné věci. Jejich význam pro hru spočívá v tom, že umožňují hrdinům provádět činnosti, které by bez vybavení nemohli vykonat buď vůbec, nebo jen se značnými obtížemi.

Určité činnosti může postava vykonat jen s pomocí vhodného nástroje.

Prříklad: K prohlídce reliéfu vytesaného na stropě podzemní kobky je potřebná zažehnutá lucerna nebo pochodeň, na svázání zajatce je nutné mít provaz. Postava se může samozřejmě pokusit reliéf prozkoumat i po hmatu a zajatce místo svázání omráčit. To jsou však náhradní řešení, která budou mít své důsledky pro příběh (k probmatání reliéfu bude nejprve nutné se k němu naboru dostat, omráčení zajatce s sebou nese riziko jeho zabití či zmrzačení, nemluví o tom, že se může probrat předčasně).

Pravidlo: Nástroje umožňují postavě provádět některé akce nebo použít některá řešení situací, které by bez nich byly buď náročné, nebo dokonce úplně nemožné.

Některé činnosti je možné vykonat i bez nástroje, ten však jejich provedení výrazně usnadní.

Prříklad: Prohledání cizího domu během noci bez použití světla bude obvykle náročné (postava platí za pokus o náročnou činnost svými zdroji), vylézt na hladký skalní převis bez lana už může být dokonce nemožné (o nemožnou činnost se postava nemůže vůbec pokusit). Při použití lucerny k prohledávání a lana bozeného kamarádem k lezení se může náročná činnost stát běžnou a nemožná činnost „pouze“ náročnou. Přesné posouzení toho, jaký význam bude mít v konkrétní situaci použití vhodného nástroje, je na hráčích a Průvodci.

Vhodně použité nástroje rozšiřují hrdinovy možnosti, pokud jde o ovlivňování Ohrožení v konfliktech.

Prříklad: Zvyšit soupeři Ohrožení lze například tak, že mu postava posvítí lucernou do očí. Snížít Ohrožení svému spojenci, který leze na skálu, může postava tím, že mu hodí lano. Akce měnění Ohrožení je obvykle možné provádět i bez vybavení, ale je potom nutné použít jiný popis činnosti (nepřítele je možné oslnit kouzlem, lezci je možno pomoci ukázaním nejschůdnější trasy).

Zbraně a štít

Zbraně jsou zvláštním druhem nástrojů a platí pro ně obecná pravidla pro nástroje. V napínavých příbězích plných bojů hrají ale zbraně důležitou roli. Ve hře se to projeví tak, že zbraně dávají postavě právo provádět v každém útoku či protiútku, při kterém zbraň použije, určitý manévr zdarma. Manévr odpovídá druhu zbraně. Podrobnější přehled dává rámeček na straně 134.

Prříklad: Sekera je sečná zbraň a dává postavě právo provádět v boji zblízka manévr přesně zdarma. Naproti tomu dýka je bodná zbraň a dává tedy postavě právo provádět zdarma manévr lstivě.

Štít je pro účely hry považován za zvláštní, obranný druh zbraně. Zatímco útočné zbraně dávají postavě

Dokáže to nebo ne?

Občas budete na vážkách, zda by akce postavy měla bez vybavení šanci na úspěch či nikoliv. V takových případech je lepší postavě umožnit akci provést, byť za cenu zvýšeného Ohrožení nebo stanovení náročnosti akce. Hráč tak bude i nadále motivován hledat jiné nápadité řešení situace, při němž by vybavení nepotřeboval, ale v krajním případě se bude moci jeho postava přece jen pokusit o náročnou a vyčerpávající akci. Nedostatek vybavení by měl hrdinovi postup v příběhu ztěžovat, ale neměl by mu úplně znemožnit příběh prožít.

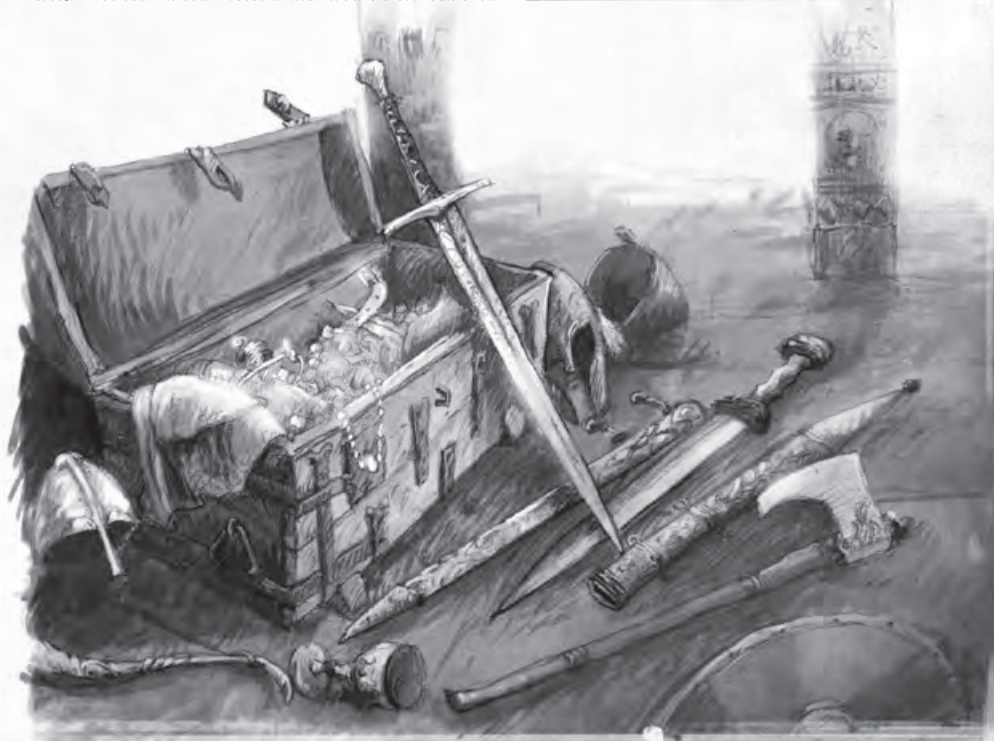
právo použít v každém útoku či protiútku zdarma jeden z manévřů *přesně, mocně* a *lživě*, štít dává postavě právo použít jednou za kolo zdarma manévř *obrana*. Štít je tedy výhodný zejména v boji proti přesile nebo do bitevní skrumáže.

Příklad: Barbara Hruna s mečem v jedné a štítem v druhé ruce obstoupila trojice skřetů. Hrun získá iniciativu, rozhodne se zaútočit a jednoho skřeta složí mocnou ranou meče. Další dva skřeti však na

něj v témže kole vedou útok. Protože Hrun už využil svou iniciativu, musí použít dvakrát manévř obrana, jestliže chce na oba útoky reagovat. První obranu má díky štítu zdarma, teprve za druhou musí zaplatit jedním tělesným zdrojem.

Konečně je třeba se zmínit, že postava může v boji použít i nouzovou zbraň, například hůl, nohu od stolu nebo kámen. Takové zbraně nedávají zdarma žádný manévř, protože nejde o nástroje určené k boji. Nelze jim proto ani udělit při bojovém použití jizvu (o jizvách na vybavení a získávání zdrojů z nich si více povíme v oddílu Poškození). Jedinou výhodou nouzové zbraně tak bude to, že vám umožní provádět některé akce, které byste holýma rukama provést nemohli (například rozbitým korbelem nebo střepem můžete protivníka poranit na čele, aby mu krev stékala do očí).

Pravidlo: Zbraň dává postavě právo provést v boji zdarma jeden z manévřů *přesně, mocně* a *lživě*. Štít dává postavě právo použít jednou za kolo zdarma manévř *obrana*. Nouzové zbraně žádný manévř zdarma neposkytují.



Délky a dostřely zbraní (volitelné pravidlo)

Pokud chcete dát větší význam výběru konkrétní zbraně a zohlednit i fakt, zda má postava v ruce nouzovou zbraň, můžete zavést nepovinné pravidlo o délce zbraní pro boj zblízka. Toto pravidlo stanovuje, že ten, kdo má v ruce delší zbraň než soupeř, má právo provést vůči tomuto soupeři při každé své akci či protiaksi dva manévry. Naopak ten, kdo má kratší zbraň, a je tedy pohyblivější, může vůči soupeři s delší zbraní použít zdarma manévr *obrana*. Znamená to, že v souboji „jeden na jednoho“ je jednoznačně výhodnější mít delší zbraň. Ta umožňuje provádět dva z manévrů *přesně*, *mocně* a *lživě* v jedné akci či protiaksi, k níž využíváte svou iniciativu, nebo si přibrat jeden z těchto manévrů k manévru *obrana*, když provádíte s jeho pomocí v daném kole protiaksi „navíc“. V hromadné bitce či rvačce s přesilou už se ale uplatní i určité výhody kratší zbraně.

Rozeznáváme tři délky zbraní – krátké, střední a dlouhé. Délky jednotlivých zbraní pro boj zblízka opět najdete v rámečku na této stránce.

Pokud mají dva soupeři stejnou délku zbraně, může ještě hrát roli, který z nich má lepší postavení. Jeho zbraň je totiž v takovém případě považována za delší. Typickým příkladem lepšího postavení je jezdec na koni bojující proti pěšimu nepříteli. Stejně tak lze ale za lepší postavení oproti pěšimu útočníkovi považovat pozici na palisádě nebo na obrněném voze.

Délky zbraní se nesčítají, používá se vždy délka té zbraně, kterou postava právě útočí. Například postava s tesákem (střední délka) a puklím (krátká délka) bojuje střední zbraní, když při své akci využívá tesák, nebo krátkou zbraní, když použije puklím. Jestliže je akce postavy složitější a hrdina při ní použije obě své zbraně (například tesákem chce protivníka jen vylákat a puklím jej pak udeřit do odkrytého místa), platí pravidlo největšího účinku, tedy započítá se délka jedné z použitých zbraní podle volby hráče.

Příklad: *Barbar Hrun svírá v ruce dýku (krátká zbraň) a stojí proti lapkovi ozbrojenému sekero (střední zbraň). Lapka se na něj vrhne a použije při útoku manévr přesně, který mu sekera dává zdarma. Když lapka uspěje, zaplatí si navíc ještě použití manévru lživě, aby Hrunovi zvýšil Ohrožení o 2, jelikož mu delší zbraň dává právo provádět v každé akci dva manévry. Hrun má kratší zbraň a poněvadž tu*

není žádný další soupeř, kterému by se mohl bránit, délka jeho zbraně mu žádnou zvláštní výhodu pro střet s lapkou nedává.

I když se na první pohled může zdát, že dlouhé zbraně jsou nejvýhodnější volbou, je třeba mít na paměti, že mají i svá omezení. Dlouhé zbraně se většinou v boji drží oběma rukama, takže není možné k nim

Zbraně pro boj zblízka**nouzové**

- » **lidské tělo (pěsti, kopy):** krátká
- » **boxer, korbel:** krátké
- » **obušek, noha od stolu:** střední
- » **dlouhá hůl, stanová tyč:** dlouhé

bodné (zdarma *lživě*)

- » **dýka, nůž:** krátké
- » **kopí:** dlouhá

sečné (zdarma *přesně*)

- » **řeznický sekáč:** krátká
- » **tesák, šavle, sekera, meč:** střední
- » **sudlice, kůsa:** dlouhé

drtivé (zdarma *mocně*)

- » **puklír:** krátká
- » **palcát, řemdih:** střední
- » **okovaný cep, okovaná hůl, kyj, válečné kladivo:** dlouhé

obranné (zdarma *obrana*)

- » **štít:** střední

Zbraně pro boj z dálky**nouzové**

- » **kámen:** krátký dostřel (asi 12 kroků)

vrhací (zdarma *lživě*)

- » **nůž, vrhací sekera:** krátký dostřel (asi 12 kroků)
- » **oštěp, prak:** střední dostřel (asi 24 kroků)

střelné (zdarma *přesně*)

- » **luk:** dlouhý dostřel (asi 80 kroků)

mechanické střelné (zdarma *mocně*)

- » **kuše:** dlouhý dostřel (asi 80 kroků)

používat štít nebo si svítit loučí. V určitých situacích je navíc délka zbraně spíš na překážku, například při boji v úzké štolě, v tlačenci, při snaze zbraň ukryt před strážemi, při plavání, útěku a podobně. Takové činnosti budou pro postavu se střední či dlouhou zbraní obvykle náročné nebo dokonce nemožné.

Příklad: *Hrun i přes výše popsané drobné komplikace nad lapkou zvítězí a ten se rozhodne spasit se skokem do řeky. Protože se však nechce vzdát své sekery a pokouší se plavat s ní, dohodnou se hráči s Průvodcem, že lapka musí za pokus doplavat na druhý břeh zaplatit 1 zdroj Sudby jako poplatek za náročnou činnost. Bez zaplacení poplatku bude pro lapku přeplavání řeky nemožné – pokud nebude chtít Průvodce zaplatit za lapkovo plavání Sudbou, bude se lapka buďto muset vzdát své sekery, nebo bude muset Průvodce vymyslet jinou akci, která by lapku dostala z dosahu Hrunovy dýky.*

Dlouhé zbraně nejsou jasnou volbou také z toho důvodu, že v okamžiku, kdy se dostane postava do bitevní skrumáže, výhody dlouhých zbraní se poněkud vytrácejí. V nepřehledném boji tělo na tělo se snadno může stát, že se náhle protivník vynoří těsně u vás a kopí nebo válečné kladivo je pak spíš na překážku. Zato krátká zbraň, jak už jsme si řekli, umožňuje reagovat prakticky vždy, což vyjadřuje právě pravidlo, že kratší zbraň dává proti soupeři s delší zbraní obranu zdarma.

Příklad: *Lapka, který střetnutí s Hrunem přežil, nemá žádnou soudnost a počítá si na něj u cesty se svými dvěma druhy. Všichni tři loupežníci se na barbara vyřítí z křoví, přičemž jsou vyzbrojeni nožem, sekerou a kopím. Iniciativu získá lapka s nožem a bez váhání se na Hruna vrhne. Dél-*

ka jejich zbraní je stejná, protože Hrun stále svírá v dlani jen dýku. Tento střet, na který Hrun obětoval svou iniciativu, dopadne lépe pro lapku. Hrun se vyčerpá, a přestože lapku sám neporanil, alespoň se mu podaří zachytit ruku, v níž loupežník svírá nůž. Následuje chlapík s kopím. Ten má zbraň delší než Hrun, proto může provést dva manévry, ovšem Hrun má díky dýce obranu zdarma. Hráč proto popíše, že barbar se skryje za prvního lapku s nožem, aby druhému ztížil útok – to je jeho obrana zdarma. Hrun v hodu uspěje a sníží si Ohrožení. Proti třetímu lapkovi se sekerou má opět obranu zdarma, tentokrát ji však využije k protiaksi, při níž zahodí dýku a loupežníkovi zlomí vaz, aby na zbývající dva útočníky udělal trochu dojem.

Povšimněte si, že kdyby lapkové útočili v jiném pořadí, tedy začal by některý z těch, kteří mají zbraně delší než Hrun, pak by mu loupežník s nožem mohl v nestřežené chvíli skočit za krk. Hrun by proti němu obranu za kratší zbraň nemohl uplatnit (jejich zbraně jsou stejně dlouhé) a musel by za protiaksi jako v běžné situaci zaplatit tělesný zdroj. Je pravda, že toto rozhodnutí nezáleží tak úplně na lapcích – odvíjí se i od toho, jak jim padne iniciativa. To však prostě vyjadřuje fakt, že podmínky na bojišti nejsou vždy ideální a nikdo z bojujících nestojí jen tak na místě. Někdy se zkrátka nepodaří skupinu správně zkoordinovat a jako první se na dosah protivníka dostane někdo, kdo měl původně vyčkávat v pozadí.

Je dobré si uvědomit, že když použijete volitelné pravidlo o délkách zbraní, pak získají některé nouzové zbraně významnou výhodu oproti tomu, kdyby postava bojovala holýma rukama, totiž právě délku. Tu určíte podle jejich povahy, například noha od stolu může odpovídat střední zbraní. Pak bude obvykle pro

Mohu obejít soupeřovu zbraň?

Zejména v duelu může být velmi nepříjemné, když má váš protivník delší zbraň a dostatek zdrojů k tomu, aby mohl použít dva manévry v každé své akci. Pokud ovšem provede váš hrdina akci, z jejíhož popisu je zřejmé, že jeho cílem je dostat se soupeři „na tělo“, a uspěje, výhoda delší zbraně se přestane protivníkovi počítat. To bude trvat, dokud se nepříteli nepodaří situaci změnit ve svůj prospěch, například dokud se opět nevzdálí. Můžete tedy

například popsat, jak váš hrdina odrazí soupeřovo kopí a natlačí se těsně na něj, nebo jak se sklóní pod sekem jeho meče a vzápětí po něm skočí. V případě úspěchu takové akce nebude moci nepřítel v následujících akcích využívat dva manévry jako dosud.

Je to jeden z příkladů toho, že v této hře nejsou důležitá jen pravidla a čísla, ale zejména to, co se skutečně v dané situaci děje a jak si ji všichni společně představujete.

postavu i z hlediska pravidel výhodnější bojovat alespoň nouzovou zbraní než čelit ozbrojenému nepříteli s holýma rukama. Lidské tělo se totiž sice také považuje za nouzovou zbraň, ale pouze krátkou.

Příklad: *Borri se probudí a spatří, že oknem vnikl do místnosti muž s dýkou. Trpaslík nemá v dosahu žádnou zbraň, a tak popadne alespoň stoličku stojící vedle postele. Hráči se shodnou na tom, že stoličku lze považovat za nouzovou zbraň střední délky. Rázem může Borri provádět dva manévry v každé své akci. Žádný z nich ovšem nemůže použít zdarma, na rozdíl od útočníka, který bojuje dýkou, a může tedy zdarma provádět manévry lstivě.*

U zbraní pro boj na dálku má významnou roli dostřel. Určuje, na jak dlouhou vzdálenost může průměrný vrhač nebo střelec touto zbraní spolehlivě trefit cíl. Hodnoty v rámečku „Zbraně pro boj z dálky“ (strana 134) berte jen jako orientační, protože skutečný dosah střelné či vrhací zbraně závisí nejen na jejím druhu, ale také na řemeslném zpracování, na zručnosti střelce či vrhače a na okolnostech použití zbraně. Můžete se podle okolností dohodnout, že střelba na cíl, který je mimo dostřel, není možná buď vůbec, anebo že jde o náročnou činnost.

Příklad: *Žira stojí na ochozu tvrze s kuší v ruce a chce střílet po přibližující se skupině elfích lučištníků (kuše má dlouhý dostřel, stejně jako luk). Hráči u stolu situaci krátce prodiskutují a dojdou k závěru, že jelikož je Žira výš než její soupeři, měla by mít s kuší delší dostřel, než je obvyklé. Shodnou se proto, že Žira za dané situace může elfy zasáhnout, i když oni sami ještě nejsou schopni na ni dostřelit.*

Volitelné pravidlo: Při boji zblízka hraje roli délka zbraně. Delší zbraň dává postavě právo provést vůči soupeři s kratší zbraní při každé akci dva manévry. Kratší zbraň dává postavě právo použít vůči soupeři s delší zbraní zdarma manévry obrana. Při boji z dálky hraje roli dostřel zbraně – pokud je cíl mimo dostřel, nelze jej danou zbraní zasáhnout.

Meč, odznak moci (volitelné pravidlo)

Meč je zbraň, která značí urozenost, postavení a bohatství, proto je výrazně dražší než ostatní zbraně. Meč u pasu totiž vypovídá o tom, že jeho nositel má některou z těchto vlastností, a pomáhá mu také budít respekt a úctu. Ve hře to odráží volitelné pravidlo, že manévry přesně, který meč jako sečná zbraň dává zdarma, lze v případě této zbraně využívat nejen v boji, ale i při vyjednávání, působení na druhé, velení a v dalších situacích, kde může hrát roli urozenost, postavení či bohatství.

Volitelné pravidlo: Manévry přesně, který meč dává zdarma, lze v případě této zbraně využívat i při vyjednávání, působení na druhé, velení a v podobných situacích.



OCHRANNÉ PŘEDMĚTY

Ochranné předměty chrání hrdinu před akcemi jiných postav. Patří sem například zbroj nebo amulety proti kouzlům. Ve hře se jejich ochranná funkce projeví tím, že postavě zlevní vyčerpání v případě, že soupeř uspěje s určitým typem akce. Nezáleží na tom, jakou akci provádí samotná postava, neboť ta se spoléhá na ochranný účinek předmětu, a tak má možnost se na svou akci lépe soustředit. Sleva se obvykle pohybuje v rozsahu 1 až 2, a pokud má postava nárok na slevu z více důvodů, použije se pouze nejvyšší z těchto slev. Pozor, platí pravidlo, že hodnota vyčerpání nemůže nikdy, a to ani se slevou, klesnout pod 1.

***Příklad:** Kroužková zbroj patří mezi těžké zbroje, a poskytne proto postavě ochranu (slevu na vyčerpání) proti zraněním ve výši 2. Sleva se uplatní například proti soupeři, který po postavě sekl mečem, a to i když se jej postava ve zbroji pokoušela zadržet pouze slovy nebo gestem.*

Mějte ale na paměti, že ochranné předměty mívají obvykle i nějakou nevýhodu. Například magický ochranný amulet proti účinkům všech kouzel může dávat slevu na vyčerpání proti magii, ale zároveň třeba způsobovat, že pro jeho nositele bude náročné jakékoliv kouzlení, nebo bude vyžadovat pravidelné oběti v podobě zvířecí krve a podobně.

Pravidlo: Ochranné předměty dávají postavě slevu na vyčerpání proti určitému typu akcí soupeře, obvykle však mají i nějakou zvláštní nevýhodu.

Zbroje a přílby

Zbroje jsou nejčastějším druhem ochranných předmětů a platí pro ně obecná pravidla pro ochranné předměty. Jejich význam pro hru spočívá v poskytování slevy na vyčerpání proti akcím, jež mají za cíl postavě mechanicky ublížit (typický příklad je sek mečem, patří sem ale i padající balvan nebo šlehající plameny). Nevýhodou zbrojí je, že postava v běžné zbroji se považuje za středně naloženou, i kdyby na sobě již nic dalšího těžkého neměla. Stejně tak těžká zbroj znamená pro postavu automaticky těžké naložení.

Poznámka pro Průvodce hrou: U cizích postav a nestvůr má zbroj kromě snížení ceny vyčerpání (ušetří Sudbu) ještě ten význam, že fakticky zvyšuje

Zbroje

běžná

» **prošívaná, kožená:** sleva na vyčerpání 1

těžká

» **šupinová, kroužková, plátová, rytířská:** sleva na vyčerpání 2

Fak vypadá zbroj

Příklady zbrojí berte jen jako vodítka. O tom, zda je určitá zbroj běžná nebo těžká, by měl rozhodovat nejen materiál, z něhož je vyrobena, ale i rozsah pokrytí. Běžnou zbrojí může být i drátěná košile, pokud není doplněna žádnou ochranou paží a nohou. Naopak když bude prošívaná zbroj vyrobena z mnoha vrstev plátna, pobitá železnými destičkami nebo cvočky a doplněná prošívanými rukávy a nohavicemi, lze ji zařadit mezi těžké.

Pokud vám záleží na historické věrnosti, měli byste také mít na paměti, že součástí kroužkové či šupinové zbroje obvykle bývala alespoň lehká vycpávaná zbroj, která se oblékala pod ně. Totéž platí pro plátové zbroje, jejichž slabá místa často chrání i kroužková košile, opět oblékaná dospod, případně kroužky našité na zbroj vycpávanou.

Samostatnou zmínku si zaslouží přílby. Je velmi neobvyklé, aby člověk oděný ve zbroji neměl na hlavě přílbu. Přílba tedy není doplňkem zbroje, ale spíše její nezbytnou součástí, neboť hlava je nejzranitelnější místo na člověku a každý rozumný bojovník si ji zakryje jako první. Proto nejsou v tabulce zbrojí ani v pravidlech přílby uvedeny zvlášť, neboť přinejmenším železný klobouk nebo jednoduchá přílbice bývají doplňkem dokonce i obyčejné prošívanice. Samozřejmě hrajete-li velkolepé hrdinské příběhy, v nichž hrdinové běžně pobíhají prostovlasí v plátové zbroji, nic vám nebrání v tom, abyste tato fakta ignorovali. Podstatné je, že přílba neposkytuje ke zbroji žádnou další zvláštní výhodu, neboť je již zahrnuta ve zbroji samotné.

tělesnou hranici nestvůry. Pokud totiž aktuální Ohrožení nestvůry přesahuje její tělesnou hranici, ale zbroj jí dává dostatečnou slevu na vyčerpání, pak se Průvodce vyčerpát může (samozřejmě pokud má dost Sudby). Hranice nestvůr totiž neudávají výšku Ohrožení, při kterém se již nestvůra nemůže vyčerpát, ale vypovídají spíše o maximálním množství Sudby, které dokáže nestvůra naráz vyčerpát.

Pravidlo: Zbroj dává nositeli slevu na vyčerpání proti akcím, které mají postavu mechanicky poškodit. Zároveň však zvyšuje jeho naložení – běžná zbroj na střední a těžká na těžké.

KVALITA

Je velký rozdíl mezi sekerou po dědečkovi a vyváženou zbraní z královy zbrojnice. Z tohoto pohledu dělíme nástroje a ochranné předměty na běžné a kvalitní (ty však budou i několikrát dražší).

Kvalitní nástroje dávají svému nositeli slevu na vyčerpání ve výši 1. Sleva se však uplatní pouze, když postava vykonává činnost, pro kterou je předmět určen.

Príklad: Kvalitní šperhák dá postavě slevu 1 na odemykání zámků. Pokud jej však po někom hodí jako nouzovou vrhací zbraň, slevu si počítat nemůže, protože šperhák není určen k vrhání.

Kvalitní ochranné předměty omezují postavu méně než je obvyklé. Náročnost činností, ve kterých daný

typ ochranného předmětu postavě překáží, se tedy sníží o 1 (byla-li náročnost 1, klesne na 0). U zbrojí pak platí, že zvyšují naložení o 1 méně. Kvalita zbroje se tedy nepozná v samotném krycím efektu, ale v tom, že kvalitní zbroj je lehká, dobře sedí a méně nositele omezuje.

Príklad: Plná kroužková zbroj (kromě trupu kryje i hlavu, paže a stehna) dává postavě slevu 2 proti pokusům postavu zranit. Jde však o těžkou zbroj a postava, která ji má na sobě, má automaticky těžké naložení. To od ní vyžaduje zaplacení poplatku 2 zdroje při pokusu o plavání a další podobné činnosti, které je s těžkým naložením náročně provádět. Kvalitní kroužková zbroj, kterou udělal platněř postavě na míru, dá sice postavě stejnou slevu proti mechanickým zraněním jako běžná kroužková zbroj, ale naložení postavy v ní bude pouze střední (samozřejmě za předpokladu, že nebude mít u sebe příliš mnoho jiných těžkých věcí). Poplatek za pokus o přeplavání řeky tak bude pouze 1 zdroj.

Pravidlo: Kvalitní nástroje a ochranné předměty dávají postavě slevu 1. V případě nástrojů jde o slevu na vyčerpání u činnosti, ve kterým je nástroj určen. V případě ochranných předmětů se jedná o slevu na poplatek umožňující postavě provádět činnost, v níž ji ochranný předmět omezuje, tedy o snížení náročnosti těchto činností. Kvalitní brnění způsobuje nižší naložení.

Mohu seknout do nekrýtěho místa?

Každá zbroj má nějaká místa, která nekrýje buď vůbec, nebo jen slabě – obvykle jsou to oči, krk, kolena, lokty, dlaně, u lehčích zbrojí třeba i celé paže a nohy včetně rozkroku. Jenže zasáhnout takové nechráněné místo, když se protivník pohybuje a brání, není vůbec jednoduché. Můžete tedy (podle toho, jak Průvodce zbroj popíše) ohlásit útok zbraní na odkryté místo, kterým chcete soupeře zranit nebo dokonce zabít. Musíte ale počítat s tím, že i tak se bude nepříteli počítat sleva za zbroj. Ta totiž vyjadřuje kromě síly krytí zbroje i to, jak náročné je u tohoto typu zbroje zasáhnout bez přípravy nekrýté místo.

Podobně jako u dlouhých zbraní můžete ale i zbroj obejít akcí, z jejíhož popisu bude jasné, že vaším cílem je získat možnost útočit svou příští akcí volně na nechráněné místo (například ohlásíte, že

se chcete navalit na soupeře a přiložit mu hrot zbraně ke krku, nebo že jej chcete vylákat předstíraným sekem na hlavu k odkrytí nechráněných nohou). Pokud takováto akce uspěje a soupeř se nevyčerpá, nemůže si proti vašemu příštímú útoku na nekrýté místo počítat slevu za zbroj. Druhá možnost je, že budete provádět pouze takové akce, proti nimž je zbroj neúčinná (například sražení na zem, hození sítě, oslnění, odzbrojení, znejistění výsměchem za zbabělost) a sérií takovýchto akcí se budete snažit zvýšit protivníkovo Ohrožení na takovou hodnotu, kdy se již nebude moci vyčerpát. V té chvíli už mu totiž sleva za zbroj nepomůže. To odpovídá situaci, kdy například soupeř leží na zemi znehybněný sítí a vy na něm klečíte – tehdy už není tak náročné trefit třeba i jen úzkou štěrbinu mezi pláty.

POŠKOZENÍ

Nástroje i ochranné předměty mohou hrdinovi v rozhodující chvíli významně pomoci nebo mu dokonce zachránit život. Do hry se to promítne tím způsobem, že hráč může předmětům udělovat jizvy a jeho postava tak může získávat zdroje podobně, jako když hráč udělí jizvu samotné postavě. Musí však předmět používat k účelu, ke kterému je určen.

Vybavení běžné kvality se udělením jediné jizvy první úrovně znehodnotí tak, že bude nadále k nepotřebě. Kvalitnímu vybavení je možno udělit dvě jizvy (případně jednu jizvu druhé úrovně). Pokud hráč udělí kvalitnímu předmětu jizvu první úrovně, sníží tím jeho kvalitu na běžnou. Předmět tedy přestane poskytovat postavě slevu za kvalitu. Teprve druhá jizva – případně jizva druhé úrovně – způsobí, že kvalitní předmět bude nadále nepoužitelný.

Z jizvy na předmětu může postava získat takové množství zdrojů, které odpovídá úrovni jizvy. Z běžných předmětů lze tedy získat jejich znehodnocením jeden zdroj, z předmětů kvalitních je možno získat naráz až dva zdroje. Stejně jako vlastní zdroje postavy, i zdroje z poškození lze použít k placení vyčerpání, k aktivaci manévrů a zvláštních schopností, placení náročných činností a podobně, a je třeba je spotřebovat ihned, tedy v průběhu akce, při níž hráč rozhodl o poškození předmětu.

Příklad: *Vyzvědačka Žira pátrá po pozůstatcích trpasličího osídlení. Její hráčka Karolína nechce odhalit cíl svého pátrání tím, že by se Žira vyptávala místních na cestu, proto ji nechá zakoupit kvalitní mapu okolí od městského písaře. Když padne mlha a vyzvědačka zbloudí v bažinách (hráčka neuspěje v hodů), rozhodne se Karolína, že nechce utrácet duševní zdroje, protože v trpasličím sídle Žiru jistě čeká nejedna past nebo šifra. Ohrožení je pouze 2 a mapa jí díky své kvalitě dává slevu 1. Karolína se rozhodne udělit mapě jizvu 1. úrovně. Nazve ji „odřená a potrhávaná“ a popíše, jak Žira ve snaze udržet správný směr mapu neustále rozkládala a zase schovávala do kapsy. Její postava tak získá jeden chybějící zdroj na nalezení správné cesty z bažin, takže Žira nemusí obětovat žádný ze svých vlastních duševních zdrojů. Mapa je však nyní již jen nástrojem běžné kvality a žádnou slevu už vyzvědače přístě dávat nebude.*

Když se po několika dalších příhodách snaží Žira nalézt vstup do starých trpasličích slují, Karolína opět neuspěje v hodů. Proto udělí mapě druhou jizvu (jiná jizva než 1. úrovně již nepřipadá v úvahu). Nazve ji „rozpítý inkoust“ a vysvětlí, že při pátrání brdinka zapadla do skrytého jezírka, mapa zvlhla a je nečitelná, takže již nemůže sloužit svému účelu. Žira však opět získá jeden zdroj pro nalezení toho, co hledá, přičemž druhý zdroj doplní ze svých vlastních (Ohrožení je opět 2). A tak, když se vyzvědačka vyškrábe z jezírka a rozhrne kroví, uvidí přímo před sebou vstup do slují.

K poškození či zničení vybavení může ovšem dojít i následkem neúspěšné zkoušky či střetu (třeba když se postavě rozbijí křehké flakónky v torně při pádu ze skály). Může jít také o výsledek úspěšné akce nepřítele, který chtěl například poškodit kouzelníkovu čarovnou hůl nebo přeseknout střelci lučiště.

Stejně jako je možné léčit jizvy u postav, je možné předměty opravovat. Pokusit se o to může kdokoliv, je však samozřejmě výhodou, když má postava příslušnou dovednost. Například jizvy udělené zbráním a zbrojím umí opravovat válečník pomocí své dovednosti „zbrojírství“. Kromě úspěšného hodu na použití dovednosti (nebo vyčerpání se v případě neúspěchu) ovšem postava musí zaplatit ještě cenu opravy. Její výše, stejně jako v případě jizev na Těle, Duši nebo Vlivu, je 5 zdrojů za každou úroveň jizvy (v případě dražších předmětů jako brnění to může být i mnohem více). Platí se však v penězích.

Postava může také zaplatit nějakému řemeslníkovi za to, aby jí poškozený předmět opravil. Příklad kovovou lucernu opraví kovář, lano provazník. V ceně opravy bude v takovém případě již započítána i cena hojení jizvy.

Příklad: *Když Žira dorazí zpět do města, požádá písaře o opravu mapy alespoň na běžnou kvalitu. Protože však písař požaduje za svou námahu celkem 12 stříbrníků, rozhodne se vyzvědačka pustit se do opravy sama. Průvodce určí hodnotu Ohrožení při opravě mapy na 3. Hráčka v hodů neuspěje, a tak Žira vyčerpá 3 duševní zdroje. Kromě toho však musí zaplatit také 5 stříbrných jako cenu za inkoust a možná i za nějaké to pivo místním pamětníkům, aby jí s některými nejasnými místy mapy poradili.*



Pravidlo: Nástrojům a ochranným pomůckám lze udělovat jizvy. Pokud jde o kvalitní předmět, pak první jizva (či první úroveň jizvy) sníží jeho kvalitu na běžnou. Předmět běžné kvality je udělením jedné úrovně jizvy znehodnocen. Z každé úrovně jizvy získá postava jeden zdroj. Odstranění jizvy vyžaduje akci směřující k opravě předmětu a vynaložení pěti grošů na odstranění každé úrovně jizvy.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Některé nástroje a ochranné předměty mají své vlastní zvláštní schopnosti, ať již díky speciální řemeslné úpravě nebo proto, že jde o kouzelné artefakty. Předměty se zvláštní schopností bývají spíše výjimečné a jen velmi málo takových předmětů má více než jednu zvláštní schopnost. Zvláštní schopnost může ovšem předmět mít bez ohledu na svou kvalitu.

***Příklad:** Dyka se dvěma postranními čepelemi může dát hrdinovi právo použít manévry lživě v posílené podobě vždy, když se s její pomocí pokouší zablokovat protivníkovi čepel. Zrezivělý meč nalezený v hrobce řádového rytíře umožní postavě, aby díky jeho čarovné záři zastrašovala nemrtvé, i když jako zbraň je téměř k nepotřebě.*

Samostatnou zmínku si zaslouží rituální předměty, jejichž zvláštní schopnost spočívá v tom, že do nich postava může ukládat zdroje využitelné pro určité činnosti (více se o tom dozvíte v pravidlech pro magii). Takovými předměty jsou zejména kouzelnické hůlky a hole, náboženské symboly, magické přívěšky či váčky s posvátnými relikviemi a podobně. Způsobem použití se tyto nástroje podobají některým spotřebním předmětům, o nichž bude řeč v další kapitole, nicméně využitím vložených zdrojů se nespotřebovávají, a je tudíž možné je znovu dobít. V okamžiku, kdy postava vyčerpá veškeré zdroje uložené v takovém předmětu, může ho i nadále používat, ovšem už pouze jako běžný nástroj.

Pravidlo: Magické či speciálně upravené předměty mohou mít jednu, výjimečně i více zvláštních schopností.

Příklad: *Přívěšek náboženského řádu, jehož zdroje již postava využila k zázrakům ve jménu svého boba, může i nadále používat jako odznak své příslušnosti k tomuto řádu.*

Kouzelné předměty

Nejčastěji mají zvláštní schopnosti magické zbraně, zázračné artefakty a jiné kouzelné předměty. Zde si ukážeme několik příkladů takových předmětů.

Meč Dámy z jezera

Tento meč darovala kdysi Dáma z jezera urozenému pánovi, který mířil do války. Je nádherně ukutý a jilec, tvarovaný jako dvojice bojujících draků, je vyložený zlatem a stříbrem. Tvrdí se, že záblesk tasené čepele oslepi protivníky a posílí spojence.

Kvalitní zbraň; zvláštní schopnost: Oslepující jas (Aktivace: 1 Vliv; Postava, která drží tasený meč, může vyhlásit využití zvláštní schopnosti před hodem na iniciativu – nositel meče a jeho druhé házejí toto kolo na iniciativu rychle, protivníci pak pomalu.)

Černé kopí

Kopí vytvořili podle pověsti trpasličí kováři v síních hluboko pod zasněženými horami severu pro knížete Mstivoje. Zbraň se dědila v knížectm rodu, dokud nebyl jeho dům vyvrácen a Černé kopí ztraceno. Vypráví se, že je opředeno kouzly dávné minulosti, které zakalily jeho ostří do černa a činí je nezničitelným. Podle pověsti se nikdy nezlomí v boji.

Zvláštní schopnost: Nezničitelné (Protivník je žádným záměrem nedokáže zničit, nezlomí ho meče, nerozbijí ho perlinky, nedá se roztavit v peci a odolá i výhni dračích plamenů. Postava jej ale sama nedokáže poškodit – udělí jizvu a získat tak zdroje, dokáže ho pouze zlomit při hrdinské smrti (strana 103). Je-li zlomeno, není již možné je opravit.)

Alabastrová pochva na meč

Tato pochva byla kdysi ztracena v hlubinách země, ale objevil ji trpasličí průzkumník, který ji vynesl zpět na povrch. Má prý zázračné schopnosti a jejímu nositeli se rychleji hojí rány a jizvy utřené v boji.

Zvláštní schopnost: Hojivá síla (Nemá-li postava v danou chvíli dostatek zdrojů, aby si mohla

bez pomoci vyléčit jizvu, může použít zvláštní schopnost pochvy, utratit všechny zdroje, které jí zbývají, a jednu jizvu si tak vyléčit.)

Dračí luk

Tento luk je prý vyroben z rohů vyverny a do našich zemí se dostal z jihu. Je kratší než zdejší luky a zvláště tvarovaný. Natáhnout jej vyžaduje větší sílu, ale jeho střely jsou přesnější a zasahují s větší razancí. Vypráví se, že silný muž dokáže luk natáhnout tak, že vystřelený šíp za letu vzplane.

Kvalitní zbraň; zvláštní schopnost: Ohnivý šíp (Jednou za den může postava seslat ohnivé kouzlo na místo, kam dopadl šíp – který vzplnul v letu – jako by měla vyhrazenou dovednost „magie ohně“, žádná povolání si ale k hodu nepřičítá.)

Sekera Letící sokol

Tato vrhací sekera, umně zdobená podobou sokola, je doplněna o rukavici se stejným motivem. Podle legend se sekera po vržení vrací do rukavice jako dobře cvičený sokol k pánovi.

Zvláštní schopnost: Sokolnická rukavice (Po hodů vrhací sekerou může postava zvednout ruku, na které má nasazenou rukavici, a sekera se jí do ní vrátí zpět. Není na to třeba akce.)

Přilba noci

Tato přilba je od pohledu velice stará a je vykládaná pochmurnými rytinami smrti a tančících kostlivců, zdobených stříbrem. Je omšelá a pokrytá patinou staletí. Tvrdí se, že bojovník, který si ji nasadí, se může postavit duchům a přízrakům, kteří krácejí tímto světem neviděni.

Zvláštní schopnost: Vidění přízraků (Skrze očné této přilby může postava vidět přízraky mrtvých a duchy, kteří nejsou viditelní okem nebo se snaží ukrýt se před zraky živých.)

Plazobij

Prastará sekera pokrytá starými runami, vyprávějí její příběh a původ. Byla kdysi ukoována ve výbňích trpaslíků pro boj proti drakům a trmal ji nejedem hrdina v dávných bitvách pod horami. Tvrdí se, že na ní leží stará kletba, která vede její držitele do záhuby...

Zvláštní schopnost: Boj proti velkým plazům (V boji proti plazům může postava, bojuje-li

touto sekerou, používat zdarma všechny manévry. Sekera je určena pro boj proti drakům a jiným velkým plazům a má vlastní vůli, takže ve chvíli, kdy by se postava raději boji vyhnula nebo z něj utekla, musí uspět ve zkoušce na vůli, jinak bude hnána sekerou pokračovat v boji.)

SPOTŘEBNÍ PŘEDMĚTY

Spotřební předměty jsou zvláštním typem vybavení, u kterého se nezohledňuje kvalita a není mu možné udělovat jizvy. Pro postavu jsou spotřební předměty zásobárnou zdrojů anebo jí dávají přístup k určité zvláštní schopnosti. Do této kategorie patří například léčivé masti nebo zázračné elixíry.

Spotřební předměty přinášející zvláštní schopnost se spotřebují naráz a působí po časově omezenou dobu.

***Příklad:** Zázračný elixír dodávající postavě nadlidskou sílu je nutno vypít celý. Je tedy spotřebován polknutím posledního doušku a jeho účinky budou trvat do západu či do východu slunce (což je obvyklá doba trvání některých typů kouzel, jak se podrobněji dozvíte v pravidlech pro magii).*

Předměty, které představují zásobárnu zdrojů, se spotřebovávají postupně. Je ovšem možné jejich zásobu průběžně doplňovat. Zdroje obsažené v takovém spotřebním předmětu smí postava využívat pouze k pevně stanovenému účelu. Čím širší je účel použití zdrojů v zásobě, tím častěji může předmět postavě pomoci. Čím větší má předmět kapacitu (výši zásoby zdrojů), tím je pomoc účinnější. V okamžiku, kdy postava využije poslední zdroj zásobního předmětu, předmět zaniká.

***Příklad:** Felciarova krabička s hojivou mastí na popáleniny obsahuje 6 zdrojů. Ty lze využít k hojení jizev způsobených ohněm. Felciar ošetřuje spolubojovníka, který se střetl s ohnivcem a jehož hráč mu během střetu udělil jizvu úrovně 1 „popálená pravá*

Pravidlo: Spotřební předměty dávají postavě buď zvláštní schopnost, nebo jí poskytují zásobu zdrojů, které může používat na konkrétně stanovený účel. Zdroje může postava využívat nejen najednou, ale i postupně. Spotřební předměty obsahující zdroje zanikají využitím posledního zdroje.

ruka“. Při ošetřování felciar použije mast v množství 5 zdrojů, takže pacient již nemusí na zhojení jizvy vynaložit žádné vlastní zdroje. V krabičce zůstane na dně trochu masti odpovídající jednomu zdroji. Až felciar časem spotřebuje i tento zbytek masti, bude krabička prázdná.

NÁSTRAHY

Některé předměty, zejména jedy, pasti a traskaviny, mohou provádět vlastní akce. Působí tak na určité cíle, aniž by je při tom někdo držel v ruce nebo s nimi přímo zacházel. Například jed, který se dostal do těla, tráví a oslabuje svou oběť s cílem ji zabít. Padací dveře způsobují, že každý, kdo na ně vstoupí, musí čelit nebezpečí pádu do jámy. Vybuhující rachejtle „usiluje“ o to, aby oslepila každého, kdo její výbuch spatří. Pokud postava nevyvalí akci, aby účinkům takovýchto předmětů čelila, anebo akci vynaloží, ale ve výzvě neuspěje, bude akce předmětu proti postavě úspěšná.

Popis nástrah

Nástrahy jsou popsány pěti údaji: rozsahem, cílovou vlastností, silou, účinkem a slabinou.

Rozsah stanovuje, zda nástraha působí na jeden, nebo na více cílů a jakým způsobem se působení projevuje. Například běžný jed působí jen na osobu, která jej požila, zatímco výbuch nádobí naládané střelným prachem zasáhne všechny tvory v určitém okruhu, jestliže nejsou v úkrytu.

Cílová vlastnost udává, zda účinky nástrahy působí na Tělo, Duši, nebo Vliv cíle.

Síla rozhoduje o tom, jak vážné může mít nástraha na cíl účinky. Jestliže je totiž její síla větší nebo rovna hranici cílové vlastnosti (snížené případnými jizvami) a zároveň cíl neuspěje ve výzvě proti působení nástrahy, pak bude mít nástraha silný účinek. Pokud cíl naopak ve výzvě uspěje, nastane pouze slabý účinek. Jestliže je ovšem síla nástrahy nižší než cílová vlastnost, pak se i v případě neúspěchu cíle ve výzvě projeví pouze slabý účinek nástrahy. Úspěch cíle v tomto případě dokonce znamená, že nástraha nebude mít vůbec žádné účinky.

Účinek popisuje, jak vypadá silný a jak slabý účinek nástrahy. V každém případě platí, že pokud cíl ve výzvě proti působení nástrahy neuspěje nebo výzvu vůbec nepodstoupí, zvýší se mu Ohrožení. Tato změna Ohrožení představuje nepříznivé příznaky a projevy nástrahy. Jestliže kvůli své

nedostatečné síle může předmět vyvolat pouze slabé účinky, tyto se projeví právě jen zvýšením Ohrožení cíle. Působení předmětu v takovém případě nebude trvalé, ale půjde o drobné potíže, které poměrně rychle odezní.

Silné účinky se stanovují při výrobě nebo při použití nástrahy a mohou být prakticky jakékoliv, které u takovéto nástrahy dávají smysl – od slzení očí až po smrt, od bezstarostné nálady až po hluboké šílenství. Pokud je takovýto účinek trvalý (například smrt), nebo naopak krátkodobý (například oslepení zábleskem), pak postačí začlenit jej do situace v příběhu. Postava tedy například zemře nebo v nejbližších několika okamžicích nevidí, a tedy většina akcí pro ni nejspíš bude náročných. Jestliže však mají silné účinky předmětu přetrvávat delší dobu, pak je z hlediska pravidel možné takovéto déle trvající účinky zachytit pomocí jizvy. Například když si postava v důsledku pádu do připravené pasti poláme obě nohy (neuspěla ve výzvě a nevyčerpala se), může být výsledkem působení pasti jizva „zlomené nohy“, která může mít podle uvážení hráčů úroveň například 3. Úroveň jizvy však nesmí přesáhnout sílu nástrahy.

Je třeba připomenout, že v případě nestvůr a nehráčských postav nesnižují jizvy jejich hranice. Pokud se tedy do pasti nachystané hráčskými postavami lapí cizí postava a zláme si nohy, pak jediným důsledkem této jizvy bude, že lapený nebude moci chodit. Úroveň jizvy bude v takovém případě vypovídat pouze o tom, za jakou cenu lze tuto jizvu cizí postavě vyléčit.

Slabina představuje vlastnost nástrahy, díky které je možné ji rozpoznat a vyhnout se jejímu spuštění. U jedů je například stanoven požadavek na výraznou chuť, barvu nebo zápach. U pastí může slabina představovat drát natažený napříč chodbou.

Někdy postačí zapsat údaje nástrahy zkráceným způsobem. Vypíšíou se za název nástrahy do závorčky v pořadí: rozsah, cílová vlastnost (a případně mimořádné vlastnosti nástrahy), síla, účinek (silný/slabý), slabina (má-li význam). Tento zkrácený zápis můžete využít při přípravě svého dobrodružství a při popisu některých zvláštních schopností nestvůr.

Příklad: *Obří pavouk má zvláštní schopnost spočívající v tom, že ten, koho pokouše svými kusadly, může být ochromen jeho jedem. Slabina u tohoto jedu nemá*

žádný význam. Zvláštní schopnost zapíšeme takto: Pavoučí jed (pokousání kusadly, rychlý tělesný jed, síla 5, ochromení/malátnost)

Vyhýbání se nástrahám

U řady nástrah je zcela jasné, jakým způsobem se cíl může vyhnout nebezpečí, které pro něj představují. Tím bude dáno i to, jakou dovednost k tomu může využít a jakou vlastnost bude vyčerpávat, bude-li chtít odvrátit neúspěch. Například lanko s gongem, jenž má spustit poplach, by musel cíl postřehnout včas, aby o ně ani nezavadil. Použije tedy loveckou dovednost „smysly“ a vyčerpávat bude případně Duši. Při škrábnutí otráveným šípem je již otrava v těle, dá se tedy pouze „odolávat strastem“. To spadá mezi dovednosti mastičkáře a vyčerpávat je nutno Tělo.

U jiných nástrah však situace tak jasná nebude. Je-li v podlaze propadlo, lze si představit, že cíl znamená něco podezřelého a vůbec na ně nevstoupí, stejně jako to, že past sice spustí, ale postava dopadne na dno tak šikovně, že se vyhne úrazu (nebo se dokonce v pádu zachytí okraje jámy a vyškrábe se zpět na pevnou zem, je-li taková akce vzhledem k okolnostem možná). Má se tedy v těchto případech házet postupně na dvě různé výzvy – náhodné povšimnutí si (duševní výzva) a šikový dopad (tělesná výzva)?

Nejllepší je řídit se chováním cíle v příběhu. Pokud nic netušící postava kráčí chodbou, na propadlo nejspíš vstoupí a bude si moci hodit pouze na tělesnou výzvu. Při ní lze využít kejklářskou „pohyblivost“ obsahující skoky a pády. Jestliže však hráč ohlásí, že hrdina po pastech v tomto místě cíleně pátrá, může si nejprve hodit na duševní výzvu s využitím lupičské dovednosti „mechanické pastí“ a teprve v případě neúspěchu, až spustí past, si bude házet též na výzvu tělesnou.

Na druhou stranu u nástrah, které potřebují k ovlivnění cíle delší dobu, je jistě možno postřehnout jejich působení i bez cílené snahy. Pokud tedy někdo postavě namíchá do jídla jed, nemusí o tom mít hrdina ani tušení, a přesto je tu možnost, že postřehne jeho hořkou pachutí a jídlo vyplivne. Hráč tedy neohlásí žádnou zvláštní pátrací akci, a přesto si bude házet na dvě výzvy – jednu na náhodné povšimnutí si jedu svými smysly a jednu na odolání jeho účinkům (půjde-li o jed, který má účinkovat okamžitě, mohou dokonce výzvy následovat hned po sobě). Samozřejmě při vyhodnocování akcí hraji vždy velkou roli okolnosti. Jestliže travič hrdinu nej-

prve úspěšně opije, bude pro něj povšimnutí si jedu nemožné, a podstoupí tak pouze tělesnou výzvu proti jeho účinkům. Stejně to bude i v případě, že ten, kdo jed do jídla přidal, úspěšně zamaskuje jeho slabinu.

Příklad: Lupič Chotěj pronikl do pokladnice s dvěma trubkami. Lehkovážně jednu z nich otevře a spustí tak šipkovou past, jejíž cílová vlastnost je Tělo a síla 6, což je více, než Chotějova tělesná hranice. Hrozí mu tedy vážné následky – Průvodce mu oznámí, že silným účinkem pasti je jizva 3. úrovně „vystřelené oko“ a zároveň stanoví Ohrožení na hodnotu 3, neboť otvor pasti je ve zdi hned vedle lupičovy hlavy. Chotěj zaslechne zadrnění tětivy a pokusí se ucuknout. Hráč si hodí na výzvu a přičte bonus za povolání kejklíř, protože používá dovednost „polyblivost“. Neuspěje a musí vyčerpát tři tělesné zdroje, aby šipce uhnul. Chotěj, otrášen blízkostí smrti, musí prozkoumávání na chvíli přerušit, protože se mu třesou ruce (projev slabého účinku pasti).

U druhé trubky je již Chotěj opatrnější. Nejprve ji důkladně zkoumá, proto si hodí na duševní výzvu a přičte úroveň lupiče, neboť nalézání mechanických pastí patří k lupičským dovednostem. Ohrožení je běžné, tedy 2. Hráč v hodu neuspěje a Průvodce mu nabídne, že v případě vyčerpání dvou duševních zdrojů bude Chotěj vědět s jistotou, zda tam past je či nikoliv. Hráč zdroje vyčerpá a dozví se tak o druhé pasti, která málem unikla jeho pozornosti nejspíš proto, že nejde o šipku, ale o čepel, která se vysouvá z víka trubky. Je čas pokusit se past buď odstranit (duševní zkouška s využitím lupičské dovednosti) nebo popsat otevření trubky tak, aby čepel na Chotěje nedosáhla.



Pravidlo: Nástrahy jsou předměty, které provádějí své vlastní akce, a to proti jednomu nebo více cílům. Pokud se postava rozhodne takové akci čelit protiakcí, podstoupí výzvu. V opačném případě nástraha uspěje automaticky. Jestliže nástraha se svou akcí uspěje, zvýší postave Ohrožení a zároveň se projeví její účinky. Je-li síla nástrahy vyšší než cílová vlastnost (Tělo, Duše nebo Vliv cíle), nastane silný účinek. Ten se projeví buď dočasnými, nebo trvalými následky a lze ho v případě potřeby zaznamenat pomocí jizvy. Slabý účinek má za následek pouze zvýšení Ohrožení a pak rychle odezní (zvýšené Ohrožení zůstává, pokud pokračuje konflikt, a odezní po jeho skončení).

Odolnost předmětů

U nástrah někdy vyvstane potřeba určit, jestli se jim podařilo zapůsobit silným účinkem na nějakou věc. Například půjde o to, zda se alchymistovi podařilo odpálenou traskavinou vylomit z pantů dveře. V těchto případech bude muset Průvodce určit odolnost takového předmětu, nahrazující vlastnost Tělo, kterou mají postavy. Odolnost je nutné stanovit proto, aby ji bylo možno porovnat se silou nástrahy.

Mějte na paměti, že pouze vhodná nástraha dokáže předmět ovlivnit, například jed nebude mít žádný vliv na zeď, bez ohledu na sílu. Je v pořádku, když nástraha nemá na předmět žádný vliv, nebo když má předmět vůči nástraze mnohem vyšší odolnost.

Při určování následků berte v úvahu také rozsah působení nástrahy a velikost předmětu. Traskavina položená k městským hradbám, přestože má sílu vyšší, než je odolnost hradeb, způsobí jen průlom v místě výbuchu, zbytek hradeb zůstane nepoškozený. Při určení odolnosti konkrétního předmětu můžete orientačně využít následující hodnoty:

- » **Odolnost 1:** papírová stěna
- » **Odolnost 2–3:** stanová plachta, ztrouchnivělé dveře
- » **Odolnost 3–6:** chatrč z proutí a hlíny, dřevěné dveře
- » **Odolnost 7–10:** dřevěný srub, dveře vyztužené kovem
- » **Odolnost 11–15:** dřevěná palisáda, hradní brána
- » **Odolnost 16 a víc:** kamenné opevnění

VÝROBA

Postava se může pokusit vyrobit jakýkoliv běžný předmět, ať už půjde o nástroj (například sekeru), ochranný předmět (například koženou zbroj), sportovní předmět (například sérum proti jedu) nebo nástrahu (například mechanickou past). Existují samozřejmě předměty, k jejichž výrobě je nezbytnou podmínkou vyhrazená dovednost, jako jsou třeba traskaviny, žiraviny a plynné jedy, které dokáže vyrobit jen alchymista.

Obecná pravidla

Podmínky pro výrobu

K výrobě je potřeba mít především vhodné podmínky, tedy místo, dostatek času a pomůcky. Tyto věci je třeba posoudit podle situace v dobrodružství, žádná zvláštní pravidla se na ně nevztahují. Je jasné, že zatímco k vykování sekery bude nezbytná kovářská dílna s výhní, džber s vodou, kladivo a kovadlina a výroba nejspíš zabere pár hodin, k namíchání či uvaření protijedu bude mnohdy stačit několik chvil u táborového ohně, pokud má člověk po ruce kováč a předem odvážené přísady, případně odměrku.

Další nezbytností pro výrobu předmětů je dostupnost materiálu, který označujeme slovem **suroviny**. Zbraň je například možno získat překováním starého pluhu, mast je možné vytvořit z bylin, tuku a podobných přísad. Platí obecná zásada, že postava musí vhodné suroviny nakoupit, pokud se jí je samozřejmě nepodaří sehnat jiným způsobem, například si je od někoho vyprositi či je ukrást. Obvyklá cena potřebného množství surovin je rovna polovině ceny předmětu, který chce hrdina vyrobit. Tento údaj je pouze orientační, v různých krajích se poměr ceny surovin ke konečnému výrobku může lišit podle úvahy Průvodce.

Nouzové suroviny

Často je možné vyrobit předmět i z nouzových surovin, které postava najde ve svém okolí a nemusí za ně platit ani je od nikoho získávat. Použitelnost takových předmětů ale není tak vysoká, jako když se použije vhodný materiál, který postava za tímto účelem nakoupí. To znamená, že nouzové předměty je možno využít k dané činnosti, ale z hlediska pravidel neposkytují takové výhody, jaké tento druh předmětů obvykle nabízí. Ukažme si to názorně.

Nouzové nástroje: Předmět může postavě umožnit provést akci, která by bez něj byla nemožná nebo náročná, nepřidá však žádné další výhody. Například zbraň z improvizovaného materiálu bude posuzována jako nouzová (nebude dávat manévry zdarma podle svého druhu, pouze se může uplatnit nepovinné pravidlo o délce zbraně).

Nouzové ochranné předměty: Vyčerpání sníží o hodnotu o 1 menší. Například těžká zbroj z improvizovaného materiálu bude dávat stejnou slevu na vyčerpání jako běžná zbroj, avšak naložení bude stále zvyšovat jako zbroj těžká.

Nouzové spotřební předměty: Mohou mít určité projevy v příběhu, avšak z hlediska pravidel žádné výhody nedávají. Například po nouzově vyrobeném elixíru, jenž měl postavě umožnit vznést se do vzduchu, může mít postava pocit lehkosti, avšak stále bude stát pevně na zemi. Léčivá mast trochu uleví od bolesti, ale s léčením následků zranění nijak zvlášť nepomůže.

Nouzové nástrahy: Nástraha z nouzových surovin nemůže mít vyšší sílu než 1. Pro výrobu nástrah platí zvláštní pravidla, která si popíšeme dále.

Co prozradí bod?

V některých situacích – a výroba předmětů je toho dobrým příkladem – může použití pravidel hráčům leccos napovědět o tom, co je čeká v příběhu. Například když Průvodce požaduje, aby se výroba lektvaru řešila pomocí zkoušky, ačkoliv družina je přesvědčená, že ji čeká klidná noc v táboře, během níž by si mastičkář mohl vyčerpané zdroje doplnit, hráči jistě zpozorní. Mohou si domyslet, že je nejspíš čeká noční přepad.

Na podobných situacích nemusí být nic špatného. Mnozí hráči mají rádi otevřenou hru a nevdají jim, že toho vědí více než jejich postavy a mají tedy nad příběhem určitý nadhled. Potíž může nastat u hráčů, jimž takové „informace navíc“ kazí zážitek ze hry. Druhý problém může vzniknout, když hráči přizpůsobují jednání svých postav znalostem, které tyto postavy nemohou mít, a toto chování hráčů vadí Průvodci. V obou případech můžete zkusit hrát uzavřeněji – například na úspěch výroby si házet vždy.

Je pochopitelné, že předměty z nouzového materiálu či surovin nemohou mít nikdy vyšší než běžnou kvalitu. Jejich zničením navíc nelze získat žádné zdroje.

Úspěch či neúspěch

Jestliže postava vyrábí předmět ve vhodných podmínkách, s potřebným vybavením, má dost času a možnost si po skončení výroby odpočinout, bude výroba automaticky úspěšná. Za těchto okolností nemá žádný smysl házet si nebo platit manévry *rozsáhle*, protože postava by se beztak mohla pro úspěch výroby vyčerpat a zdroje by si vzápětí odpočinkem doplnila.

Nastanou však jistě i případy, kdy zde možnost následného odpočinku nebude nebo bude postavu při výrobě tlačit čas. V takovém případě se výroba vyhodnotí jako zkouška, Ohrožení se nastaví podle obvyklých zásad. Základní Ohrožení tedy bude 2 a lze je zvýšit či snížit zejména s ohledem na to, jaké má postava k výrobě pomůcky a podmínky.

Při neúspěchu výroby mohou být podle své povahy znehodnoceny i použité suroviny.

Překážení výroby

Pokud se výrobě předmětu někdo snaží zabránit, řeší se tato situace jako střet. Samozřejmě to platí pouze v případě, že ve výrobě lze smysluplně pokračovat v rámci konfliktu. Jestliže například uprostřed výroby kroužkové zbroje přepadnou postavu nájezdnicí, není zřejmě žádná šance výrobu během boje včas dokončit a zbroj použít. Taková akce bude proto z logiky věci nemožná.

Praktické však může být řešení situací, kdy se postavě někdo snaží zabránit v dokončení krátkodobější činnosti, jako je namíchání lektvaru, načrtnutí magického obrazce, vytvoření jednoduché pasti a podobně. V takových situacích vycházejte z toho, že vložení materiálu či surovin v hodnotě jednoho groše trvá jedno kolo. Předmět vyžadující vložení surovin za 5 grošů, bude tedy postava vyrábět pět kol.

Zkouší-li někdo postavě bránit ve výrobě, je důležité, zda chce pouze přerušit její činnost (například tím, že jí vyrazí z ruky nástroj), nebo zda chce zničit i vložené suroviny (například tím, že převrhne kotlík s elixírem). V prvním případě platí, že pokud rušitel uspěje a výrobce se nevyčerpá, kromě přerušení výroby dojde též ke zničení právě vkládaného materiálu, tedy dávky surovin v ceně jednoho groše (suroviny v naběračce se rozsypou po zemi). V případě, že se výrobce vyčerpá, sice v tomto kole surovinu nevlo-

ží, ale ta alespoň není zničena. Naproti tomu pokud měla akce rušitele za cíl úplně zničit dosavadní výrobek, je v případě, že výrobce neuspěje a nevyčerpá se, znehodnocen všechen dosud vložený materiál.

Pravidla: K výrobě předmětů je třeba nakoupit vhodné suroviny, což obvykle stojí polovinu ceny hotového výrobku.

Předměty vyrobené z nalezených nouzových surovin nemívají všechny požadované vlastnosti – nástroje nedávají zdarma manévry, ochranné předměty zlevňují vyčerpání o 1 méně, spotřební předměty nemají z hlediska pravidel žádné účinky a nástrahy budou mít sílu rovnou 1. Z nouzových předmětů také nelze získat poškozením žádné zdroje.

Úspěch výroby se ověřuje zkouškou jen v případě, že postava nemá dostatek času na výrobu a následný odpočinek k doplnění zdrojů.

Pokud postavě v dokončení předmětu někdo brání, použijí se pravidla pro konflikt. V jednom kole může postava do výrobku vložit materiál či suroviny v hodnotě jednoho groše. Úspěšnou akcí může rušitel zničit buď všechny dosud vložené suroviny, nebo jednu dávku, kterou postava vkládá v daném kole.

Zvláštní pravidla pro výrobu nástrah

Rozsah

Má-li nástraha působit na více cílů současně, musí postava při jejím líčení použít manévry *rozsáhle*, který jí stojí jednu dávku surovin bez ohledu na počet cílů nebo sílu nástrahy.

Síla

Do výroby nástrahy je možné vložit libovolné množství surovin. Síla nástrahy se pak bude rovnat ceně vložených surovin v groších. U některých typů nástrah (například u některých jedů) může být stanoveno, že jejich cena je vyšší, například že za každé dva vynaložené groše se síla tohoto typu nástrahy zvedne jen o 1. Celková síla nástrahy nikdy nemůže být větší než hranice Duše toho, kdo ji vytvořil.

Slabina

Jak už bylo uvedeno v kapitole o nástrahách, každá nástraha musí mít nějakou slabinu, díky které je možné ji rozpoznat a vyhnout se jí. Slabinu určí

hráč, který nástrahu vyrábí, a ostatní hráči posoudí, zda se skutečně o slabinu jedná a zda dává cíli alespoň nějakou šanci nástrahu včas odhalit.

Příklad: *Hobit Bazimír Baloun s elfím zvědem Amrasem pronikli podzemím až k paláci Zimní královny. Katakomby však ústí ve strážnici obsazené početnou skupinou skurutů – velkých skřetů, jejichž šavle jsou kalené mrazem. Proto se Bazimír rozhodne nachystat na ně past. Amras má nalákat skřety do podzemní chodby, kde náslapná dlaždice odpálí traskavinu, takže jim ústupovou cestu zavalí kameny. Prchající Amras za sebou vzápětí spustí železnou mříž (kterou oba dobrodruzi našli a překonali při svém průniku podzemím), takže skurutům zatarasí i cestu vpřed. Poté na ně začnou dobrodruzi přes mříž střílet z luků.*

Při vymýšlení pasti přijde Bazimírovo hráč s vylepšením – nachystat traskavinu tak, aby kameny navíc ještě zabily ty ze skurutů, kteří poběží vzadu. Průvodce mu sdělí, že v takovém případě by se již jednalo z hlediska pravidel o dvě nástrahy (mříž a traskavinu), jejichž účinek má být odlišný, proto se budou vyhodnocovat zvlášť. Kdyby se spokojil se zavalením ústupové cesty, bylo by možno celou past řešit jako jednu nástrahu, jejímž účelem je skuruty uvěznit v chodbě. Hráč zvolí složitější variantu a dohodne se s Průvodcem, že zával by mohl obrozit tři skuruty běžící jako poslední.

Bazimír má v deníku napsány suroviny za 12 grošů. Zatím nemusel řešit, jakou podobu tyto suroviny mají (zda jde o bylinky k výrobě jedu nebo třeba hroty pro výrobu šipkové pasti). Nyní určí, že část těchto surovin jsou ingredience pro výrobu traskaviny a část dráty a klínky pro vytvoření náslapné pasti a zajištění mříže u stropu. Díky své zvláštní schopnosti „speciální výcvik“ nemusí platit za manévr rozsáhle. Bazimírova hranice Duše je 5. Hráč tedy ohlásí dvě nástrahy, které budou mít následující údaje.

Mříž

Rozsah: všichni skurutí

Cílová vlastnost: Duše (mříž nemá skurutům ublížit, ale uvěznit je v nevhodné pozici)

Síla: 3 (Bazimír spoléhá na hloupost skurutů, a tak použije suroviny jen za 3 groše)

Účinek: uzavření cesty/zadržetí

Slabina: nezbytný čas ke spuštění (jestliže budou skurutí podezřívají, mohou se stáhnout, když uvidí Amrase stát a manipulovat s něčím na zdi)

Traskavina

Rozsah: 3 skurutí běžící vzadu

Cílová vlastnost: Tělo (při spuštění má pohřbit své oběti pod padajícími kameny)

Síla: 5 (to je pro Bazimíra maximum, přičemž utratí suroviny za 5 grošů)

Účinek: uzavření cesty a zavalení/potlučení

Slabina: označení dlaždice svíčkou (aby na ni Amras nešlápl, až bude prchat před skuruty – pokud budou skřeti obezřetní, mohou si všimnout, že elf svíčku při útěku odkopne ke stěně, aby zhasla)

Slabiny obou pasti se ve hře přímo projeví pouze v případě, že Průvodce bude mít za to, že skurutí dostali důvod být podezřívají a postupují při pronásledování Amrase mimořádně obezřetně. V takovém případě by si mohli házet na duševní výzvu (bez bonusu, neboť jejich charakteristika nejspíš nepokrývá odhalování mechanických pasti) a pasti se úplně vyhnout. Jinak budou moci čelit pouze následkům nástrah. U traskaviny se jim lze vyhnout včasným uskočením před padajícím kamením, u mříže rychlým proběhnutím nebo třeba tím, že se některému ze skurutů podaří rychle objevit západku a mříž opět zvednout.

Pravidla: Síla nástrahy je určena cenou vložených surovin. Obvykle je možné za každý groš zvýšit sílu nástrahy o 1, síla však nikdy nemůže být vyšší než hranice Duše jejího tvůrce. Nouzové nástrahy mají sílu 1. Každá nástraha musí mít nějakou opravdovou slabinu.

PENÍZE

Vybavení si obvykle hrdinové budou muset nakoupit, pokud si je nevyrobí nebo nezískají na výpravě jako kořist. Jak už jste se dozvěděli ve druhé části příručky při tvorbě postavy, v DRAČÍM DOUPĚTI jsou základní měnou stříbrné mince, které se nazývají groše. Nejsou samozřejmě celé ze stříbra, mají v sobě jen určitý díl drahého kovu. Hodnota jednoho groše pro dobrodruha odpovídá noclehu v hostinci společně se stravou na jeden den. Jeden groš odpovídá deseti měděným haléřům či penízům, za které lze obvykle koupit jedno pivo v křemě. Deset grošů dá dohromady jeden dukát, což je mince s obsahem zlata, nazývaná někdy též zlatka.

Bude záležet na vás, jak moc podrobně budete mít chuť peníze ve hře sledovat. Některé skupiny jistě zohlední každý utracený peníz, jiné nad zakoupením

píva pro informátora pouze mávnou rukou a hráči si budou počítat pečlivěji pouze stříbrné groše.

Je dobré vědět, že různé činnosti (typicky výroba lektvarů) vyžadují určité vstupní suroviny. Jejich hodnotu vyjadřujeme také v penězích, tudíž jedna dávka surovin bude stát 1 groš a často bude možné ji za tuto cenu zakoupit v každé vsi (půjde o běžné věci jako je pálenka, tuk, byliny, produkty ze zvířat a podobně, které si bude mastičkář ještě dále odborně či rituálně upravovat). Jindy ale budou suroviny představovat vzácné byliny nebo podivné a exotické přísady.

CENÍK VYBAVENÍ

Na následující straně najdete orientační ceník různých předmětů nebo služeb. Na začátku hry si vybavení vyberete dle postupu popsaného v druhé kapitole při tvorbě postavy (nebo je tu druhá možnost, že si jej nakoupíte za jeden a půl kopy grošů), v průběhu hry pak můžete využívat cen uvedených níže.

Musíte si být vědomi toho, že jde o průměrné ceny, které samozřejmě neplatí vždy a všude. Pokud

bude někde nedostatek zboží, jeho cena poroste a obráceně, bude-li někde nadbytek určitého druhu zboží, jeho cena výrazně klesne. V průběhu kruté zimy, kdy všichni hladovějí, může být jídlo nebo teplé oblečení vzácnější než zlaté šperky či drahokamy. Stejně tak mezi domorodci, kteří neznají železo, může být obyčejný nůž vyměněn za mnoho koní. Záleží vždy na situaci – cena tak nebude pokaždé odpovídat tomu, co je uvedeno níže.

Jestliže dobrodruhově zabijí pětici skřetů, vezmou jejich kožená krzna a budou se těšit, že na nich ve městě zbohatnou, protože očekávají cenu uvedenou v seznamu, mohou se dočkat velkého zklamání. Někteří obchodníci je odmítnou vůbec koupit, protože brnění po skřetech jsou zavšivená, příliš poškozená nebo nekvalitní. Většina ostatních je ochotna za ně dát jen několik drobných, protože je sami musí prodat (a pokud jde o kováře v poklidné vsi, kde nejhroším bojem je hospodská rvačka, nemá je komu nabídnout) a něco na tom navíc vydělat. Dobrodruhově tak jsou často rádi, když se jim za pět zbrojí podaří usmlouvat cenu alespoň na hodnotu jedné.



Zbraně pro boj zblízka

dlouhá hůl.....	1 groš
dýka.....	2 groše
kopí.....	3 groše
tesák.....	8 grošů
válečná sekera.....	10 grošů
meč.....	36 grošů
šavle.....	18 grošů
sudlice.....	12 grošů
palcát.....	7 grošů
řemdih.....	7 grošů
okovaný cep.....	8 grošů
okovaná hůl.....	8 grošů
válečné kladivo.....	9 grošů

Zbraně pro boj z dálky

nůž.....	1 groš
vrhací sekera.....	3 groše
oštěp.....	3 groše
prak.....	1 groš
luk.....	8 grošů
kuše.....	16 grošů
12 šípů/šipek do kuše.....	2 groše

Zbroje

běžná zbroj.....	24 grošů
těžká zbroj.....	120 grošů
rytířská zbroj.....	2 000 grošů
puklír (pěstní štítek).....	2 groše
štít.....	4 groše

Oblečení a doplňky

obyčejné oblečení.....	2 groše
sváteční oblečení.....	12 grošů
drahé oblečení.....	40 grošů
plášť obšitý kožešinou.....	12 grošů
prsten s drahým kamenem.....	20–60 grošů
stříbrné náušnice.....	10 grošů

Dobrodružné vybavení

křesadlo a troudu.....	5 haléřů
list pergamenu a psací potřeby.....	2 groše
lano (12 kroků).....	2 groše
vlněná přikrývka.....	2 groše
pochodeň.....	1 haléř
svíce.....	2 haléře
lucerna.....	10 grošů
dávka oleje do lucerny.....	5 haléřů

torna.....	3 groše
měch na vodu.....	1 groš
jídlo na den (cestovní zásoba).....	2 haléře
vlíčí mor.....	5 grošů
malá truhla.....	10 grošů
truhlice se zámkem (slouží jako skříň a na cestách je obdobou kufru).....	25 grošů

Služby

ubytování v hostinci s jídlem a pitím (1 den).....	1 groš
pivo v hostinci.....	1 haléř
návštěva lázní.....	1 groš
denní mzda nádeníka.....	4–5 haléřů
denní mzda herolda.....	1–2 groše
cena za vystoupení trubadúra.....	1 groš
odlití či vytesání sochy.....	60 grošů

Zvířata a dopravní prostředky:

kůň.....	160 grošů
válečný kůň.....	540 grošů
kráva.....	20 grošů
ovce.....	6 grošů
osel.....	10 grošů
žebříňák.....	25–50 grošů
píce pro koně na den.....	1 groš

Majetky

roční nájem za lán půdy.....	28 grošů
roční nájem statku.....	30–60 grošů
chalupa (tři místnosti).....	190–300 grošů
slušný statek s pozemky.....	400–680 grošů
řadový domek ve městě (dvě podlaží).....	400–1 500 grošů
cena zemanského panství (jedna nebo dvě vesnice a pole).....	1 320–1 620 grošů



POMOCNÍCI

Lovec cítil každý sval na těle. Boj byl dlouhý a krutý. Skřeti ani dobrodružové nečekali žádné milosrdenství, ani jej nežádali. Vytrhl meč ze skřeti mrtvolvy a rozběhl se po bitevním poli zbroceném krví:

„Tenhle byl poslední! Jak jsme dopadli, žijete?“

„Já jsem v pořádku, jen jsem se trochu pořezal na hlavě,“ loudal se pomalu zpoza hřebenu Domabor s úsměvem od ucha k uchu a obličejem celým od krve.

„Já jsem v pořádku, šéfe.“ Takže Stibor je taky naživu. Ale ještě jeden člen družiny se neozval.

„Co je s Něvoušou?!“ Horečně se rozběhli po bitevním poli a s hrůzou hledali mezi padlými těly.

„Tady!“ vykřikl Domabor nad zbrouceným tělem mastičkářky. „Ještě dýchá, ale rychle jí ubývá síl. Otrávený šíp ... prokleté krysy!“

„Postarejte se o sebe, sejdem se u půlnoční modly! Musím ji rychle dostat k léčiteli!“

Rozběhl se po úbočí ke své klisně. Zatímco koně ostatních se splašili a zmizeli hned na začátku boje, tohle věrné zvíře zde trpělivě stálo a čekalo. Bylo mu jí líto, protože měli před sebou mnoho a mnoho mil, které musí urazit za příliš krátký čas, jinak Něvaša zemře. Odbodil svou helmu i meč do trávy, dýkou přeřízl popruhy zbroje, aby se co nejrychleji zbavil její váhy, a shodil i sedlo, protože teď bude muset nést co nejmenší zátěž.

Pocítil lítost, že i přesto, že už ve zvíře, které miluje, nejspíš to nebude stačit, aby zachránil družiníka, kterého přísahal chránit. Naděje byla mizivá, ale musel se o to pokusit, proto s výkřikem nasadil klisně ostruby...

Pomocníci jsou nehráčské postavy, které doprovázejí hráčské postavy a slouží jim. Může se jednat o jakoukoli bytost – od ochočeného sokola či vlka, přes najatého žoldnéře nebo věrného panoše, oživeného kostlivce či vyvolaného ducha, probuzený strom nebo spoutaného běsa, až po golema či oživenou sochu. V zásadě platí, že jakákoliv postava může získat jakéhokoliv pomocníka. Druh pomocníka je tedy závislý výhradně na povaze světa a na konkrétní situaci v příběhu, nikoliv na dovednostech postavy. Ty mohou získání určitého druhu pomocníků pouze usnadňovat.

POPIS

Pomocníky popisujeme stejnými mechanickými vlastnostmi jako nehráčské postavy. Mají tedy hra-

nice, charakteristiku a zvláštní schopnosti, jejichž význam a způsob použití jsou stejné, jako když nehráčskou postavu používá Průvodce.

U pomocníků se však neudává výše Sudby. Namísto toho u nich hraje roli vlastnost zvaná **Pouto**, která vyjadřuje vztah pomocníka k postavě. Čím vyšší je hodnota Pouta, tím je pomocník věrnější, více dbá příkazů a postava ho lépe kontroluje. Pomocník se silným Poutem k postavě je též motivovanější ve snaze uspět při plnění jejich příkazů. Pouto dává pomocníkovi zdroje, které může hráč používat pro pomocnickovy akce stejně jako Průvodce využívá Sudbu (tedy např. na vyčerpání až do výše příslušné hranice pomocníka, na aktivaci manévru a pomocnickových zvláštních schopností, na provádění náročných činností apod.). Na rozdíl od Sudby se však Pouto nevytváří pro každou scénu zvlášť, ale použité zdroje musí postava obnovovat.

V průběhu hry se může hodnota Pouta měnit. Pokles hodnoty Pouta je způsobený jizvami. Ty mohou být výsledkem akcí jiných postav, nebo je může Poutu udělit hráč, aby získal pro pomocníka další zdroje. Snížení hodnoty Pouta tak představuje zranění pomocníka, ztrátu vzájemné důvěry, pomocníkovu zahořklost, oslabení kontroly postavy nad ním a podobně. Zvýšení hodnoty Pouta může dosáhnout postava svými akcemi, nebo je může zvýšit Průvodce jako odměnu pro hráče za dobré hraní vztahu postavy k pomocníkovi. Růst hodnoty Pouta znamená zvýšení či obnovení důvěry pomocníka ve svého pána, jejich lepší sešranost nebo výcvik či vzdělání pomocníka, případně též léčení pomocnickových zranění. Pouto však nemůže nikdy být vyšší než nejvyšší hodnota Vlivu postavy.



Jestliže vlivem jizev klesne Pouto na hodnotu menší než 0, znamená to ztrátu kontroly hráče nad pomocníkem. Od té chvíle jej ovládá Průvodce a ten rozhodne o tom, jaké bude mít přetržení Pouta následky. Může se jednat o smrt společníka, ztrátu důvěry pomocníka v postavu a jeho odchod mimo příběh, ale může se také například stát, že se nemrtvý vymkne zpod kontroly a obrátí se proti svému tvůrci.

Pravidlo: Pomocníky hráčských postav popisujeme pomocí hranic, charakteristiky, zvláštních schopností a Pouta. Pouto dává hráči zdroje pro pomocníkovy akce a lze mu udělovat jizvy stejně, jako se udělují jizvy vlastnostem postavy. Když hodnota Pouta klesne pod nulu, postava pomocníka ztratí.

ZÍSKÁNÍ POMOCNÍKA

Získávání pomocníka se skládá ze tří hlavních fází. První je vyhledání možného pomocníka. Následuje jeho přesvědčení ke službě a případný výcvik. Poslední fází je dohodnutí ceny za pomocníkovy služby.

Vyhledání

Jak přesně bude probíhat hledání pomocníka, závisí na jeho druhu a na okolnostech. Například psa s bojovým výcvikem snadno koupíte od chovatele. Vlka však pravděpodobně bude nutné vyhledat a chytit v divočině. Jindy se postava s tvorem, kterého by chtěla získat za pomocníka, setká přímo v dobrodružství, ať už to bude výsledek náhody nebo cílené hrdinovy snahy. V závislosti na okolnostech tedy může být nalezení pomocníka automatické, může být výsledkem zkoušky, střetu nebo konfliktu, anebo může být dokonce cílem celého dobrodružství.

Na způsobu vyhledávání pomocníka závisí také možnost použít pro jeho hledání určitou dovednost (to platí v případech, kdy nalezení není automatické). K lapení zvířete bude možné použít dovednost „lov“, k jeho zakoupení za co nejpríznivější cenu spíše „smlouvání“, při povolávání běsa bude pro změnu výhodou zařikávačova dovednost „jednání s nadpřirozenými bytostmi“.

Za určitých okolností nemusí výsledek konfliktu hovořit o tom, zda postava pomocníka nalezla, ale spíše o tom, zda má pomocník požadované vlastnosti. Například při najímání žoldněřů může válečník uplatnit svou dovednost pro získávání a vý-

cvik vojáků, aby odhadl, zda zájemci o žold jsou skutečnými veterány mnoha šarvátek, nebo jde jen o skupinu nezkušených floutků, kteří někde přišli k vojenské výzbroji.

Připoutání

Ve druhé fázi se mezi pomocníkem a jeho budoucím pánem vytváří Pouto. Pomocník se brání podřízení se pánově vůli, případně se učí, co od něj jeho pán očekává. Pán hledá, čím by k sobě pomocníka připoutal. Formování Pouta se většinou vyhodnocuje jako konflikt mezi postavou a tvorem, kterého chce získat za pomocníka. Případný pomocník v tomto konfliktu obvykle využívá svou charakteristiku. Obvykle se svými akcemi snaží získat svobodu, nebo si alespoň zachovat volnost rozhodování, zatímco postava se pokouší zlomit jeho odpor. Využívá k tomu obvykle dovednost získávání (lidí, zvířat, ...) nebo výcvik.

V případě úspěšného získání kontroly pána nad pomocníkem mezi nimi vznikne Pouto. Jeho počáteční hodnota je obvykle 3, ale podle konkrétních okolností se může mírně lišit. V případě neúspěchu může bytost, kterou se hráčská postava snažila získat za pomocníka, hrdinu napadnout nebo naopak



uprchnout pryč, začít postavou pohrdat, začít o ni šířit pomluvy a podobně.

Jestliže měl pomocník dosud Pouto s jinou hráčskou postavou, využije dosavadní Pouto beze zbytku k tomu, aby odolal svému připoutání k novému pánovi. Pouto tedy musí vždy nejprve tímto způsobem zaniknout, aby bylo možno vytvořit nové.

Dohodnutí platby

Posledním krokem a vlastně i výsledkem připoutání je zjištění, jaká bude cena za pomocnickovy služby. Tuto cenu nazýváme **platba** a používá se k doplňování vyčerpaných zdrojů Pouta.

Obecně platí, že čím je pomocník silnější, tím bude platba vyšší. Sílu pomocníka je možné zhruba posoudit podle výše jeho charakteristiky, hranic a počtu zvláštních schopností. Běžná platba u základního pomocníka by měla odpovídat asi jednomu groši. Silnější pomocníci budou očekávat platby vyšší a často i nezvyklé nebo obtížné sehnatelné, které mnohdy nebude možné přesně vyjádřit v penězích. Několik příkladů naleznete na konci této kapitoly.

V některých případech může být právě výše či druh platby předmětem konfliktu mezi pánem a pomocníkem během fáze připoutávání. Pak bude samozřejmě možné využít během konfliktu i takové dovednosti jako je smlouvání nebo ovlivňování pocitů a podobně.

Příklad: *Potulný mnich Kolva objevil spolu se svými přáteli skrýš hledaného černokněžníka. Vstup do ní však chrání strašlivý smrtonoš – oživlá kostra dávného knížete Věstěje zakutá v plátové zbroji. Boj se pro družinu nevyvíjí dobře. Kolva ale z dřívějšíka ví, že černokněžník ukradl z knížecí hrobky vladařovu čelenku a tím dostal Věstěje do svého područí. Proto vykřikne na smrtonoše, že pokud se přidá na stranu družiny a pomůže jí porazit svého pána, vrátí mu pak jeho čelenku a zajistí mu klid v hrobě.*

Kolva je zařikávač a jeho hráč ohlásí, že chce nyní získat Věstěje za pomocníka. Dohodne se s Průvodcem, že k přesvědčování Věstěje může vzhledem k situaci využít zařikávačské dovednosti ze skupiny „Jednání s nadpřirozenými bytostmi“, neboť se kostlivého strážce nesnaží zlomit ani ovládnout, ale spíše ho přesvědčit, aby přijal vznesenou nabídku. Následuje konflikt, ve kterém Věstěj a Kolva smlouvají o podmínkách smrtonošovy služby. Průvodce

v tomto konfliktu vyčerpá zbytek Věstějovy Sudby a nemrtvý kníže přistoupí na Kolvovy podmínky. Trvá však na tom, že vždy, když dostane řízení, naplní Kolva misku svou krví a dá mu ji vypít. Z hlediska pravidel bude tedy Kolva platit za obnovení Pouta tělesnými jizvami. Průvodce určí, že Pouto bude mít na počátku hodnotu pouze 2, neboť Věstějovu knížecí čelenku má stále ve své moci jeho původní pán.

Je třeba mít na paměti, že v některých situacích a u některých bytostí může být akce směřující k jejich získání za pomocníky nemožná. Postava se o ni tedy vůbec nemůže úspěšně pokusit, pokud nemá na své straně nějaké mimořádné okolnosti. Například v malé vesničce, kde se každý drží svého polička, je v podstatě nemožné najmout kohokoliv na výpravu na draka. Stejně tak v příkladu s mnichem Kolvou a smrtonošem Věstějem dává jedině knížecí čelenka mnichovi šanci nemrtvého vladaře vůbec zkusit ovládnout. Stojí také za zmínku, že za pomoc nadpřirozených a mimořádně silných pomocníků se musí obvykle velmi tvrdě platit.

Pravidlo: Pro získání pomocníka je potřeba daného tvora vyhledat, připoutat a dohodnout platbu za jeho služby. Jednotlivé fáze mohou být řešeny jako konflikt mezi postavou a možným pomocníkem nebo dohodou hráče a Průvodce.

Dobrovolné připoutání

Nezapomínejte na možnost, že se Pouto mezi postavou a pomocníkem vytvoří samovolně, bez houdu, prostě jako důsledek událostí v dobrodružství. Postava může například zachránit někomu život a zachráněný se může rozhodnout, že se k ní přidá, bude ji z vděčnosti následovat jako její druh a služebník. V takových případech není třeba řešit získávání pomocníka pomocí pravidel a stačí pouze dohodnout formu a výši platby.

POUŽÍVÁNÍ POMOCNÍKA

Stejně jako má Průvodce pod kontrolou nehráček postav, má hráč kromě své postavy pod kontrolou též její pomocníky. Rozhoduje tedy o jejich akcích

a chování. Platí jednoduché pravidlo, že pomocníci se zúčastňují konfliktů jako samostatné postavy, ale jsou přitom pod plnou kontrolou hráče postavy, se kterou mají Pouto. Znamená to, že si jako kterákoliv jiná postava házejí na iniciativu, provádějí akce a používají manévry. Využívají při tom svou charakteristiku, hranice a zvláštní schopnosti. Potřebné zdroje čerpají z Pouta, v případě nouze může hráč Pouto udělit i jizvu.

Příklad: Družina mnicha Kolvy z předchozího příkladu pokračuje v cestě, narazí na skupinu nestvůr a dojde k boji. Kolva během tohoto konfliktu sesílá na nestvůry prokletí a na své společníky požehnaní, jeho brát však zároveň souběžně s ním ovládá i nemrtvého knížete, který má vlastní iniciativu a pobíjí nestvůry svým zrezivělým mečem. S pomocí nového člena družiny tak dobrodruzi nakonec zvítězí.

Pravidlo: Pomocník jedná jako samostatná postava ovládaná hráčem. Má vlastní iniciativu a vlastní akce, při nichž může využívat manévry a zvláštní schopnosti, a smí se vyčerpávat, aby zabránil neúspěchu. Potřebné zdroje čerpá z Pouta.

UDRŽOVÁNÍ POMOCNÍKA

Každý pomocník vyžaduje platbu, aby svému pánovi sloužil. U žoldněřů to může být žold, u démona třeba panenská krev. Při vytvoření Pouta by si Průvodce s hráčem měli dohodnout přesnou formu a výši platby. U žoldněřů je předmětem dohody výše žoldu v penězích, u zvířete může jít o cenu za zajištění jeho životních potřeb (typicky jídla). Pomocí této platby pak dokáže postava doplňovat pomocnickovy zdroje a hojit jizvy na jeho Poutu. Pokud pomocník nevyužívá zdroje, není třeba jeho Pouto doplňovat, ale obvykle budete Pouto doplňovat poměrně pravidelně.

Obnovování Pouta

Vyčerpané Pouto se pomocníkovi nedoplňuje automaticky, ale vyžaduje zaplacení dohodnuté platby. Za jednu platbu doplní postava jeden zdroj Pouta.

Hojení jizev na Poutu probíhá tak, že namísto dovednosti léčení se k ošetření jizev na Poutu používá dovednost, která odpovídá tomu, jakým způsobem postava s pomocníkem pracuje (obvykle půjde o dovednost, pomocí které k sobě postava po-

mocníka připoutala). Úspěšnou akcí a zaplacením pěti plateb postava zhojí pomocníkovi jednu úroveň jizvy na Poutu. Pomocník sám (na rozdíl od zraněné hráčské postavy) na hojení jizvy žádné zdroje vynakládat nemusí.

Příklad: Po vítězném boji Kolva nejprve dá Věstějovi napít své krve. Smrtonoš totiž ve střetech vyčerpá oba zdroje ze svého Pouta a Kolvův brát dokonce musel do Pouta udělit jizvu první úrovně „rozdrčené prsty na ruce“, aby se Věstěj mohl vyčerpávat proti akci jednoho z netvoří, který jej chtěl strhnout s sebou do propasti. Kolvův hráč proto nejprve vynaloží jednu platbu na to, aby doplnil do Pouta (které má nyní kvůli jizvě pouze hodnotu 1) jeden zdroj. Mnich tedy získá tělesnou jizvu „pořezané předloktí“ a jeho smrtonoš si obnoví jeden zdroj v Poutu.

Následně se Kolvův hráč rozhodne, že se pokusí zhojit jizvu na Věstějově Poutu. Nenajde ovšem žádný rozumný důvod, díky kterému by mohl na tuto činnost využít své zařikávačské dovednosti. Proto si při pokusu napravit kostlivcovy pochroumané prsty nebude k hodu připočítávat bonus za povolání. I přesto uspěje, a má tak právo jizvu na Poutu zhojit, ovšem zaplatí za to tělesnou jizvou „ztráta krve“. Věstěj hladově vychlemtá krev z misky, přehodí si meč do nepoškozené ruky a je připraven pokračovat v cestě. Pobludlý Kolva ho následuje.

Posilování Pouta

Postava dokáže pomocníkovi zvýšit Pouto i nad hodnotu, které nabylo během připoutání pomocníka. Stejným postupem jako při léčení jizvy zvýší hodnotu Pouta o 1. **Postava však nedokáže zvýšit Pouto nad hodnotu své aktuální hranice Vlivu.**

Pokud kvůli jizvám klesne hranice Vlivu postavy pod úroveň Pouta, zůstává Pouto zachováno. Je-li ale poškozeno jizvami, postava ho může obnovit jen do výše své aktuální hranice Vlivu.

Příklad: Po porážce černokněžníka odmítne Kolva vydat Věstějovi jeho členku. Už zjistil, jak mocného pomocníka v něm získal, a chce s jeho pomocí vymýtit ze země co nejvíc zla. Průvodce ovšem namítne, že to je porušení podmínek, na kterých se mnich se smrtonošem dohodli, a požaduje nový konflikt, který by rozhodl o tom, zda se nově připoutání Kolvovi zdaří. Hráč s tím souhlasí.

Na tento konflikt určí Průvodce Věštějovi novou Sudbu podle běžných pravidel. Kolva si nejspíš nebude připočítávat úroveň zařikávače, protože může jen těžko nemrtvého ke službě přimět slovy či sliby – Věštěj mnicha obviní ze zrady, a dokonce jej napadne. Kolvovi se však i tentokrát podaří v konfliktu zvítězit, neboť použije proti smrtonošovi jeho knížecí členku. Věštěj si však zabořklým hlasem plným nenávisti stanoví nový druh platby – od této chvíle si bude za své služby brát postupně Kolvovou podobu. Hráč s Průvodcem se dohodnou, že tuto platbu budou vyjadřovat jako jizvu na Vlivu a že počáteční hodnota Pouta bude 3.

Kolva chce ihned poslat své Pouto s Věštějem tím, že ho obromí svými znalostmi o době jeho knížecí vlády. Hodí si proto s bonusem za zařikávače, neboť využívá svou učenost. Neuspěje sice v hodu, ale vyhne se neúspěchu tím, že vyčerpá své zdroje Vlivu. I v tomto případě musí za zvýšení hodnoty Pouta zaplatit jizvou, ta mu však tentokrát sníží hranici Vlivu a hráč ji nazve „seschlá tvář“. Obličej nemrtvého knížete se pokryje cáry masa a začne vzdáleně připomínat Kolvu. Zato mnich teď vypadá trochu jako umrlec a možná už začíná svého rozhodnutí litovat. A to ještě nezkusil vejít se svým pomocníkem do žádného města či vsi.

Příklady plateb

Platby mohou nabývat různých forem, od běžné peněžní platby pro žoldnéře až po platby velmi zvláštní a exotické. Vždy však musí jít o něco dostatečně konkrétního, co pomocník žádá. Platbou mohou být různé předměty (peníze, jídlo, drahokamy, magické předměty, skřeti skalpy, černí kohouti a podobně). Pokud pomocník jako platbu žádá něco, co je součástí postavy (jako například miska její krve, vzpomínky a podobně), může jednu platbu představovat i jizva. Zdroje postavy nemohou být platbou, protože představují výkony samotné postavy a není to něco, co by se dalo pomocníkovi odevzdat výměnou za jeho služby.

Běžná hodnota platby je rovna výši charakteristiky bytosti (minimálně 1).

Peníze: 1 groš představuje jednu platbu.

Jídlo: denní dávka jídla představuje jednu platbu.

Krev: 1 úroveň tělesné jizvy dá dostatek krve na jednu platbu.

Vzpomínky: 1 úroveň duševní jizvy představuje jednu platbu.

Pravidlo: Jeden vyčerpaný zdroj Pouta může postava doplnit za jednu platbu. K obnovení Pouta (tedy léčení jizev na Poutu) musí postava provést akci, uspět ve zkoušce a vynaložit 5 plateb za zhojení každé úrovně jizvy. Stejným způsobem lze Pouto posilovat, tedy zvyšovat je nad jeho původní hodnotu. Postava však nedokáže obnovit ani posílit Pouto nad hodnotu své aktuální hranice Vlivu.

SÍTĚ KONTAKTŮ

Zvěd, válečník a mág mají dovednosti, s jejichž pomocí si umějí získávat vliv v různých druzích společnosti – zvěd v podsvětí a mezi vyhnanci, válečník ve vyšší společnosti a mág ve společnosti zasvěcených, tedy mezi kouzelníky nebo duchovními. Tuto dovednost mohou využít dvěma způsoby.

Jednak běžným způsobem, kdy jedná sama postava – například válečník může chtít ovlivnit ceremoniáře, aby jej vpustil na ples, kam nebyl pozván. Nebo může zvěd svou dovednost „překupnicí“ využít k dohodě s neznámým překupníkem o prodeji kradeného zboží. To jsou akce, k nimž lze použít i dovednosti jiných povolání (například mastičkářovo „jednání s lidmi“).

Zvláštností těchto dovedností je ale možnost jednat i nepřímo, prostřednictvím *sítě kontaktů*. Tu mohou představovat ranaři, které zvěd penězi přesvědčí ke ztlučení konkurenta, jedna ze stran sporu o uprázdněný trůn, kterou válečník využije k předložení podvržených dokumentů, nebo například kouzelnická sekta, která v zájmu mága provede jistý nepřilíši známý rituál.

Sítě jsou popsány stejným způsobem jako pomocníci – mají tedy *hranice, charakteristiku, zvláštní schopnosti, Pouto a platbu*. Hranice vyjadřují možnosti sítě. Pokud má síť vysokou hodnotu Těla, pak bude mít k dispozici silné rváče, městské strážce, vojáky a podobně. Vysoká Duše napovídá, že síť má k dispozici mnoho učenců, hledačů a informátorů. Vliv zase znamená přítomnost zdatných lhářů, diplomatů a obchodníků.

Charakteristika sítě určuje, v jakých činnostech je síť *zbehlá*, jaké má dovednosti. Dovednosti sítě jsou všeobecné, proto pokud některou z nich síť nemá, neznamená to, že by ji nemohla používat, jen si k hodu nepřipočítává úroveň své charakteristiky.

Dovednosti sítí

- » Krádeže, přepady, zhárství, únosy, vraždy a podobně (Tělo)
- » Sběr a získávání informací, shánění předmětů a podobně (Duše)
- » Ovlivňování lidí a měnění jejich pocitů, názorů, podplácení a podobně (Vliv)

Zvláštní schopnosti

Mají stejný účel jako u postav – zjednodušují manévry, rozšiřují možnosti sítí a podobně.

Příklad:

Zlodějský cech

Na některých místech fungují tajné cechy zlodějů, které operují mimo zákon a mají vlastní pravidla.

Sítí je zběhlá (některé manévry zdarma) v krádežích a při sbánění předmětů (bez aktivace, Tělo).

Lóže pánů

Rytíři a pánové bývají občas členy tajných bratrstev, jejichž kontakty mohou být ku prospěchu.

Sítí je zběhlá (některé manévry zdarma) v ovlivňování názorů a zařizování audiencí u šlechticů a vysoce postavených osob (bez aktivace, Vliv).

Kruh černé ruky

Někteří jedinci a některá společenství ukrývají a ochraňují okultní knihy a znalosti z dávných časů světa.

Sítí je zběhlá (některé manévry zdarma) v získávání informací o nadpřirozených úkazech (bez aktivace, Duše).

Pouto a platba mají stejný význam jako u dalších pomocníků. Jediný rozdíl je v tom, že sítě obvykle požadují vyšší platby (protože musí živit více lidí). Získání sítě vypadá podobně jako pokus o ovládnutí pomocníka. Postava se pokusí získat vliv – tedy kontaktovat lidi, které potřebuje, a přesvědčit je o svém záměru. K tomu může kromě úspěšné zkoušky být potřeba i čas (od několika hodin až po několik dnů). Ten závisí na situaci v příběhu, ale také byste jej měli přizpůsobit plynulosti a zábavnosti hry – kdyby měl zvěd jen sedět a dívat se, jak ostatní prožijí zábavná dobrodružství, zatímco on se snaží vybudovat síť, určitě to není dobré řešení. Vzniklé Pouto vyjadřuje rozsah a využitelnost získaných kontaktů. Je samozřejmě možné Pouto posilovat a využívat zdroje z něj podle běžných pravidel pro pomocníky.



Příklad: Zvěd Pavouk se v přístavním městě pokusí získat vliv, který by mohl využít k naplnění cílů družiny. Nepůjde o nic zákonného, začíná se proto poptávat v přístavních krémách a Průvodce mu navrhne, že by situace mohla být zajímavější, a proto upoutá pozornost zlodějského hejtmána, který ovládá všechny nezákonné operace ve městě. Hráč nadšeně souhlasí, a tak Pavouka před krémou překvapí několik svalovců, kteří mu přes hlavu přehodí pytel a kamsi ho odtáhnou. Pytel sundají až v temném sklepe, kde Pavouka přivázaného k židli podrobí přísnému výslechu postava důsledně se držící mimo světlo. Pavouk nasadí všechny síly k pokusu přesvědčit zlodějského hejtmána, aby mu pomohl s jeho plánem. Následuje střet, ve kterém zvěd nastěží zvítězí, a proto jej hejtmánovi pohůnci opět odvážou a zvěd může vysvětlit svůj plán – získá vliv s úrovní Pouta 2.

Postava se ale nemusí spoléhat na existující síť kontaktů a může se je pokusit sama vybudovat. V takovém případě určí, jak vysokou charakteristiku od sítě požaduje, a může jí vybrat jednu dovednost. Mezi hranice rozdělí 12 bodů. Platba bude ve výši jednoho groše za každou úroveň charakteristiky, tedy síť s charakteristikou 3 bude mít výši platby 3 groše. Získávání Pouta potom probíhá jako podplácení, získávání kontaktů a hledání spolupracovníků, při kterém se rozkutálejí peníze za platbu. Za každých pět plateb získá postava jednu úroveň Pouta. Maximální úroveň Pouta, stejně jako u pomocníků, je určena výší hrdinova Vlivu.

Po získání vlivu nebo vybudování nové sítě se postava může pokusit využít své kontakty k dosažení určitého záměru. Ostatní postavy jí mohou samozřejmě radit nebo pomáhat. V určité chvíli se dokonce mohou zapojit přímo do děje – postava se svými přáteli může řešit určitou komplikaci v terénu osobně, nebo naopak může být vypátrána a napadena vyzvědači protistrany. V takovém případě lze přejít do běžného konfliktu mezi družinou a jejími nepřáteli.

Příklad: Pavouk, kterému se podařilo přesvědčit zlodějského hejtmána ke spolupráci výměnou za nemalou sumu grošů, chce díky těmto získaným kontaktům v podsvětí zkompromitovat purkmistra, stojícího v čele městské rady. Konflikt mezi zvědovými kontakty a purkmistrem je v takovém případě nejvhodnější odebrat z pohledu zvěda, protože konec konců právě bráček postavy jsou hlavními hrdiny příběhu a kolem nich by se měl točit děj dobrodružství. Pavouk zadá hejtmánovým pohůnkům pokyn, že se mají pokusit o nastražení kradeného zboží do purkmistrova domu (akce ohlášená hráčem). Sám si s přáteli sedne do hostince a čeká, jak vše dopadne. Po chvíli se ale u jejich stolu objeví jeden z hejtmánových mužů a sdělí jim, že purkmistrovi muži zajali jednoho ze zlodějí a vedou ho do šatlavny. Pokud z něj dostanou, co bylo naplánováno, celá akce bude k ničemu (protiakce ohlášená Průvodcem). Pavouk nečeká a s přáteli se ihned zvedne a rozhodnou se osvobodit nešťastného zloděje sami. Jde tedy o střet a hráči se s Průvodcem dohodnou, že vítězství ve střetu pro ně bude představenovat osvození zajatého hejtmánova muže. Přepadnou dráby a v rámci souborje (střetu mezi postavami a dráby) se zmocní jejich vězně. Operace tak může pokračovat dál (pokračuje se v konfliktu).

Výše uvedenou situaci lze samozřejmě vyřešit i pomocí jediného hodu v rámci zkoušky (pokud se hráčům zdá, že věc není pro příběh tak důležitá), nebo vše pojmout jako střet sítě kontaktů proti purkmistrovi, aniž by do něj zvěd sám zasahoval.

Pravidlo: Válečník, zvěd a mág mohou provádit akce prostřednictvím sítě svých kontaktů, která funguje jako pomocník. Síť lze buď získat, nebo vytvořit. Při tvorbě sítě rozdělí hráč mezi její hranice 12 bodů, určí úroveň charakteristiky a jednu dovednost, kterou charakteristika pokrývá. Pouto sítě má počáteční hodnotu 0 a lze je zvyšovat podle pravidel pro posilování Pouta. Platba je v groších a její výše je rovná úrovni charakteristiky sítě.

VYUŽITÍ DOVEDNOSTÍ A ZVLÁŠTNÍCH SCHOPNOSTÍ

Bobut stěží potlačoval strach. Jako zápasník v aréně dokázal složit skalního obra jediným sekem pod koleno, ba dokonce ubránit se smečce vyhladovělých vlků. Ale teď proti němu stála kostra ve zpuchřelé zbroji a v prstech svírala šavli prožranou rzí. Za ní se rýsovaly vypáčené dveře hrobky porostlé hložítm a z nich táhl mrazivý chlad. Nebo to tak alespoň Bobutovi připadalo.

Dělej to, co vždycky, uklidňoval se bojovník. Váhu měj nízko, štít před sebou. Míř hrotem na soupeře. Kryt, výpad a sek.

Navzdory staženému hrdlu zapracovaly jeho reflexy bezchybně. Zubatá šavle třeskla o štít a jeho vlastní čepel ve stejném okamžiku zasvítila vzduchem. Ozvalo se odporne křupnutí a kostlivcova lebka se skutálela z ramen.

Jen ze zvyku se bojovník začal stabovat zpět do střehu. To mu zachránilo život. Bezhlavý kostlivec se zakymácel, ale vzápětí nabral rovnováhu a znovu se ohnal po dobrodruhovi. Bobut zaklel, když mu hrot šavle rozťal prošívající a zakousl se do masa.

Z hlediska herních pravidel je povolání vlastně sadou dovedností, k nimž je možné si vybrat zvláštní schopnosti. V této kapitole si k seznamu dovedností a zvláštních schopností u jednotlivých povolání a jejich rozdělení na různé skupiny uvedeme určité obecně platné zásady. Ukážeme si také, jak můžete silných stránek své postavy (které jsou vyjádřeny právě dovednostmi a zvláštními schopnostmi) využít k provádění zajímavých akcí.

DOVEDNOSTI

Dovednosti, jak už bylo řečeno, se dělí na obecné a vyhrazené. Obecné dovednosti popisují činnosti, o které se může pokusit každý, zatímco činnosti pokryté vyhrazenými dovednostmi bez jejich zvládnutí provádět nelze. Platí zásada, že všechny dovednosti základních povolání jsou obecné (s výjimkou těch, které mohou získat skrze zvláštní schopnosti), vyhrazené dovednosti mají ve své

náplni pouze pokročilá povolání a vždy jsou tak výslovně označeny.

Pro správné porozumění dovednostem je třeba vysvětlit několik základních věcí, zejména dělení dovedností podle cíle, prostředí a podobných hledisek.

O dovednostech

Při čtení dovedností je důležité si neustále uvědomovat, že dovednosti nevyovídají o tom, co postava s daným povoláním dokáže. Vaši hrdinové totiž za cenu vyčerpání dokážou takřka cokoliv. Dovednosti tak vypovídají pouze o tom, co je pro příslušníka daného povolání běžné, co je jeho denním chlebem. V tom se stává postupně tak zkušeným, že takřka nikdy nemusí za úspěch platit vyčerpáním. Co pro něj však není obvyklou náplní, to jej vyčerpává stejně jako kohokoliv jiného, a to i kdyby daná činnost měla hodně společného s některou jeho dovedností.

Příklad: Mladý lapka Valoun má povolání kejklíře (kejklír nemusí být jen komediant, ale také pěkný lump). Běžně se dostává do situací, kdy musí hodit nůž po někom z konkurenční lupičské bandy nebo po ujíždějícím koni. Jakmile má však hodit nůž po obrím pavoukovi, který se k němu blíží, úroveň povolání kejklíře si připočítat nemůže. Ta situace pro něj není obvyklá, nezná chování, rychlost pohybu ani záluždnosti takovýchto tvorů, proto je třeba brát v potaz i rozrušení, nejistotu a nedostatek zkušenosti s tím, jak se v dané situaci chovat. Jakkoliv je tedy Valoun skvělý vrhač nožů, pokud jde o lidi a zvířata, proti nadpřirozeným tvorům si nemůže započítat svou úroveň kejklíře. Neznamená to však nic víc, než že k tomu, aby v dané situaci uspěl, se bude velmi pravděpodobně muset vyčerpat.

Lidé, zvířata a nadpřirozené bytosti

Lidmi se v popisu dovedností a zvláštních schopností rozumějí nejen lidé, ale také další rasy lidem podobné – od skřítků až po obry. Stejný význam má

i označení lidský. Zvířetem se míní běžná zvířata, která známe i z našeho světa. Kromě savců sem spadají též plazi, ptáci, ryby, hmyz a červi, nikoliv však už jejich inteligentní varianty nebo dokonce nestvůry. Nadpřirozenými bytostmi jsou veškerá stvoření nepřirozeného původu. Nadpřirozené bytosti se dále dělí na netvory, nemrtvé a běsy, jak vyplývá z bestiáře na konci knihy.

Město a divočina

Městem se v popisu dovedností a zvláštních schopností rozumí jakákoliv civilizovaná obydlí, tedy nejen uličky uvnitř hradeb, ale i venkov, trpasličí sluje nebo sídla lesních elfů v korunách stromů. Divočinou se rozumí jakákoliv volná krajina mimo lidská sídla, tedy nejen hvozdy a skály, ale i pole a louky, řeky a jezera, step či dokonce pustina.



Pěší a jízdní boj

Boj na zemi a ze sedla se zásadním způsobem liší. Zatímco na zemi může být člověk mistrem v souboji, který ovládá tucty triků, úhybů, kroků a úderů, na hřebetě koně bude mít co dělat, jen aby se udržel v sedle, natož aby bojoval. Zkušený jezdec dokáže využívat rychlosti a energie koně k rozdvání úderů, ví, kdy a kam vést koně, jak se bránit útokům i kam seknout běžícího protivníka, aby jej srazil k zemi.

Skupinové a bitevní velení

Skupinovým velením se rozumí velení zahrnující pouze takový počet lidí (či jiných tvorů), které může zvládnout jediný velitel. Ten musí mít s každým z nich osobní kontakt, aby mu mohl přímo vydávat příkazy. Jde tedy o menší skupiny využitelné například při obraně vesnice, pouliční bitce či potyčce průzkumných oddílů. Bitevní velení znamená obvykle velení celé armádě, kdy postava nemá přímý kontakt s bojujícími, ale pouze s jejich veliteli. Vojevůdci pověřenými velet armádám se ovšem stávají jen ti nejschopnější a nejproslulejší válečníci.

Lovecké a mechanické pasti

Typickými loveckými pastmi jsou jámy, oka, lana přivázaná k pružným stromkům, padající kameny a podobně. Typickými mechanickými pastmi jsou nastražené struny, které spouštějí mechanismy, šípky vyletující z otvorů ve stěnách, zraňující mechanismy ve víkách truhel, křehké flakónky s žiravinou a podobně. Může však záležet i na prostředí. Tutéž jámu se špičatými kůly na dně bude třeba jiným způsobem připravit a zamaskovat na stezce v divočině a jiným způsobem v podzemní chodbě městského sídla.

Jízda na koni, jízdní boj a jezdecká akrobacie

Běžný jezdec ovládající jízdu na koni vydrží celodenní cestování v sedle a udrží se na hřebetě koně i v prudkém trysku během pronásledování. Běžnou součástí cestování na koni však není nasedání za jízdy, jízda ve stoje, přeskakování na jedoucí vůz a podobné krkolomné kousky spadající pod jezdeckou akrobacii. Ještě jinou kategorií je pak jízdní boj. Aby v něm jezdec obstál, aby jeho kůň vydržel lomoz bitky a neplašil se, aby se rozjel přímo proti nepříteli nebo byl ochotný se k němu natočit bokem, k tomu všemu je třeba speciální výcvik, kte-

rý podstupují pouze váleční hřebci pod vedením svých pánů.

Střelba a vrh

Jako střelba se počítá využívání střelných zbraní k zasahování na dálku – patří sem například střelba lukem nebo samostřílem. Vrh je využití zbraně, kterou postava hází za pomoci svých svalů. Zbraní může být oštěp, kámen, nůž nebo i kámen mrštěný prakem.

Odhadování hranic a zvláštních schopností

Znalost určitého druhu tvorů, která umožňuje odhadovat hranice těchto tvorů, patří mezi obecné dovednosti. O odhad hranic jakéhokoliv tvora se proto může pokusit kdokoli. Pokud má navíc povolání s příslušnou dovedností, může si samozřejmě připočítat bonus za povolání. Odhadují se vždy všechny tři hranice současně.

Odhadování zvláštních schopností patří mezi vyhrazené dovednosti některých pokročilých povolání. Příslušníci těchto povolání mohou zvláštní schopnosti odhadovat, a to podle jejich zaměření – jednou akcí lze tedy u daného tvora odhadnout například všechny tělesné zvláštní schopnosti nebo všechny duševní zvláštní schopnosti, případně všechny zvláštní schopnosti spadající pod Vliv.

Jestliže budete hrát zcela otevřenou hru, kde hráči znají nebo mohou znát i věci, které jejich postavy nevědí, odhadování údajů o cizích postavách a nestvůrách nebude mít až takový význam. Nicméně pro hráče, který se snaží chování své postavy přizpůsobit tomu, že postava neví tolik, co on, může být použití odhadu způsobem, jak vědomosti postavy rozšířit a přizpůsobit jim pak její jednání.

Jednání s lidmi, zvířaty a nadpřirozenými bytostmi

Obecné vyjednávací dovednosti umožňují dorozumět se a dokázat se dohodnout s příslušnými tvory vždy jen do té míry, do jaké to dovoluje jejich inteligence a znalost jejich jazyka. Se zvířaty a s netvory se zvířecí inteligencí se tedy člověk dorozumí jen velmi zhruba a komunikace bude založená spíš na postojích, gestech a tónu hlasu, než že by bylo možné jim předat konkrétní informace nebo uzavřít nějakou složitější dohodu (samozřejmě jim lze například gestem nabídnout potravu).

Vedení a ovládání

Vedení označuje skupinu dovedností, která usnadňuje postavě získávat do svých služeb určitý druh bytostí, cvičit je, vydávat jim rozkazy a posilovat své Pouto s nimi. Postava je přitom omezena schopností bytostí chápat její pokyny. Například zvířata lze vycvičit pouze k následování jednoduchých povelů, nikoliv ke složitým samostatným akcím. Navíc tvorovi, který se podřídí velení postavy, zůstává stále určitá míra svobodné vůle. Jen výjimečně tedy bude ochoten vykonat něco, co je v rozporu s jeho přirozeností či pudem sebezáchovy.

Naproti tomu ovládání vyjadřuje, že postava získává s daným druhem bytostí nadpřirozené spojení. Někdy dokonce vniká do jejich mysli a může jejich těla ovládat přímo. Postava tak bude obvykle schopná vykonat s ovládanou bytostí prakticky cokoliv.

U dovedností spadajících pod vedení stojí ještě za zmínku, že je postava může využít i k jiným činnostem než k práci s pomocníky. Například pomocí „skupinového velení“ může postava snižovat Ohrožení spoludružníků, pokud se tito podřídí jejím rozkazům. Pomocí „získávání a výcviku“ může postava vytvořit bojeschopnou jednotku ze skupiny



vesničanů, aby se dokázali sami ubránit skřetům i po odchodu družiny.

Smysly

Pět základních smyslů, včetně postřehu, všímavosti a obezřetnosti, jsou doménou lovce. Smysly však samozřejmě může užívat každý, jen bez bonusu za povolání. Důležité ovšem je, že Průvodce bude obvykle hráčům popisovat jen to, co je zjevné a jejich postava to svými smysly zaznamenává, aniž by se na to zvláště soustředila (např. pach kouře v bezprostřední blízkosti spáleniště). Pokud ale hráč chce, aby jeho postava něčemu věnovala zvýšenou pozornost, měl by to Průvodci včas ohlásit. To platí i pro použití nezvyklých smyslů, které patří mezi zvláštní schopnosti. Například hobití schopnost vycítit šestým smyslem nebezpečí je něco, na co by měl myslet a upozorňovat hráč, nikoliv Průvodce. Hráč hobita s touto zvláštní schopností by si tedy měl vyžádat hod na šestý smysl vždy, když to má podle jeho mínění význam (například když vstupuje do podezřelého místa). Obdobně vědmák by se na vytušení toho, že určitý člověk je ve skutečnosti skrytý běs či nemrtvý, měl cíleně soustředit. Nemůže obvykle pravou podstatu takového člověka zaznamenat jen tak mimochodem, když jej potká na ulici.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Každou zvláštní schopnost může mít hráč na deníku své postavy zapsáno pouze jedenkrát. Znamená to například, že v jednu chvíli může mít bojovník cit pouze pro jednu vybranou zbraň, nemůže si vzít tuto zvláštní schopnost opakovaně pro různé zbraně. Pokud však budete používat volitelné pravidlo o zapominání zvláštních schopností (najdete ho v kapitole o zlepšování postavy na straně 217), může bojovník zbraně, pro které má cit, postupně střídat.

Vyhrazené dovednosti

Některé zvláštní schopnosti jsou označeny jako vyhrazené dovednosti. Znamená to, že tato zvláštní schopnost doplní postavě do seznamu dovedností daného povolání jednu dovednost navíc. Půjde o dovednost vyhrazenou, nikoliv obecnou, tedy postava může provádět činnost, o kterou se nikdo bez této dovednosti nemůže úspěšně pokusit (například odrážení šípů zbraní). Úspěch činnosti ale není automatický. Stejně jako u jiných dovedností daného

povolání si postava musí hodit, a pokud není v hodu úspěšná, může neúspěch zvrátit, ovšem jedině s pomocí vyčerpání.

Zvláštním případem vyhrazených dovedností jsou rasové ostré smysly (např. noční vidění), které postavě umožňují získat určité smyslové podněty i za takových okolností, kdy by jiná postava byla zcela bez podnětů či dezorientovaná (jen si nepřičítá žádný bonus za rasu, protože rasa žádný nepřidává). To platí tehdy, když se postava pokouší pouze něco smyslem zaznamenat (např. zahlédnout, zda se tmou někdo neplíží). Jestliže postava používá jinou dovednost, v níž by jí ostrý smysl mohl pomoci (například utíká nebo bojuje ve tmě), projeví se její vyhrazená dovednost obvykle tak, že akce, které by pro jiné postavy byly nemožné nebo náročné, bude tato postava provádět jako běžné.

Specializace

Jako specializace můžeme označit zvláštní schopnosti, které hrdinovi umožňují lépe využívat manévry – dávají mu při určitých činnostech manévry zadarmo, v posílené podobě, právo provést více manévry během jedné akce a podobně. Jde o nejobvyklejší typ zvláštních schopností, proto jsou kvůli lepší přehlednosti jejich popisy zkráceny následujícím způsobem.

Nadání

Jedná se o typickou specializaci jednotlivých ras, výjimečně též základních povolání. Je vyjádřen slovy „Postava má *nadání* pro činnost A za podmínky B.“ (příp. „Postava má *nadání* čelit činnosti A.“). Znamená to, že při provádění dané činnosti (nebo když čelí dané činnosti) má postava právo provést během každé své akce dva manévry. Ve střetech tedy bude moci postava při své akci provést dva libovolné manévry, včetně možnosti, že použije jeden z manévry společně s *obranou*. Aktivační poplatky za použití těchto manévry však musí běžným způsobem zaplatit, alespoň pokud nemá jinou zvláštní schopnost, která by jí dávala možnost provádět v dané situaci některý manévr zdarma.

Zběhlost

Jedná se o typickou specializaci základních povolání. Je vyjádřen slovy „Postava je *zběhlá* v činnostech A a B.“ Znamená to, že při akcích, které se těchto činností týkají (většinou se jedná o nějakou skupinu

dovedností daného povolání) může postava při každé své akci použít zdarma jeden z manévry *přesně*, *lživě* a *mocně*.

Mistrovství

Jedná se o typickou specializaci pokročilých povolání. Je vyjádřen slovy „Postava je *mistrem* v činnostech A a B.“ Znamená to, že při těchto činnostech (většinou se jedná o nějakou skupinu dovedností daného povolání) může postava při každé své akci provést kterýkoliv z manévry *přesně*, *lživě* a *mocně* v posílené podobě.

Příklad: Kroll Grendel stojí se svým válečným kladivem proti vlkodlakovi. Grendel má mnoho zvláštních schopností zaměřených na boj, ovšem některé z nich jsou určeny pouze proti lidem a zvířatům. Proti převtělenému démonovi, jakým vlkodlak je, tak nemůže uplatnit zvláštní schopnost „gladiátor“ – jde o zběhlost, která mu sice dává zdarma některé manévry, ovšem pouze v boji proti lidem a zvířatům. Zato má ale Grendel právo provádět proti vlkodlakovi dva manévry v každé své akci s kladivem, neboť jeho zvláštní schopnost „cit pro zbraň – válečné kladivo“ žádným typem protivníků omezena není.

Obsahové pravomoci

Obsahové pravomoci dávají hráči právo, aby se podílel na tvorbě prostředí a příběhu výrazněji, než je obvyklé. Může tedy určit, že se například v dohledu postavy vyskytuje jistá věc nebo že postava má u sebe nějaký typ předmětu. Postavě obvykle toto dotvoření prostředí či situace hráčem přinese nějakou výhodu (například hráč přidá do lesní scény vývrat, aby se jeho postava měla kde ukrýt před nepřátelskou střelbou). Někdy však hráč může využívat obsahovou pravomoc pouze k tomu, aby učinil hru zajímavější pro všechny, a pomáhá tak významným způsobem Průvodci.

Důležité je, aby hráč svou obsahovou pravomoc uplatňoval s rozumem. Měl by se snažit přidávat do scén především takové prvky, které jsou uvěřitelné a přijatelné i pro ostatní hráče a zejména pro Průvodce. Do chování nehráčských postav a nestvůr, které ovládá Průvodce, by měl hráč zasahovat s mírou a nikdy ne proti vůli Průvodce. Ten totiž má mnohdy připravenou řadu informací o jejich záměrech a cílech, jež hráči dosud neznají.

MAGIE

Hrůza ovládla její tělo. Snažila se zachovat klid, ale příliš snadno četla v duších a myslích vesničanů. Jejich strach a nenávisť byly téměř hmatatelné.

Byla pevně připoutaná řetězy k hranici z vysušeného dřeva a v ústech měla roubík z česneku, který jí měl podle pověr zabránit pronášet zaklínadla – jako by plně nestačilo, že nemohla mluvit.

„Zlo čarodějnice musí být očištěno plameny a jen její smrtí ochráníme naši vesnici od kleteb!“ hřtál stařešina, zatímco kovář vytáhl louč z hořícího koše. Když pomalým krokem zamířil k hranici, dav umkl. V nastalém tichu zaznělo zadrncení tětiny a výkřik strašlivé hlasitě. Pochodeň upadla kováři na zem, zatímco si svíral prostřelenou ruku. S řinčením oceli se ze stínů návrší osvětleného jen měsíčním světlem vylouplo několik postav – ozbrojených postav.

„Nech ji jít!“ Dívka na hranici málem omdlela úlevou, když zaslechla známý hlas a jeden z příchozích mužů vystoupil proti shrbené postavě stařešiny. Jeho obnažený meč se leskl v měsíčním světle.

„Je to čarodějnice, obcuje s démony a proklíná lidi! Bonek, kterej ji chytil, s ječením vypustil duši a Čajek je v horečkách. Nesda ztratil rozum. Musí skončit v plamenech!“ zakřičel stařešina.

Ledově chladná ocel se dotkla stařešinova krku.

„Samozřejmě, že je to čarodějnice, ale naše čarodějnice, takže ji hned rozkážeš rozsvázat, nebo se za chvíli budeš na té hranici škarvit sám!“

CO DOKÁŽOU KOUZLA

Některé postavy umějí spoutat síly magie. Čar a kouzla pak mohou užít ke svému prospěchu a dokázat s jejich pomocí věci, které jsou jinak považovány za nemožné. Mohou například zapálit pohledem pochodeň, létat mezi mraky, ovládat divoká zvířata, nechat rozkvést květiny uprostřed zimy, šálit lidské smysly nebo připravovat čarovné elixíry, které dodají člověku mimořádnou sílu či mrštnost.

Magie v DRAČÍM DOUPĚTI vychází především z fantazie hráčů. Její pravidla jsou do značné míry volná a představují spíše hranice, ve kterých se hráči mohou pohybovat, když vymýšlejí, jaké kouzlo jejich postava sešle nebo jaký elixír vyrobí.

***Příklad:** Čaroděj Dragan ovládá ohnivou magii. Aby zapálil střechu venkovského stavení, musí svůj cíl vidět a provést magická gesta. Síla jeho ohně bude odpovídat zapálené pochodni – mnohem snáze tedy Dragan zapálí střechu, bude-li slaměná, než střechu z dřevěných šindelů. Břidlicovou střechu nebude moci podpálit vůbec, i když oheň na jejím povrchu stvořit může. Záleží nicméně pouze na Draganově hráči, zda nechá svého čaroděje zapálit oheň tak, že na střechu stavení vrhne ohnivou kouli, nebo mu například z očí vyšlehnou blesky.*

Dragan toho ale dokáže s ohnivou magií ještě mnohem víc. Může například v dlani stvořit modrý oheň, který osvětlí tmavou jeskyni, vychrlit plameny z úst a podpálit soupeři šaty, nechat vyšlehnout plamen z krbu a na někoho tak „ukázat“, nebo uhasit požár, který zachvátil stodolu, v níž družina přespává. Nemůže ale zapálit vodu nebo kámen, protože na to síla jeho ohně nestačí. Nemůže ani vytvořit oheň na místě, které není v jeho dohledu.

Řešení nejasností

U jednotlivých oborů magie najdete návrhy, jak s nimi pracovat. Jsou to ale pouze příklady, nebojte se vymýšlet vlastní kouzla.

Protože jsou pravidla pro magii otevřená pro nápady hráčů, nedokážou samozřejmě pokrýt všechny možnosti, které mohou při hře nastat. Dříve nebo později se stane, že si nebudete jistí, zda postava dokáže danou akci provést.

***Příklad:** Druid může pracovat v jednu chvíli jen s jednou rostlinou. Jsou ale jednotlivé slahouny popínavého břečtanu jedinou rostlinou, nebo jde o rostlin více?*

V takovém případě se řiďte svým úsudkem a logikou, o sporném momentu rozhodnete společně (dle pravidla rozhodování, strana 220). V podobných situacích se samozřejmě snažte rozhodovat stejně.

Každá skupina hráčů bude magii pojmát trochu jinak. To, co podle názoru jedné skupiny bude ještě spadat do vymezených hranic určitého magického oboru, podle jiné skupiny už bude mimo něj, a tudíž

to bude nemožné nebo to bude vyžadovat zvláštní schopnost. Takové rozdíly jsou zcela v pořádku, protože různí lidé mají rádi různé druhy příběhů a atmosféru světa. Důležité je pouze to, abyste se na své společné představě shodli u herního stolu. Pokud hráč čarující postavy přijde do nové herní skupiny, měl by být připraven se v detailech přizpůsobit jejímu pojetí možností magie.

Díky tomu, že pravidla pro magii neobsahují přesné seznamy kouzel, mohou ji hráči využívat nápaditým způsobem a přizpůsobovat se situaci. Když dá Průvodce hráčům magických povolání důvěru, mohou mu pomoci obohatit příběh o dramatické i zábavné okamžiky a nečekané zvraty.

Magie, alchymie a zázraky

Magie a alchymie jsou pro účely pravidel pojmány společně, protože mohou dosahovat podobných výsledků jinými prostředky. Zatímco zařikávači, mágové nebo čarodějové využívají svou vnitřní sílu k přímému seslání kouzel, pro mastičkáře, alchymisty či šamany je typický nepřímý přístup přes jejich výrobky, jako jsou lektvary či elixíry. Do stejné skupiny budou spadat i třaskaviny, žiraviny a jedy, protože ve světě **DRAČÍHO DOUPĚTE** se jedná o mocné substance, jejichž účinky budou obyčejní lidé nejčastěji připisovat právě magii. Proto se nejen magie, ale i celá alchymie řídí podle jednotných pravidel.

Stejně tak se pravidla pro magii budou vztahovat i na konání zázraků božími služebníky. Váš hrdina tedy může být například knězem bohyně bouří, kterému slehají z očí blesky a pouhým pohybem ruky umí přivolat závan větru, jenž uvede do pohybu kamennou lavinu. Jeho schopnosti se budou řídit stejnými pravidly, jaká platí pro čaroděje, jenž ovládá ohnivou a větrnou magii. Z hlediska pravidel jsou důležité pouze výsledky působení nadpřirozených sil, a nikoliv to, co je jejich zdrojem. To, zda jde o čaroděje nebo kněze, by se samozřejmě mělo projevit ve způsobu, jakým hráč svou postavu hraje a jak její kouzlení nebo konání zázraků popisuje.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA PRO MAGII

Pro zjednodušení budeme každého, kdo pracuje s magií (tedy i mastičkáře či alchymistu), označovat v následujícím textu jako kouzelníka. Stejně tak budeme veškeré magické působení (tedy i lektvary či jedy) označovat jako kouzla.



Hráč kouzelníka si musí při kouzlení vždy nejprve ujasnit dvě věci – čeho chce dosáhnout a zda pro to splňuje podmínky. Základní podmínky pro provedení kouzla jsou tyto:

1. kouzelník musí mít odpovídající magickou dovednost,
2. musí provést určitý rituál,
3. cíl kouzla musí být v kouzelníkově dosahu,
4. kouzelník musí zaplatit cenu, pokud je stanovena.

Pokud podmínky splní, může pak hráč stanovit výsledek kouzla, který popisujeme čtyřmi složkami:

1. *projevy* kouzla v příběhu,
2. *rozsah* kouzla,
3. jeho *trvání*,
4. *následky* kouzla vyjádřené pomocí pravidel, pokud je to třeba.

PODMÍNKY PRO PRAKOVÁNÍ

KOUZLA

V tomto oddílu si popíšeme, jaké podmínky musí postava kouzelníka splnit, aby mohla seslat kouzlo, které pro ni její hráč vymyslel. Jakkoliv se může zdát, že informací je zde hodně, jistě velmi brzy přejdou hráčům do krve. Každé z magických povolání má totiž hned na začátku uvedeny své podmínky, a to společně pro všechny obory magie, které ovládá. Například hráči druida bude stačit zapamatovat si, že ovládá zemi, vodu a rostliny, že čaruje pomocí zpěvu nebo hudby a že se musí cíle kouzla dotýkat.

Dovednost

První podmínkou pro uskutečnění kouzla je to, že postava má příslušnou magickou dovednost, například „magii větru“ či „magii iluzí“. Co přesně jednotlivé obory magie umožňují a jaké jsou jejich hranice a omezení, se dočtete dále u jednotlivých magických povolání.

Většina oborů magie spadá mezi vyhrazené dovednosti a ten, kdo nemá potřebnou dovednost, se o seslání kouzla vůbec nemůže pokusit. Výjimkou jsou dovednosti mastičkáře a zařikávače jakožto základních povolání. Kdokoliv se tedy může pokusit namíchat léčivý lektvar nebo jed, mastičkář si pouze bude oproti ostatním přičítat k hodu bonus za povolání. Stejně tak se kdokoliv může pokusit jiného člověka nebo zvíře proklít nebo na něj seslat požeh-

Svět prostoupený magií?

Protože se každý může pokusit o základní čary a kouzla, může to znamenat, že postavy budou na drobné projevy magie narážet na každém kroku. Vesnická vědma může stihnout hrdinu prokletím za to, že jí nezaplatil dohodnutou odměnu, sedlák může chránit svůj dům načrtnutím čarovného znaku na dveře, válečník si může z potřebných surovin sám namíchat mast, která zhojí jeho ránu. I běžní lidé nejspíš budou v takovém světě vědět o existenci magie a jejich účincích a budou znát alespoň některé prostředky, jak se proti ní bránit.

Svůj svět ale můžete stvořit i úplně jiný. Magie může být pronásledována a obyčejní lidé ji mohou provádět pouze v skrytu nebo se o kouzlení ze strachu nebudou pokoušet vůbec. Nebo může být magie neznámou věcí, takže většina obyvatel připisuje schopnost konat zázraky pouze modlitbám a moci bohů. Ochrana proti magii bude věcí zcela neznámou a i to nejmenší kouzlo vzbudí pozdvižení. Nebo naopak může být svět plný mocných kouzelníků, jejichž služby si bohatí lidé platí stejně běžně jako služby lazebníka či truhláře. Ať už se rozhodnete pro jakýkoliv svět, samotné hráčské postavy mohou vždy používat magické dovednosti základních povolání, pokud to jejich hráči budou chtít.

nání, zaklít nadpřirozené síly, aby chránily určité místo či vstoupily do předmětu, nebo využít moci rituálních předmětů. Zařikávač bude pouze v těchto věcech zběhlejší než jiní, neboť jim rozumí a provádí je běžně.

Rituál

Druhou podmínkou pro vykonání kouzla je provedení rituálu. Jednotlivá magická povolání mají své osobité způsoby, jak probouzet čarovnou moc a ovládat ji. Může jít o nahlas vyslovené zaklínadlo, o složitá magická gesta nebo o obřadní přípravu zázračného elixíru. Pokud kouzelník z nějakého důvodu nemůže rituál provést – například nemůže provádět gesta, protože má svázané ruce – nemůže seslat ani kouzlo. Různé obory magie vyžadují následující rituály:

Slova a zvuky: Pro seslání kouzla je třeba, aby kouzelník odříkal magickou formuli či pronesl zakletí, aby napodobil hlas zvířete, zazpíval čarovnou píseň nebo zahrál melodii na hudební nástroj. Například mág vzbudí v někom milostnou touhu tím, že tiše zaseptá zaklínadlo.

Gesta: Při kouzlení musí kouzelník provést rukama rituální gesta či posunky, jimiž uvolňuje a směruje magickou energii. Například čaroděj může zvednout do vzduchu vzpírajícího se skřeta tak, že udeří pěstmi o sebe a pak vzpaží ruce k nebi.

Obrazce: Kouzelník kreslí symboly, čáry, znaky a runy a provádí další úkony, které vyvolají a připoutají nadpřirozené síly k určitému místu či předmětu. Tento typ rituálu zabírá delší čas. Například zařikávač může s pomocí runy vyryté do dna truhly způsobit, že kdokoli se truhly dotkne, bude až do soumraku či do úsvitu stížen prokletím.

Příprava substance: Slovem *substance* označujeme veškeré lektvary a elixíry, jedy a omamné látky, tršakaviny a žiraviny, esence, šémy, amulety a talismany. Jde o výrobky vytvořené nejčastěji mastičkářem nebo příslušníkem některého z pokročilých povolání odvozených z mastičkáře. Při jejich přípravě kouzelník žihá, vaří, míchá a spojuje různé přísady a provádí další úkony, aby zajistil, že výsledná substance bude mít požadované účinky. Například mastičkář může vytvořit léčivou mast na rány tak, že rozdrtí malachit a kamenec, prášek smíchá s me-

dem a octem, směs povaří a zamíchá ji třískou odštípnutou z popravčího špalku. Také příprava substancí zabírá delší čas.

Dosah

Kouzelník musí mít vždy nějaký kontakt s cílem svého kouzla, aby na něj mohl magicky působit, ať již jde o místo, bytost nebo předmět. Používáme čtyři různé způsoby dosahu.

Dotyk: Kouzelník se musí během provádění kouzla dotknout cíle svým tělem, třeba rukou nebo nohou. Například zařikávač může požeňnat svému spolubojovníkovi tak, že jej nechá pokleknout a dotkne se konečky prstů jeho čela.

Symbolický dotyk: K seslání kouzla je třeba, aby se kouzelník dotýkal něčeho, co bylo součástí cíle (např. odstřižené vlasy člověka nebo tříška z desky stolu) nebo co patřilo do vlastnictví tvora, na něhož má kouzlo působit, a ten má k dané věci silný citový vztah (např. prsten po rodičích). Tento předmět pozbývá svého nadpřirozeného spojení s cílem při nejbližším slunovratu nebo rovnodennosti a poté již není možné takový předmět k vyvolání symbolického dotyku dále použít. Například druid může pohybovat větvemi stromu, ze kterého před chvílí utrhl list a ten teď skrývá v dlani.

Co obsáhne symbolický dotyk?

U symbolického dotyku budete často narážet na sporné situace, kdy nebude jasné, zda je určitá věc s cílem spojena dostatečně významnou souvislostí. Představme si například druida, který chce zlomit ve vzduchu letící šíp. Získat třísku z tohoto šípu asi nebude možné. Ale nestačilo by, kdyby druid sebral ze země šíp, který nepřátelský lučištník vystřelil před chvílí a který sdílel s letícím šípem stejný toulec? Anebo kdyby držel v ruce větvičku stejného druhu stromu, jako je dřevo nepřítelova šípu?

Podobné otázky za vás pravidla nevyřeší. Záleží na tom, jak chcete pojímat své příběhy a jaké místo a sílu má mít ve vašem světě magie. Budete tedy muset v těchto případech používat nějaké pravidlo rozhodování, například se přiklonit k názoru většiny hráčů nebo svěřit rozhodnutí Průvodci.

Vše vlastní rituály

Činnosti, které jsme si popsali na předchozích stránkách, představují jakýsi základ rituálu, který v něm musí být vždy přítomen. Jsou to podmínky, které musí kouzelník nutně splnit. Vy ale můžete popis toho, co provádí váš hrdina při kouzlení, obohatit svými vlastními nápady tak, aby seslání kouzla bylo dramatické, efektní a velkolepé. Druid může například při zpěvu rozhazovat sůl po skále, kterou chce otřást, čaroděj může při magických gestech máchat symbolem slunce a vykřikovat jména ohnivých démonů, šaman může při napodobování hlasu zvířete napodobovat též jeho pohyby. Pro seslání kouzla ale samozřejmě vždy postačuje, když má kouzelník možnost provést alespoň základní podobu rituálu.

Pohled: Kouzelník musí při provádění kouzla cíl vidět, a to na vlastní oči. Nesmí využívat žádné pomůcky, jako je zrcadlo, dalekohled nebo křišťálová koule. Například vědmák může ochromit magickým znamením umrlce, kterého spatří, jak se dobývá do dveří nedalekého domu.

Kontakt: V některých případech je třeba, aby se cíl dostal do kontaktu s něčím, co kouzelník vytvořil. U magického obrazce většinou stačí, pokud jej cíl překročí nebo se jej dotkne. Pokud jde o substanci, je třeba, aby ji cíl vypil nebo snědl, aby mu pronikla do krve nebo aby se s ní jiným způsobem dostal do přímého styku. Například alchymista může působit traskavou směsí na cíl, pokud se mu podaří dosáhnout toho, aby byl cíl dost blízko v okamžiku výbuchu.

Cena

Kouzlení obvykle nestojí kouzelníka žádné vlastní zdroje. Postačí, že má například dovednost „vodní magie“, a dokáže nechat zamrznout kus hladiny jezera, vytvořit oblak mlhy nebo převrátit vlnou nepřátelský člun, přičemž je to pro něj stejně náročné, jako například pro lovce stopování nebo pro bojovníka zabíjení lidí.

Znamená to, že za běžných podmínek kouzelník zdroje platit nebude. Ale může se stát, že v určitých situacích pro něj bude náročné kouzlo seslat. Kupříkladu vytvořit led v horkém letním dni může být činnost s náročností, kterou Průvodce stanoví ve výši 1. Kouzelník pak bude za pokus o takové kouzlo platit jedním zdrojem úplně stejně, jako by musel za náročnou činnost vyčerpat zdroj například lovec, který by chtěl vystopovat kořist na udusané hlině.

Mimo to však existují i zdroje, které je potřeba zaplatit při kouzlení vždy, neboť to říkají pravidla. Jde zejména o aktivace zvláštních schopností, které dávají kouzelníkovi širší možnosti využití jeho magického oboru.

Suroviny: Příprava substancí vyžaduje vždy použití nejrůznějších surovin, jako jsou byliny, trofeje ze zvířat a netvorů, drahé kameny a kovy a různé magické přísady. Suroviny si musí obvykle postava nakoupit za peníze. Ty nejslabší substance lze ovšem vytvořit i s použitím nouzových surovin získaných pomocí lučby.

Použití surovin vyžaduje i příprava magických obrazců, s jejichž pomocí kouzelníci využívají nadpřirozené síly. Tyto suroviny lučbou

získat nelze, a kouzelník je tedy vždy musí zaplatit penězi.

Aktivace zvláštních schopností: Některé zvláštní schopnosti magických povolání umožňují kouzelníkům, aby jejich kouzla trvala déle, aby byla silnější nebo složitější, než je pro daný druh magie obvyklé. Takovéto zvláštní schopnosti spadají mezi vyhrazené dovednosti a jejich použití vyžaduje aktivaci. Tu platí kouzelník ze svých zdrojů, obvykle duševních nebo spadajících pod Vliv, stejně jako použití jakékoli zvláštní schopnosti, u které je aktivace nutná.

Pravidlo: Kdo chce seslat kouzlo, musí ve většině případů ovládat odpovídající magickou dovednost, musí provést potřebný rituál, cíl kouzla musí být v jeho dosahu a kouzelník musí zaplatit cenu ve zdrojích či v surovinách, je-li stanovena.

VÝSLEDEK KOUZLA

V DRAČÍM DOUPĚTI vymyšlejší hráči kouzelníků účinky svých kouzel přímo v průběhu hry. Mohou si samozřejmě jako pomůcku sepsat seznam svých oblíbených a často používaných kouzel, ale kdykoliv si mohou vymyslet úplně nové kouzlo ze svého oboru. Kouzelník však samozřejmě nedokáže úplně cokoli. Abychom mohli nějak vymezit, čeho je ještě možné pomocí různých druhů magie dosáhnout a čeho už nikoliv, používáme čtyři složky kouzla – projevy v příběhu, rozsah, trvání a následky podle pravidel.

Neznamená to, že by se kouzlo vytvářelo pomocí těchto čtyř kroků jako počítačový program. Většinou hráče zkrátka napadne, co by chtěl s pomocí kouzla dokázat a jak by mělo vypadat. Čtyři složky kouzla, které si nyní popíšeme, mají sloužit hlavně jako vodítka pro rozhodování sporných situací. Někdy zkrátka není jasné, zda již kouzlo není příliš mocné ve srovnání s tím, co by daný druh magie měl umožňovat. Jindy zase hráč bude mít nápad na nezvyklé kouzlo, ale bude potřebovat pomoci s tím, jak by se mělo projevit z hlediska pravidel. Právě pro řešení těchto situací jsou čtyři složky kouzla dobrými pomůckami.

Projevy v příběhu

Kouzla mohou různými způsoby ovlivňovat cíl nebo okolí kouzelníka. Jde o vůbec nejdůležitější část

účinku kouzla. Účinky kouzla si určuje vždy hráč kouzelníka.

Nejobvyklejšími projevy magie je působení na tělo a duši živých tvorů (typické je pro zaříkávače, mastičkáře, šamana, vědmáka a alchymistu), ovládnutí živlů a rostlin (to je doménou čaroděje a druida), ovládnutí lidí a zvířat a zjišťování informací (spadá do dovedností mága a šamana), ožívování umělých bytostí (to dokáže alchymista) a konečně vyvolání a připoutání nadpřirozených sil k určitému místu či předmětu (což v té či oné podobě ovládá většina magických povolání).

Projevy konkrétního druhu magie jsou popsány u jednotlivých magických oborů. Například mág dokáže pomocí magie mysli ovlivňovat pocity svých obětí, dokáže s nimi hovořit beze slov, číst jejich myšlenky, využívat jejich smysly a ovládat jejich jednání, probírat se jejich vzpomínkami a dokonce je i měnit.

Rozsah

Jednotlivé obory magie mají stanoveny, na jaký počet cílů nebo na jaké množství materiálu, případně jakou silou mohou působit.

Počet cílů

Základní verze kouzla zpravidla působí jen na jeden cíl. Například šaman může pomocí magie zvířat vyvolat zuřivost v jednom zvířeti. Některé substance ale mohou působit na více cílů. Například výbuch střelného prachu nebo oblak plynného jedu zasáhne všechny, kdo jsou nablízku.

Velikost

Základní verze kouzla obvykle ovlivní množství materiálu, které odpovídá velikosti malého vesnického domku (kouzelníci mezi sebou tuto velikost nazývají „vědmína chýše“). Druid tedy například dokáže vytvořit na jezeře vlnu o velikosti domku, která může převrátit člun nebo vor, ale větší loď nejspíš pouze rozkymácí a její palubu zalije vodou.

Síla působení

Základní verze kouzla má obvykle sílu člověka nebo toho, co člověk dokáže vytvořit přirozenými prostředky. Například čaroděj, který chce nepříteli srazit ze skály, dokáže vyvolat závan větru tak silný, jako kdyby se o shoení nepřítel pokoušel člověk.

Trvání

Žádná magie nepůsobí věčně. Ve hře ale nemusíte počítat minuty či hodiny, které zbývají do konce trvání kouzla. Při seslání kouzla se jednoduše určí, jestli půjde o krátkodobé kouzlo, jehož působení ihned odezní, nebo zda bude trvat až do některého z magických okamžiků dne či roku. Jde o chvíle jako je východ nebo západ slunce, kdy se nové setkává se starým a staré s novým.

K seslání déle trvajících kouzel obvykle kouzelník potřebuje mít odpovídající zvláštní schopnost. Rozeznáváme tyto doby působení kouzel:

Okamžitě

Výsledek kouzla se ihned projeví a pak rychle odezní. Obvykle lze tedy s pomocí kouzla vykonat jednu akci, která by bez něj byla nemožná (například vzlétnout a přenést se na jiné místo bojiště) nebo ovlivnit Ohrožení cíle. Mág může například v někom vyvolat nápor strachu, takže se mu podlomí kolena a dá se na ústup, to ale neznamená, že by nemohl vzápětí zase nabrat odvalu a pokusit se bojovat dál.

Do soumraku či úsvitu

Kouzlo přestane působit v momentě, kdy se sluneční kotouč vynoří nad obzor nebo naopak za obzor zapadne – podle toho, co nastane dřív. Nezáleží vůbec na tom, jestli je slunce vidět, nebo je za mraky. Kouzlo seslané v noci tedy bude trvat do rána, kouzlo seslané ve dne skončí večer. Čaroděj může například pomocí své zvláštní schopnosti zažehnout

Magické chvíle

Pokud se rozhodnete, že ve vašem světě bude magie všeobecně známá a dostupná, budou mít pravděpodobně mimořádný význam výše popsané magické okamžiky. Například případy se budou obvykle podnikat těsně po soumraku nebo za rozbřesku, kdy síla ochranných kouzel vyprchává a je naděje, že magické znaky a ochranné runy dosud nebyly obnoveny. Během slunovratu a rovnodennosti budou stařešinové obcházet vsi a obnovovat ochranná zaklínadla, žehnat polím, řemeslům a podobně. Takové rituály bývají často spojeny se slavnostmi a lidovými zábavami, které mají podpořit jejich sílu.

uprostřed noci oheň, který bude hořet až do rozednění bez toho, že by jej musel někdo udržovat.

Do slunovratu či rovnodennosti

Kouzlo přestane působit při západu slunce v den slunovratu nebo rovnodennosti, podle toho, co přijde dřív. Takováto kouzla tedy mohou trvat až čtvrtinu roku. Například zařikávač může někomu prokletím za pomoci zvláštní schopnosti způsobit kruté bolesti hlavy, které se až do nejbližšího slunovratu či rovnodennosti stále vracejí.

Následky podle pravidel

Řada kouzel se v číslech a v hodech kostkou nijak neodráží. Důležitější je, jak kouzlo změnilo situaci. Například pokud šaman uklidní vztekajícího psa, aby si zjednal respekt u jeho pána, není nutné jeho úspěch zachycovat pravidly.

Je-li však třeba popsat následky kouzla pomocí pravidel, vycházejte vždy z toho, jak hráč kouzelníka popsal projevy kouzla v příběhu. Právě hráč kouzelníka by měl mít v této otázce hlavní slovo. Zde jsou nejčastější (ale nikoliv všechny) způsoby, jak zachytit následky kouzla pomocí pravidel.

Změna Ohrožení

Výsledkem kouzla bývá nejčastěji zvýšení nebo snížení Ohrožení cíle. Úprava Ohrožení se zpravidla používá u okamžitých kouzel, jejichž trvání končí ihned po seslání. Může sem patřit například oslnění nepřítele zábleskem ze slabšího výbuchu alchymistické traskaviny nebo kluzkost země pod jeho nohama způsobená druidovým kouzlem, které pouze zhorší soupeřovu situaci v boji.

Zběhlost nebo postih

Většina kouzel působí jen chvíli, ale kouzelníci s příslušnou zvláštní schopností mohou vytvářet i trvalejší kouzla. Ta mohou kromě změny Ohrožení cíle způsobit i to, že cíl kouzla získá po dobu jeho trvání *zběhlost* (manévry *přesně, mocně a lstivě* zdarma) nebo naopak postih (*nepřesně, chabě, či hloupě*) na určitou činnost. Obvykle tuto činnost vyjadřujeme jako určitou skupinu dovedností. Jestliže má být cílovou činností kouzla získávání iniciativy, pak *zběhlost* bude mít podobu manévru *rychle* zdarma, postih pak bude *pomalou*.

Například když čaroděj zažehne plamenem kopí, může hráč určit, že od této chvíle je možné s touto

zbraní provádět zdarma příslušné manévry při peším boji zblízka proti lidem a zvířatům. Můžeme si to představit tak, že takové kopí budí v soupeři obavy a působí mu škodu či bolest již při pouhém dotyku, proto s ním i neškolený bojovník může zacházet, jako by byl v boji s kopím *zběhlý*.

Stejně tak ale může hráč prohlásit, že planoucí kopí poskytuje *zběhlost* při zastrašování nemrtvých nebo při ohromování publika během kejklířského představení. Musí si však vybrat jen jednu činnost podle toho, jak popsal své kouzlo a jaká je situace v příběhu. *Zběhlost* i postihy jsou podrobněji popsány v kapitole o manévrech.

Vyřazení

Běžná magie nedokáže sama o sobě zabít ani zbraň vědomí živého tvora, pokud ovšem kouzelník nevyužije některou ze zvláštních schopností svého povolání. Účinky okamžitých kouzel trvají totiž jen několik okamžiků a nemají dostatečnou sílu. Nicméně i základní verzi kouzla je možno způsobit smrt v případě, že se kouzelníkovi podaří vhodně využít prostředí a okolnosti.

Například ohnivá kouzla běžného čaroděje mají sílu pochopně. Pokud jimi čaroděj někoho zasáhne, je to podobné, jako by jej udeřil loučí. Může tedy takového člověka vylekat, oslnit září plamene, zranit jej popálením nebo mu způsobit bolest a zvýšit mu tím Ohrožení. Samotným magickým žářem jej ale nezabije a nejspíš ani nezapálí jeho šaty, neboť nadpřirozený oheň plane jen krátce, a není-li živěn ničím hořlavým, uhasíná.

Jestliže však čarodějův cíl nejprve někdo z družiny zasáhne křehkou lahví plnou oleje, může z něj čaroděj vzápětí udělat živou pochodň – na to již stačí i krátký zášleh čarovného plamene. Pokud má navíc čaroděj zvláštní schopnost „dračí dech“, která dává jeho plamenům mimořádnou sílu, pak může již samotnou magií ohně zabít a nepotřebuje k tomu nijak využívat okolnosti a prostředí.

Výjimkou z tohoto obecného omezení pro magii jsou substance, které mohou již ve své základní podobě protivníka vyřadit například tím, že jej ochromí, nebo dokonce způsobovat trvalé následky, jako je oslepnutí nebo smrt. Jedy, traskaviny a žiraviny zkrátka mohou člověka zabít a omamné látky z něj mohou udělat slintající trosku. To je ovšem vyváženo tím, že substance se musí dostat do přímého styku s cílem, což není vždy snadné zařadit.

Ovládnutí

Některé druhy magie mají za cíl ovládnout vůli člověka nebo zvířete a donutit je něco konat nebo naopak nekonat. Pokud se cíl kouzla ovládnutí nijak významně nebrání (obvykle u méně důležitých postav a tvorů hraných Průvodcem), bude se snaha o ovládnutí řešit jako zkouška pro kouzelníka, v níž využije svou ovládací dovednost. Jestliže se cíl ovládnutí vzpírá, půjde o střet. Ten může přerůst i v delší konflikt s řadou akcí a protiakcí, když se jedna či druhá strana rozhodne vyčerpávat, aby zabránila neúspěchu.

V případě úspěšného ovládnutí bude hráč kouzelníka rozhodovat o tom, jak bude cíl kouzla jednat, tedy jaké akce a protiakce bude provádět. Bude to velmi podobné, jako kdyby se cíl kouzla stal pomocníkem kouzelníka. Kouzelník tedy využívá při všech akcích prováděných ovládaným jeho povolání či charakteristiku, ale musí-li platit zdroji (například za aktivaci manévrů a zvláštních schopností nebo vyčerpávání se), používá kouzelník místo zdrojů ovládaného své zdroje Vlivu. Vliv zde tedy funguje podobně jako Pouto u běžných pomocníků.

Pokud kouzelník ovládanému žádnou protiakci neurčí, může ovládaný normálně reagovat na cizí akce, kterých je cílem, například uhýbat útokům a podobně. Za protiakce, které vykoná z vlastní vůle, platí rovněž vlastními zdroji, případně Sudbou.

Oproti využívání skutečného pomocníka je tu však jeden významný rozdíl – kouzelník se musí na ovládnutí natolik soustředit, že nemůže vykonávat své vlastní akce, ale pouze rozhodovat za ovládaného, neboť se nachází takříkajíc „v jeho hlavě“. Hráč kouzelníka si tedy hází na iniciativu pouze za ovládaného (a nemůže tak sám provádět akce ani protiakce využívající iniciativu). To je důvod, proč je obvykle výhodnější někoho přimět, aby se stal pomocníkem postavy dobrovolně, než jej ovládat magicky.

Samozřejmě, že i během ovládnutí vnímá kouzelník své okolí a může reagovat pomocí manévru *obrana* na akce, které jsou na něj vedeny, případně může následovat ovládnutého pomalým tempem tam, kam jde. Kouzelník může ovládnutého člověka či zvíře zcela opustit a znovu plně ovládat své vlastní tělo (házet si na iniciativu a provádět vlastní akce), ovšem ovládnutí je tak zrušeno.

Zjištění informace

Někteří kouzelníci dokážou získávat informace prostřednictvím nadpřirozeného spojení s cílem. Jde

zejména o mágovu magii myslí a šamanovu magii zvířat a hadačství. Můžeme sem počítat též druida a jeho schopnost dorozumět se s rostlinami (záleží ovšem na tom, zda ve vašem světě rostliny vnímají své okolí a mají paměť).

U všech těchto schopností záleží na tom, jestli je cíl kouzla svolný, nebo se vzpírá. Pokud s kontaktem souhlasí, pak úspěšný hod znamená, že se podařilo dosáhnout nadpřirozeného spojení myslí. Kouzelník pak může vést s cílem libovolně dlouhý rozhovor, dokud se oba neodmlčí.

Jestliže se však cíl zjištění informace brání, ať už se jedná o čtení myslí nebo vynucení si pravdomluvnosti, může kouzelník při úspěšném hodu získat od Průvodce jednoduchou, ale pravdivou odpověď na jednoduchou otázku. Typicky to bude otázka, na kterou lze odpovědět „ano“ nebo „ne“. Pro získání odpovědi na další otázku musí kouzelník opět uspět v samostatné zkoušce či střetu.

Například jestliže chce mág vstoupit do myslí lovcího, který nejspíš něco ví o vraždě místního šlechtice, a hráč uspeje ve zkoušce (lovčí není důležitá postava, proto Průvodce nevyžaduje střet), může se zeptat například na to, zda lovcí viděl zavraždění vладыky. Pokud mu Průvodce sdělí, že ne, pak pro získání odpovědi na další otázku, například zda byl lovcí včera po setmění ve vладыkových komnatách, musí mág podstoupit další zkoušku.

Nutnost akce

Proti některým kouzlům se cíl může bránit pomocí akce, obvykle tedy podstoupí zkoušku, výzvu nebo střet. Například když mág úspěšně vytvoří iluzi, každý, kdo má podezření, že není skutečná, a chce zjistit skutečný stav věci, musí provést nějakou akci. Někdy půjde o akci samozřejmou, na kterou si ani nebude házet – například když usvědčí přelud přirozenými prostředky, třeba tím, že na něj zaklepe a neozve se očekávaný zvuk. Jindy půjde o střet s mágem, když bude například někdo duchovi svého otce klást otázky, aby zjistil, zda je pravý nebo podvržený.

Pokud čaroděj někoho zažehne déle hořícím magickým plamenem, oběť kouzla by se měla pokusit plamen uhasit, přičemž půjde o zkoušku. Jinak jí bude oheň stále zvyšovat Ohrožení a nakonec ji může i zabít (plamen se tedy bude z hlediska pravidel chovat jako opakovaně působící nástraha, přičemž nástrahy jsou podrobněji popsány v kapitole Vybavení).

Pravidlo: Při určování výsledku kouzla je potřeba stanovit jeho projev v příběhu, rozsah, trvání a určit následky podle pravidel, je-li to nutné.

MAGICKÉ SUBSTANCE

A OBRAZCE

V tomto oddílu si obecně popíšeme, jak kouzelníci získávají suroviny a k čemu je používají. Půjde zejména o tvorbu magických substancí a také obrazců, které pomáhají vyvolat a spoutat nadpřirozené síly.

Získávání surovin

Slovem **suroviny** označujeme veškeré zdroje, které se používají při výrobě lektvarů, jedů, omamných látek, elixírů a při vytváření magických obrazců. Řadu z nich lze nalézt běžně v přírodě, neboť se jedná o různé byliny, houby, bobule, mechy, kameny, rohy a drápy zvířat a podobně. Aby si zachovaly své zázračné vlastnosti, platí pro jejich sběr mnohdy přísná pravidla – byliny se například musí trhat v určitý den o půlnoci či o úplňku, mech musí pocházet ze tří různých druhů stromů, zvíře musí být zabito, aniž by jeho krev skanula na zem atd.

Mnohé suroviny nicméně nejsou v divočině dostupné a je nutné je nakupovat ve městech či vsích. Jedná se například o základy na lektvary a masti – jako je alkohol, tuk či vejce – ale také o různá exotická koření a byliny ze vzdálených zemí, vonné svíce, kovy, drcené drahokamy a zlatý či stříbrný prach. V neposlední řadě patří mezi takovéto suroviny též magické přísady, například krev jednorožce či rozemleté kosti umrlců.

Sběr

Je obvyklé, že příslušníci magických povolání (kam počítáme i mastičkáře) sbírají běžně dostupné suroviny průběžně a vždy jich mají ve své truhličce či vaku dostatečnou zásobu. Jenže prakticky každá receptura obsahuje i suroviny, které je nutno nakoupit. Ty proto představují pro magická povolání problém a pouze ty řešíme pomocí pravidel.

Nákup

Konkrétním složením magických substancí či přesným postupem při rituálu vyžadujícím suroviny není třeba se ve hře zabývat, pokud si samozřejmě nebudete chtít sami cíleně zapojit do příběhu. Z hlediska

herních mechanismů bude důležitá pouze celková cena použitých surovin. Cena jedné dávky surovin je 1 groš. Když tedy nějaký lektvar vyžaduje ke své výrobě 2 suroviny, znamená to, že receptura na tento lektvar obsahuje kromě běžně dostupných surovin též placené přísady v celkové hodnotě 2 grošů.

Pro zjednodušení budeme předpokládat, že vždy, když chce hrdina nakoupit suroviny, které nejsou běžně dostupné, chybí mu právě ty suroviny, které jsou v daném místě k máni. Jestliže tedy družina dorazí do velkého města, může příslušník magického povolání nakupovat například stříbrný prach u klenotníka nebo baziliščí drápy u alchymisty. Pokud se dobrodruzi zastaví na samotě u uhlíře, budeme předpokládat, že od něj postava provozující magii nakoupí například pálenku nebo beraní roh. Do deníku postavy si však hráč v obou případech zapíše pouze údaj o celkové hodnotě nakoupených surovin (například „suroviny: 4 groše“). Jestliže postava žádné suroviny v deníku zapsány nemá, neznamená to, že by její truhlička byla úplně prázdná, ale pouze to, že z ingrediencí v ní obsažených nedokáže v tuto chvíli nic vyrobit, dokud si nedokoupí nějaké placené přísady.

Lučba

Může se samozřejmě stát, že postava nemá na nákup surovin peníze nebo se nachází v neobydlené divo-

Různé ceny surovin

Cena surovin je stanovena tak, aby jeden groš byl pro postavy dalším zdrojem pro provádění hrdinských kousků. Vedle zdrojů, které postavě dávají její vlastnosti (tedy Tělo, Duše a Vliv) jsou tu tedy ještě zdroje peněz, které by v rámci pravidel měly mít podobnou hodnotu. Přesto není vyloučeno, aby v některých krajích byly podle úvahy Průvodce suroviny dražší nebo naopak levnější.

Je také třeba mít na paměti, že pokud postavy ukořistí dračí poklad v hodnotě stovek grošů, rázem pro ně výroba substancí, ale i jiných předmětů, nebude představovat žádný problém. To je v zásadě v pořádku, protože velké bohatství člověku značně rozšiřuje možnosti, jak působit na okolní svět. Je ale potřeba, aby si toho Průvodce byl vědom, než případně umožní postavám takového bohatství získat.

čině, kde suroviny není od koho koupit. V takovém případě může suroviny získat jediné pomocí lučby.

Tato dovednost dává postavě možnost zpracovat běžně dostupné suroviny (bylinky, kořínky, plody a podobně) takovým způsobem, že mohou při výrobě substance nahradit přísady, za které je jinak nutné platit. Lučba patří mezi dovednosti mastičkáře, bez bonusu za povolání se však o ni může pokusit kdokoli. Po úspěšné zkoušce získá postava dávku surovin v ceně jednoho groše. Suroviny získané lučbou však budou nouzové. Znamená to, že magické nástrahy pomocí nich vyrobené nemohou mít vyšší sílu než 1 a navíc, nebudou-li využity, zanikne jejich účinnost s nejbližším soumrakem či úsvitem.

Pravidlo: Do některých kouzel, zejména do výroby substancí a vytváření magických obrazců, je nutné vkládat suroviny. Běžné suroviny je možné získat nákupem, přičemž hodnota jedné dávky surovin je 1 groš. Nouzové suroviny je možno získat lučbou, ale substance vyrobená s jejich pomocí bude mít vždy sílu 1 a nebude účinkovat, pokud nebude použita před nejbližším soumrakem či úsvitem.

Substance

Připomeňme nejprve, že slovem substance označujeme veškeré spotřební předměty vyráběné magickými povoláními, tedy zejména různé typy jedů (běžné, kontaktní, plynné), omamné látky, lektvary a elixíry, ale také třaskaviny a žiraviny.

Výroba

Pro výrobu substance se používá příslušná dovednost. Pokud jde o obecnou dovednost, jako je například mastičkářova „výroba a podávání jedů“, může se o výrobu takové substance pokusit z hlediska pravidel kdokoli, samozřejmě ale pouze v případě, že od někoho věci znalého získal potřebný recept na tvorbu jedu a podobně. Jestliže ovšem půjde o dovednost vyhrazenou, jako je například alchymistova „výroba třaskavin, žiravin a plyných jedů“, nemůže se o výrobu takové substance pokusit nikdo, kdo potřebnou dovednost nemá.

Výroba substancí se řeší podle pravidel pro výrobu předmětů (blíže jsou popsána v kapitole o vybavení). Na výrobu jednoho druhu substance, například jedu způsobujícího ochromení, stačí obvykle jedna úspěšná akce (jeden hod) bez ohledu na počet

dávek, tedy bez ohledu na to, kolik lidí či zvířat má jed otrávit. Vyrobit substancí není sice otázka několika chvil, ale většinou není úplně vyloučeno připravit ji i v průběhu konfliktu. Platí pak obvyklé pravidlo, že jedna dávka surovin se vkládá jedno kolo.

Popis

Nejjednodušší je popis těch substancí, které mají za cíl pomáhat a nikoliv škodit, tedy lektvarů a elixírů. U lektvaru stačí uvést množství zdrojů, a jaký typ tělesných jizev pomáhá zhojit. U alchymického elixíru vystačíme s tím, jaký účinek má mít jeho vypití, například jakou vyhrazenou dovednost přidává.

Většina substancí má ale cíli spíš uškodit, proto je pro potřeby hry popisujeme stejnými údaji jako jiné nástrahy – rozsahem, cílovou vlastností, silou, účinkem a slabinou (viz strana 142). Magické nástrahy však mají určité zvláštnosti a společné rysy, které si nyní vysvětlíme podrobněji.

Rozsah

Říká, na kolik cílů substance při použití zapůsobí. Nejčastěji je to jeden cíl, tedy ten, kdo se substancí přijde do kontaktu. Příkladem může být člověk, který vypije zázračný elixír, nebo nepřítel, který je zasažen otráveným šípem. V těchto případech platí, že substancí nelze použít opakovaně na různé cíle. Například elixír se musí vypít celý, aby účinkoval, a jed se prvním úspěšným sekem z meče setře a již ho není dostatečné množství k dalšímu zásahu.

Třaskaviny, žiraviny a plynné jedy však mohou zasáhnout cílů více, tedy každého, kdo je například v dosahu výbuchu nebo se dostane do oblaku jedovatého plynu. Posouzení vždy záleží na situaci a úvaze hráčů, ale obecně platí, že tyto substance působí do vzdálenosti tolika kroků, kolik je jejich síla, od středu působení (tedy od místa výbuchu nebo rozbíjení vržené nádoby s plynem).

Cílová vlastnost

Pro působení substance může být cílovou vlastností Tělo, Duše nebo Vliv. Jedy, třaskaviny a žiraviny působí na Tělo, omamné látky na Duši nebo na Vliv. Třaskaviny a žiraviny se kromě toho často používají na rozbíjení a ničení předmětů, například na rozmetání městské brány. Proto v pravidlech pro nástrahy na straně 144 naleznete orientační hodnoty odolnosti pro různé materiály, jako jsou například dřevěné dveře nebo kamenná hradba.

Síla

Síla substance závisí na hodnotě vložených surovin. Kolik surovin je třeba vynaložit ke zvýšení síly o 1, je popsáno u každého druhu substance zvlášť.

Síla nemůže být nikdy vyšší než hranice Duše toho, kdo substancí vytvořil. Každá substance, aby vůbec nějak účinkovala, musí mít sílu alespoň 1, nelze tedy vyrobit substancí bez použití surovin. V případě použití nouzových surovin bude mít substance vždy sílu pouze 1.

Aktivace zvláštních schopností, které různým způsobem vylepšují vlastnosti substance, se počítají ke každému zvýšení síly. Například u rychlého jedu bude stát každé zvýšení síly o 1 celkem dvě suroviny – jednu jako základ a druhou za okamžitý účinek.

Účinek

Některé substance působí okamžitě, například třaskavina způsobí následky v okamžiku výbuchu. U většiny substancí však účinky nastupují při nejbližším soumraku či úsvitu a za stejnou dobu také odezní. Například jed podaný ve dne začne účinkovat večer a jeho působení bude trvat do rána.

Slabý účinek substance představuje mírnou nepřijemnost, například rozostřené vidění u omamných látek, záškuby bolesti po pozření jedu nebo oslnění po výbuchu třaskaviny. To se projeví pouze zvýšením Ohrožení o 1. Znamená to, že substance sice účinkuje, ale oběť překonala její nejhorší následky, ať už silou vůle nebo díky odolnosti svého organismu.

Zajímavější bývá **silný účinek**. Hráč, jehož postava substancí vyrobila, si může vybrat ze dvou možností. Především může určit nějaký konečný následek, který není nutno popisovat pomocí pravidel, například že oběť zemře, usne nebo se do někoho vášnivě zamiluje. Druhou možností je, že silný účinek postihne oběť při určité činnosti, kterou vyjadřujeme jako jednu dovednost (výjimečně též skupinu dovedností). Výrobce tak může při výrobě určit, že akce oběti při této činnosti budou *nepřesné, chabé* nebo *hloupé*. Kterákoliv ze substancí může také postihnout namísto dovednosti snahu oběti o získávání iniciativy, takže bude *pomalá* (bude si na iniciativu házet znevýhodněný hod). Jak už bylo řečeno, veškeré takovéto následky trvají do nejbližšího soumraku či úsvitu.

Substance by měla postihovat především činnost, která spadá pod cílovou vlastnost. Například jed by měl postihovat některou z tělesných doved-

ností, i když účinky jedu samozřejmě mohou mít okrajový dopad i na duševní, případně společenské činnosti (například bolest hlavy určitě nepříznivě zapůsobí na schopnost cíle soustředit se na otevírání zámeků a podobně). Pravidly však popisujeme pouze jeden projev jedu, tedy jednu dovednost, na kterou by podle svých projevů měl podle úvahy hráče působit nejméně.

Stejně jako u jiných nástrah může v případě, že nastane silný účinek, rozhodnout ten, kdo substancí použil, že substance navíc způsobuje i jizvu. Jizva by opět měla odpovídat cílové vlastnosti dané substance, tedy například u jedů by mělo jít o jizvu tělesnou. Úroveň jizvy záleží na rozhodnutí hráče, ale nemůže být větší než síla substance. Pokud substance způsobuje jizvu, znamená to, že následky neodezní ani po východu či západu slunce, ale je nutné je léčit.

Slabina

Slabinou substancí bývá obvykle to, že mají nějakou výraznou vlastnost, která je prozrazuje a činí podezřelými. Například u jedů je to buď výrazná chuť, výrazná vůně, nebo výrazná barva či konzistence.

Použití

Použití substance bude často zcela samozřejmé. Vypít alchymický elixír nevyžaduje úspěšnou akci, elixír zkrátka po vypití začne působit.

Jindy však úspěch bude vyžadovat akci. I v takových případech může substancí použít kdokoliv, i když ji nevyrobil, ba dokonce by ji ani neuměl vyrobit. Toto pravidlo platí i pro substance, které se vyrábějí pomocí vyhrazených dovedností, jako jsou například třaskaviny nebo omamné látky. Samozřejmě v takových situacích bude často nutné, aby někdo věci znalý postavě použití substance vysvětlil, například aby jí alchymista popsal, čím se třaskavá směs odpálí.

Postava, která substancí používá a nemá přitom dovednost pro její použití, si samozřejmě nepřičítá k hodu bonus za povolání. Mít příslušnou dovednost přitom může být často výhodou, například ve chvíli, kdy chce postava zamaskovat jed tak, aby ho bylo obtížné odhalit v podávaném nápoji nebo jídle. Podávání jedů a omamných látek a líčení pastí s využitím třaskavin, žíravin a dalších substancí se obvykle řeší podle pravidel pro překvapení, odolávání substancím se obvykle řeší podle pravidel pro výzvu (blíže jsou popsána v kapitole „Pravidla hry“ na straně 113).

Pravidlo: Vyrobit substanci, na kterou není třeba vyhrazená dovednost, může kdokoliv. Prospěšné substance (lektvary a elixíry) popisujeme pouze účinkem, případně také množstvím zdrojů. Škodlivé substance (jedy, omamné látky, traskaviny a žiraviny) považujeme za nástrahy. Popisujeme tedy rozsahem, cílovou vlastností, silou, účinkem a slabinou. Síla nemůže být nikdy vyšší než hranice Duše toho, kdo substanci vytvořil. Použit substanci může kdokoliv, tvůrce je v tom však obvykle zkušenější.

Magické obrazce

Většina kouzelnických povolání může vytvářet magické obrazce – znaky, runy, symboly, písmena a čáry, které střeží určité místo nebo předmět. Do nich umí kouzelník zaklít nadpřirozené síly, které jsou spojeny s jeho magickým oborem. Například čaroděj takto umí vyvolat a připoutat k místu či předmětu magickou sílu větru, která může pohybovat předměty uvnitř obrazce, držet silou dveře nebo srážet vetřelce k zemi.

V případě, že někdo na takovýto obrazec vkročí nebo se dotkne označené věci, kouzelník se o tom většinou dozví. Dokonce i ve spánku jej někdy vzbudí naléhavý pocit, že se s obrazcem něco děje. Neví ovšem, kdo vstoupil do magického kruhu nebo kdo uchopil zakletý předmět. Přesto může na místo, předmět nebo na toho, kdo je právě v kontaktu s obrazcem, začít působit magickou mocí, ačkoliv mnohdy neví jistě, o koho jde (pokud nemá na místo nebo předmět v dané chvíli možnost dohlédnout). Do znaků a symbolů, které jsou součástí kouzelníkovy rituálně vytvořené kresby, je totiž zakleta nadpřirozená síla, jakýsi symbolický strážce. Skrze něj může kouzelník uplatnit svou čarovnou moc proti narušiteli.

Vytváření

Na tvorbu magických obrazců se vztahují pravidla pro výrobu předmětů z kapitoly Vybavení s následujícími doplněními.

Kouzelník provádí při črtání obrazce složitý rituál, při němž musí použít suroviny. Může například skrápět zem krví baziliška, vykuřovat místo hořícími bylinami, rozhazovat rozemleté medvědí drápy, obětovat černého kohouta, posypat místo či předmět drcenými drahokamy nebo spálit na popel jemný pergamen popsaný vyvolávací formulí. Minimální množství surovin k vytvoření obrazce je jedna dávka v hodnotě jednoho groše, většinou jich však bude

kouzelník vkládat více. Vložené suroviny totiž slouží jako zdroje pro vykonávání kouzel prostřednictvím strážce (je to něco podobného jako Pouto u pomocníků, jen mu nelze udělit jizvy a zaniká samo při nejbližším soumraku či úsvitu, jak si ještě ukážeme). Suroviny se vloží do kouzla a jsou jeho součástí. Není možné je získat nazpět, ani kdyby je strážce nepoužil. Do obrazce nelze vložit více zdrojů, než je hranice kouzelníkovy Duše.

Obrazce se z hlediska pravidel pro výrobu předmětů považují za spotřební předměty. Není tedy možné vytvořit obrazec z nouzových surovin získaných lučbou, přesněji řečeno takový obrazec může třeba někoho vyděsit, ale z hlediska pravidel nebude mít žádný účinek.

Kouzelník může mít v jednu chvíli spojení pouze s jedním magickým obrazcem. Jestliže tedy vytvoří nový, jeho spojení se starým zaniká. Pokud nicméně kouzelník ovládá více magických oborů a má k nim odpovídající zvláštní schopnosti pro obrazce, může jich do jednoho obrazce zaklít více a suroviny pak využívat k různým druhům kouzel.

Využívání

V okamžiku, kdy někdo překročí načrtnutý obrazec nebo se jej dotkne, kouzelník se o tom dozví, pokud je na stráží. Jestliže se zabývá něčím jiným, nebo dokonce spí, musí si hodit na výzvu, aby si vetřelce uvědomil. Pokud o pruniku ví, může začít čarovat, jako by sám byl na místě (tedy i s využitím svých zvláštních schopností). Neví sice místo s obrazcem, a neví tak, proti komu využívá nadpřirozené síly, mlhavě však tuší, zda se cíl brání a jak, a může na to dále reagovat. Prováděním akcí skrze nadpřirozené síly zakleté do obrazce kouzelník využívá svou iniciativu, a i kdyby byl na místě s obrazcem osobně přítomen, žádnou další akci již v daném kole vykonat nemůže.

Kouzelník může ke svým akcím využít pouze síly toho magického oboru, jehož strážce do obrazce zaklel. Například mág, který do obrazce zaklel znak fantóma, může v případě narušení obrazce využít pouze akce spadající pod magii iluzí.

Vyčerpávat nemůže kouzelník své vlastní zdroje, ale jen zdroje nadpřirozené síly zakleté do obrazce – tedy zdroje odpovídající množství vložených surovin. Akce prováděné skrze nadpřirozenou sílu zakletou do obrazce jsou ale ze své povahy náročné. Za každou akci tedy musí kouzelník vyčerpat jeden vložený zdroj, aby se o ni vůbec mohl pokusit.

Cílem kouzla může být zejména ten, kdo se obrazce dotkne nebo ho naruší, zvláště pokusí-li se jej jakýmkoliv způsobem zničit. Pro účel dosahu kouzla je to totéž, jako by se dotýkal kouzelníka, který obrazec vytvořil, nebo jako by stál přímo před ním. Jde o symbolický dotyk, který má pouze kouzelník na narušitele, nikoliv naopak. Například šaman může způsobit, že zvíře, které vkročilo do magického kruhu, napadne nejbližší osobu, začne výt strachy a podobně.

Dále může být cílem kouzla předmět, na kterém je magický obrazec načrtnut či vyryt. Například druid může zakývat a zaskřípat stromem, který označil magickým obrazcem, jako velkolepé varování tomu, kdo se stromu právě dotkl.

Konečně může být cílem kouzla i jakékoliv místo uvnitř obrazce. Proto se ochranné obrazce načrtnuté na určitém místě vytvářejí obvykle v podobě uzavřeného útvaru, například kruhu kolem tábořiště nebo pruhu znaků uzavírajícího obdélník po celém obvodu místnosti. Čaroděj pak může po vstupu kohokoliv do místnosti například zapálit svíce v ní nebo rozezvonit vánkem zvonek visící u stropu.

Zánik

Moc magického obrazce skončí vždy při nejbližším soumraku nebo úsvitu. Jestliže však někdo obrazec překoná nebo jsou síly strážce vyčerpány, může jeho moc zaniknout i dříve. Z hlediska pravidel to znamená, že strážce a s ním i moc magického obrazce zanikají také tehdy, když:

- » někdo překročí obrazec nebo se dotkne označeného předmětu a kouzelník se rozhodne neuplatnit žádným způsobem magickou sílu, která je v něm spoutána,
- » kouzelník se pokusí prostřednictvím obrazce o nějakou akci či protiakci, neuspěje a nevyčerpá zdroje strážce, aby neúspěch zvrátil,
- » jsou vyčerpány všechny zdroje ze surovin vložených do tvorby obrazce.

OBRANA PROTI MAGII

Jako je pestrá samotná magie, je pestrá i škála prostředků, kterými se jí lidé brání. Kouzla se dají odvracet různými způsoby, vždy však půjde buď o přirozené, nebo o magické prostředky. Jestliže se podaří kouzlu úspěšně zabránit, jsou všechny zdroje do něj vložené ztraceny.

Pravidlo: Do tvorby magického obrazce je třeba vložit nejméně jednu dávku surovin a zaklít do něj strážce odpovídajícího jednomu z oborů magie. Nejvíce lze vložit tolik surovin, kolik je hranice kouzelníkovy Duše. Strážce umožní kouzelníkovi, aby v případě, že někdo vkročí na místo nebo se dotkne předmětu označeného obrazcem, mohl začít kouzlit buď na místo, předmět nebo narušitele. Musí jít o magii z oboru strážce a vyčerpávat se lze jen do výše vložených surovin. Akce prováděné skrze obrazec jsou ze své povahy náročné, za každou akci se proto vyčerpá jedna surovina. Moc obrazce zaniká se soumrakem či úsvitem, nebo když ji někdo překoná.

Přirozené prostředky

Přerušení rituálu

Základní obranou proti magii je nenechat kouzelníka dokončit jeho rituál – tedy srazit jej k zemi nebo mu pevně chytit ruce, aby nemohl provádět gesta, seknout jej mečem, udeřit přes ústa nebo začít škrtit, aby nedokázal vyslovit celé zaklínadlo.

Dokonce i obyčejní lidé obvykle tuší, že kouzelníci čarují pomocí rituálů. Jestliže tedy zajmou kouzelníka, svážou mu ruce a zacpou ústa, aby nemohl gestikulovat ani vyslovovat zaklínadla. Mnohdy rozbijí nebo zahodí všechny nezvyklé věci, které u něj najdou, ze strachu, že jde o kouzelné amulety či talismany, které mu dodávají sílu a s jejichž pomocí by je mohl očarovat, i když je znehybněný.

Únik z dosahu

Druhou možnou obranou proti magii je připravit kouzelníka o potřebný dosah. Například tím, že se někdo ukryje za převrácený stůl, aby jej kouzelník neviděl, si zajistí, že nemůže přímo na něj působit kouzlem, které vyžaduje pohled. Kouzelník může samozřejmě seslat své kouzlo například na desku stolu, ale ne přímo na toho, kdo se za ní ukrývá.

I v tomto případě platí, že řada lidí tuší, že kouzelník musí mít nějaký kontakt s cílem svého kouzla. Proto se mnozí počestní měšťané kouzelníků štítí a vyhýbají se jejich dotyku. Spoutání zajatého čaroděje obvykle musí obstarat někdo, kdo je ve skupině neoblíbený nebo je dostatečně přihloupilý.

Mezi lidmi je dokonce rozšířeně i nejasné povědomí o symbolickém dotyku. Proto se před ním většina lidí chrání tím, že pečlivě pálí své odstřížené vlasy a nehty, zakrývá krev skanutou do hlíny a podobně. Ve vyšších a učenějších kruzích je poměrně obvyklé nechávat se stříhat a holit těsně před slunovratem nebo rovnodenností, neboť je známo, že magické spojení s částmi vlastního těla v těchto chvílích zaniká. Pánův lazebník bývá jedna z nejvíce prověřovaných osob u dvora a nezřídka se stává, že tyto služby pro něj vykonává osobně jeho manželka či matka.

Zrušení účinků

Krátkodobým kouzlům je často možné se zkrátka vyhnout. Člověk může například uskočit před plameny šlehajícími z čarodějových očí nebo prchnout od oživlého stromu, který jej hrozí utlouct svými větvemi.

Děle působící kouzla zanikají, když někdo přeruší jejich účinek, a to i přirozenou cestou. Například je-li uhašena čarodějova ohnivá stěna vodou, již se znovu nerozhoří, ačkoliv jinak by uhasla až s úsvitem či soumrakem. Pokud se někomu podaří uklidnit mírnými slovy člověka posedlého zuriivostí, již mu způsobila magie myslí, působení kouzla pomine. Totéž platí, jestliže tvor, jehož mysl byla postižena magií, dokáže své jednání ovládnout silou své vlastní vůle.

Vyčkání na konec (či začátek) kouzla

Když už k očarování dojde, pak je-li to možné, vyčkává se do východu či západu slunce. Například člověka, který bezdůvodně začne napadat ostatní nebo se

Pověry a omly

V otázce vhodné ochrany před magií může panovat i řada mýtů. Lidé se například mohou domnívat, že nesmějí kouzelníkoví pohledět do očí, aby jim neukradli duši. Proto před podezřelými cizinci uhýbají pohledem a zajatým černokněžníkem dávají přes hlavu pytel jako ochranu proti „zlému oku“. Stejně tak může ve světě panovat mylná představa, že pokud člověk neslyší slova prokletí nebo úřknutí, nemohou jej jeho následky postihnout. Při setkání s kouzelníkem si proto lidé hlasitě zpívají a při honu na čarodějnice si dokonce zalévají uši voskem. Takové pověry mohou ovšem svést člověka na scestí. Ve skutečnosti je totiž dobré znát přesné znění prokletí, protože při lámání kletby je taková znalost výhodou.

chová podivně, obvykle jeho přátelé do večera či do rána někam zavrou a vyčkávají, zda se jedná o působení magie, které odezní, nebo o skutečné šílenství.

Podobné trvání mají i jedy a omamné látky. Proto ochutnávači na hradech, královských dvorech a v domech boháčů obvykle vstávají před úsvitem, aby stihli ochutnat jídlo určené pro nadcházející den, neboť otrava by se na nich projevila při východu slunce. Podobně večere mocných obvykle probíhají až po setmění, neboť to už je zřejmé, zda ochutnávači, kteří jídlo pozřeli ještě před soumrakem, jsou stále naživu.

Nadpřirozené prostředky

Protikouzla

Protikouzla jsou takové magické postupy, které dokážou zabránit cizí magii ve chvíli, kdy působí. Nejčastěji se jich užívá v okamžiku seslání kouzla.

Prvním druhem protikouzel jsou taková, která zabrání protivníkovi v dokončení rituálu. Většinou kouzelník provádí magicky to, co by jinak mohl dokázat přirozenými prostředky. Zařikávač může například nepřátelskému kouzelníkovi splést prokletím jazyk, aby nedokončil zaklínadlo. Čaroděj může protivníka sesílajícího kouzlo srazit k zemi závanem víchru, aby mu zabránil provést potřebná magická gesta.

Další druh protikouzel spočívá v tom, že kouzelník nepůsobí na jiného kouzelníka, ale přímo na jeho kouzlo. K tomu může využít buď stejný druh magie, který používá protivník, ale i některý jiný. Použití jiného druhu magie je možné jen tam, kde to ostatním hráčům dává smysl.

***Příklad:** Druidovi, který se snaží vytvořit oblak mlhy, může jiný druid zabránit v provedení kouzla tím, že sám ovládne vodu, s níž protivník pracuje, a nedovolí jí se v mlhu proměnit. Může ale také vznikající mlžný oblak rozptýlit vodní stěnou, pokud se mu ji podaří seslat dříve než soupeř (v obou případech musí uspět ve střetu). Stejně dobře však bude moci mlhu rozptýlit čaroděj závanem seslaným pomocí větrné magie.*

Lámání kouzel a protijedy

K lámání kouzel se obvykle sahá ve chvíli, kdy již byla seslána a je třeba odstranit jejich následky, pokud přetrvávají. Odstranit lze ale pouze nadpřirozené účinky kouzla, není kupříkladu možné pomoci

magie ohně léčit popáleniny způsobené jiným čarodějem. Lze však například sejmut prokletí nebo potlačit účinky omamné látky.

Kouzlo může být zrušeno stejným způsobem, jako bylo sesláno, pokud osoba, která toho chce dosáhnout, ví, co dělá. Pro zlomení kouzla je tak potřeba splnit stejné podmínky jako pro jeho seslání, tj. zejména mít odpovídající dovednost. Kouzelník tedy musí ovládat odpovídající obor magie, případně umět vyrábět příslušnou substanci. Kouzelník, který se snaží kouzlo zlomit, ale nepotřebuje mít zvláštní schopnosti, které byly použity k jeho seslání.

Dále je nutno mít odpovídající dosah (například dotyk či symbolický dotyk s obětí kouzla) a vynaložit stejné množství zdrojů, jaké bylo použito na vytvoření kouzla. Například výroba protijedu vyžaduje vložení stejného počtu surovin, jaký si vyžádala výroba substance, jejíž účinky má protijed odstranit.

Kromě toho také musí ten, kdo kouzlo láme, znát jeho povahu – totéž platí i pro protijedy, jde-li o odstranění následků otravy. Potřebné znalosti o povaze lámaného kouzla může postava získat například tak, že byla přítomná seslání kouzla, že do-

Fak se bránit prokletí?

Bránit se následkům prokletí odpovídajícím rituálem dokáže kdokoliv, to je součástí obecné dovednosti základního povolání zaříkávač. Oběti kletby většinou využívají prosby a modlitby k bohům, přinášení obětí nebo vzývání jmen božích poslů a pomocníků. Mohou však provádět i čistě magické ochranné obřady, například črtání ochranných znamení či run, vypití odvaru z bylin a různých podezřelých příměsí nebo vyslovování magických formulí pozpátku. Některé z těchto postupů, například modlitby či ochranná gesta, lze využít i jako okamžitá protikouzla proti právě sesílaným prokletím.

Mezi lidmi kolují i některé dosti groteskní způsoby zažehnavání prokletí, například chůze v šatech obrácených naruby, aby kletba člověka nerozpoznala, ostříhání všech vlasů, aby se oslabil symbolický dotyk s vlasem, který zřejmě drží nepřátelský zaříkávač, nebo symbolické přivázání kletby ke kusu oprátky ze šibenice a jeho pohřbení do země. Je však otázka, zda to nejsou pouhé pověry.

stala velmi přesný popis kouzla (například doslovné znění prokletí, recept na použitý jed) nebo prozkoumáním účinků kouzla (například pomocí zaříkávačovy dovednosti „okultní a náboženské vědomosti“) či zkoumáním vzorku jedu nebo příznaků otravy (například pomocí mastičkářovy dovednosti „mastičkářské znalosti“).

Zlomením kouzla skončí jeho trvání, jeho projevy v příběhu i trvající působení podle pravidel, nezmlízí však jeho následky. Postava se probudí z magického spánku nebo uhasne ohnivá stěna. Nevyléčí se ale jizvy, které hráč postavě udělil, aby odolávala magickým plamenům, ani mág nezapomene informace, které telepaticky zjistil. To jsou jednorázová kouzla, jejichž následky je možno se pokusit odvrátit ve chvíli, kdy probíhají. Dodatečně zlomení kouzla v těchto případech nemá smysl.

Pravidlo: Magii je možno se bránit buď působením na kouzelníka (přerušení rituálu, únik z jeho dosahu), anebo na výsledek jeho kouzla (zrušení účinků kouzla), případně je možno vyčkat na samovolné skončení kouzla. Magickou obranu před magií dělíme na okamžitá protikouzla a na lámání děle trvajících kouzel a protijedy. Je-li kouzlo jakýmkoliv způsobem přerušeno, vyjdou zdroje na něj vynaložené vniveč.

SNOVÝ SVĚT

Snový svět je místo, odkud šaman může získávat odpovědi na své otázky, protože je spojený s naším světem a většina věcí se v něm nějakým způsobem odráží. Kdo ví, co má hledat a jak, může se odsud hodně dozvědět.

Přesná podoba a využití snového světa závisí na vaší konkrétní hře – může jím být svět mrtvých, duchovní podstata světa, říše snů nebo království bohů a démonů. Záleží také jen na vaší dohodě, zda i některá jiná magická povolání využívají snový svět, případně zda se to o nich povídá. Čarodějové a druidové odtud mohou čerpat svou sílu k ovládní žvlů, alchymisté odtud mohou povolávat duchy, aby oživilí umělá těla golemů, a mágové sem mohou vrhat duše těch, kterým způsobili šílenství či smrt. Vždy však bude snový svět splňovat následující zákonitosti.

Je to svět sám pro sebe (je třeba jej chápat jako zemi nebo království, do kterého se duchovní podstata dobrodruhů může přenést a může zde obyčejně přebývat nebo cestovat) a žijí v něm bytosti, mnohdy

zvláštní a podivuhodné, které mají své vlastní zájmy. Může jít o lidi či zvířata, ale také mluvící rostliny, zkamenělé netvory a další zcela bizarní stvoření. Snový svět nemá žádnou přímou spojitost s tvarem nebo místopisem světa, kde žijí hrdinové, a plynutí času v něm a v normálním světě může být odlišné. Pokud se v něm však člověk nachází, vše mu připadá zcela skutečné a může zde také používat své dovednosti a zvláštní schopnosti jako v běžném světě.

Doba, která uběhne ve světě hrdinů, zatímco oni se pohybují ve snovém světě, záleží na tom, jak starou nebo vzdálenou vědomost hledají – na tom záleží, jak daleko budou muset putovat a jaké bytosti budou muset vyhledat. Šamani zjednodušeně mluví o tom, že existují snové bytosti a krajiny několika kruhů nebo vrstev. Obyvatelé určitých částí znají odpovědi na určité otázky. Nejvíce bytostí ví, co se děje v našem světě právě teď, méně jich ví, co se stalo od posledního východu nebo západu slunce či posledního slunovratu nebo rovnodennosti. Jen někteří vědí, co se stalo od narození šamana, a najít je není snadné. Existují podle pověstí i takoví, kteří dokážou zjistit, co se stalo před narozením toho, kdo se ptá, ale ty postavy dle pravidel v této knize nemohou kontaktovat.

Pokud hrdinové odešli zjistit, co se děje právě teď, cesta do světa duchů jim bude ve skutečnosti trvat jen několik úderů srdce. Zjistit informace z dávné minulosti ale může trvat i několik dní, ve kterých postavy setrvávají ve stejné pozici, jejich dýchání a tlukot srdce se zpomalí a mohou se zdát mrtvé.

Snový svět má vždy určitou zvláštnost, která odráží jeho povahu a podle níž může kdokoliv poznat, že se v něm právě nachází. Jde-li například o svět mrtvých, pak může být celý jen v odstínech šedi

Odlesky snového světa

Snový svět se může ve vašich příbězích objevovat jen velmi střídme nebo vůbec. Šaman může většinu znalostí získávat jen prostřednictvím rozhovorů s duchy a dalšími stvořeními, které odtud povolá. Jestliže však chcete tomuto tématu věnovat více prostoru, můžete rozhodnout, že lidé o snovém světě vědí. Mohou pak platit šamanům za to, aby zde skryli jejich hříchy nebo naopak odhalili tajemství jejich nepřátel. Staří a vrásčité šamani jsou uctívání a považování za velmi mocné, protože jejich „paměť“ ve snovém světě může sahát velmi daleko do minulosti.

a nebudou v něm žádné barvy. V jiném snovém světě může být země pokryta ostrým sklem, nebo může být zvláštnost ještě podivnější. Záleží jen na fantazii Průvodce, jakou podobu snovému světu dá. Zde nalznete jen několik příkladů pro inspiraci.

Příklady:

Ledové pláně (zvláštnost: svět je uvězněn ve věčném ledu a sněhu, který pokrývá zemi i oblohu): *Tento svět duchů je řídce osídlen a šaman zde může procházet zdánlivě dlouhé hodiny (přestože v našem světě neuběhne za tu dobu žádný čas) prázdnými ledovými pustinami, po zamrzlých jezerech a ledových jeskyních, než někoho potká. Většina duchů a bytostí zde na sebe bere podobu zimních zvířat (jakými jsou lední medvěd, polární vlk nebo sněžná liška) a jejich slova zní pouze v šamanově hlavě, protože navenek křičí zvířecími hlasy.*

Les kostí (zvláštnost: svět má podobu lesa vytvořeného z lidských kostí): *Tento svět je na pohled děsivý a často zde uvíznou duše, které tudy putují na místo věčného odpočinku. Některé dále jít nemohou, další nechtějí, a proto obývají les z lidských kostí, kde za plání z lebek stálí démoni a kde zní strašlivé výkřiky vzpomínek utrpení.*

Pokřivené království (zvláštnost: vše v tomto světě je pokroucenou parodií skutečného světa): *Vládou zde různé duchové, kteří ovládají podřízené země a nevolníky a válčí se svými sousedy. Šamani občas do jejich konfliktů zasahují a snaží se v nich získat pro sebe nějaké výhody. Svět je zvláštně pokrouceným odrazem našeho světa – houby rostou do velikosti domů a tvoří les, jejich velké klobouky se naklání nad cesty, a zatímco známé a bezpečné věci se zde mění v noční můry, stvořry a bestie zde pokojně orají a farmaří.*

ZAŘÍKÁVAČ

Dovednosti a rituály

Zaříkávač je základní kouzelnické povolání. Mezi jeho magické dovednosti patří sesílání kleteb a požehnání na lidi a zvířata, vytváření základních magických obrazců a využívání rituálních předmětů pro ukládání zdrojů určených ke kouzlení. Zaříkávači čarují pomocí nahlas vyslovených magických formulí a zaklínadel, v případě magických obrazců je součástí rituálu též kreslení čar a symbolů na místo či předmět, které mají být očarovány.

Dosah a cena

Ke všem svým kouzlům potřebuje zařikávač dotyk nebo symbolický dotyk s cílem kouzla, případně se cíl musí dostat do kontaktu s magickým obrazcem, který zařikávač vytvořil. Základní podoba prokletí a požehnání nestojí zařikávače žádné zdroje. Na tvorbu magických obrazců a ukládání zdrojů do reálných předmětů však musí vynaložit suroviny.

Prokletí a požehnání**Projev v příběhu**

Zařikávač dokáže svou mocí působit na lidské a zvířecí tělo. Jeho zařikání dokážou na jedné straně způsobit třesení rukou, slzení očí nebo bolesti břicha, na druhé straně ale i zpevnit svaly nebo zrychlit krok.

Zařikávači mnohdy dodávají svým zaklínadlům sílu a vážnost tím, že se při nich dovolávají bohů, démonů, živlů nebo mocných jmen řek či hor. Důležité však je, že při sesílání prokletí či požehnání musí zařikávač vždy vyslovit, co se má cíli stát (což neznamená, že ho cíl musí nutně slyšet). Zařikání může tedy znít například takto:

- » „Kéž tě zkroutí křeče, proklatče!“
- » „Vodou a ohněm tě zaklínám, ať se ti třesou ruce jako stoletému starci!“
- » „Při zemi a obloze, bodejž by se ti zapletl jazyk!“
- » „Ať tvá krása strhne každého muže, jako proud řeky Šeravy unáší listí.“

Rozsah a trvání

Zařikání působí pouze na jeden cíl, kterého se zařikávač dotýká. Dotýká-li se naráz více cílů, ať již skutečně nebo symbolicky, může samozřejmě při svém kouzle použít manévry rozsáhlé na všechny tyto cíle. Zařikávač dokáže prokletími a požehnáními působit jen na jiné bytosti, nikdy nemůže například požehnat sám sobě.

Účinek běžného prokletí či požehnání je okamžitý a trvá tedy jen malou chvíli. Za žádných okolností jím proto zařikávač nedokáže způsobit trvalé následky, jako je poranění, nemoc nebo smrt, přestože drobnější potíže mohou chvíli doznívat.

Následky podle pravidel

Účinek prokletí nebo požehnání se projeví okamžitou změnou Ohrožení cíle. Kletby pochopitelně Ohrožení cíle zvyšují, požehnání je naopak snižují. Ohrožení se běžně změní o 1, při žehnání i proklí-

nání je ale možné používat manévry podle obvyklých pravidel. Přestože prokletí a požehnání působí na tělo cíle, jejich působení se může projevit, i když cíl právě vykonává duševní nebo společenskou činnost, například třas rukou může zloději ztížit otevření zámku.

Prokletí nemůže nikdy člověka zabít ani způsobit jiné trvalé následky, například ohluchnutí. Nemůže také cíl omráčit, uspat nebo ho jiným způsobem zbavit vlády nad sebou tak, že by nemohl nic dělat.

***Příklad:** Družina vystopovala hledaného lapku v lázních, kam si zasel odpočinout. Překvapili ho právě ve chvíli, kdy se máchal v kádi se dvěma lazebnicemi, ale přímo z vody vyskočil pro meč a nabyl se jím postavil v boji. Po chvíli přijde podle iniciativy na řadu postava zařikávače Mstislava. Jeho hráč prohlásí:*

„Zatímco ostatní se s tím lotrem potýkají, zvednu ze země z hromady jeho šatů přívěšek, který nejspíš nosí na krku. Díky tomu můžu uplatnit symbolický dotyk. Sevru přívěšek v dlani, upřu pohled na lapku a zastřeným hlasem na něj sešu prokletí: „Kéž by ti nohy ztuhly v kámen!“

Hráč si hodí na úspěch prokletí. Protože protivník nechce reagovat, aby si zachoval akci, je to zkouška. Mstislav si přičítá svou úroveň zařikávače a uspěje. Průvodce zvýší lapkovo Ohrožení o 1 a popíše:

„Ve chvíli, kdy jsi dokončil prokletí, lapka zasupěl a zavrával. Pokusil se ustoupit, ale vidíte, že na malou chvíli neovládá dobře vlastní nohy.“

Zvláštní schopnosti k prokletím a požehnáním**Modlitby a uřknutí**

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí zařikávač jeden zdroj Vlivu. Tato zvláštní schopnost umožňuje zařikávači dvě věci.

Především může zařikávač s její pomocí seslat silné zařikání, které působí až do nejbližšího soumraku či úsvitu. Zařikávač sám pochopitelně dokáže svou kletbu nebo požehnání sejmut i dříve. Při použití této zvláštní schopnosti dokáže zařikávač postihnout či podpořit cíl v určité činnosti, kterou nejčastěji vyjadřujeme dovedností, výjimečně též skupinou tělesných dovedností. Může jít například o „tichý pohyb v divočině“ nebo „mrštnost“, případně o skupinu dovedností „pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům“. Výjimečně může zařikání ovlivnit i dovednost spadající pod Duši nebo Vliv, musí to však být logický důsledek znění prokletí či požehnání.

Požehnání se projeví jako *zběhlost* v dané dovednosti (tedy možnost provádět při dané činnosti zdarma manévry *přesně, mocně a lživě*, případně provádět při získávání iniciativy manévry *rychle*). Prokletí naopak postihuje danou dovednost (bude se tedy na ni vztahovat jeden z postihů *nepřesně, chabě* nebo *hloupě*, případně bude cíl při získávání iniciativy stížen postihem *pomalou*). Podrobněji jsou pravidla pro *zběhlost* a postihy popsána v oddílu Manévry (strana 122). Silné zařikání samozřejmě také vždy změní okamžité Ohrožení cíle stejně, jako by se jednalo o běžné zařikání.

Jestliže se u jedné osoby potká prokletí a požehnání obdobného obsahu, uplatní se obojí vedle sebe.

Příklad: *Elfu Amrasovi požehnala jeho společnice Sívien slovy „Kěž je tvá ruka pevná i před tvář draka“, což mu dalo zběhlost pro střelbu na netvo-ry. Na počátku boje je však stížen silným prokletím „Ať se tvá ruka třese před křídly a plameny“, jež má způsobovat, že jeho střelba na netvo-ry bude nepřesná. Znamená to, že si bude při střelbě na draka házet znevýhodněný bod a nemůže používat manévry přesně, ale manévry mocně nebo lživě může v případě úspěchu v hod-ě použít zdarma díky trvajícím požehnání od Sívien.*

Kromě toho tato zvláštní schopnost umožňuje za tři zdroje Vlivu také seslat silné prokletí v podobě „věčné“ kletby, kdy postih na danou činnost přetrvá až do nejbližšího slunovratu nebo rovnodennosti. Kletba však musí obsahovat splnitelnou podmínku, při jejímž naplnění vyprchá, například „dokud nepohostíš neznámého pocestného“. Silné požehnání s taktó dlouhým trváním seslat nelze, protože škodit a ničit je přece jen snazší než prospívat a tvořit.

V následujících příkladech najdete pro inspiraci ukázky možného účinku silného zařikání. Je ale třeba mít na paměti, že zařikání téhož znění může ovlivnit různé dovednosti podle rozhodnutí hráče. Například kletba, která způsobí zatuhnutí krku, může stejně dobře ztěžovat získávání iniciativy, akrobacii nebo boj zblízka. Záleží na úsudku hráče, v čem podle něho prokletí brání oběti nejvíc, a právě na tuto dovednost se pak bude vztahovat postih.

Příklady požehnání:

» „Bodejž by se ti dnes dařilo více než obvykle.“ (iniciativa)

» „Nechť mají tvoje nohy rychlost a hbitost zajíce!“ (pohyblivost)

» „Kěž máš sílu postavit se svým protivníkům!“ (pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům)

» „Ať je tvá ruka pevná v tom, co máš vykonat!“ (pěší vrh proti lidem a zvířatům)

Příklady prokletí:

» „Aby na tě zimnice přišla, babo jedna!“ (iniciativa)

» „Bodejž bys kulhal jako mrzák!“ (pohyblivost)

» „Kěž by tě chytil hexensůs, parchante!“ (pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům)

» „Aby ti zuby v hubě drncely!“ (pěší střelba proti lidem a zvířatům)

» „Kěž by ti jazyk zdřevěněl a nemohl jsi lhát těmto dobrým lidem!“ (lhaní – cíli je kvůli neobehbnému jazyku špatně rozumět a to mu může ztěžovat klamání, i když tato činnost jinak spadá pod Vliv)

» „Bodejž by se ti ty karty v rukách rozpálily do běla, mizero!“ (hazardní hry – prokletí nepůsobí na karty, ale jen na prsty, takže cíl má pocit, že drží v rukách žhavé karty, což mu narušuje soustředění při hře, i když ta jinak spadá mezi duševní činnosti)

Magické obrazce

Projevy v příběhu

Zařikávač může prostřednictvím svých obrazců sesílat prokletí nebo požehnání na zvířata či lidi, kteří jsou uvnitř obrazce, dotýkají se předmětu označeného obrazcem nebo obrazce samotného. Jedná se o základní magický obrazec, ze kterého ostatní magické obrazce vycházejí. Zařikávačské obrazce se většinou označují symbolem Oka (tento znak bývá jejich součástí a lze je podle toho obvykle rozpoznat).

Zařikávač dokáže očarovat jen místo, na kterém se v dané chvíli nachází, nebo předmět, kterého se dotýká. Při sesílání musí vykonat magický rituál, při kterém na místě vytvoří jasnou hranici (například čáru na zemi s vyrytými znaky) nebo nakreslí skutečný obrazec (prostý kruh, čáru doplněnou runami, řadu symbolů).

Rozsah a trvání

V jednom okamžiku lze mít vytvořený magický obrazec pouze na jednom místě nebo na jednom



předmětu. Moc obrazce zaniká se soumrakem či úsvitem anebo v okamžiku, kdy jej někdo překoná.

Následky podle pravidel

Zařikávač jako jediný má tvorbu magických obrazců zařazenou jako běžnou součást svého povolání, u jiných magických povolání je tato dovednost včleněna mezi zvláštní schopnosti. Zařikávač může prostřednictvím svých obrazců provádět výhradně jen akce spadající pod dovednost „kletby a požehnání“. Nejčastěji tedy bude postihovat prokletím narušitele.

***Příklad:** Zařikávač Ratibor se rozhodl seslat ochranný rituál na místo, kde družina nocuje, neboť dobrodruzi putují krajem sužovaným skřetími hordami. Ratibor proto nakreslí do země koncem hole kruh, který doplní čarodějnými značkami a symboly, a vše posype kouzelným prachem z rozemletých zubů vlkodlaka (tři dávky surovin dodají strážci tři zdroje na vyčerpání). Pokud se v noci vplíží do tábora skřetí patrola, Ratibor se okamžitě probudí a uvědomí si, že někdo překročil ochranný kruh. Na kohokoliv ze skřetů, kteří jsou uvnitř kruhu, může s pomocí strážce seslat prokletí. Bude přitom vyčerpávat zdroje strážce, a jakmile už nebude žádné mít (nebo jakmile některý skřet odolá jeho zařikadlu a Ratibor se nevyčerpá), je rituál zlomen a strážce zmizí. O té chvíli může již Ratibor na skřety působit jedině pomocí dotyku nebo symbolického dotyku.*

Zvláštní schopnosti k magickým obrazcům

Čarovné stráže

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí zařikávač jeden duševní zdroj. S její pomocí dokáže při vytváření jakýchkoliv magických obrazců (i těch, které spadají pod pokročilá magická povolání) stvořit chytrého strážce, kterému lze uložit podmínku, při jejímž splnění nemá kouzelníka varovat a uvolnit své síly pro zásah proti narušiteli (například když se předmětu dotkne určitá osoba nebo pokud někdo při vstupu do kruhu vyřkne stanovené heslo).

Kromě toho tato zvláštní schopnost umožňuje zařikávači za tři duševní zdroje vytvořit „věčného“ strážce, který je spoutaný s místem či předmětem až do nejbližšího slunovratu nebo rovnodennosti.

Aktivace za vytvoření každého z těchto typů strážců se platí zvlášť a navzájem se sčítají, jako by se jednalo o samostatné zvláštní schopnosti.

Rituální předměty

Projevy v příběhu

Většina zaříkávačů s sebou nosí kouzelnou hůl, amulet či talisman, náboženský symbol nebo odznak svého řádu. Tyto rituální předměty v sobě dokážou přechovávat magickou sílu a zaříkávač, který ji do nich vložil, ji pak může využívat k posílení svých kouzel. Ukládání magické energie do předmětu je rituál, který obsahuje zařikání a mnoho obřadních úkonů, při nichž zaříkávač může například palit vonné svíce, rozhazovat popel z kostí umrlců, symbolicky roztržít kus křišťálu nebo jiným způsobem vynakládat suroviny. Obřad lze vykonat během východu či západu slunce, zvláštní moc má při rovnodennosti či slunovratu.

Rozsah a trvání

Každá postava může mít nanejvýš jeden takový předmět a musí do něj vložit něco, co bylo dříve součástí jejího těla (ustřižené vousy či vlasy, kapka krve a podobně). Během slunovratu nebo rovnodennosti musí zaříkávač své Pouto s předmětem obnovit. Ztráta této osobní rituální pomůcky tak může být pro zaříkávače velmi nebezpečná, protože takový předmět může být samozřejmě až do nejbližšího slunovratu či rovnodennosti využit pro symbolický dotyk s jeho původním majitelem.

Následky podle pravidel

Za soumraku či za úsvitu může zaříkávač provést rituál, při němž vloží do rituálního předmětu jeden zdroj, na což musí vynaložit jednu dávku surovin. Večer v den rovnodennosti nebo slunovratu může takto zaříkávač předmět nabít až pěti zdroji, za každý vložený zdroj přitom utratí jednu dávku surovin.

Existují také místa, kterým kouzelníci říkají zřídla. Zde dokážou zaříkávači za soumraku či za úsvitu vložit do rituálního předmětu více než jeden zdroj. Kolik to bude přesně, záleží na síle a významu zřídla. Síla zřídla se může pohybovat od dvou do pěti. Vyskytují se však i místa zlá či prokletá, kde není možné do rituálních předmětů ukládat zdroje vůbec, a to ani v den slunovratu či rovnodennosti.

Při střetnutí více okolností umožňujících uložit zdroje (na zřídle a zároveň o slunovratu) se počítá pouze nejvyšší z hodnot (v tomto případě by tedy bylo možno uložit nejvýše pět zdrojů). Pokud již v předmětu nějaký zdroj vložený je a zaříkávač do něj může díky zřídlu, slunovratu či rovnodennosti vložit větší množství zdrojů, dříve uložené zdroje se neztrácejí. Jestliže je v předmětu uloženo stejně nebo více zdrojů, než je možné v tuto chvíli vložit, další zdroje už přidat nelze.

Vložené zdroje je možné využívat k placení aktivace magických zvláštních schopností a manévrů při kouzlení. Zaříkávač může tyto zdroje využít na jakékoliv kouzlení, tedy i na kouzla z oborů pokročilých magických povolání, jež ovládá.

***Příklad:** Zaříkávač Strata s sebou nosí kouzelnou hůl, v jejíž hlavici má uložen pramen svých vlasů, který mu zprostředkovává Pouto s předmětem. Včera při východu slunce, kdy lze obvykle do hole uložit jeden zdroj, vystoupil na vrchol útesu, kde v dávných časech stávala svatyně dnes již zapomenutých bohů. Síla zde přetrvávala, a zřídlo tak umožňuje vložit do hole tři zdroje. Strata již jeden zdroj v holi z dřívějšíka má. Proto použil při rituálu suroviny za dva groše a dobil tak hůl na nejvyšší hodnotu, která je pro něj v této chvíli možná (tedy 3 za zřídlo).*

Pokud nyní chce seslat silné prokletí proti nepřítelskému šamanovi (silně zařikání je zvláštní schopnost s aktivací 1) a způsobit, že protivník bude reagovat pomalu, pak může jeden zdroj nutný k aktivaci zvláštní schopnosti zaplatit ze zásoby v holi (vypotřeboval by jeden zdroj a dva by mu v ní zůstaly).

Výskyt zřídla

Jak častá budou zřídla ve vašem světě, záleží na úvaze Průvodce. Mohou se vyskytovat velmi řídko, nebo na ně zaříkávač může narážet na každém kroku, je-li váš svět plný magie. Obdobně je to i s místy zlými a prokletými, které ukládání zdrojů znemožňují.

Obvyklé bývá, že zřídla přitahují nadpřirozené bytosti, které se zde nezřídka i natrvalo usídlí. Dá se očekávat, že čím silnější místo, tím významnější a silnější bytost je bude obývat. Na některých zřídlech mohou žít běsové, na jiných budou vystavěny chrámy, čarodějné věže nebo hrobky starých králů.

Amulety a talismany

Amulety a talismany budou vedle kouzelnických holí a hůlek asi nejčastějšími rituálními předměty, které zaříkávači využijí k ukládání zdrojů na kouzlení.

Amulety jsou přívěšky vyrobené nejčastěji z bylin, částí těl zvířat, případně z trofejí pocházejících z těl netvorů, nemrtvých a běsů. Někdy v nich mohou být zasazeny též drahé kameny či krystaly, o nichž mnozí věří, že mají čarodějnou moc. Amulet tedy může mít například podobu váčku schovaného v kapse, v němž je prášek z jaspisu smíchaný s lístky myrty trhanými o půlnoci v den slunovratu. Nebo může jít o úlomek dračího rohu pověšený na krku a posázený drobnými krystalky, na němž jsou přivázána pírká z křídel orla, který dosud létá nad mořem. Amulet může představovat také prostý úvaz na zápěstí, kde na koncích provázků chřestí kůstky popraveného zločince spolu se sušenými bobulemi vraního oka. Vždy také budou obsahovat něco z kouzelníka samotného.

Talismany jsou naproti tomu spojovány s písmem. Jde tedy obvykle o svitky, kameny či přívěšky, které obsahují ochranná písmena, znaky, runy, slova nebo celá zaříkadla. Talismanem tak může být šperk s ametystem, do nějž je vyryta mocná runa měsíčního svitu. Nebo může jít o dřevěnou schránku, v níž zaříkávač přechovává pergamen s modlitbou ke svému bohu, zapsanou svatým mužem před desítkami let. Talisman může představovat třeba i mocný znak vytepaný do železného okovu, jenž nosí kouzelník kolem krku.

Amulety a talismany mohou samozřejmě vlastnit i příslušníci nemagických povolání, kde je hráči mohou použít k dokreslení charakteru a vzhledu své postavy. Ostatně ani kouzelníci je nemusí využívat pouze jako rituální předměty k ukládání zdrojů. Například pro šamana a vědmáka může amulet představovat nástroj k probuzení jejich kouzelné moci, takzvanou esenci, o nichž ještě uslyšíte dále.

Zvláštní schopnosti k rituálním předmětům

Moc amuletu

Zaříkávač dokáže ukládat zdroje do rituálního předmětu bez vynaložení surovin, jen pouhým provedením rituálu.

MASTIČKÁŘ

Dovednosti a rituály

Mastičkář je druhé základní kouzlicí povolání. Jeho magickými dovednostmi jsou příprava léčivých lektvarů a výroba jedů. Mastičkářovy rituály spočívají v míchání přísad dohromady v přesném pořadí, zahřívání a ochlazování směsi a dodržování mnoha tajuplných a přísných pravidel při výrobě lektvaru či jedu.

Dosah a cena

Lektvary i jedy mohou působit pouze na toho, kdo je vypije či sní, léčivé masti je samozřejmě možno též nanášet na ránu. Na přípravu substancí musí mastičkář vždy vynaložit koupené suroviny, ledaže by úspěšně použil lučbu.

Lektvary

Projevy v příběhu

Mastičkář jako zkušený léčitel dokáže nejen léčit rány a nemoci lidí a zvířat, ale také vyrábět nejrůznější kapky a masti, které pomáhají při hojení a zázračně odstraňují následky poranění nebo chorob. Tyto substance nazýváme lektvary. Podle povahy a popisu světa, ve kterém hrajete své příběhy, můžete tuto mastičkářovu činnost považovat za přirozené léčitelství, řídit se však nicméně bude obecnými pravidly pro magii.

Lektvar lze využít při hojení zranění a účinků jedů a nemocí.

Rozsah a trvání

Každý zdroj z lektvaru ušetří jeden zdroj cíle při hojení tělesných jizev. Lektvar s více zdroji je možno využívat postupně na různé pacienty. Jednou vyrobený lektvar vydrží v podstatě neomezeně dlouho, snad jen po několika měsících je možno uvažovat o tom, zda mast již nezasmrádla nebo kapky nezkvasily. Což v některých případech nemusí být nutně na škodu.

Následky podle pravidel

Na přípravu lektvaru se vztahují pravidla pro výrobu předmětů z kapitoly o vybavení s následujícími doplněními.

Hráč mastičkáře při výrobě určí, jaké jizvy má být lektvar schopen léčit, tedy jaký druh poranění léčí. Příkladem může být balzám na léčbu popálenin, mast na hojení vnějších zranění, nápoj k léčení nemoci nebo sérum proti otravě jedem. Na každý uložený zdroj musí postava vložit jednu surovinu. Při hojení svých tělesných jizev pak může zraněná či nemocná postava užívat zdroje z podaného lektvaru místo vlastních. Lektvar se tím postupně spotřebovává.

Příklad: *Dryáčník Hadimrška se rozhodne vyrobit mast k léčení popálenin. Když procházejí kolem jedné samoty v horách, koupí od ovčáka trochu tuku a byliny, které tam suší (za 2 groše) a večer se je rozhodne přidat k surovinám, které sehnal ve vesnici v podhůří (za 4 groše). Ze všech těchto surovin připraví mast k léčení jizev, které vznikly působením ohně (mast bude dávat 6 zdrojů).*

Ve chvíli, kdy je při nočním přepadu Samuel Rádlo popálen ublíky z rozkopnutého ohně (jízva úrovně 1 – „popálená ruka“), může si namazat ruku Hadimrškovou mastí a využít zdroje v ní ke zhojení jizvy (tedy 5 zdrojů k odstranění jedné úrovně jizvy). Poté, co si ruku namaže a ováže obvazem, vrátí Samuel mastičkářovi zbytek masti. Ta se dá zase použít někdy přístě, zůstal v ní ale již jen 1 zdroj, který lze k léčení popálenin využít.

Zvláštní schopnosti k lektvarům**Všelék**

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí mastičkář jednu surovinu. S její pomocí se může pokusit vyrobit lektvar, který nemá omezený účel, ale hojí jakýkoliv druh tělesných jizev – od zranění až po nemoc.

Fedy**Projevy v příběhu**

Otrava jedem může způsobit oběti různé tělesné potíže, jako je třesavka, slzení očí, vyrážky, křeče nebo bolesti. Výsledkem působení skutečně nebezpečných jedů může být též ochromení, tvrdý spánek nebo smrt.

Rozsah a trvání

Mastičkář umí vyrábět pouze jedy působící na lidi a zvířata. Jed působí jen na toho, kdo jej vypije nebo sní. Nejčastěji začne jed působit po pozření při nejbližším východu či západu slunce a jeho účinky pak zase při nejbližším soumraku či úsvitu vyprchají. Samozřejmě jen když to dává smysl – jestliže je obět jedu mrtvá, už neobživne.

Následky podle pravidel

Pro výrobu a používání jedů platí obecná pravidla pro substance. *Cílovou vlastností* jedu je vždy Tělo. Na každou úroveň síly je potřeba vložit při výrobě jednu surovinu.

Silný účinek může spočívat zejména v tom, že obět zemře, usne, bude ochromena nebo bude pociťovat bolesti. Pokud má jed pouze vyvolat postih, musí se stanovit, na jakou se bude vztahovat činnost (dovednost, výjimečně skupina dovedností) a zda ji obět bude vykonávat *nepřesně, chabě*, nebo *hloupě*, případně zda bude při získávání iniciativy ve všech situacích reagovat *pomalou*. Stejně jako u jiných nástrah může mastičkář rozhodnout, že jed navíc k silnému účinku způsobuje i tělesnou jizvu.

Jestliže jed vyvolává postih, měl by v dřívějších případech ovlivňovat nějakou tělesnou činnost, i když nelze vyloučit, že některé druhy jedů budou oběti bránit převážně v některé duševní či společenské činnosti. Příkladem může být jed, který způsobuje bolesti hlavy nebo ošklivou vyrážku na obličeji. To by však měla být spíše výjimka.

Slabinou mastičkářských jedů je to, že mají vždy přinejmenším jednu z následujících vlastností:

- » výrazná chuť,
- » výrazná vůně,
- » výrazná barva nebo konzistence.

Příklad: *Mastičkář Čajek se rozhodne vyrobit odvar z máku, který chce podat žalárníkovi v městské šatlavě, aby jej uspal. Neví, jestli žalárníků nebude víc, proto pro jistotu připraví dvě dávky jedu s těmito vlastnostmi:*

Rozsah: 1 člověk či zvíře, které ho vypije

Cílová vlastnost: Tělo

Síla: 3

Účinek: hluboký spánek (silný), nebo únava a ne-soustředěnost (slabý)

Slabina: nasládlá maková pachut'

Do výroby musí Čajek vložit 6 surovin – 3 za sílu jedu a to vynásobeno dvěma, protože chce dvě dávky uspávací, každou v samostatném flakónu. Průvodce jej nechá hodit si u každé dávky na úspěch výroby, protože Čajek chce žalárníkovi podstrčit uspávací ještě týž večer, takže nebude mít možnost si po výrobě odpočinout, a má tedy smysl ověřit, zda neztratí nějaké zdroje. Čajek nicméně ve zkoušce uspěje.

Během rozhovoru se žalárníkem se Čajek pokusí nalít mu svůj odvar do džbánů s vínem. Čajek může těžko během této akce chuť jedu nějak maskovat, jde pouze o to, zda jej vůbec do vína nenápadně vpašuje. Nemůže tedy použít mastičkářskou dovednost „výroba a podávání jedů“, spíše se bude jednat o kejklířské „rychlé prsty“ či „herectví“. Hráč nicméně mistrně popíše, jak Čajek žalárníka zabavil svými historkami a Průvodce mu udělí Výhodu o velikosti 1. S její pomocí se Čajkovi podaří uspět ve zkoušce – Průvodce nenechá žalárníka podstoupit výzvu, protože jde o epizodní postavu a předem ví, že v případě Čajkova úspěchu nebude chtít vyčerpávat Sudbu a prodlužovat tak konflikt.

Po Čajkově odchodu žalárník dál popíjí víno a po nějakém čase začne uspávací působit. Žalárník se snaží unavě čelit, proto si Průvodce hodí na výzvu. Neuspěje a rozhodne se nečerpát Sudbu. Protože Čajkův odvar má sílu 3 a žalárník má hranici Těla pouze 2, nastane silný účinek – žalárník upadne do spánku a šatlava zůstane nehlídaná.

Kdyby Průvodce neúspěch odvrátil pomocí Sudby a prohlásil například, že žalárník víno nedopil, protože na něj bylo příliš sladké, byl by žalárník pouze nepozorný a otupělý (nastal by slabý účinek). I to by ale mohlo Čajkovi pomoci, protože do případného střetu, v němž by se Čajek snažil do šatlavy proplížit, by žalárník nastupoval se zvýšeným Ohrožením.

Zvláštní schopnosti k jedům

Neobvyklé jedy

Jde o vyhrazenou dovednost, která umožňuje mastičkáři vyrobit rychlý jed, který účinkuje okamžitě po požití. Může také vyrobit dvousložkový jed, který začne účinkovat až po požití něčeho dalšího, co jej aktivuje (například po vypití alkoholu nebo vykouření dýmky). Konečně je možno vyrobit též těžko odhalitelný jed, který nemá výraznou vůni,

chuť ani zápach. Za každou z těchto vlastností jedu musí však mastičkář vložit do jeho výroby 1 surovinu na jednu úroveň síly jedu. Tato zvláštní schopnost je obecná, to znamená, že se vztahuje na všechny druhy jedů (tedy i lupičovy kontaktní jedy a alchymistovy plynné jedy) a také na šamanovy omamné látky.

Umění improvizace

U této vyhrazené dovednosti stojí za zmínku, že má také obecnou platnost, tedy nevztahuje se pouze na jedy, ale i na výrobky jiných povolání, zejména šamanovy omamné látky a alchymistovy třaskaviny a žiraviny. Mastičkář tedy může s pomocí této schopnosti vyrobit z nouzových surovin jakoukoliv substanci, která má povahu nástrahy, aniž by výrobek ztratil s východem nebo západem slunce své vlastnosti. Stále však platí omezení, že substance nemůže mít větší sílu než 1 a že spotřební předměty (například mastičkářovy lektvary a alchymické elixíry) nebudou mít z hlediska pravidel žádný účinek.

Příklady jedů:

Odvar z bolehlavu (1 surovina na 1 stupeň síly)

Silné působení: *postava následkem otravy umírá*
Jed vstřebaný do těla začne působit po nejbližším východu nebo západu slunce. Nejprve způsobí paralýzu a poté zástavu dechu, takže se oběť udusí. Slabší otravy se projevují rozsáhlým sliněním a zažvývacími obtížemi. Odvar z bolehlavu je jedním z nejčastěji užívaných jedů, má výraznou a odporně hořkou chuť.

Dotek zimostrázu (2 suroviny na 1 stupeň síly, rychlý jed)

Silné působení: *postava je paralyzována a nemůže se pohnout*
Jed připravený z vařené kůry zimostrázu způsobí u osoby, která ho požije, během několika okamžiků ochromení svalů a celkovou paralýzu (způsobuje jizvu „paralýza“ a otrávený se nemůže pohnout, dokud nebude vyléčen). Jed má velice snadno rozpoznatelnou trpkou vůni.

Uspávací lektvar (2 suroviny na 1 stupeň síly, rychlý jed)

Silné působení: *postava upadne do hlubokého spánku*
Mastičkář dokáže namíchat odvar z máku a dalších bylin, po jehož požití oběť během několika okamžiků

upadne do neklidného spánku. Odvar má výraznou charakteristickou vůni, jež vzniká při vaření máku.

Kryší krev (2 suroviny na 1 stupeň síly, dvousložkový jed)

Silné působení: *postavu postihne záchvat rozsáhlých křečí, které s ní nekontrolovatelně zmitají*
Lektvar s vmíchanou rtutí a jedovatými bylinami vyvolává u oběti záchvat, při kterém sebou nekontrolovaně zmitá v křečích a tluče sebou o zem. Je to odporná olejovitá kapalina bez vůně a chuti, která začne působit ve chvíli, kdy se jed vstřebá do těla (po nejbližším úsvitu nebo západu slunce) a oběť se napije vína. V takové chvíli prudce zareaguje a vyvolá záchvat. Lze tak vzbudit zdání, že otrávené bylo samo víno. Slabší otravy způsobují svalový třes.

Zvratník (1 surovina za 1 stupeň síly)

Silné působení: *u postavy se projeví průjmý a zvracení*
Jed připravený z rozemletých semen skočce začne působit po východu nebo západu slunce a oběť postihnou náhlé průjmý a zvracení, při kterých vyprázdní obsah žaludku i střev. Slabší otravy se projevují žaludečními křečemi a dehydratací. Jed má výraznou, velice sladkou chuť, která se vrací i v průběhu zvracení.

Modřil (1 surovina za 1 stupeň síly)

Silné působení: *kůže postavy získá výrazný namodralý odstín*
Jed připravený z určitého druhu mechu způsobí, že kůže postavy po východu nebo západu slunce získá výrazný modrý odstín. Členové některých barbarských kmenů jej údajně užívají před úsvitem před bitvou, aby v boji dělali nepřátele. Jed je bez chuti, ale zapáchá jako kozí moč.

ČARODĚJ

Dovednosti a rituály

Čarodějové ovládají oheň a vítr a kouzlí především pomocí výrazných magických gest prováděných rukama.

Dosah a cena

Čaroději postačí, má-li cíl svého kouzla v dohledu. Na svá kouzla nemusí vynakládat žádné zdroje, pokud nechce použít některou ze zvláštních schopností.

Magie ohně

Projevy v příběhu

Oheň je první z čarodějových živlů, milovaný i obávaný. Čaroděj dokáže svou kouzelnou mocí vycílit směr k nejbližšímu hořícímu či doutnajícimu ohni a z jakkoliv starého popela pozná, před jakou dobou oheň vyhasl. V plamenech může vidět jakékoliv místo, které tentýž oheň osvětluje, například pozná, je-li ještě někdo v hořícím domě.

Ohnivou magií dovede čaroděj zapalovat a ovládat oheň a dým jen silou své vůle. Především dokáže zapálit nadpřirozený oheň – plamen, který není ničím živěný a rozhoří se například v jeho dlaní. Čaroděj může takto zapálit oheň dotykem nebo na místě, kam vidí. Při zapalování ohně na dálku je zdrojem kouzla vždy čaroděj, proto z jeho očí vyšlehnou blesky, z dlaní vychrlí plameny, plivne ohnivou slinu nebo pošle k cíli ohnivou kouli a podobně. Čaroděj také dokáže stvořit samostatně kterýkoliv z projevů ohně, například rozžehnout studené světlo na konci své hole, rozžhavit železný předmět nebo naplnit dýmem malou místnost.

S přirozeným ohněm a dýmem, který vidí, dokáže čaroděj pomocí gest manipulovat. Může jej nechat vyšlehnout určitým směrem, zdušit jej nebo nechat divoce se rozhořet. Dovede měnit barvu a velikost plamene, stejně jako tvar a hustotu dýmu. Může tak vytvářet z plamenů, jisker a kouře ve vzduchu různé tvary, obrazy nebo dokonce prchavé vzkazy. Čaroděj jako pán ohně umí samozřejmě plameny též uhasit, stejně tak jako pomocí své magie dokáže odolávat účinkům ohně a horka. S ohněm svede ještě mnoho dalších věcí, pokud ovšem dodrží následující omezení.

Rozsah a trvání

Čaroděj může oheň tvořit, ovládat i zhašet. Běžně působí bez využití manévřů jen na jeden cíl. Velikost i síla plamene odpovídají tomu, jako by se čaroděj živého tvora nebo neživé věci chvíli dotýkal zapálenou pochodní. Účinek magických plamenů tedy bude odpovídat běžnému ohni. Čaroděj s jejich pomocí nedokáže například roztavit kov nebo kámen.

Čarodějova kouzla působí krátce. Nadpřirozený oheň tedy hoří jen chvíli, a pokud se mu nepodaří zažehnout nějaký hořlavý materiál, rychle sám uhasíná.

Následky podle pravidel

Pomocí magie ohně dokáže čaroděj měnit Ohrožení v konfliktu a způsobovat tělesné jizvy popálením. Samotným magickým ohněm nemůže kvůli jeho malé síle nikoho zabít, dokáže jím však podpálit snadno hořlavé věci včetně třeba šatů nasáklých olejem. Především však čaroděj může pomocí magie ohně měnit své okolí – zhášet hořící plameny na střeše obležené tvrze a podobně. To není třeba popisovat pravidly, projeví se to zejména na situaci postav v dobrodružství.

Příklad: *Lapkové obklíčení královskými vojáky se otevřelo v opuštěném stavení a střelí z oken po útočnících. Je jasné, že v dobře položeném domku se dokážou účinně bránit a každý pokus o jejich vyhnání bude stát útočníky hodně životů. Čaroděj Stavro, který doprovází královské, se proto rozhodne vykourit je odtamtud a zapálit doškovou střechu, aby donutil lapky opustit jejich úkryt.*

Provede několik gest, spíše jen pro efekt zarecituje magickou formuli a z rukou mu vyšlehnou blesky směrem ke stavení. Nikdo zevnitř mu v sešlápní kouzla nebrání (nebo nemůže bránit), proto se jeho akce vyřeší jako zkouška. Hráč čaroděje si hodí, připočítá úroveň povolání a v hodě uspěje. Jeho blesky tak zapálí střechu zlosynům nad hlavou. V dalším kole to ještě Stavro podpoří tím, že rozdmýchá oheň, aby ho nemohli uhasit. To již bude střet s použitím ohnivě magie, protože všichni lapkové vnitř začnou oheň hasit. Pokud lapkové neuspějí, budou nejspíš muset brzy vyběhnout ven z úkrytu.

Zvláštní schopnosti k ohnivě magii

Dračí dech

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí čaroděj jeden duševní zdroj. S její pomocí může ohlásit akci spočívající v tom, že někoho usmrtí nebo zbaví vědomí (například bolesti) jen pomocí síly svého ohně. Může také ohlašovat akce, kdy pouhý zásleh jeho plamenů má například moc roztavit kov nebo rozpálit kámen do ruda. To jsou akce, které by pro něj jinak byly nemožné.

Věčný žár

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí čaroděj jeden duševní zdroj. S její pomocí může

vytvořit ohnivě kouzlo, které bude trvat až do nejbližšího soumraku či úsvitu. Bude-li třeba následek takového kouzla zachytit pomocí pravidel, je možné využít zejména *zběhlost* (například hořící zbraň může dát držiteli manévry zdarma na boj, zastrašování a podobně) nebo postih (například oheň hořící ve sluji nočního tvora jej může oslepotit a dávat mu postih *nepřesně* na boj). Pokud takto čaroděj podpálí živého tvora, lze to z hlediska pravidel pojmout jako opakovaně (v každém kole) působící nástrahu se silou odpovídající výšce čarodějovy hranice Duše, která pokaždé může zvednout Ohrožení cíle a podle úvahy hráčů jej po nějaké době může i zabít. Dlouhotrvající kouzlo může skončit i před soumrakem či úsvitem tak, že je oheň uhašen, ať už přirozeně nebo kouzlem.

Znak salamandra

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci neplatí čaroděj žádné zdroje. S její pomocí může vytvořit magický obrazec, skrze který může na narušitele, místo či předmět působit silami ohnivě magie. Obrazec vytvoří a bude jej využívat podle obecných pravidel pro magické obrazce, musí tedy do něj zejména vložit suroviny, jež se budou využíváním nadpřirozených sil zakletých do obrazce spotřebovávat.

Pán ohně

Jde o specializaci, díky které je čaroděj *mistrem* v ohnivých kouzlech a v jejich lámání, to znamená, že při těchto činnostech může využívat posílené manévry. U ohnivých kouzel je však podmínkou, že využije jako základ svého kouzla přirozený plamen (například hořící louži oleje, postačí ale i hořící svíce) nebo žár či dým (například rozpálené železo či doutnající hromadu listů, postačí ale i dohasínající ohniště).

Plamenné peklo

Jde o mimořádnou akceschopnost, která umožňuje čaroději při ohnivých kouzlech použít zdarma manévru *rozsáble*. Kouzlo však musí směřovat na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe.

Magie větru

Projevy v příběhu

Druhým čarodějovým živlem je vítr. Také o něm ví čaroděj mnoho, neboť pouhým pohledem může poznat, zda se dá v určitém místě bez následků dýchat.

Dokáže svými kouzly zařídit, že jej neohlušuje hluk víchru na hřebeni hor nebo že dobře uvidí skrz kouř, mlhu, prach či cokoliv jiného, co se vznáší ve vzduchu. Křídla vánku k němu donesou šeptání spiklenců, které čaroděj vidí a od kterých ho nedělí žádná překážka.

Magií větru může čaroděj také přivolat a ovládat jakýkoliv pohyb vzduchu. Umí něco shodit, do někoho udeřit nárazem víchru nebo posílit již vanoucí vítr a popohnat tak loď. Může poryvem větru zvířit prach na cestě, rozfoukat hořící oheň nebo nadzvednout sukni sličné venkovance.

Další možností, jak dovede čaroděj využít magií větru, je něco na dálku uchopit a pohybovat tím. Může tak zacházet s předměty, kterých se nemůže nebo nechce dotknout. Takový předmět dokáže někomu i vyrazit či vytrhnout z ruky a zvládne nést silou větru i jakéhokoliv nepříliš velkého živého tvora, dokonce i sám sebe. Čaroděj tedy může i létat, jestliže samozřejmě není mimořádně mohutný nebo tlustý, takže by jej běžný člověk neunesl.

Větrná magie toho dokáže ještě mnohem víc. Hráč je při vymyšlení větrných kouzel omezen pouze následujícími pravidly.

Rozsah a trvání

Čaroděj může působit jen na jeden cíl, tedy na jednoho tvora nebo předmět. Síla větru odpovídá zhruba síle člověka, tedy například ráně pěstí, jedná-li se o úder. Čaroděj proto dokáže na dálku zacházet s předměty či živými tvory, které by běžný člověk dokázal zvednout za pomoci rukou. Vždy se počítá celá váha, se kterou se musí potýkat – dokáže sice zvednout do vzduchu lavici, ale ne když na ní sedí mohutný kroll. Přesnost, s jakou je schopen na danou věc působit, je daná tím, nakolik dobře dokáže rozeznat detaily. Z několika kroků se dokáže brkem podepsat, zatímco na větší vzdálenosti již brk sotva vidí, a tak s ním bude pohybovat jen velmi nešikovně.

Větrná kouzla působí jen chvíli. Čaroděj tedy umí vyvolat závan větru nebo provést s věcí, kterou drží neviditelnou silou, jednu akci. Samozřejmě může pomocí větrné magie sesílat postupně za sebou více poryvů větru, na každý však musí vynaložit akci. Dokáže také s věcí, kterou na dálku drží, provádět více činností za sebou. Jakmile však své působení přeruší a vynaloží akci na cokoliv jiného, předmět či tvor spadnou zpátky na zem, odkud je musí pomocí větrné magie opět zdvihnout.

Následky podle pravidel

Pomocí větrné magie dokáže čaroděj měnit Ohrožení v konfliktu a způsobovat tělesné jizvy tím, že cíl například narazí poryvem větru na pevnou překážku, třeba na zeď. Samotnou magií větru bez využití okolí (například propasti, kam by mohl protivníka srazit) ale nedokáže čaroděj nikoho zabít či omráčit, na to nemá jeho vítr dost velkou sílu. Neumí zvednout žádný předmět či bytost výš, než by to dokázal běžný člověk. Může nicméně měnit své okolí – zakrývat výhled na místo, kde se děje něco důležitého, zvířeným prachem a podobně. To není třeba popisovat pravidly, projeví se to zejména na situaci postav v dobrodružství.

Pokud jde o zacházení s věcmi a živými tvory, první akce čaroděje musí vždy spočívat v uchopení předmětu na dálku pomocí dovednosti „magie větru“. Jestliže pak s věcí, kterou takto drží, chce čaroděj vykonávat nějakou akci, musí na to již využít příslušné dovednosti. Může například zvednout meč a bojovat s ním, přičemž na zdvžení zbraně do vzduchu použije větrnou magii, na boj s ním ale již dovednosti bojovníka a podobných povolání. Na přenášení těžších věcí zase využije dovednost „hrubá síla“. Magie větru tak neurčuje, co dokáže čaroděj s předmětem udělat, ale pouze to, zda na něj dokáže působit.

Jak už bylo řečeno, pomocí větrné magie dokáže čaroděj zvedat a přenášet i živé bytosti. Pokud se cíl rozhodne bránit se, pravděpodobně dojde ke střetu, pokud ne, bude se jednat o zkoušku.

***Příklad:** Čaroděj Vik se rozhodne na slavnosti v malé vsi k obveselení dětí zatřást stromem a shodit z něj jablka na zem. Uvolní si hábit, aby mohl volně pohybovat rukama, zagestikuluje a přivolá vítr. Nikdo mu v záměru nebrání, hází proto na zkoušku. Hráč čaroděje v ní uspěje, přivolaný víchř tak zatřese stromem a shodí plody na zem, kde si je děti rozeberou.*

Zvláštní schopnosti k větrné magii

Síla vichřice

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí čaroděj jeden duševní zdroj. S její pomocí může ohlásit akci spočívající v tom, že někoho usmrtí nebo zbaví vědomí jen pomocí síly větru, například tím, že jím udeří o zeď či o strom. Může také zacházet pomocí vzdušné magie s tak těžkými věcmi, jaké by unesl

pouze obr, stejně jako popohnat větrem velkou loď. To jsou akce, které by pro něj jinak byly nemožné.

Kvílení meluzíny

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí čaroděj jeden duševní zdroj. S její pomocí může vytvořit větrné kouzlo, které bude trvat až do nejbližšího soumraku či úsvitu. Bude-li třeba následek takového kouzla zachytit pomocí pravidel, je možné využít zejména *zběhlost* (například vítr v plachtách

může způsobit, že družina získá *zběhlost* v řízení lodi a rychlé plavbě) nebo postih (například protivít může dávat nepřátelským lučštníkům postih *nepřesně* na střelbu). Dlouhotrvající kouzlo může skončit i před soumrakem či úsvitem tak, že je například vítr zastaven jiným kouzlem.

Znak sylfy

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci neplatí čaroděj žádné zdroje. S její pomocí může vytvořit magický obrazec, skrze který může na narušitele, místo či předmět působit silami větrné magie. Obrazec vytvoří a bude jej využívat podle obecných pravidel pro magické obrazce, musí tedy do něj zejména vložit suroviny, jež se budou využíváním nadpřirozených sil zakletých do obrazce spotřebovávat.

Vládce větru

Jde o specializaci, díky které je čaroděj *mistrem* ve větrných kouzlech a v jejich lámání, to znamená, že při těchto činnostech může využívat posílené manévry. U větrných kouzel je však podmínkou, že využije jako základ svého kouzla přirozený pohyb vzduchu (například brízu od moře, postačí ale i máchnutí pláštěm).

Vzdušný vír

Jde o mimořádnou akceschopnost, která umožňuje čaroději při větrných kouzlech použít zdarma manévr *rozsáble*. Kouzlo však musí směřovat na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe.

DRUID

Dovednosti a rituály

Druidi využívají ke svým kouzlům vodu, zemi a rostliny. Ovládají je pomocí hudby – ať zpěvem (většinou jsou to táhlé a smutné melodie ve starém jazyce) nebo hrou na hudební nástroj z přírodního materiálu (například chrastítka z oblázků, píšťalka z rákosy, dřevěná harfa, hliněná okarina nebo i pouhé ťukání dvěma dřívky o sebe).

Dosah a cena

Druidi čarují za pomoci dotyku nebo symbolického dotyku s cílem kouzla, například s rostlinou. Dotyk má ovšem u některých druhů druidské magie trochu širší význam. Druidovi stačí, když se dotýká souvislé masy vody nebo země, a může pak na ni

působit v kterémkoliv místě, a to i takovém, které není v jeho dohledu. Za souvislou masu vody považujeme například celou řeku nebo celé jezero. Za souvislou masu země považujeme například skálu, bažinu nebo uježděnou cestu. Mělo by jít o stejnorodý druh vody či země. Jestliže například louku přetíná cesta nebo pás lesa, druid se nachází na jedné straně předělu a dotýká se půdy porostlé travou, na louku za cestou či za lesem působit nemůže. Proto také druidi příliš nemilují obdělávání půdy a budování cest či stavení, protože dosah jejich moci tímto zásahy do krajiny slábne. Ze stejných důvodů nemají v lásce mosty a hráze, které předělují řeky (vytvořením lidmi vybudované hranice).

Kouzlení nestojí druida žádné zdroje, nechce-li použít některou zvláštní schopnost.

Vodní magie

Projevy v příběhu

Druid ví o vodě vše. Kdekoliv se nachází, dokáže určit směr k nejbližšímu prameni či studánce. Pokud není na poušti nebo v suché stepi, může přitáhnout vlhkost z okolí k sobě, rozmočit kus země a učinit z něj těžkou průchodnou mělkou bažinu, ba dokonce nechat vytrysknout ze skály pramen. Když pohlédne do vody, druid spatří podle svého přání cokoliv, co se odráží v hladině na kterémkoliv místě téže masy vody, například v jiném místě na břehu téhož jezera. A na pár chvil může voda druida dokonce udržet, jako by to byla pevná zem.

Druidi dokážou pomocí své magie vodu ovládat – zesílit nebo odklonit v určitém místě stranou proud řeky a vytvářet vlny, které převrátí nebo naopak popoženou člun, a víry, jež mohou plavce stáhnout pod hladinu. Vlnu či gejzír mohou vyslat i proti soupeři na břehu a tím jej srazit k zemi nebo strhnout do vody. Masa vody se před nimi rozestoupí, aby jim umožnila přejít suchou nohou. A ti největší z druidů dovedou prý vyzdvihnout vodu z jezera do stěny před sebe, aby se mohli bránit proti dračímu dechu.

Vodní magií lze vodu též měnit, například vyčistit bahnitou břечku, aby se dala pít, proměnit vodu ve sníh, v mlhu, páru či led, vysušovat z věci vlhkost a chránit se před deštěm. Druid také může nechat nepřítele, aby se náhle propadl dírou v ledu, nebo zahalit mlhou nepřátelský vor, aby z něj cizí lučištníci nemohli střílet. Se zatajeným dechem si lidé povídají o druidech, kteří prý dokážou pomocí

svých čar a kouzel dýchat pod vodou. Ve skutečnosti toho vodní magie dokáže ještě daleko víc, má však následující omezení.

Rozsah a trvání

Pracuje se vždy s existující vodou, druid ji nikdy nedokáže stvořit z ničeho. Jestliže druid přitáhne vodu z podzemí na povrch, nemůže tak vytvořit tůň – nanejvýš bláto. Na poušti, kde je voda hluboko v zemi, k ní jeho moc vůbec nedosáhne. Druid nemůže také vodu ničit, tedy nechat ji úplně beze stopy zmizet, nanejvýš ji může nechat se vypařit či proměnit v mlhu. Druidi mohou působit jen na vodu v přírodní podobě, tedy nikoliv například na pivo, polévku nebo jed.

Změny, které druid s vodou provede, musí mít rozsah nanejvýš takzvané „vědminy chýše“ (tj. malého domku). Druid tedy dokáže například způsobit, aby hladina mělké říčky zamrzla až ke dnu, a vytvořit tak hráz či kluzký most, ale nedokáže pokrýt ledem celé jezero. Stejnou vzdálenost, tedy zhruba délku vědminy chýše, může cíl druidovy magie též překonat chůzí po vodě.

Druidova vodní kouzla trvají jen okamžik a pak odezní. Mohou tedy otevřít cestu prameni nebo vytvořit vlnu či gejzír, ale vše rychle zeslábne a ztratí se, led začne brzy tát, mlha se rozptýlí a vyčištěná voda v nádobě se po prvních několika doušcích zase zakalí.

Následky podle pravidel

Pomocí vodní magie dokáže druid měnit Ohrožení v konfliktu a způsobovat tělesné jizvy například tím, že cíl se začne topit. Nemůže ale čistě jen magií vody někoho přímo zabít, neboť nedokáže přímo ovlivňovat tekutiny v tělech živých stvoření. Druid může samozřejmě vodní magií měnit své okolí – rozmočit hliněnou zeď a podobně. To není třeba popisovat pravidly, projeví se to zejména na situaci postav v dobrodružství.

***Příklad:** Druidka Vločka chce vyvolat mlhu v přístavišti na druhém konci jezera, aby odtud nemohly vyplout lodice k pronásledování družiny. Přístaviště je sice skryté za výběžkem země, ale Vločka jeho umístění zná. Sundá si boty, vejde po kotníky do vody, aby se jezera dotýkala, vytáhne píšťalu z říčního rákosu a začne pískat smutnou melodii.*

Nikdo jí v její snaze nebrání (pronásledovatelé nemají s sebou nikoho, kdo by ovládal magii), a proto je její akce vyhodnocena jako zkouška. Hráč druidky

hodí kostkami a připočítá si úroveň druida. Uspěje, takže přistaviště v několika okamžicích zabalí mlha tak hustá, že by se dala krájet. Vánek od jezera ji sice ihned začne rozptylovat, ale Přívodce rozhodne, že chvilkový zmatek stačil k tomu, aby se dvě lodice srazily, takže pronásledovatelé teď mají plné ruce práce s vytažováním svých kamarádů z vody.

Zvláštní schopnosti k magii vody

Paměť vody

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí druid jeden duševní zdroj. Tato zvláštní schopnost mu umožňuje dvě různé věci, které jsou jinak pro magii vody nemožné. Především může působit i na vodu, kterou přetvořila lidská ruka, například polévku v kotli nebo pivo v korbenu. Dále může vytvořit vodní kouzlo, které bude trvat až do nejbližšího soumraku či úsvitu. Pokud bude třeba následek takového dlouhodobého kouzla zachytit pomocí pravidel, je možné využít zejména *zběhlost* (druid, který může běhat po hladině, bude například *zběhlý* v pohyblivosti, dokud je na vodě) nebo postih (například střelba lučištníků z nepřátelského voru strhávajícího vírem může být *nepřesná*). Kouzlo může skončit i před soumrakem či úsvitem tak, že je voda uvedena do původního stavu, ať už přirozeně nebo kouzlem (například říčku vychýlenou z koryta někdo svede hrází z kamenů zpět).

Jestliže druid použije obě složky této zvláštní schopnosti (tedy například sešle dlouhodobé kouzlo na pivo v bečce), musí za každé použití zaplatit aktivaci zvlášť (v tomto případě tedy 2 Duše).

Znak vodanoje

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci neplatí druid žádné zdroje. S její pomocí může vytvořit magický obrazec, a to obvykle z vodních řas, mušlíček, plujícího hejna ryb, na břehu nebo na nádobě s vodou, skrze který může na narušitele, místo či předmět působit silami vodní magie. Obrazec vytvoří a bude jej využívat podle obecných pravidel pro magické obrazce, musí tedy do něj vložit suroviny, jež se budou využíváním nadpřirozených sil zakletých do obrazce spotřebovávat.

Mlha a led

Jde o specializaci, díky které je druid *mistrem* ve vodních kouzlech a v jejich lámání, to znamená, že

při těchto činnostech může využívat posílené manévry. U vodních kouzel je však podmínkou ovládnání vody v její přírodní podobě.

Spodní proudy

Jde o mimořádnou akceschopnost, která umožňuje druidovi při vodních kouzlech použít zdarma manévr *rozsáhle*. Kouzlo však musí směřovat na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe, například na skupinu lidí nebo na několik kaluží na cestě.

Magie kamene

Projevy v příběhu

Pomocí magie kamene pracuje druid se zemí ve všech jejích podobách, ať už jde o bláto, měkký jíl, vysušenou hlínu, prach, písek, kámen či dokonce kovy vyskytující se v ryzí podobě. Druid tak umí vyhledávat dutiny a jeskyně ve skále nebo určit směr k nejbližšímu místu s úrodnou půdou či žílou drahých kovů. Dokáže pohlédnout skrz pevné překážky, jako by tam nebyly. Může požádat zemi, aby skryla hluboko ve svých útrobcích nějaký předmět a vydala ho jen jemu. Taktéž dokáže zarazit meč do skály jako do másla a určit, kdo má být jako jediný schopen jej z ní vytáhnout.

Druid může otrást skálou nebo ji nechat puknout, stejně jako přimět písek, aby ujel nepříteli pod nohama. Z chuchvalců prachu může svou písni vytvořit na zemi tajný vzkaz nebo znamení. Dokáže způsobit, že kámen bude křehký jako sklo a rozbahněná slatina se změní v udusanou zem. Může přimět skálu pod nohama, aby byla kluzká, jako by ji polili olejem, nebo naopak bahnitému svahu nařídít, aby skýtal pevnou oporu tomu, kdo po něm kráčí. Druid zkrátka ví, jak zemi poručit, ovšem v rámci hranic, které si dále popíšeme.

Rozsah a trvání

Druid nemůže vytvořit neexistující zemi z ničeho, může jen měnit zemi, která tu již byla. Může tedy přimět spadnout viklan na cestu před nepřátelskou výpravu tím, že jeho základnu nechá puknout, ale nemůže způsobit, aby se takový kámen náhle zjevil uprostřed pole. Druid také nemůže zemi úplně zničit, například vytvořit díru ve skále tak, že by kámen prostě zmizel. Může samozřejmě nechat skálu pod nohama protivníků puknout a rozevřít se, pokud se masiv kamene má kam pohnout.

Druid nedokáže pracovat s materiálem cíleně přetvořeným lidskou rukou, jako je otesaný kámen, cihla, malta, železná hlavice sekery a podobně. Kovy se v přírodě jen málokdy vyskytují v ryzí podobě, takže na ně druid může skutečně jen výjimečně působit bez využití zvláštních schopností. Také to, k čemu může druid zemi přinutit, by měly být v zásadě přirozené věci, které by se v přírodě mohly stát. Nedokáže tedy například způsobit, aby se kámen valil do kopce (to by mohl dokázat čaroděj větrnou magií) stejně jako nemůže přimět krápníky v jeskyni, aby chytaly pronásledovatele a ovjely se kolem nich (podobné věci dokáže provádět pouze alchymista, a to ještě jen s lidskými výrobky jako jsou sochy). Může ale podobných věcí dosáhnout jinak, například tím, že nechá kámen se na určité místo skutálet shora nebo že nechá krápníky prskat a kácet se nepřítelům pod nohy.

Změny, které druid magií země zapříčiní, musí mít rozsah nanejvýš takzvané „vědminy chýše“ (tj. malého domku). Druid tedy dokáže například vytvořit prasklinu, díky které se odlomí vrcholek útesu, na němž někdo stojí, ale nedovede přimět celý obrovský útes, aby se náraz zhroutil do moře. Druid vždy působí jen na ohraničený kus země stejné povahy. To znamená, že i když bude mít například zvláštní schopnost umožňující mu působit na otesaný kámen, nemůže rozbít celý kus městské hradby o velikosti domu, protože nejde o souvislou skálu – kameny jsou přerušeny maltou. Může ale třeba nechat poprskat jeden kámen po druhém a postupně tak zapříčinit zhroucení celé stěny. Potíž může být, že když se kamenů dotýká, zeď se nejspíš zřítí na něj.

Kouzla ovlivňující zemi trvají krátce. Přetrvají pouze ty účinky, které bez pomoci magie kamene nelze odstranit. Například puklý kámen zůstane rozbítý, ale dívat se skrz skálu může druid jen pár chvil, stejně jako se kluzkost kamene po několika okamžicích ztratí.

Následky podle pravidel

Magie kamene umožňuje druidovi měnit Ohrožení v konfliktu a způsobovat tělesné jizvy například tím, že vytvoří člověku pod nohama puklinu. Nemůže ale čistě jen magií kamene někoho zabít, protože nemůže působit na zemi v tělech živých tvorů (třeba na kosti). K usmrcení nepřítele může ale využít okolnosti a prostředí, například nechat na něj spadnout utržený kus převisu. Druid může samozřejmě

kamennou magií měnit své okolí – nechat puknout chodník ve skále, aby odřízl cestu pronásledovatelům, a podobně. To není třeba popisovat pravidly, projeví se to zejména na situaci postav v dobrodružství.

Příklad: *Druid Viklan se rozhodne utrhnout kus skalní stěny nad stezkou, po které za chvíli projde skřeti karavana se zajatci a vozy kořisti, aby jim zablokoval cestu. Dotkne se proto skály, soustředí se na kamenný blok velikosti malého domku na jejím vrcholku, který chce odštípnout, a začne zpřávat.*

Skupinu drancířů vede skřeti čaroděj, který vyčítá ve vzduchu kouzla a rozhodne se magií zabránit Viklanovi v jeho záměru. Sešle na druida ohnivě kouzlo, které má způsobit, že se jeho soustředění naruší. Situace se vyhodnocuje jako střet, kdy se navzájem porovnají výsledky hodů, ke kterým si obě strany přičtou úroveň povolání. Hráč druida má vyšší výsledek, vítězí tedy, a skřet nemá po večerním nájezdu na vesnici sil nazbyt, proto Průvodce rozhodne, že nebude čerpat Sudbu. Od skály se se zapraščením odštípnou mohutný balvan, který se zřítí na stezku a roztrhne si. Cesta je tak pro vozy s kořistí zablokována. Skřeti je buď opustí, zával přelezou a odejdou s prázdnotou, nebo se pokusí cestu vyčistit a budou riskovat, že je kvůli zadržetí doženo zbrojnoši knížete Krutoboje.

Zvláštní schopnosti k magii kamene

Paměť kamene

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí druid jeden duševní zdroj. Tato zvláštní schopnost mu umožňuje dvě různé věci, které jsou jinak pro magii kamene nemožné. Především může působit i na zemi, kterou přetvořila lidská ruka, například kamennou sochu, hliněnou nádobu nebo kovovou hlavici kopí. Také může vytvořit zemní kouzlo, které bude trvat až do nejbližšího soumraku či úsvitu. Bude-li třeba následek takového dlouhodobého kouzla zachytit pomocí pravidel, je možné využít zejména *zběhlost* (například všichni, kdo stojí na pevné zemi uprostřed bažiny, mohou být *zběhlí* v boji proti těm, kdo se je snaží napadnout) nebo postih (protivník v brnění, které zrezivělo pod druidovým dotekem, může být v boji *chaby*). Kouzlo může skončit i před soumrakem či úsvitem tak, že je země uvedena do původního stavu, ať už přirozeně nebo kouzlem (třeba když zrezivělý meč bude vyčištěn a nabroušen).

Jestliže druid použije obě složky této zvláštní schopnosti (tedy například sešle dlouhodobé kouzlo na výrobek ze železa), musí za každé použití zaplatit aktivaci zvlášť (v tomto případě tedy 2 Duše).

Znak skalníka

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci neplatí druid žádné zdroje. S její pomocí může vytvořit magický obrazec, a to obvykle z oblázků, čar na zemi nebo stěnách skal či jeskyní, případně na předmětech z kovu, kamene či hlíny, skrze který může na narušitele, místo či předmět působit silami magie kamene. Obrazec vytvoří a bude jej využívat podle obecných pravidel pro magické obrazce, musí tedy do něj vložit suroviny, jež se budou využíváním nadpřirozených sil zakletých do obrazce spotřebovávat.

Skály a prach

Jde o specializaci, díky které je druid *mistrem* v zemních kouzlech a v jejich lámání, to znamená, že při těchto činnostech může využívat posílené manévry. U zemních kouzel je však podmínkou ovládnání země v její přírodní podobě.

Tíha země

Jde o mimořádnou akceschopnost, která umožňuje druidovi při zemních kouzlech použít zdarma manévr *rozsaňle*. Kouzlo však musí směřovat na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe, například na skupinu lidí nebo na hromadu kamenů.

Magie dřeva

Projevy v příběhu

Magie dřeva dává druidům moc ovládat rostliny, od nejmenších květin až po pralesní velikány. Druidi rostlinám rozumějí jako málokdo, znají jejich vlastnosti a dokážou pomocí své magie určit směr k nejbližšímu zástupci určitého druhu byliny či stromu. Někteří druidi prý dokážou s rostlinami i bezhlasně hovořit. Svědectví, která tak získají, jsou ale omezená tím, že rostliny nemají oči a uši, proto rozeznávají jen vůně a doteky, čas rozlišují jen na noční chlad, denní žár a ranní a večerní rosu. O druidech se říká, že dokážou zlepšit úrodu, ale i přivolat na obilí choroby, že mohou stromy zabít, ale též léčit, ba dokonce nechat mrtvý strom znovu obrazit zeleným listím.

Druid dokáže pomocí svých kouzel urychlit růst rostlin, takže proniknou svými kořeny, větvemi či

šlahouny na místa, kde dosud nebyly. Během růstu může rostliny směřovat a tvarovat podle své libosti. Umí způsobit, že rostliny v okamžiku zvadnou, a také míchat a spojovat vlastnosti různých rostlin mezi sebou, například nechat vyrašit na tulipánu trny jako na růži. Na jeho rozkaz se stromy nebo rostliny mohou pohybovat na místě – kývat větvemi a bít jimi nepříteli, ohýbat stonky, zachytávat pohybující se tvory svými šlahouny a podobně. To je jen několik ukázek toho, co druid dokáže. Omezují ho pouze následující zásady.

Rozsah a trvání

I v případě magie dřeva platí, že druid nemůže stvořit rostliny tam, kde nejsou. Nedokáže také dřevo zničit, jen zahubit život v rostlině tím, že ji nechá zvadnout.

Působit může druid jen na živé a mrtvé rostliny v jejich přírodní podobě, nikoliv na výrobky ze dřeva nebo na chleba upečený z obilí. I při změnách zůstávají cíle jeho kouzel ve své přírodní podobě. Může tedy vytvořit například střechu z listí nebo stěnu z propletených šlahounů křoví, ale nedokáže proměnit vykotlaný pařez na dřevěnou truhlu. Protože jsou ale rostliny živé, může je druid nechat provádět věci, jaké by na jejich místě svedl člověk – zaklepat někomu větví na rameno nebo ovíjet a zachytávat jeho nohy. Rostliny se ale nikdy nemohou vytrhnout ze země a přemisťovat se, protože by zemřely.

Druid dokáže v jednu chvíli očarovat pouze jednu rostlinu jakékoli velikosti nebo skupinu menších rostlin, které rostou na ploše o velikosti „vědmíny chýše“ (tedy malého domku).

Trvání kouzel je okamžité. Strom pohybující větvemi vykoná pouze jednu akci, kořen proroste pouze na místo, které druid určí, a nikam dál. Samozřejmě, že výsledný stav způsobený kouzlem zůstane zachován, pokud je pro rostliny přirozený. Tedy kořen se po skončení kouzla nestáhne zpátky, pokud mu to druid znovu neporučí, ani mrtvý keř, který druid zahubil, neobrazí ihned znovu listím.

Následky podle pravidel

Druid může svou magií dřeva měnit Ohrožení v konfliktu a způsobovat tělesné jizvy například tím, že nechá šlahoun, aby někoho škrtil. Nemůže ale pouze pomocí magie dřeva někoho zabít, omráčit či znehybnit, protože údery stromů stejně jako chytání rostlin jsou slabé a vždy se lze vyšknout silou běžného člověka.

Druid může samozřejmě rostlinnou magií měnit své okolí – nalézt vzácnou bylinu, kterou vyžaduje stará čarodějnice jako odměnu za své služby, a podobně. To není třeba popisovat pravidly, projeví se to zejména na situaci postav v dobrodružství.

Příklad: *Přítel druida Racka, válečník Stavoj, bojuje uprostřed lesa se skřetem. Racek se rozhodne mu pomoci, ponoří proto ruce do zmeti šlahounů rostoucích všude na místě boje. Jedna z popínavých rostlin najednou jakoby ožije a začne se skřetovi omotávat kolem nohy. Skřet nechce reagovat (chce si zachovat iniciativu), hráč Racka proto tuto akci vyřeší jako zkoušku a připočítá si úroveň druida (kdyby chtěl skřet reagovat a zabránit omotání šlahounu, byl by to střet). Uspěje, a šlahoun rostliny skřetovi zamotá nohy a znemožní mu se na chvíli pohybovat, takže skřetovi vzroste Ohrožení, a to dokonce o 2, protože Racek vyčerpá jeden svůj duševní zdroj na použití manévru, takže jeho akce bude lstivá.*

Zvláštní schopnosti k magii dřeva

Paměť dřeva

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí druid jeden duševní zdroj. Tato zvláštní schopnost mu umožňuje dvě různé věci, které jsou jinak pro magii dřeva nemožné. Především může působit i na rostliny, jež přetvořila lidská ruka, například na lněnou košili, konopný provaz, dřevo dveří, případně jedno prkno, které je součástí trupu lodi. Proto může při působení na dřevo či rostliny vytvářet i tvary lidských výrobků ze dřeva. Druhá možnost je, že druid pomocí této schopnosti vytvoří rostlinné kouzlo, které bude trvat až do nejbližšího soumraku či úsvitu. Bude-li třeba následek takového dlouhodobého kouzla zachytit pomocí pravidel, je možné využít zejména *zběhlost* (například zdrsnění provazu může dát *zběhlost* na šplh a lezení) nebo postih (například když se někomu začne v ruce chvět nebo dokonce ohýbat kopí, mohou být jeho útoky *hloupé*) nebo jiným způsobem (například lněná košile zpevněná druidovým kouzlem může být považována za běžnou zbroj). Kouzlo může skončit i před soumrakem či úsvitem tak, že je překonáno, ať už přirozeně nebo kouzlem (například ztvrdlá košile je poprvé proseknuta zbraní).

Pokud druid použije obě složky této zvláštní schopnosti (tedy například sešle dlouhodobé kouzlo

na výrobek ze dřeva), musí za každé použití zaplatit aktivaci zvlášť (v tomto případě tedy 2 Duše).

Znak lešije

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci neplatí druid žádné zdroje. S její pomocí může vytvořit magický obrazec, a to obvykle ze šlahounů rostlin, na kmenech stromů nebo na dřevěných předmětech, skrze který může na narušitele, místo či předmět působit silami magie dřeva. Například tak může druid na dálku hovořit se stromem a ovládat jej. Obrazec vytvoří a bude jej využívat podle obecných pravidel pro magické obrazce, musí tedy do něj vložit suroviny, jež se budou využíváním nadpřirozených sil zakletých do obrazce spotřebovávat.

Kořeny a šlahouny

Jde o specializaci, díky které je druid *mistrem* v rostlinných kouzlech a v jejich lámání, to znamená, že při těchto činnostech může využívat posílené manévry. U rostlinných kouzel je však podmínkou ovládnutí rostlin v jejich přírodní podobě.

Hněv lesa

Jde o mimořádnou akceschopnost, která umožňuje druidovi při rostlinných kouzlech použít zdarma manévr *rozsaňle*. Kouzlo však musí směřovat na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe, například na skupinu lidí kolem keře či stromový háj.

MÁG

Dovednosti a rituály

Doménou mága jsou iluze a ovládnutí lidské mysli. Kouzly pomocí slov a zaklínadel, stejně jako zaříkávač.

Dosah a cena

Svůj cíl potřebuje mít mág v dohledu. Nemusí vynakládat na kouzlení zdroje, jestliže nevyužívá některou svou zvláštní schopnost.

Magie mysli

Projevy v příběhu

Mágové dokážou především rozpoznat a měnit lidské pocity, jako je strach či hněv, a silná hnutí mysli, jako je závist nebo hrdinství. Dovedou rozluštit skutečné motivy člověka, například mohou odlišit

snahu udělat dobrý dojem od ryzí velkorysosti, což jim umožňuje odhalit lež a přetvářku. Mohou také jemně ovlivňovat pohnutky člověka, například vyvolat v něm zvědavost či touhu nebo naopak způsobit zmatek či dočasnou ztrátu zájmu o nějakou věc. Toto vše umějí mágové provádět skrytě, takže oběť o jejich působení často ani neví, i když se samozřejmě může pokusit takovéto popudy ve své mysli silou vůle ovládnout.

Jakmile mágové vstoupí do říše myšlenek, již tak nenápadní být nedokážou. Mohou k někomu telepaticky promlouvat beze slov, seslat mu vizi nebo mu předestříti nějakou úvahu, jejich oběť však vždy ví, že to, co slyší nebo vidí, přichází odněkud z vnějšku, že nejde o její vlastní myšlenky. Nemusí však vždy tušit, zda jí obrazy či slova sesílá přítel nebo nepřítel, nebo zda dokonce nepocházejí od božských sil. Těto nejistoty mágové rádi využívají, takže mnohdy oběť přimějí k určitému jednání šikovně použitou lží, aniž by museli využít svých zvláštních schopností k přímému ovládnutí člověka. Ostatně tyto nepřímé způsoby ovlivňování lidského jednání se prý v jejich společenství cení nejvýš.

Když se mágové ponoří hluboko do cizí mysli, mohou číst v paměti člověka a odhalovat jeho skrytá tajemství. Dokážou také využívat smysly svých obětí, například zahlédnout něco jejich očima nebo zaslechnout jejich ušima. I v těchto případech však oběť ví, nebo alespoň tuší, že někdo cizí je právě teď v její hlavě.

Magie mysli toho dokáže ještě mnohem více, ale má následující omezení.

Rozsah a trvání

Mág obvykle působí jen na jeden vybraný cíl, přičemž musí jít o člověka nebo jemu podobné tvory, jako jsou třeba elfové, obři nebo skřeti. Oběť kouzla se vždy může – třeba i jen podvědomě – mágové vůli bránit. S výjimkou čtení a ovlivňování pocitů oběť vždy cítí, že se jí někdo pokouší číst v mysli nebo na ni působit.

Pokud jde o trvání kouzla, mág může libovolně dlouho spolupracovat s cílem, který jeho vlivu podléhá vědomě a dobrovolně – například se dívat jeho očima nebo s ním udržovat telepatický hovor, samozřejmě dokud je cíl na dohled. Teprve v okamžiku, kdy mág věnuje svou pozornost něčemu jinému, spojení myslí zmizí. Jakmile však mág narazí na odpor, nebo třeba i jen nechutí cíle nechat na sebe

působit, projeví se to, že magie mysli je okamžitá. Mág tedy může v případě úspěchu kouzla od takového vzpírajícího se cíle zjistit odpověď na jednu otázku nebo mu sdělit jednu větu, ukázat jednu vizi a podobně. Chce-li zjistit nebo předat další informaci, musí uspět v seslání nového kouzla.

Následky podle pravidel

Pomocí magie mysli dokáže mág především měnit Ohrožení cíle působením na jeho pocity. Jedná se o podobné působení, jako jsou zaříkávačova pozhánání a prokletí, jen ve sféře duševní a společenské. Mág tak může vyvolat hrůzu, nával vášně, nesoustředěnost nebo seslat zneklidňující vizi, stejně tak ovšem může spolubojovníkovi dodat statečnosti, hrdosti či sebevědomí. Mág může svými kouzly také způsobovat duševní jizvy, například vyvoláním výčitek svědomí nebo otupělosti.

Samotnou magií mysli nedokáže mág člověka zbavit vědomí, zabít jej nebo uvrhnout v dočasně šílenství, ani jej nemůže zbavit vlastní vůle a zcela ovládnout. Mohou to ale samozřejmě být nepřímé výsledky jeho působení, například může přivodit zhroucení tím, že oběti podsuně vizi, jak jí umírá někdo blízký, nebo může člověka telepaticky přesvědčit, aby uposlechl jeho pokynů. Nejdůležitější však je, že mág může svými schopnostmi měnit situaci v příběhu – způsobit, že se k družině bude chovat uctivě královský purkrabí nebo že mágův přítel probudí vášeň v dceři hradního pána.

***Příklad:** Několik zbojníků uneslo rychtářovu dceru a schovali se na opuštěném statku. Mág Davor s přáteli se ji vypravil zachránit, ale útok na dobře hájitelný dům by byl předem odsouzen k nezdaru, proto se dobrodruzi rozhodnou postupovat potichu. Připlíží se k domu v noci a Davor nahlédne skvěrou v okenicích dovnitř. Uvidí tam jednoho strážného, který obchází po domě. Rozhodne se vstoupit do jeho mysli, proto upře na strážného pohled a zaseptá zaklínadlo, které mu umožní rozeznít svůj hlas v jeho hlavě. Strážný zatím nemá jak se bránit, proto si Davorův hráč hází zkoušku a uspěje.*

Ve zbojnickově hlavě se ozve cizí hlas, který říká: „Zatímco ty si tu klidně dřepíš, od východu se blíží smrtelné nebezpečí.“

Podle toho, zda a jakým způsobem používáte pravidla o konfliktech pro vyjednávání, může Průvodce o reakci strážného rozhodnout buď podle své

úvahy, nebo pomoci střetu. Řekněme, že zvolí střet. Pokud v něm zvítězí strážný, může vyskočit a varovat ostatní, že se něco podivného děje a někdo na něj mluví. Jestliže zvítězí Davor, strážný uvěří, že k němu promlouvá nějaký neznámý přítel, a půjde se přesvědčit ven, jestli je varování pravdivé. Jestliže se jedna nebo druhá strana vyčerpá, bude zbojník podezřívavý, ale ochotný dále naslouchat. Davor jej může opět přemlouvat v dalším kole a vydávat se třeba za nadpřirozenou sílu či božstvo. Jestliže nakonec v konfliktu uspěje, strážný odsune závoru, vyjde ven, a zatímco bude vyhlížet nebezpečí od východu, dostane od západu ránu do zátylku.

Zvláštní schopnosti k magii mysli

Neviditelný loutkář

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí mág jeden zdroj Vlivu. Tato zvláštní schopnost mu umožňuje dvě různé věci.

Především může s její pomocí zcela ovládnout mysl člověka a učinit z něj v podstatě svého pomocníka. Pravidla pro ovládnutí cíle kouzla jsou popsána v úvodní kapitole o magii v části, která pojednává o následcích kouzel podle pravidel. V případě úspěchu trvá ovládnutí do soumraku nebo úsvitu, ale mág samozřejmě stále musí cíl vidět.

Že je někdo ovládán mágem, lze často vypozařovat na trochu podivném chování oběti. To je dáno tím, že ovládnutí nikdy není úplně dokonalé a mág musí v každém okamžiku překonávat vůli ovládaného.

V řeči pravidel se to projevilo tak, že na své vlastní akce prováděné z donucení může oběť reagovat protiaktami, kdy se snaží se ovládnutí vzepřít. K tomu musí využít manévru obrana a vyčerpává na to své vlastní zdroje, případně Sudbu. Úspěch při vzepření se rozkazu mága znamená, že oběť nemusí mágovu akci provést nebo může místo ní provést akci jinou, ale ovládnutá stále zůstává a mág jí může dávat další příkazy.

V praxi to funguje tak, že mág ohlásí akci, například nařídí ovládané šlechtičce, aby se uprostřed davu na jarmarku začala svlékat. Ovládaný ohlásí protiakt, například šlechtička chce místo toho začít tančit... Mág i cíl si házejí s bonusem za použité dovednosti cíle – proto je snažší využívat ovládaného k činnostem, které jsou pro něj obvyklé a při nichž ho vede instinkt a zkušenost. I na snahu ovlá-

daného vzepřít se alespoň na chvíli mágovu vlivu se uplatní obvyklé omezení, tedy že nelze reagovat protiakti protiaktce, ale pouze na akce.

Příklad: Nepřátelský černokněžník se pokusí z úkrytu ovládnout zbojníka Těchana. Sesle tedy kouzlo (s pomocí zvláštní schopnosti „neviditelný loutkář“), ale Těchan vyskočí, zatne vztekle zuby a pokusí se cizí vůli vzepřít. Černokněžník si hází s bonusem za svou charakteristiku, ale Těchan, který nemá povolání zařikávače obsahující dovednost „síla vůle“, si ke svému bodu nic nepřičítá. Není tedy divu, že ve střetu prohraje. Hráč se rozhodne šetřit zdroje a počkat, co s ním bude cizí mysl chtít provést.

Mág mu nejprve nařídí, aby vytáhl nůž a přiblížil se k poutnici Vlkavě, která stojí na stráž. Ta ale pozná z jeho pohybů, že se děje něco nezvyklého, a je ostražitá. Proto si černokněžník za Těchana i Vlkava za sebe hodí na iniciativu. Černokněžník zvítězí a rozhodne, že má Těchan vrhnout nůž a pokusit se jím Vlkavu zabít. To se Těchanovi nelíbí, proto se pokusí akci se vzepřít tím, že nůž hodí do ohně. Ani Vlkava se nechce nechat jen tak zapíchnout a ohlásí, že chce přiskočit k Těchanovi a odzbrojit jej. Házejí si tedy všichni tři – černokněžník s Těchanovým bonusem za kejklře (vrh nožem), proti němu Těchan bez bonusu (vzepření se silou vůle patří pod povolání zařikávače) a Vlkava s bonusem za bojovníka (chce s Těchanem zápasit). Použijí se pravidla pro střet více postav. Hodí-li černokněžník nejvíce, může se jeho akce naplnit, když ani Vlkava ani Těchan nebudou vyčerpávat své zdroje. Hodí-li Těchanův nebo Vlkavův hráč více, naplní se akce toho z nich, který dosáhl v součtu bodu a povolání vyšší hodnoty, ale samozřejmě jen v případě, že se černokněžník nevyčerpá.

Jestliže se v příštím kole pokusí přátelé ovládaného Těchana znehybnit a svázat, protože poznají, že je zbaven své vůle, a černokněžník jej donutí, aby na tuto akci reagoval protiútokem, při němž se pokusí někoho ze svých druhů zabít, nemůže s tím již Těchan nic udělat. Mohl by reagovat pouze v situaci, kdy jej mág bude nutit vrhnout se na přátele bez jakéhokoliv popudu z jejich strany.

Povšimněte si také, že Těchan nemůže podniknout žádnou protiakti přímo proti mágovi, protože protiaktce může ovlivňovat pouze toho, kdo provádí akci, tedy Těchana samotného, a cíl akce, což je v tomto případě Vlkava.

Druhá věc, kterou mágovi tato zvláštní schopnost umožňuje, je využívat smysly a hovořit na dálku s člověkem, který je mu přátelsky nakloněn. Nemusí tedy takového člověka vidět, stačí mu symbolický dotyk, který se jinak u myšlenkové magie neuplatňuje. Mág tedy může mít u sebe například pramínek vlasů nebo medailon po mamince, který mu jeho přítel půjčil, a pak se může dívat jeho očima, slyšet jeho ušima a radit mu na dálku telepaticky, jak se má zachovat. Nemůže však sám skrze svého přítele nic přímo vykonat (například kouzlit) ani nemůže v mysli člověka přebývat proti jeho vůli. Jakmile přítel jeho další přítomnost odmítne, spojení myslí se okamžitě ztratí. Mág také během spojení neví, co se děje s jeho tělem, nic nevnímá a nemůže své tělo ovládat, dokud se do něj nevrátí. Je-li jeho tělo zabito, umře jeho duše také, a to při nejbližším soumraku či úsvitu.

Aktivace za ovládnutí člověka i za vstoupení do mysli pomocí symbolického dotyku se platí zvlášť a navzájem se sčítají (kdyby je například mág použil na téhož člověka), jako by se jednalo o samostatné zvláštní schopnosti.

Kdy se vzepřít ovládnutí

Možnost vzepřít se vůli mága i poté, co uspěl ve své snaze o ovládnutí postavy, je ve hře hlavně proto, aby umožnila dramatické okamžiky, kdy se někdo ze všech sil brání splnit výjimečně krutý příkaz, který je proti jeho přesvědčení nebo jej přímo ohrožuje na životě. Jestliže nechcete, aby vaše postava byla jakkoliv ovládána, je mnohem vhodnější urputně se bránit už samotné snaze o ovládnutí, než situaci následně řešit opakovaným vzpíráním se mágovým rozkazům při každé příležitosti.

Požirač duší

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí mág jeden zdroj Vlivu. Tato zvláštní schopnost mu umožňuje dvě různé věci.

Především může vytvořit kouzlo magie mysli, které bude trvat až do nejbližšího soumraku či úsvitu. Může tak působit na rozumové schopnosti (například dát někomu dočasně moudrost mudrce či důvěřivost dítěte) nebo na pocity oběti (například způsobit, že někdo bude celý den veselý a sebevědomý, či naopak sklíčený a nerudný). Z hlediska pravidel se bude takovéto působení řešit podobně

jako silné požehnání či prokletí, které najdete u zařikávače. Myšlenková magie však nebude působit na tělesné, ale na duševní činnosti, případně na činnosti spadající pod Vliv. Obvykle tedy půjde o takové dovednosti, jako jsou „smysly“, „výroba a podávání lektvarů“ nebo „předstírání“, případně o skupinu dovedností, například „jednání s lidmi“. Bude-li třeba následek takového dlouhodobého kouzla zachytit pomocí pravidel, je možné – stejně jako u silných zaříkání – využít zejména *zběhlost* (například bystrý úsudek může člověku umožnit používat zdarma manévry při skrývání se ve městě) nebo postih (například strach z bolesti může způsobit, že cíl bude *nepřesný* při líčení a odstraňování mechanických pastí). Kouzlo samozřejmě také vždy změní okamžitě Ohrožení cíle stejně, jako by se jednalo o kouzlo krátkodobé.

Dlouhotrvající myšlenkové kouzlo může skončit i před soumrakem či úsvitem tak, že oběť překoná jeho působení silou své vůle nebo na ni někdo jiný zapůsobí buď přirozeně (například ji uklidní či vytrhne z otupělosti) či kouzlem. Mág sám pochopitelně dokáže své působení ukončit i dříve.

Druhá věc, kterou mágovi tato zvláštní schopnost umožňuje, je krást a měnit lidem vzpomínky. Každá úspěšná akce znamená, že mág může odebrat postavě z hlavy nebo libovolně změnit vzpomínku na jednu událost v jejím životě. Toto vykradení nebo pozměnění paměti bude trvat až do soumraku nebo úsvitu, pak se skutečné vzpomínky postupně oběti navrátí.

Znak upíra

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci neplatí mág žádné zdroje. S její pomocí může vytvořit magický obrazec, skrze který může na narušitele, místo či předmět působit silami myšlenkové magie. Například může vystrašit člověka, který se dotkne určitého předmětu, nebo ovládnout vůli někoho, kdo překročil magický obrazec. Obrazec vytvoří a bude jej využívat podle obecných pravidel pro magické obrazce, musí tedy do něj vložit suroviny, jež se budou využíváním nadpřirozených sil zakletých do obrazce spotřebovávat.

Lamac vůli

Jde o specializaci, díky které je mág *mistrem* v myšlenkových kouzlech a v jejich lámání, to znamená, že při těchto činnostech může využívat posílené

manévry. U myšlenkových kouzel ale musí jako základ svého kouzla použít tajemství člověka, kterého chce ovlivnit.

Davová psychóza

Jde o mimořádnou akceschopnost, která umožňuje mágovi při myšlenkových kouzlech použít zdarma manévr *rozsáble*. Kouzlo však musí směřovat na přirozeně vzniklý dav lidí.

Magie iluzí

Projev v příběhu

Pomocí magie iluzí tvoří mágové preludy a falešné obrazy či zvuky. Mohou navodit iluzi, že skála pokračuje tam, kde je hluboká propast, nebo že živý a zdravý člověk má proříznuté hrdlo a umírá. Dokážou vytvořit zdání, že předmět či osoba se nachází několik kroků mimo místo, kde skutečně stojí (což obzvláště nenávidí lučičníci) nebo že hlas člověka vychází z nádoby či sochy. Umějí dodat někomu lesku a autority, ba dokonce vytvořit kolem něj zářící božskou auru, proto se mnozí mágové úspěšně uplatňují též jako kněží nebo proroci. Magie iluzí jim umožňuje napodobit něčí vzhled, ačkoliv tyto iluze nikdy nejsou dokonalé a vždy je lze prohlédnout běžnými prostředky (podobně jako obyčejné přestrojení), jestliže někdo dobře zná originál. Mág však také může udělat z krasavce ošklivého skřeta, způsobit, že se za sličnou hraběnkou potáhne odpudivý zápach, že kamínky budou vypadat jako peníze, nebo že skrčený a nehybný člověk bude vyhlížet jako kámen.

Stejně jako dokážou mágové iluze vytvářet, mohou je též rozpoznávat a ničit. Dovedou také namísto vytvoření nového vjemu nějaký obraz či zvuk potlačit či skrýt. To jim umožňuje učinit někoho neviditelným pro zraky druhých, zajistit, aby při plížení nevydával téměř žádný hluk, nebo skrýt před nepovolanými tajné zápisy v kouzelnické knize či runy na čepeli čarovného meče. Mohou také způsobit, že květina ztratí vůni nebo polévka chuť. Pomocí takovýchto kouzel dokáže mág snadno maskovat například přítomnost jedu ve víně.

Magie iluzí umožňuje i další úžasné triky a kejkle. Má však následující hranice a omezení.

Rozsah a trvání

Pomocí magie iluzí může mág vytvořit jeden klam nebo působit na jednoho tvora či věc do velikosti

„vědminy chýše“ (tj. malého domku). Mágovy iluze pak účinkují na kohokoliv, kdo je v jejich dosahu, tedy nejen na lidi a zvířata, ale i na nadpřirozené bytosti (i když ty budou v jejich prohlédnutí často zkušenější než obyčejní lidé). Pojme-li kdokoliv podezření, že to, co vidí, slyší nebo cítí, není skutečné, může samozřejmě podstoupit výzvu nebo se pokusit usvědčit iluzi přirozenými prostředky, například tím, že skrz fantóma máchne rukou.

Běžné iluze mohou působit jen na jeden z pěti smyslů, tedy prelud může být buď zrakový, sluchový, chuťový, pachový nebo hmatový. Mágovo působení na hmat je ale velmi omezené, protože nedokáže vytvářet skutečné věci. Iluze mísy tedy neudrží vodu, iluze koně nemůže nést živého jezdce a podobně. V oblasti hmatu tak mág může vytvořit pouze zdání tepla, chladu, bolesti a podobně, nikdy nenapodobí skutečný fyzický dotek. Proto mnozí mágové rádi využívají jako základ své iluze nějaký předmět nebo osobu, u nichž pouze pozmění vzhled nebo jinou nehmatatelnou vlastnost.

Dalším omezením je, že prelud nemůže reagovat na to, co dělá jeho okolí. Většina mágů tedy dokáže stvořit přízrak, který pouze pronese předem stanovená slova, ale již nebude schopen odpovídat na otázky.

Běžné iluze jsou okamžité, takže po několika chvílích samovolně zanikají. Mág tedy dovede například vytvořit obraz člověka, který přejde místnost a zmizí za dveřmi, nebo falešný zvuk výbuchu, jenž rychle odezní, nedokáže však (bez využití zvláštních schopností) dlouho udržovat například zurčení neexistujícího potůčku.

Následky podle pravidel

Pomocí magie iluzí dokáže mág měnit Ohrožení v konfliktu například tím, že vyvolá iluzi netopýra nalétávajícího na nepřítele a ten tak ztratí na chvíli pozornost. Iluzemi nelze nikoho přímo zabít, ale samozřejmě je možné využít prostředí, například vyhloubit za vstupem do starého hradu jámu s ostrými kůly na dně a v okamžiku, kdy někdo vkročí dovnitř, vyvolat iluzi, že za bránou je pevná zem. Mág může pochopitelně svými iluzemi klamat své okolí, což se projeví zejména na situaci postav v dobrodružství, a teprve v případě, že cíl kouzla pojme nějaké podezření, použijí se pravidla pro výzvu.

Příklad: Mága Hvězdana obtěžuje trojice bromotluků, kteří se rozhodli, že mu v temné uličce vezmou

měsíc. Hvězdan neztratí duchapřítomnost, usklíbne se, ukáže za jejich záda a nonšalantně jim oznámí: „Tobte je můj domácí mazlíček, pánové!“ Pak zašeptá zaklínadlo, a když se trojice zloduchů otočí, uvidí za sebou stát výbruzně se tvářícího zlobra s kyjem v praxce. Jelikož se bromotluci otočili všichni naráz, můžeme soudit, že nejsou příliš bystří. Průvodce jim proto neumožní házet si na výzvu, zda iluzi uvěří, a místo toho oznámí, že se s děsem a řevem dali na útěk uličkou kolem Hvězdana pryč. Nemohli už proto vidět, jak se přelud zlobra po chvíli tiše a beze stopy rozplynul v šeru.

Kdyby byli bromotluci o něco mazanější nebo měli nějaké zkušenosti s mágy, házeli by si zřejmě na výzvu. Jestliže by v ní alespoň některý z nich uspěl, kouzlo by na něj nepůsobilo a mohl by si například všimnout, že zlobr nevydává žádný zvuk ani pach, nebo by mohl na krátký okamžik zahlédnout skrze jeho tělo uličku za ním. Měl by pak možnost křiknout na ostatní, kteří iluzi uvěřili, že je to jen trik, a Hvězdanovi by nejspíš bylo pěkně horko.

Zvláštní schopnosti k magii iluzí

Mámení smyslů

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí mág jeden duševní zdroj. S její pomocí dokáže vytvořit iluzi, která působí na více smyslů, tedy například hlavu trčící ze zdi, která hovoří na kolemjdoucí. Za druhý a každý další smysl, na který má iluze působit, zaplatí mág jeden duševní zdroj navíc. Znamená to, že pokud chce vytvořit potůček (zrak), který zurčí (sluch) a při doteku chladí jako skutečná voda (hmat), zaplatí dva duševní zdroje (první smysl má zdarma, další dva platí). Platí obecná omezení pro hmat – nelze vytvořit věc, která by na omak opravdu působila jako skutečná (s výjimkou nehmotného působení jako je horkost nebo chlad).

Přeludy

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí mág jeden duševní zdroj. Tato zvláštní schopnost mu umožňuje dvě různé věci.

Především může vytvořit kouzlo magie iluzí, které bude trvat až do nejbližšího soumraku či úsvitu. Může tak vytvářet mnohem uvěřitelnější iluze, které může člověk velmi dlouhou dobu pozorovat nebo jim naslouchat, aniž by odhalil jejich falešnou

podstatu. Samozřejmě i tyto iluze lze prohlédnout běžnými prostředky, pojme-li člověk podezření, neboť žádný přelud není úplně dokonalý a zejména nemůže plně působit na hmat.

Dlouhotrvající iluze může zaniknout i před soumrakem či úsvitem tak, že ji někdo zničí kouzlem. Mág sám také pochopitelně dokáže iluzi zrušit i dříve.

Druhá věc, kterou mágovi tato zvláštní schopnost umožňuje, je vytvořit iluzi, která bude reagovat na podněty z okolí tak, jak mág rozhodne. Neviditelný hlas může tedy s někým hovořit a odpovídat na otázky, voda se může před očima rozčeřit, když do ní někdo ponoří hůl, a podobně.

Aktivace za dlouhodobou iluzi i za reagující iluzi se platí zvlášť a navzájem se sčítají (kdyby je například mág použil k vytvoření jedné iluze), jako by se jednalo o samostatné zvláštní schopnosti.

Znak fantóma

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci neplatí mág žádné zdroje. S její pomocí může vytvořit magický obrazec, skrze který může na narušitele, místo či předmět působit silami magie iluzí. Například může po narušení magického kruhu nechat vřesťet neviditelné demony, nebo po dotyku zakletého předmětu způsobit, že se předmět zdánlivě promění v něco jiného. Obrazec vytvoří a bude jej využívat podle obecných pravidel pro magické obrazce, musí tedy do jeho tvorby vložit suroviny, jež se budou využíváním nadpřirozených sil zakletých do obrazce spotřebovávat.

Vládce iluzí

Jde o specializaci, díky které je mág *mistrem* v iluzionistických kouzlech a v jejich lámání, to znamená, že při těchto činnostech může využívat posílené manévry. U iluzí je však podmínkou, že využije jako základ svého kouzla nějakou předlohu, kterou má při vytváření kouzla u sebe, například obraz či zmenšený model toho, co chce vytvořit.

Armáda přízraků

Jde o mimořádnou akceschopnost, která umožňuje mágovi při iluzionistických kouzlech použít zdarma manévr *rozšáble*. Kouzlo však musí vytvořit nebo změnit skupinu totožných iluzí, tedy například proměnit celou družinu dobrodruhů ve skupinu sličných elfů nebo vytvořit iluzi desítek hořících svíců vznášejících se pod stropem tanečního sálu.

ŠAMAN

Dovednosti a rituály

Šaman vyrábí omamné látky, ovládá všemožná zvířata a umí za pomoci hadačství pronikat do snového světa, odkud získává vědomosti o minulých událostech.

Omamné látky vyrábí šaman předepsanými obřadnými postupy, na zvířata působí napodobováním zvířecích zvuků a k přechodu do snového světa musí provést rituál obsahující rytmické bušení či bubnování, kterým se uvede do transu.

Dosah a cena

Omamné látky, které šaman vyrobil, působí po požití. Při magii zvířat potřebuje mít svůj cíl na dohled. Do snového světa může proniknout kdykoliv a kdekoliv, musí však mít dotyk nebo symbolický dotyk s osobou, místem nebo věcí, které se týká informace, již šaman hledá.

Šaman musí vynakládat suroviny na výrobu omamných látek (nepoužije-li lučbu) a na rituály, které mu umožňují přechod do snového světa. Navíc platí za používání zvířecí magie a hadačství daň v podobě jizev na své duši a vlivu.

Omamné látky

Projev v příběhu

Omamné látky mohou způsobit oběti různé duševní potíže, jako je roztěkanost, neklid, neovladatelný smích či pláč, rychlé a drmolivé mluvení, přeceňování vlastních schopností a podobně. Mohou také ovlivnit a pozměnit její pocity a náladu, například vyvolat v ní zuřivost, strach nebo nejistotu, vzbudit milostný cit a vášně nebo vyvolat sklon k rozhazovačnosti. Výsledkem působení skutečně silných a nebezpečných omamných látek mohou být též halucinace nebo šílenství.

Rozsah a trvání

Šaman umí vyrábět pouze omamné látky působící na lidi a zvířata. Omamná látka působí jen na toho, kdo ji vypije nebo sní. Nejčastěji začne působit po pozření při nejbližším východu či západu slunce a její účinky pak zase při nejbližším soumraku či úsvitu vyprchají. Samozřejmě jen když to dává smysl. Jestliže oběť zcela zešílela, rozum se jí sám od sebe nevrátí.

Následky podle pravidel

Pro výrobu a používání omamných látek platí obecná pravidla pro substance, a přestože se budou v příběhu projevovat zcela svébytným způsobem, jejich působení se z hlediska pravidel řeší velmi podobně jako mastičkářovy jedy. Rozdíl je jen v tom, že cílovou vlastností omamných látek je Duše nebo Vliv.

Silný účinek může spočívat zejména v tom, že oběť se bude chovat směšně, propadne se v duchu do jiného světa nebo zešílí. Vyvolává-li omamná látka při silném účinku postih, měl by v drtivé většině případů ovlivňovat nějakou duševní činnost nebo činnost spadající pod Vliv (případně získávání iniciativy). Přesto nelze vyloučit, že některé druhy omamných látek budou oběti bránit převážně v některé tělesné činnosti. Příkladem může být omamná látka, která způsobuje silné vize, a může tak ztěžovat například střelbu. To by však měla být spíše výjimka. Šaman může rozhodnout, že omamná látka navíc k silnému účinku způsobuje i duševní jizvu nebo jizvu na Vlivu.

Slabinou šamanových omamných látek (podobně jako u mastičkářských jedů) je to, že mají vždy přinejmenším jednu z následujících vlastností:

- » výrazná chuť,
- » výrazná vůně,
- » výrazná barva nebo konzistence.

***Příklad:** Šaman Kel se rozhodne připravit omamnou látku, která po požití způsobuje halucinace a měla by mít sílu 5 (do přípravy tedy vloží 5 surovin). Má na to dost času a všechny podmínky, Průvodce proto rozhodne, že hodů není potřeba, a Klovi se tak podařilo omamnou látku připravit. Bude mít výraznou oranžovou barvu.*

Později v hostinci zastaví Kel děvče, které nese večeri jednomu z hostů, strčí jí stříbrnou minci, aby se dívala jinak, a pokusí se omamnou látku nastrážit do večere tak, aby oběť vůbec neměla možnost ji postřehnout. Proto si musí hodit na svoji dovednost „výroba a podávání omamných látek“. Zamaskování a odolávání omamné látce se řeší podle pravidel pro překvapení, takže nejprve si hodí na zkoušku Klův hráč za svou postavu a poté Průvodce za hosta. Hráč v hodu uspěje a Průvodce nikoli, nicméně rozhodne se, že host se vyčerpá a spotřebuje své zdroje. A tak přestože se Klovi podařilo omamnou látku ukrýt do pokrmu, host ve svém jídle našel podezřelé oranžové části, které v něm podle všeho nemají co

dělat. Zvedne se a jde se zeptat děvečky, která mu večerí nesla, co to má znamenat. V té chvíli se hrát rozhodl, že by bylo moudré, aby se Kel ztratil.

Kdyby host otrávené jídlo nerozpoznal a snědl, začala by po setmění omamná látka účinkovat. Host by si házel na výzvu, a pokud by v ní neuspěl, začal by vidět neexistující věci – a je docela dobře možné, že by jako domnělý šílenec skončil v místním starobincí nebo v šatlavě.

Zvláštní schopnosti k omamným látkám

Především je třeba upozornit, že na přípravu omamných látek je možno využít mastičkářské zvláštní schopnosti „neobvyklé jedy“ a „umění improvizace“.

Čarovné nápoje

Jde o vyhrazenou dovednost, která umožňuje vyrobit omamnou látku, jež do určité míry napodobuje mágovo ovlivňování a zejména ovládání lidské mysli. Silný účinek čarovného nápoje může způsobit, že ten, kdo jej vypije, se zachová určitým způsobem k prvnímu člověku, kterého potká od okamžiku, kdy nastoupí účinky podané látky (tedy po setmění nebo po rozednění). Takto lze vyrobit například klasický nápoj lásky, jehož silný účinek bude znít „zamiluj se do prvního člověka, kterého potkáš“. Lze tak ovšem vyrobit třeba i lektvar vražedného šílenství, který oběť přinutí „pokusit se zabít prvního, koho potká“. Za tuto vlastnost omamné látky musí šaman vložit do její výroby 1 surovinu na jednu úroveň síly omamné látky. Takovéto nápoje jsou samozřejmě velmi riskantní a nestačí je jen vyrobit a podat, ale také zařídit, aby oběť po nastoupení účinků potkala jako první tu správnou osobu.

Medicínman

Jde o specializaci, díky které šaman *zběhle* léčí zvířata a vyrábí a podává omamné látky; to znamená, že při těchto činnostech může využívat zdarma manévry *přesně, mocně a lstivě*. Tato schopnost není *mistrovstvím*, jako jiné podobné schopnosti, protože se při těchto činnostech většinou používají zkoušky, a proto jsou manévry zdarma výhodnější než posílené manévry.

Příklady omamných látek:

Odvar nočních můr (1 surovina na 1 stupeň síly)

Silné působení: *vyvolá u oběti halucinace a děsivé pocity*

Tato silně vonící omamná látka vyrobená z odvaru černého tisu způsobí, že se oběť vzbudí s křikem a děsem, který doprovázejí těžké halucinace. Slabé působení jí přinese jen špatné sny.

Krvavý běs (2 suroviny na 1 stupeň síly, rychlá omamná látka)

Silné působení: *oběť propadne zuřivému běsu*

Hořce chutnající odvar z několika druhů lišejníků dokáže okamžitě po požití probudit v člověku strážlivou zuřivost, která se často projevuje neuváženým jednáním, nenávisí a hrubostí ke všem, kteří jsou okolo, bez ohledu na to, jaké city nebo vztahy k nim cíl chová. Oběti v důsledku požití látky popraskají žilky v očích, a tak bude mít „oči podlité krví“.

Medvědí dráp (2 suroviny na 1 stupeň síly, dvousložková omamná látka)

Silné působení: *oběť bude místo řeči vydávat zvuky jako určité zvíře*

Tato lepkavá práškovitá směs může způsobit, že jakmile oběť pozře maso, začne vydávat zvuky jako zvíře, kterému maso patřilo, například kehat jako kachna nebo bučet jako býk. Slabé působení způsobuje jen to, že mluva oběti je hůře srozumitelná. Látka sama je vyrobená z borovicové smůly a rozemletého drápu medvěda, krále divočiny.

Magie zvířat

Projevy v příběhu

Podobně jako umění mágové působit na lidskou mysl, dokážou šamani ovlivňovat mysl zvířat. Dovedou tedy rozpoznat jejich náladu, záměry, úmysly či pocity a měnit je. Mohou tak například zvíře uklidnit, způsobit, že bude nevšimavé k procházející skupině lidí, ba dokonce že nechá šamana na sobě jezdit nebo si odstříhnout pramínek srsti. Toto vše dokážou šamani dělat skrytě, takže zvíře o jejich působení často ani neví, přestože se samozřejmě může pokusit své pocity ovládnout.

Další mocnou zbraní šamanů je, že mohou hovořit se zvířaty, ať už jejich zvířecí řečí nebo i beze slov. Od zvířat tak mohou získávat informace, vyjednávat s nimi a přesvědčovat je mnohem lépe, než by to svedl obyčejný lovec. Dovedou dokonce i přímo číst zvířecí myšlenky a probírat se jejich vzpomínkami. Je ale třeba mít na paměti, že zvířata sice většinou mají všechny smysly a vnímají jimi okolí, ale nero-

zumějí řeči lidí. Mohou tedy předat jen to, co viděla a slyšela (například tón hlasu), ale ne to, čemu nerozuměla. Nemohou proto například vyslechnout a převyprávět cizí hovor. Zvířata budou popisovat zejména ty vjemy, které považují za nejdůležitější, například pachy nebo zvuky. Šamani však mohou toto omezení překonat tím, že sami využijí smysly zvířete, například zahlédnou něco jeho očima nebo zaslechnou něco jeho ušima. Ve všech těchto případech však zvíře ví, nebo alespoň tuší, že někdo cizí je právě teď v jeho hlavě, a může to dávat najevo například vytím nebo záchvaty nevysvětlitelné zuřivosti, kdy se snaží vetřelce zbavit.

Šamani dokážou na zvířecí mysl působit celou řadou dalších způsobů. Jsou omezeni pouze následujícími podmínkami.

Rozsah a trvání (vliv esence)

Šaman dokáže obvykle v jednom okamžiku působit jen na jedno vybrané zvíře, které má na dohled. Musí jít o obyčejná, nemagická zvířata, jako jsou šelmy, ptáci, ryby, plazi a podobně. Šaman nedokáže svou magií ovládat nadpřirozená stvoření, například netvory, a to ani kdyby šlo o tvory s inteligencí tak nízkou, že by se blížili zvířatům. Oběť kouzla se vždy může – třeba i jen podvědomě – šamanově vůli bránit. S výjimkou čtení a ovlivňování pocitů zvíře vždy vycítí, že se mu někdo pokouší číst v myslí nebo na něj jinak působit.

Pokud jde o trvání kouzla, šaman může libovolně dlouho spolupracovat se zvířetem, které jeho vlivu podléhá vědomě a dobrovolně – například se dívat jeho očima nebo s ním udržovat telepatický hovor, samozřejmě je-li zvíře po celou dobu na dohled. Teprve v okamžiku, kdy šaman věnuje svou pozornost něčemu jinému, spojení myslí zmizí. Jakmile však šaman narazí na odpor nebo třeba i jen nechutí zvířete nechat na sebe působit, pak magie zvířat působí (podobně jako mágovo ovlivňování lidské mysli) jen krátkou chvílí. Zvíře tedy může v případě šamanova úspěšného působení pocítit strach, ale ten zase rychle odezní. Nebo může s šamanem hovořit, ale odpoví jen na jednu otázku. Pak je třeba seslat nové kouzlo.

Zvláštností šamana je, že ovládá dva typické magické obory (magii zvířat a hadačství), ačkoliv nevychází ze zaříkavače, ale z mastičkáře. Proto šamani nedokážou čarovat bez toho, aby byli pod vlivem takzvané esence. Esencí může být pro konkrétního šamana takřka cokoliv, záleží na volbě jeho

hráče. Může to být něco, co je třeba vypít či vdechnout (například nápoj z medvědí krve, prášek z vlčích zubů), věc, kterou bude mít u sebe (například amulet s orlími pery, náhrdelník z rybích šupin), ba dokonce i tetování na těle se zvířecími motivy. Důležité je pouze to, že musí jít o něco hmatatelného.

Jestliže šaman ví, že bude chtít provádět kouzla zvířecí magie, musí provést rituál, kterým se dostane pod vliv esence, tedy vypít nápoj, provést obřad probouzející sílu amuletu a podobně. Tak se v něm posílí sounáležitost se zvířaty. Problém je, že esence v něm zároveň vyvolá některé zvířecí rysy, které mu mohou ztěžovat komunikaci s lidmi a měnit nežádoucím způsobem jeho jednání. Může jít o dravčí touhu po krvi, mručívou mluvu, zostřený čich doprovázený zeslábnutím sluchu, nevladatelné pudy a podobně. Tento vliv esence zohledníme z hlediska pravidel tak, že šaman získá okamžitě po aktivování esence jizvu na Vlivu (tuto jizvu lze následně vyléčit běžnými prostředky). Šaman může pod vlivem esence čarovat až do nejbližšího soumraku či úsvitu.

Následky podle pravidel

Pomocí magie zvířat dokáže šaman především měnit Ohrožení cíle působením na jeho pocity. Jedná se o podobné působení, jako jsou zaříkavačova pozhánání a prokletí, ovšem ve sféře Duše a Vlivu, takže šaman může ve zvířeti vyvolat respekt nebo obavy, zuřivost či krvelačnost nebo únavu či otupělost, stejně tak mu ovšem může dodat hrdoosti, aby se snáze stalo vůdcem smečky a podobně. Šaman může svými kouzly také způsobovat duševní jizvy, například vyvoláním úzkosti či oslabením některého smyslu.

Samotnou zvířecí magií nedokáže šaman zvíře zbavit vědomí, zabít jej nebo uvrhnout v úplné šílenství, ani jej nemůže zbavit vlastní vůle a zcela ovládnout. Mohou to ale samozřejmě být nepřímé výsledky jeho působení, například může zvíře jeho řečí přesvědčit, aby se podřídl jeho pokynům. Šaman však zejména může svou magií měnit situaci v příběhu – způsobit, že hlídací pes nezačne štěkat nebo že rozzuřený zubr skloní rohy a nechá se poškrábat za uchem.

Příklad: Šaman Stabor jde s přáteli lesem, když narazí na mohutného medvěda, který sedí uprostřed cesty a zvědavě je pozoruje. Zdá se, že zatím není nijak nebezpečný, ale kdyby se rozhodl, že jsou lidé jeho nepřátelé, soubor s ním by byl strašlivý. Všich-

ni se opatrně zastaví a snaží se ani se nehnout, jen Stabor pomalu sáhne do torny, odkud vytáhne omamnou látku připravenou z ptáčích krve, rozemleté rybí kosti a medvědího drápu. Dosud nebyl pod vlivem žádné esence, ale nyní se napije. Jeho oči se zakalí, mluva zpomalí a hlas prohloubí, získá jizvu 1. úrovně na Vlivu, kterou bráček nazve „medvědí duše“.

Šaman mručivě promluví k medvědovi zvířecí řečí a vysvětluje mu, že chce s přáteli pouze projít jeho územím. Medvěd se ale po prvním šamanově zamručení vztyčí na zadní a zuřivým řevem se snaží šamana zastrašit. Je to střet, kde šaman uspěje a Průvodce se rozhodne nevyčerpávat se. Medvědovi se pro další vyjednávání zvýší Ohrožení. Šaman pak požádá medvěda, aby si šel po svých a nechal družinu být. Medvěd je sytý, proto Průvodce rozhodne, že se takové prosbě, která je podobná jeho vlastním přáním, ani nebude bránit. Medvěd klesne na všechny čtyři, otočí se a majestátně zmizí v lese. V té chvíli je šamanova možnost hovořit s medvědem ukončena, protože jej ztratil z dohledu. Stále však zůstává pod vlivem esence, takže až do večera může provádět další kouzla zvířecí magie, a to na jakákoliv zvířata, která spatří.

Zvláštní schopnosti k magii zvířat

Každá zvláštní schopnost z oblasti zvířecí magie, která je označena jako vyhrazená dovednost, vyžaduje samostatnou aktivaci esence. Záleží na hráči šamana, zda bude mít jeho postava na každou takovou zvláštní schopnost jinou esenci (například různé nápoje nebo několik odlišných amuletů). Důležité je pouze to, že za možnost využívání každé z těchto vyhrazených dovedností platí šaman jizvou na Vlivu. Ta mu dává právo využívat danou zvláštní schopnost až do nejbližšího soumraku či úsvitu, za každé její použití však musí zaplatit aktivací poplatek ve zdrojích, pokud je stanoven.

Měníč podob

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí šaman dva tělesné zdroje. S její pomocí se do nejbližšího soumraku či úsvitu může libovolně proměňovat v jeden konkrétní druh zvířete, které má alespoň přibližně velikost člověka (zhruba od velikosti orla do velikosti zubra) a zpět. Aby se dokázal proměnit, musí si nasadit něco, co patřilo tomu druhu zvířete, ve které se proměňuje (například kápi z vlčí kožešiny, plášť protkaný orlími pery, medvědí lebku). Povolání šama-

na se při proměně rozšíří o charakteristiku a zvláštní schopnosti zvířete, ve které se proměnil. Šaman si zachovává svou lidskou mysl, ale některé dovednosti, které jsou pro něj v lidské podobě dostupné, nedokáže jako zvíře vůbec provádět, protože mu v tom brání například nešikovnost končetin (odemykání zámeků, příprava lektvarů a podobně). Tuto schopnost může šaman během vlivu esence aktivovat za příslušný poplatek i vícekrát, pro různé druhy zvířat.

Neviditelný jezdec

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí šaman jeden zdroj Vlivu. Tato zvláštní schopnost mu umožňuje dvě různé věci.

Především může zcela ovládnout mysl zvířete a učinit z něj v podstatě svého nedobrovolného pomocníka. Pravidla pro ovládnutí cíle kouzla jsou popsána v úvodu kapitoly Magie, v oddílu, který pojednává o následcích kouzel podle pravidel. Ovládnutí trvá do soumraku nebo úsvitu, ale šaman samozřejmě stále musí cíl vidět. Na rozdíl od lidí, které umí ovládat mág, jsou zvířata zcela podržena šamanovi po celou dobu trvání kouzla, nemohou se tudíž šamanovu ovládnutí vzpírat žádnými protiaktcemi, jako se to někdy děje u mága.

Druhá věc, kterou šamanovi tato zvláštní schopnost umožňuje, je využívat smysly a hovořit na dálku se zvířetem, které je mu přátelsky nakloněno. Nemusí tedy takové zvíře vidět, stačí mu symbolický dotyk, který se jinak u magie zvířat neuplatňuje. Šaman tedy může mít u sebe například pírkou z křídla, svléknutou hadí kůži nebo několik chlupů zvířete – pak se může dívat jeho očima, slyšet jeho ušima a dávat mu na dálku pokyny. Nemůže však sám skrze zvíře nic přímo vykonat (například kouzlit) ani nemůže v myslí zvířete přebývat proti jeho vůli. Jakmile zvíře jeho další přítomnost odmítne, spojení myslí se okamžitě ztratí. Šaman také během spojení neví, co se děje s jeho tělem, nic nevnímá a nemůže své tělo ovládat, dokud se do něj nevrátí. Je-li jeho tělo zabito, umře jeho duše také, a to při nejbližším soumraku či úsvitu.

Aktivace za ovládnutí a za vstoupení do myslí zvířete pomocí symbolického dotyku se platí zvlášť a navzájem se sčítají (kdyby je například šaman použil postupně na totéž zvíře), jako by se jednalo o samostatné zvláštní schopnosti. K využití obou těchto možností však šamanovi postačí, bude-li pod vlivem jedné a téže esence, tedy platí za možnost používat tuto zvláštní schopnost pouze jednou jizvou na Vlivu.

Vládce šelem

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí šaman jeden zdroj Vlivu. Tato zvláštní schopnost mu umožňuje vytvořit kouzlo magie zvířat, které bude trvat až do nejbližšího soumraku či úsvitu. Může tak působit na pudy nebo na pocity zvířete (například způsobit, že bude celou noc bujně a neklidně nebo naopak lhostejné a otupělé). Z hlediska pravidel se bude takovéto působení řešit podobně jako silné požehnání či prokletí, které najdete u zaříkávače. Magie zvířat však nebude působit na tělesné činnosti zvířat, ale na činnosti duševní, případně spadající pod Vliv. Obvykle tedy půjde o takové dovednosti, jako jsou „smysly“ nebo „lov“. Bude-li třeba následek takového dlouhodobého kouzla zachytit pomocí pravidel, je možné – stejně jako u silných zaříkávaní – využít zejména *zběhlost* (například ostrý zrak umožní zvířeti používat zdarma manévry při pátrání po skrývajících se tvorech v divočině) nebo postih (například otupělost může způsobit, že akce zvířete při plnění rozkazů jeho pána budou *hloupé*). Kouzlo samozřejmě také vždy změní okamžitě Ohrožení cíle stejně, jako by se jednalo o kouzlo krátkodobé.

Dlouhotrvající kouzlo zvířecí magie může skončit i před soumrakem či úsvitem tak, že zvíře překoná jeho působení silou své vůle nebo někdo na zvíře zapůsobí buď přirozeně (například ho uklidní či vytrhne z otupělosti) či kouzlem. Šaman sám pochopitelně dokáže své působení ukončit i dříve.

Znak vlkodlaka

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci neplatí šaman žádné zdroje. S její pomocí může vytvořit magický obrazec, skrze který může na narušitele, místo či předmět působit silami magie zvířat. Například může vyplašit zvíře, které se dotkne určitého předmětu, nebo vzbudit nevysvětlitelnou zuřivost ve zvířatech, která překročila magický obrazec. Jindy se zvíře vůbec do magického kruhu neodváží. Obrazec šaman vytvoří a bude jej využívat podle obecných pravidel pro magické obrazce, musí tedy do něj vložit suroviny, jež se budou využíváním nadpřirozených sil zakletých do obrazce spotřebovávat. K provádění obrazců spoutávajících síly magie zvířat musí být šaman pod vlivem esence. Jestliže je šaman též zaříkávačem, může při rýsování svého obrazce využívat též zaříkávačskou zvláštní schopnost „čarovné stráže“.

Zvěropán

Jde o specializaci, díky které je šaman *mistrem* v kouzlech zvířecí magie a v jejich lámání, to znamená, že při těchto činnostech může využívat posílené manévry. U magie zvířat je však podmínkou, že šaman má u sebe něco, co patřilo druhu zvířete, na které magii používá (například vlčí zub, když sesílá kouzlo na vlka).

Vůdce smečky

Jde o mimořádnou akceschopnost, která umožňuje šamanovi při magii zvířat použít zdarma manévr *rozsáhle*. Kouzlo však musí směřovat na přirozeně vzniklou smečku, hejno či podobnou skupinu zvířat.

Bezmezná důvěra

U této zvláštní schopnosti stojí za zmínku, že má obecnou platnost, tedy nepůsobí pouze na zvířata. Šaman může s její pomocí hojit jizvy na Poutu jakéhokoliv svého pomocníka a posilovat toto Pouto o jednu platbu levněji. Díky tomu, že se šaman naučil mluvit a vycházet se zvířaty, je schopen velmi dobře vycházet i s jakýmkoliv jinými tvory, kteří se podřídí jeho vedení.

Hadačství**Projevy v příběhu**

O snovém světě, jeho povaze a zákonitostech jsme si již pověděli v úvodní části kapitoly o magii. Hadačství umožňuje šamanovi zjišťovat tajemství minulosti a pronikat k vědomostem pohřbeným hluboko pod vrstvami snů. Může tak učinit dvěma způsoby. Především může přivolat duchy a jiné prapodivné obyvatele snového světa k sobě a přimět je, aby odpověděli na jeho otázky. Podmínkou však je, že to, co hledá, není stráženo ani chráněno magickým obrazcem jiného šamana. Druhou možností, která nastupuje v případě, že šaman narazí na odpor, je vést své druhy na výpravu přímo do snového světa. Zde mohou jejich duše zápasit se stíny, přemlouvát různé bizarní bytosti, aby k nim promluvíly, střetávat se s nebezpečím a hledat to, co bylo skryto.

Rozsah a trvání (vliv esence)

Jedním kouzlem může šaman přivolat jednoho tvora ze světa snů, aby odpovídal na jeho otázky. Na povolávací rituál, který jej uvede do transu, spotřebuje dávku surovin v ceně jednoho groše. Jestliže se šaman

rozhodne proniknout přímo do snového světa, ať již sám nebo s celou družinou, musí při takovém obřadu použít tolik dávek surovin, kolik osob se má výpravy zúčastnit, a to včetně něj.

Hovory s bytostmi ze snového světa i přechod do něj jsou obřady, které vyžadují určitý čas na přípravu. Během nich se šaman za pomoci omamných látek, zpěvu, rytmického bubnování či jiných podobných prostředků uvede do transu, ve kterém jeho duše může putovat do krajiny snů. Samotné trvání hadačských kouzel nemá pevná pravidla, neboť čas ve snovém světě plyne jinak. Záleží především na tom, kolik času uplynulo od události, na něž se šaman ptá, jak je podrobněji rozebráno v části Snový svět v úvodu této kapitoly o magii. Šaman dokáže získat informace jen z tak daleké minulosti, jak daleko sahá jeho život. Připomeňme také, že pro získávání informací potřebuje šaman dotyk nebo symbolický dotyk s osobou, místem nebo věcí, které se hledaná vědomost týká.

Jak už jsme si vysvětlili u magie zvířat, šaman čaruje, ačkoliv toto povolání nevychází ze zaříkávače, nýbrž z mastičkáře. Proto ani hadačství nedokáže šaman provozovat bez toho, aby byl pod vlivem esence. Problémem hadačských nápojů, amuletů a podobných esencí je, že stejně jako umožňují šamanově mysli proniknout do snů, umožňují také snům, aby pronikaly do něj. Může se to projevovat děsivými vidinami, sněním s otevřenými očima, nespavostí a podobně. To zohledníme z hlediska pravidel tak, že šaman získá okamžitě po aktivování esence duševní jizvu (tuto jizvu lze následně vyléčit běžnými prostředky). Pronikat do snového světa, ať už sám nebo společně s jinými, může šaman pod vlivem esence až do soumraku či úsvitu. Ti, kteří jej na cestě do snového světa doprovázejí, žádnou duševní jizvu nezískají.

Následky podle pravidel

Pomocí hadačské magie může šaman položit bytosti ze snového světa jednoduchou otázku o tom, co je a bylo, a v případě úspěchu na ni získá krátkou odpověď (ne vždy úplně srozumitelnou, ale vždy pravdivou). Čím složitější je otázka, tím nejasnější bývá odpověď. Pro získání další odpovědi musí provést další úspěšnou akci hadačské magie.

Jestliže šamanovi nové bytosti odmítají odpovídat, protože to, po čem pátrá, je chráněno jiným hadačem nebo podobnou mocnou bytostí, bude se muset vydat do snového světa. Měl by vzít na cestu

i své druhy, protože může ve snovém světě narazit na mnohá nebezpečí a nástrahy podle úvahy Průvodce.

***Příklad:** Šamanka Brana potřebuje zjistit, kam se vydali uprchlí renegáti, ale stopy jsou nejasné. Proto se rozhodne, že provede hadačství a připraví obřad. Do snového světa s sebou chce vzít své přátele, lovce Domabora a minstrela Milorada, aby jí pomohli. K přípravě obřadu tak využije 3 suroviny (jednu za sebe a dvě za přátele). Usednou kolem ohně, který Brana rozdělá, do ohně hodí lístky z omamného keře, jenž přináší sny, a pomocí rytmického bubnování se přenesou i s přáteli do jiného světa (úspěšná zkouška).*

Objeví se v zasněžené soutěsce, kde je přivítá Mirogod, duch jednoho z Braniných předků, který jí většinou odpovídá na otázky. Ten jí však řekne, že informaci, kterou hledá, stráží mocné síly, a bude si ji proto muset najít sama, načež pokyne směrem do soutěsky a zmizí. Brana s přáteli se vydá proti potoku, kde narazí na jeskyni, v níž se nachází strážce tajemství vyvolaný magickým obrazem cizího šamana. Strážcem je duše mohutného vlka, kterou nepřátelský šaman vyhledal v odlehlé části světa snů, krmil ji, až zesílila, a pak ji pověřil střežením svého tajemství. Vlk na ně vrčí, a pokud se postavy pokusí vejít do jeskyně, bude jim v tom bránit (střet, případně konflikt). Vlk si hází s úrovní šamana, který jej vyvolal, a k vyčerpání využívá jako zdroje suroviny, jež byly vloženy do jeho vyvolání. Přátelé vlka zaměstnají a Braně se podaří proniknout do jeskyně, kde se dotkne holubice, která je zde uvězněna, a ta zavrká: „Vydali se podél řeky Ostré do hor.“

V tu chvíli se vidina snového světa rozplyne a dobrodruzi se vrátí do svých těl, které sedí ve tmě u vyhaslého ohně. Ale Brana už ví, kam se má jít vydat, aby uprchlíky dostihli.

Zvláštní schopnosti k hadačství

Zvláštní schopnost „znak mýry“ vyžaduje samostatnou aktivaci esence. Za možnost využívání této vyhrazené dovednosti platí šaman jizvou na Duši. Ta mu dává právo využívat danou zvláštní schopnost až do nejbližšího soumraku či úsvitu.

Znak mýry

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci neplatí šaman žádný zdroj. S její pomocí může vytvořit ve

světě snů magický obrazec, který způsobí, že bytosti přivolané ze snového světa nebudou moci prozradit tajemství, které obrazec stráží. Jestliže se někdo vydá do snového světa tuto skrytou vědomost odhalit, může mu šaman prostřednictvím obrazce klást do cesty různé překážky a nástrahy a všelijak mu získání informace ztěžovat. Obrazec šaman vytvoří a bude jej využívat podle obecných pravidel pro magické obrazce, musí tedy do něj vložit suroviny, jež se budou využíváním nadpřirozených sil zakletých do obrazce spotřebovávat. K vytváření obrazců spoutávajících síly hadačské magie musí být šaman pod vlivem esence. Jestliže je šaman rovněž zaříkavačem, může při rysování svého obrazce využívat též zaříkavačskou zvláštní schopnost „čarovné strážě“.

Zvláštností znaku můry je to, že jeho účinek na rozdíl od ostatních magických obrazců nezaniká při nejbližším soumraku či úsvitu, ale až při nejbližším slunovratu nebo rovnodennosti.

Velký hadač

Jde o specializaci, díky které je šaman *mistrem* v hadačství, tedy v hovorech se snovými bytostmi a v poutích do snového světa. To znamená, že při těchto činnostech může využívat posílené manévry.

Noční můra

Lidé často pronikají do světa snů nevědomky, ať již během spánku nebo ve dne, když sní s otevřenými očima. Někdy se může stát, že se tak nechtěně dostanou do styku s magickým obrazcem střežícím nějaké tajemství v krajině snů. Pak se na ně vrhají ve snech nestvůry a drásají je svými pařáty, otevírají se pod nimi propasti bez konce nebo je pronásledují jiné děsivé vize, které se všeobecně nazývají noční můry. Málokdo ovšem ví, že tento název pochází ze šamanského znaku můry, který bývá do takového ochranného obrazce vepsán.

VĚDMÁK

Dovednosti a rituály

Vědmák dokáže provádět znamení, která oslabují těla nemrtvých, oživených a běsů, nebo naopak posilují vědmáka samotného. Tato znamení sesílá gestem složeným z prstů jedné ruky. Podobně

jako šaman, i vědmák musí být pod vlivem takzvané esence, aby mohl kouzlit (více si o vědmáckých esencích povíme níže).

Dosah a cena

Cíl kouzla musí vědmák vidět. To samozřejmě neplatí, pokud sesílá kouzlo na sebe. Vědmák platí za své kouzlení krutou cenu v podobě tělesných jizev.

Znamení

Projev v příběhu

Svými znameními dokáže vědmák působit na těla běsů a nemrtvých či oživených. Může jim způsobit bolest, jako by je stravovaly plameny, chvilkové ochrnutí některé končetiny, záškuby svalů a křeče, seslat na ně návaly chladu a horka nebo je ochromit a zpomalit. Účinky znamení jsou tedy podobné jako následky zaříkavačových prokletí, ale působí právě jen na nemrtvé, oživené a běsy.

Rozsah a trvání (vliv esence)

Znamení působí pouze na jeden cíl, proti kterému je vědmák směřuje. Pokud se v jednom směru od něj nachází více cílů, může samozřejmě vědmák při provedení znamení použít manévry *rozsáble* na všechny tyto cíle.

Základní vědmácké znamení se nazývá *Isa* a jeho účinek je okamžitý, trvá tedy jen malou chvíli. Za žádných okolností jím proto vědmák nedokáže nemrtvému, oživenému či běsovi způsobit trvalé následky, jako je poranění, omráčení, trvalé ochromení nebo smrt, přestože drobnější potíže mohou chvíli doznívat.

Zvláštností vědmáka (podobně jako u šamana) je to, že ovládá zvláštní obor magie, ačkoliv nevychází ze zaříkavače, ale z mastičkáře. Proto vědmáci nedokážou čarovat bez toho, aby byli pod vlivem takzvané esence. Esencí může být pro konkrétního vědmáka takřka cokoliv, záleží na volbě jeho hráče. Může jít o mutagenní elixír (například odvar z rulíku a bolehlavu, prášek z kostí umrlců) stejně dobře jako o posvátnou relikvii (například talisman s vyrytou modlitbou, členka s runami světla a života), ba dokonce i upíří zub, kterým se vědmák před střetem s temnými silami škrábně. Důležité je pouze to, že musí jít o něco hmatatelného. Tajemství výroby esencí se často předává v různých vědmáckých a rytířských řádech, které si žárlivě střeží své vědomosti.

Jestliže vědmák ví, že bude chtít provádět znamení, musí vykonat rituál, kterým se dostane pod vliv esence, tedy vypít nápoj, provést obřad probouzející sílu amuletu a podobně. Tak se v něm probudí hněv a síla světla umožňující mu čelit stvořením temnoty. Proti zlu ale nelze bojovat bez toho, že by člověk přinesl nějakou oběť. Těla vědmáků jsou proto kvůli esencím plná krvavých šrámů, jejich útroby jsou stravovány bolestmi, kůže je pórovitá a praská, jejich oči bývají vysušeny zářem vnitřního ohně, ruce se jim občas třesou vyčerpáním a vlasy mají bílé jako mléko. Tento vliv esence zohledníme z hlediska pravidel tak, že vědmák získá okamžitě po aktivování esence tělesnou jizvu (tuto jizvu lze následně vyléčit běžnými prostředky). Sesílat znamení může vědmák pod vlivem esence až do soumraku či úsvitu.

Následky podle pravidel

Účinek znamení Isa se projeví okamžitou změnou Ohrožení cíle. Ohrožení se obvykle změní o 1, při znameních je ale možné běžným způsobem používat manévry. Přestože znamení působí na tělo cíle, jejich působení se může projevit, i když cíl právě vykonává duševní nebo společenskou činnost. Například zášleh bolesti hlavy může upírovi tížít čarování.

Znamení Isa nemůže nikdy nemrtvého, oživeného či běsa zabít ani způsobit jiné trvalé následky, například oslepnutí. Nemůže také cíl omráčit, uspat nebo ho jiným způsobem zbavit vlády nad sebou tak, že by musel zůstat nečinným.

Příklad: *Vědmák Blud si před bojem s ohnivcem, který sužuje kraj, připraví mutagenní nápoj z vráněho oka, vlkodlačí sliny a kapky krve člověka s čarodějným nadáním. Jde o esenci umožňující mu sesílat základní znamení Isa. Po půlnoci, když ve všech okolních domech uhasnou ohně, elixír vypije. Okamžitě poté upadne na zem, smykají jím křeče a zvrací. Získává jizvu první úrovně „zeslábnost a třas“.*

Jakmile vtrhne do domu, v němž se běs usadil, ohnivec skrytý v trámech po něm plivne ohnivou slinu. Blud se vrhne za trublu a v pádu vrhne proti běsovi znamení, které mu má způsobit zimmici. Hází si svojí úrovní vědmáka proti běsovi a uspěje. Vypravěč se rozhodne, že běs se nechce vyčerpávat (šetří si Sudbu na později), a tak se ohnivcova slina rozletí v oblaku jisker, běs se v trámech zkroutí chladem a jeho žár zeslábně (zvýší se mu Ohrožení o 1).

V dalším kole se Blud vztyčí zpoza trubhy a vyzve běsa, aby opustil dům, jinak na něj sesle další znamení. Blud nevybrožuje planě. Esence stále působí, takže znamení Isa bude moci vědmák neomezeně sesílat až do chvíle, než se první sluneční paprsek vyhoupne nad obzor.

Zvláštní schopnosti ke znamení

Zvláštní schopnosti umožňují vědmákovi sesílat řadu dalších znamení kromě základního znamení Isa a také vytvořit magický obrazec, skrze který může svými znameními působit na tvory, kteří jej překročí nebo se dotknou předmětu, na němž je namalován. Tyto zvláštní schopnosti jsou označeny jako vyhrazené dovednosti a každá z nich vyžaduje samostatnou aktivaci esence. Záleží na hráči vědmáka, zda bude mít jeho postava na každou takovouto zvláštní schopnost jinou esenci (například různé nápoje nebo několik odlišných amuletů). Důležité je pouze to, že za možnost využívání každé z těchto vyhrazených dovedností platí vědmák tělesnou jizvu. Ta mu dává právo využívat danou zvláštní schopnost až do nejbližšího soumraku či úsvitu, za každé její použití však musí zaplatit aktivací poplatek ve zdrojích, pokud je stanoven.

Čím více znamení tak vědmák najednou využívá, tím více jizev (nebo jizvu vyšší úrovně) při aktivaci esencí dostane. Jsou známé příběhy o vědmácích, kteří porazili hrozivé nestvůry, ale sami při tom položili život, protože během boje se projevila námaha z esencí, které před střetem použili.

Znamení Fehu

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí vědmák jeden zdroj Vlivu. S její pomocí dokáže seslat silné znamení, které bude mít podobné projevy jako znamení Isa, jeho účinky však budou trvat až do nejbližšího soumraku či úsvitu. Z hlediska pravidel budeme jeho následky vyjadřovat jako postih na určitou (nejčastěji tělesnou) dovednost, případně související skupinu dovedností.

Znamení Othala

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí vědmák jeden zdroj Vlivu. S její pomocí dokáže seslat znamení, které mu umožní pokusit se rozpoznat nadpřirozené bytosti zvláštním smyslem odlišným od běžných lidských smyslů, jenž mu znamení na chvíli propůjčí. Vědmáci toto znamení obvykle vy-

užívají, aby rozpoznali vlkodlaky v lidské podobě nebo upíry či jiné nemrtvé vydávající se za člověka.

Znamení Raidho

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci neplatí vědmák žádné zdroje. S její pomocí dokáže seslat uklidňující znamení dodávající odvahy, které může snížit na dálku Ohrožení komukoliv, kdo je ve střetu či v kontaktu s nemrtvými, oživenými či běsy.

Znamení Berkano

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí vědmák jeden duševní zdroj. S její pomocí dokáže seslat obranné znamení, které jej může ochránit proti jakémukoliv kouzlu. Proti kouzlu si pak hází se svou úrovní vědmáka. Podmínkou je, že kouzlo musí být směřováno přímo na vědmáka. Je-li kouzlo rozsáhlé a zasahuje více cílů, může vědmák znamením Berkano ochránit jen sám sebe.

Znamení Tiwaz

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci platí vědmák dva duševní zdroje. S její pomocí dokáže seslat urychlující znamení, které mu umožní od provedení znamení až do konce konfliktu, v němž se právě nachází, používat manévr *obrana* zdarma. Podmínkou je, že tento manévr může zdarma využívat pouze k tělesným protiútokům. Obvykle tedy bude moci provádět zdarma manévry *obrana* do chvíle, než skončí boj. Toto je velmi mocné znamení, neboť umožňuje vědmákovi střetnout se s přesilou, a to nikoliv jen nemrtvých či běsů, ale též lidí či zvířat.

Znak slunce

Jde o vyhrazenou dovednost, za jejíž aktivaci neplatí vědmák žádné zdroje. S její pomocí může vytvořit magický obrazec, skrze který může na narušitele působit vědmáckými znameními. Například může postihnout ochromením paže umrlce, který se dotkne určitého předmětu, nebo povzbudit a uklidnit vesničany, kteří se skryli na místě strážném jeho obrazcem. Může se stát, že nemrtví či běsi se do magického kruhu vůbec neodváží anebo se v něm budou cítit uvězněni. Obrazec vědmák vytvoří a bude jej využívat podle obecných pravidel pro magické obrazce, musí tedy do něj vložit suroviny, jež se budou využíváním nadpřirozených sil zakletých do obrazce spotřebovávat. Při práci

s obrazci spoutávajícími moc vědmáckých znamení musí být vědmák pod vlivem esence. Pokud je vědmák též zaříkávačem, může při rýsování svého obrazce využívat též zaříkávačskou zvláštní schopnost „čarovné stráže“.

Vymítač

Jde o specializaci, díky které je vědmák *mistrem* v používání vědmáckých znamení, to znamená, že při jejich sesílání může využívat posílené manévry.

Svatý hněv

Jde o mimořádnou akceschopnost, která umožňuje vědmákovi při seslání vědmáckých znamení použít zdarma manévr *rozsáble*. Znamení však musí směřovat na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe, a to stejným směrem od vědmáka, aby je mohl svým znamením všechny „zasáhnout“.

ALCHYMISTA

Dovednosti a rituály

Alchymista umí vyrábět třaskaviny, žiraviny a jedy, které mají podobu plynu. Dále dokáže připravovat magické elixíry a vdechnout pomocí šemu život neživým věcem. Příprava alchymických substancí je složitý rituální proces, který kromě obvyklého vaření a spojování složek obsahuje též různá zaříkání a tajuplné formule.

Dosah a cena

Alchymista působí na své cíle zásadně prostřednictvím kontaktu se substancí, kterou vytvořil. Do jejich výroby musí vždy vkládat předem nakoupené suroviny, s výjimkou těch nejslabších, k jejichž přípravě může využít lučbu.

Výroba třaskaviny, žiraviny či plyného jedu stojí alchymistu dvě dávky surovin (tedy 2 groše) za každou úroveň síly. Do výroby elixíru dávajícího člověku *zběhlost* v určité činnosti musí vložit dvě dávky surovin (2 groše), do výroby elixíru dávajícího *mistrovství* tři (3 groše), a jestliže jeho elixír dává člověku možnost použít některou vyhrazenou dovednost, bude jej stát výroba pět dávek surovin (5 grošů). Při tvorbě umělých bytostí musí alchymista vložit do výroby pět dávek surovin (5 grošů) za každou úroveň Pouta, které k němu má umělá bytost mít. Množství vyžadovaných surovin je znovu rozepsáno u každého druhu alchymie.

Traskaviny, žíraviny a plynné jedy

Projevy v průběhu

Ačkoliv vznešené alchymické umění se nezabývá tak přizemními věcmi, jako jsou páchnoucí kouře nebo leptavé látky, přesto se občas během snahy o dosažení vyššího poznání přihodí, že alchymista vytvoří právě nějakou takovou směs. Mnohdy mu takový omyl či nedopatření vydělá mnohem více peněz než skutečné čarovné elixíry. A tak si mnozí alchymisté osvojili a žárlivě střeží tajemství černého prachu, který při zapálení vybuchuje a dokáže rozmetat pevné dveře zajištěné závorou, stejně jako tvorbu ohně, který hoří pod vodou, nebo kyselin, které rozleptají nechráněnou kůži.

Velkým problémem při využívání traskavin, žíravín a jedů, které účinkují po vdechnutí, je způsob aktivace. Tyto substance lze přivést k účinku jednak ohněm (například načasované odpálení traskaviny zápalnou šňůrou), nárazem (například hození výbušné směsi), kontaktem se vzduchem (například rozbití flakónku s kyselinou, otevření nádoby s oslepujícím kouřem) nebo kontaktem s cílem (například polítní zámku žíravinou). Jelikož zacházení s tak nebezpečnými látkami není žádná maličkost, jsou alchymisté vyhledávání mnohdy jako členové dobrodružných výprav právě proto, že dokážou nejlépe odhadnout podle směru větru, kam je třeba hodit láhev s dusivým plynem, aby se rozptýlil na nepřátele a nezasáhl družiníky. Vědí také, jakým způsobem a na jakém místě je třeba nalíčit traskavinu, aby nevybuchla předčasně, a kolik žíravé kapaliny je třeba vylít na víko truhly, aby se dřevo oslabilo, ale šperky uvnitř zůstaly nedotčeny.

Rozsah a trvání

Traskaviny, žíraviny i plynné jedy ze své povahy zasahují často více cílů, ať už jde o rozprsknutí se lahve s kyselinou nebo o vdechnutí jedovatého kouře. Záleží ovšem i na vzdálenosti, protože výbuch traskaviny postupně slabne, plyn rozfouká vítr a podobně. Často stačí i pár kroků k záchraně života. Vyjadřujeme to tak, že na místě, kde substance působí (např. v místě dopadu traskavé směsi), má vždy plnou sílu, jakou alchymista určil při její výrobě. Čím dále od tohoto místa se obět nachází, tím slabší bude i působení substance. Její síla proto klesá o 1 s každým krokem od místa plného působení.

Traskaviny, žíraviny a plynné jedy působí okamžitě po kontaktu s cílem, tedy například po výbuchu, polítní leptavou směsí, vdechnutí plynu a podobně. Následky obvykle trvají až do doby, než jsou odstraněny. Samozřejmě jen pokud to dává smysl – člověka roztrhaného výbuchem již nejspíš nikdo dohromady nedá.

Následky podle pravidel

Působení těchto substancí je vždy tělesné, jejich cílovou vlastností je tedy Tělo. Zvláštností traskavin a žíravín je, že se mnohdy využívají k ničení neživých věcí. Abyste zjistili, zda žíravina opravdu rozleptá okovy nebo zda výbuch opravdu udělá dostatečně velkou díru do zdi, je potřeba stanovit, jakou má předmět Odolnost, zastupující u neživých věcí vlastnost Tělo. Několik příkladů pro orientaci najdete v kapitole Vybavení.

Jako silný účinek může alchymista při výrobě určit zejména ničivý efekt. Například traskavina může trhat lidi na kusy, rozbít věci, bourat zdi a vyvracet dveře, žíravina může oslepotvat oči a zažírat se do těla, prožírat víka a leptat kov, plynné jedy mohou udusit lidi a zvířata. Chce-li alchymista vyrobit směs, která nebude mít tak děsivé účinky, může stanovit, že bude pouze způsobovat tělesné jizvy, například že traskavina bude svým výbuchem lidi srážet k zemi nebo oslepotvat a dveře pouze popraskají, žíravina že bude působit bolest a poškozovat kůži či povrch předmětu a plyn že bude způsobovat jen nezvladatelné kašláni a pálení očí.

Samozřejmě, že když na silný účinek – ať již ničení nebo jizvu – nedojde, ale nastane alespoň slabý účinek (podrobněji o tom v pravidlech pro nástrahy v kapitole Vybavení), projeví se to zvýšením Ohrožení cíle. Což může znamenat například to, že se člověk lekne třesku, způsobí si oděrky při pádu po výbuchu, je roztresený, pálí jej kůže po zásahu žíravinou nebo lapá po dechu, když vdechl trochu jedovatého kouře. Takovému věci sice zhorší jeho postavení v konfliktu, ale brzy odezní. V případě předmětů to může znamenat, že zeď je popraskaná nebo zámek naleptaný, ale stále drží a plní svou funkci. Ohrožení při jejich zničení běžnými prostředky však může Průvodce určit menší, a pokud alchymista použije další dávku substance, nejspíš budou mít nižší Odolnost.

Výroba traskaviny, žíraviny či plynného jedu stojí alchymistu dvě dávky surovin (tedy 2 groše) za kaž-

dou úroveň síly. Slabinou těchto substancí je, že mají vždy přinejmenším jednu z následujících vlastností:

- » výrazná chuť nebo vůně
- » výrazný zrakový vjem v okamžiku účinku (např. záblesk při výbuchu, barevný jedovatý dým)
- » výrazný zvuk v okamžiku účinku (např. hlasitý třesk, syčivá reakce plynu ve vzduchu)

Přesný projev záleží na druhu substance a dohodě mezi hráči. Je jasné, že například výbuch černého prachu se bude nejspíše projevovat zrakovým i zvukovým efektem.

Příklad: Alchymista Svorad se rozhodne vyrobit černý prach o síle 4, jehož silným účinkem má být ničení a zabíjení. Spotřebuje na to 8 surovin a podstoupí zkoušku, zda se mu to podaří (na nebezpečné cestě s družinou nemá k přípravě ideální podmínky; kdyby měl dostatek času a pohodlí na obnovení sil po práci, hodů by zřejmě nebylo třeba). Uspěje, podaří se mu černý prach připravit a nasype si jej do váčku.

Později se rozhodne, že černý prach využije, připevní proto k váčku hořlavou šňůru, kterou zapálí, a hodí tuto třaskavinu mezi dva strážné. Jeden ze strážných zahlédl něco letět a pokusí se to odkopnout stranou. Jde tedy o střet, ve kterém ale Svorad používá svou úroveň alchymisty, protože záleží na tom, jak dobře načasoval výbuch. Svorad vítězí a protivník se nevyčerpá. Černý prach tak dopadl mezi oba strážné a okamžitě poté s oblušujícím zabřměním vybuchl. Pohotovější strážný byl ke své škodě přímo u váčku, do něhož chtěl kopnout, druhý stál asi krok od místa výbuchu, exploze tak na něj působí pouze se silou 3. Oba muži ale mají úroveň Těla rovnou 3, proto jim oběma hrozí silné působení, když neuspějí ve výzvě. Průvodce za ně zaplatí Sudbou manévr obrana, aby mohli výzvu podstoupit a pokusit se včas uskočit do bezpečné vzdálenosti, nebo se alespoň vrhnout na zem. Zatímco jeden má štěstí, uspěje ve výzvě a svalí se stranou jen s drobnými oděrkami a vyraženým dechem (Obrožení se zvyšuje o 1), druhý strážce měl smůlu a výbuch jej na místě roztrhal.

Zvláštní schopnosti

Především je třeba upozornit, že na přípravu plyných jedů je možno využít mastičkářskou zvláštní schopnost „neobvyklé jedy“, na třaskaviny, žiraviny i plyné jedy pak zvláštní schopnost „umění improvizace“.

Neobvyklé třaskaviny

Jde o vyhrazenou dovednost, která umožňuje alchymistovi vyrobit třaskavinu, která může být odpálena, nebo plyný jed, který se začne uvolňovat do vzduchu, a to po určitém zvuku (například hlasité tlesknutí), ba dokonce vyslovením určitého slova v doslechu (například slova „varoval“ ve větě „Já jsem vás varoval!“). Za tuto vlastnost substance musí alchymista vložit do její výroby 1 surovinu navíc za každou úroveň síly substance.

Ohněstrújce

Jde o specializaci, díky které je alchymista mistrem ve výrobě a používání třaskavin, žiravin a plyných jedů; to znamená, že při jejich výrobě a používání může využívat posílené manévry.

Příklady alchymistických výrobků:

Černý prach (2 suroviny na 1 stupeň síly)

Silné působení: rozmetá vše v dosahu výbuchu, oběť roztrhá

Černý prach se používá k výrobě třaskavin, které vybuchují při zapálení. Tvrdívá se, že způsob jeho výroby je jedním z nejpřísněji strážných tajemství alchymistického cechu a pro jeho zjištění i udržení v tajnosti jsou lidé ochotni zabíjet.

Obnivá hlína (2 suroviny na 1 stupeň síly)

Silné působení: výbuchem člověka osleptí či obluští

Obnivá hlína je zlučovitě páchnoucí nabnědlá směs, která vybuchuje po prudkém dopadu na pevnou překážku. Využívá se k vrhání a alchymisté ji obvykle přepravují ve speciálních trubličkách vystlaných měkce slámou. Ani to však nedokáže zabránit občasně katastrofě.

Syčivec (2 suroviny na 1 stupeň síly)

Silné působení: rozleptá kůži, maso, kov, dřevo i kámen, zastaví ji jen sklo

Uchovává se ve skleněných flakóncích a při jejich rozbití začne látka s charakteristickým syčením a prskáním rozežírat vše, čeho se dotkne. Po chvíli se žiravina nasytí a přestane působit, ale předtím způsobí velké škody.

Štiplavý dým (2 suroviny na 1 stupeň síly)

Silné působení: oběť se svíjí na zemi, slzí a kašle

Je to fialová tekutina uchovávaná ve flakóncích utěsněných voskem. Ve chvíli, kdy se flakónek rozbije

(a tekutina přijde do kontaktu se vzduchem), začne rychle reagovat, odpařovat se a vytvářet oblaka hustého fialového dýmu, který po vdechnutí způsobuje křeče, kašel a nevolnost.

Elixíry

Projev v příběhu

Alchymistické elixíry umožňují člověku, aby dokázal takřka cokoliv. Mohou zlepšit a posílit jeho tělesné, duševní i společenské schopnosti, takže po jejich požití může zaútočit na nepřátele jako lev, promilovat noc, aniž by se unavil, luštit šifrované nápisy, jako by byly psány v jeho rodném jazyce, podřídít si člověka uhrančivým pohledem a podobně. Některé elixíry dávají člověku dokonce nadpřirozené schopnosti, například mu umožňují létat, chodit po vodě, zvedat do vzduchu mohutné balvany nebo křičet hlasem tak silným, že skleněné poháry na stole praskají.

Alchymista může do svých elixírů zaklít prakticky jakékoliv vlastnosti a je při jejich vymýšlení a tvorbě omezen pouze následujícími zásadami.

Rozsah a trvání

Elixír působí pouze na lidi a zvířata a musí se vypít celý najednou.

Zázračné účinky elixíru rychle odeznívají, proto je nutné jej použít těsně před výkonem, který má člověku či zvířeti umožnit. Běžné elixíry, které alchymisté vyrábějí, účinkují jen dočasně a umožňují člověku, aby pod jejich vlivem vykonal jednu akci. Po jejím provedení (ať již úspěšném či neúspěšném) přestane elixír účinkovat. Znamená to, že pokud hladkému provedení akce někdo zabrání, postava nemůže navázat další akci s využitím elixíru. Jestliže postava vypije elixír vodní chůze a chce přeběhnout jezero po jeho hladině, ale uprostřed cesty se ji vodník pokusí stáhnout pod vodu, může vyhrát střet, vytrhnout se vodníkovi a doběhnout na druhou stranu. Pokud ale neuspěje nebo vodník svůj neúspěch odvrátí vyčerpáním, elixír přestane fungovat během jejich přetahování a v dalších akcích se postava musí obejít bez něj.

Následky podle pravidel

Na základě rozhodnutí alchymisty může dát elixír cíli pro jeho nejbližší akci jednu ze tří výhod. Podle toho rozdělujeme elixíry do tří skupin.

Elixíry zběhlosti: Dávají cíli zběhlost v použití jedné dovednosti, kterou výrobce určí.

Mistrovské elixíry: Dávají cíli *mistrovství* v použití jedné dovednosti, kterou výrobce určí.

Zázračné elixíry: Dávají cíli jednu výrobcem určenou vyhrazenou dovednost.

U elixírů zběhlosti a mistrovských elixírů platí, že zběhlost i *mistrovství* může dát elixír na tělesnou nebo duševní dovednost i na některou dovednost spadající pod Vliv, vždy však pouze na jednu. Do výroby elixíru zběhlosti musí alchymista vložit dvě dávky surovin (2 groše), do výroby mistrovského elixíru pak tři dávky surovin (3 groše).

Pokud jde o zázračné elixíry, vyhrazenou dovedností může být prakticky cokoliv podle dohody hráčů. Vždy by se však mělo přihlížet k tomu, jak člověka omezuje jeho tělo. Jestliže například bude vyhrazenou dovedností létání, bude se člověk po určité dobu vznášet ve vzduchu, ale bez křídel bude jen těžko nějak směřovat svůj let. Stejně tak vyhrazená dovednost nadlidské síly může člověku umožnit zvednout balvan nebo vůz, jaký by uzvedl jen obr, ale ne celou skálu – tu by musel odtrhnout od podkladu a na to ani obrů síla nestačí. Sílu alchymistických elixírů s vyhrazenými dovednostmi ve vašem světě však nelze omezit jinak, než společnou představou hráčů a Průvodce.

Jelikož používání dovedností, které člověku nejsou vlastní, je velmi ošidné, hází si cíl na uplatnění vyhrazené dovednosti získané díky elixíru s bonusem za úroveň povolání alchymisty. Alchymisté totiž působení elixírů znají, rozumějí jeho zákonitostem, a co je nejdůležitější, mají v jejich fungování důvěru, neboť je mnohdy zkoušejí sami na sobě.

Běžný člověk naproti tomu při použití schopnosti, kterou mu dal elixír, pociťuje nejistotu a nedůvěru a podvědomě se stále drží zpátky. Tento psychický blok mu brání využít moc elixíru naplno. Proto není-li postava alchymistou, žádný bonus za povolání si nepřičítá, i kdyby se třeba jednalo o vyhrazenou dovednost, která je uvedena jako zvláštní schopnost u některého z jeho povolání. Například po vypití elixíru, který dá postavě možnost proměnit se v nějaké zvíře, si ani šaman nebude házet při akci ve zvířecí podobě s bonusem za své povolání, ačkoliv mezi šamanskými zvláštními schopnostmi podobná vyhrazená dovednost je. Jestliže tento konkrétní šaman potřebuje k proměně elixír, zřejmě příslušnou zvláštní schopnost nemá, a není tedy dů-

vod, aby si přičítal své povolání. Pokud však postava vyhrazenou dovednost mezi svými dovednostmi má (a z nějakého důvodu přesto používá elixír), úroveň svého povolání si při hodu přičíst může.

Výroba takového elixíru stojí alchymistu celkem pět dávek surovin (5 grošů). Je třeba poznamenat, že jedna dávka elixíru může obsahovat i více různých *zběhlostí*, *mistrovství* a vyhrazených dovedností. Celková cena takového zázračného nápoje je pak součtem cen za všechny účinky v něm zahrnuté.

Je třeba si uvědomit, že jelikož jsou elixíry spotřebními předměty, nikoliv nástrahami, nelze pro jejich výrobu použít nouzové suroviny získané lučbou. Přesněji řečeno, elixíry z nouzových surovin by neměly žádné skutečné účinky, mohou pouze způsobit, že například namísto chození po vodě bude člověku připadat voda méně chladná a bude se mu zdát, jako by jej nadnášela.

Příklad: *Skřetí kouzelník a šaman Azgúk si vyrobil elixír zlobří síly (úspěch v hodu, využil na něj 5 surovin, protože jde o vyhrazenou dovednost) a rozhodl se, že v noci oslabí hradby města tím, že z nich vytrhne velký kámen. Vypije elixír a pak se zlobří silou zapře a využije ji k akci, kdy se pokouší kámen vytrhnout.*

Do hradeb je ale nahoře na cimbuří vyrytý magický obrazec, jelikož důležitá místa bývají často takto chráněna před poškozením. Zaříkavač, který obrazec vytvořil, se Azgúkovi pokouší v porušení hradeb zabránit tím, že na něj prostřednictvím sil zakletých do obrazce sešle ochromující prokletí. Jde o střet, při kterém si skřet házá s úrovní alchymisty a zvítězí. Zaříkavač však vyčerpá část surovin do obrazce vložených, aby svůj neúspěch zvrátil. Střet tak skončí nerozhodně – Azgúk sice odolá návalu slabosti (nezvýší se mu Obrožení), ale přesto nedokáže kámen v tuto chvíli ze zdi vytrhnout. A elixír přestane v dalším kole působit, takže se o to již ani nemůže pokoušet, neboť tento úkol je nad skřetí síly. Samozřejmě, kdyby měl u sebe druhou lahvičku téhož elixíru, může pokoušet své štěstí dál.

Zvláštní schopnosti k elixírům

Posílení elixíru

Jde o vyhrazenou dovednost, která umožňuje alchymistovi upravit a podat elixír tak, že bude působit mnohem déle, než je obvyklé. Za tuto vlastnost eli-

xíru do něj musí alchymista vložit při jeho podání 3 suroviny navíc a provést krátký rituál. V případě úspěchu při podání elixíru může cíl až do nejbližšího soumraku či úsvitu provádět libovolný počet akcí pod vlivem elixíru. Při neúspěchu bude elixír účinkovat jen na jednu akci, jak je u alchymistických elixírů obvyklé.

Tuto zvláštní schopnost lze uplatnit jen při podávání elixíru alchymistou, který ji ovládá. Nelze si tedy předem vyrobit nebo někomu prodat „posílený elixír“ s prodlouženým účinkem.

Výrobce elixírů

Jde o specializaci, díky které je alchymista ve výrobě a podávání elixírů *zběhlý*, to znamená, že při těchto činnostech může používat zdarma manévry *presně*, *mocně* a *lživě*. Tato schopnost není *mistrovstvím*, jako jiné podobné schopnosti, protože se při těchto činnostech většinou používají zkoušky, a proto jsou manévry zdarma výhodnější než posílené manévry.

Příklady elixírů:

Elixír sebedůvěry (zběhlost, suroviny za 2 groše)

Po vypití lahvičky tohoto nápoje získává postava zběhlost na dovednost „chvástání“. *Tvrdíva se, že elixír potlačuje v osobě, která jej požije, ostych a odblokuje nižší pudy, které v ní vzbuzují velkou důvěru v sama sebe.*

Elixír padajícího listu

(mistrovský, suroviny za 3 groše)

Tento elixír dává mistrovství na dovednost „mrštnost“. *Vypráví se, že tajemství výroby tohoto zlatavého nápoje dlouho střežili elfové, dokud jej nezískal jeden z potulných komediantů jako odměnu za pomoc jejich knížeti.*

Elixír vodoměrky

(zázračný, suroviny za 5 grošů)

Vypití elixíru způsobí, že postava získá vyhrazenou dovednost „chůze po vodě“, která jí umožní chodit po klidné vodní hladině. Nedokáže ale za pomoci tohoto elixíru přejít přes rozbourěnou hladinu, po které se ženou vlny.

Elixír ohnivého dechu

(zázračný, suroviny za 5 grošů)

Osoba, která lektvar vypije, může z úst vychrlit oheň, jako by použila vyhrazenou dovednost „ma-

gie obně". Oheň podléhá stejným pravidlům jako ohnivě kouzlo (bez použití zvláštních schopností). Říká se, že tento elixír vytvořili členové zakázaného dračího kultu, kteří jej užívali při obřadech uctívání Draka.

Kočiči oči (zázračný, suroviny za 5 grošů)

Vypití elixíru způsobí, že postava získá vyhrazenou dovednost „kočiči oči“, která jí umožní lépe využít slabé světlo, a tak vidět v šeru. V úplné tmě jí tato dovednost ale není k ničemu. Oči postavy, která lektvar požila, se v šeru zvláštně lesknou.

Výroba artefaktů

Alchymisté v DRAČÍM DOUPĚTI nedokážou vyrábět kouzelné předměty, které by vydržely neomezeně dlouho. To dokážou pouze mistři v oboru, o nichž se vyprávějí legendy a samotní králové platí za jejich služby. Schopnost vyrábět čarovné artefakty je totiž velmi mocná a rovná se vlastně skutečnému zázraku. Samozřejmě to nevyklučuje, aby ve vašem světě byli mezi trpaslíky runoví kováři vyrábějící kouzelné sekery nebo aby víly odměňovaly své oblíbence ochrannými čelenkami proti zlým kouzlům. Hráčské postavy tedy mohou získat a vlastnit řadu kouzelných předmětů, mohou je dokonce od mistrů alchymického řemesla i nakupovat. Vždy však půjde o předměty získané na základě rozhodnutí Průvodce, postavy si je nedovedou samy vyrobit. Samozřejmě je třeba si uvědomit, že předměty s dočasnými (byť velmi překvapivými a mocnými!) čarovnými účinky mohou kouzelníci tvořit za pomoci svých magických obrázců.

Umělý život

Projevy v příběhu

Vrcholem alchymistického umění je schopnost vdechnout život neživé hmotě, tedy vytvářet oživené umělé bytosti. Tato dovednost je opředena velkým tajemstvím. Někteří lidé tvrdí, že alchymisté vkládají do mrtvé hmoty útržek snového světa, jiní, že jde o zbloudilé duše, ale jen málokdo by to dokázal říci s určitostí. Vyprávějí se i děsivé zkazky o alchymistech, kteří zaklínají život do mrtvých těl, jež uloupí z hřbitovů, nebo dokonce do bytostí sešitých

z různých kusů nebožtíků. Ale nejspíš jsou to jen pověry, protože na takové znesvěcení mrtvých těl by jen málokdo měl povahu a žaludek.

Alchymisté jsou si každopádně velmi dobře vědomi, že nedokážou zcela napodobit bohy a že jimi stvořený život je nedokonalý. Jejich služebníci jsou obvykle němí a dovedou opravdu dobře vykonávat jen jednoduché úkoly, které nevyžadují mnoho dovednosti. Přesto však mohou chodící sochy, těžkopádní golemové, létající kamenné chrličy nebo oživlé figurky zvířat sloužit jako vhodní pomocníci, nebo jsou alespoň pro alchymistu zdrojem výdělku, když jimi ohromuje urozené a bohaté zákazníky.

Při tvorbě umělých bytostí jsou alchymisté omezení následujícími pravidly.

Rozsah a trvání

Alchymista dokáže bez použití zvláštních schopností v jednu chvíli udržovat život pouze v jediné umělé bytosti, nemůže jich mít současně více. Bytost oživuje pomocí rituálně vyrobeného šému. Šém může mít podobu hliněné kuličky, drahokamu, svítku nebo jakéhokoliv jiného předmětu, do něhož jsou vyryty či vepsány tajemné znaky, runy či nápisy. Vložením šému do nějakého otvoru či místa na bytosti tato bytost ožívá, jeho vyjmutím upadá zpátky do neživota, může však být šémem znovu oživena. Alchymista může mít tedy v jednu chvíli pouze jeden šém.

Výroba šému a vdechnutí života určité bytosti je složitý rituál, který trvá celý den a noc. Alchymista k němu potřebuje nějaké tělo – to může být v zásadě jakýkoli kus neživé hmoty do velikosti člověka, měl by však mít nějaký lidský, zvířecí nebo podobný tvar. Kouzlo přetrvá do nejbližší rovnodennosti nebo slunovratu, během kterých může alchymista samozřejmě rituál zopakovat a tím jeho trvání prodloužit.

Následky podle pravidel

Umělá bytost, kterou alchymista vytvoří, se stává okamžitě jeho pomocníkem a alchymista ji ovládá podle pravidel pro pomocníky. Vytvořená bytost má však jen velice omezenou inteligenci a možnosti komunikace – rozumí rozkazům, ale sama nedokáže mluvit. Vyžaduje jasné příkazy a častou kontrolu nebo dozor, protože příkazy plní mnohdy přesně tak, jak byly proneseny, ne tak, jak byly

myšleny. Nemůže být pomocníkem nikoho jiného než alchymisty.

Při rituálu oživení umělého či mrtvého těla určí alchymista z dovedností základních povolání jednu skupinu tělesných dovedností, kterou bude bytost ovládat. Charakteristika bytosti bude tedy tvořena pouze touto jednou skupinou dovedností. Jiné činnosti může vykonávat také, ovšem bez bonusu za charakteristiku (pokud se hráči neshodnou na tom, že jsou pro ni z povahy věci nemožné). Pokud jde o vyšší charakteristiky, ta nesmí přesáhnout úroveň alchymisty, který bytost stvořil.

Mezi hranice bytosti (Tělo, Duše, Vliv) rozdělí alchymista celkem 12 bodů.

Jak již bylo řečeno, bytost funguje jako pomocník, a vyžaduje tedy platbu za vytvoření, obnovu a posilování Pouta. Platba má formu rituálu, který probouzí v bytosti život a posiluje moc šému. Na rituál je třeba vynaložit suroviny, takže platbou jsou právě dávky surovin. Základní hodnota platby je rovna vyšší charakteristiky bytosti (minimálně tedy 1).

Při stvoření bytosti musí alchymista nejprve vytvořit Pouto. Každý bod Pouta musí zaplatit stejným způsobem, jako když hojí jizvy na Poutu, proto na každé zvýšení Pouta o 1 musí vynaložit pět plateb (tedy tolik dávek surovin, kolik je charakteristika bytosti vynásobená pěti). Úroveň Pouta musí být alespoň 1 a nikdy nesmí být vyšší než úroveň alchymistova Vlivu, což vyplývá z obecných pravidel pro pomocníky. Jestliže později bytost ve službách alchymisty nějaké zdroje z Pouta vyčerpá, je možné každý z nich doplnit za jednu platbu (tedy tolik dávek surovin, kolik je výše charakteristiky bytosti).

Příklad: Alchymista Zévy se rozhodne vytvořit golemu. Z hlíny proto zhotoví golemovo neformenné tělo a připraví se na oživovací rituál. Chce, aby golemova charakteristika měla vyšší 2 a byla tvořena skupinou bojovnických dovedností „pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům“. Cena jedné platby tedy bude 2 suroviny. Dále se rozhodne, že úroveň jeho Pouta by měla být rovna 4. Na jednu úroveň Pouta musí použít 5 plateb – tedy suroviny za 10 grošů (2 za charakteristiku krát 5 za obnovu Pouta). Celkem tedy potřebuje vložit do rituálu suroviny za 40 grošů (10 grošů platby krát 4 za úroveň Pouta). Při rituálu pak po den a noc trvajícím přípravě vepíše na hliněnou kuličku slova,

kteřá k ní připoutají život, vloží ji do otvoru na golemově čele a ten s praskáním vstane z kamenné desky stolu, kde doposud bez hnutí ležel.

Zvláštní schopnosti k umělému životu

Pán golemů

Jde o vyhrazenou dovednost, která umožňuje alchymistovi vložit ve stejné době umělý život do dvou různých bytostí a využívat je jako pomocníky.

Umělá duše

Jde o vyhrazenou dovednost, jež umožňuje alchymistovi vytvořit umělou bytost, která je schopná hovořit a samostatně plnit jednoduché úkoly, přičemž může mít ve své charakteristice až dvě různé skupiny dovedností. Musí však i v tomto případě jít o dovednosti tělesné, neboť rozum bytosti zůstává poměrně mdlý. Platba za vytvoření a udržování Pouta u takové bytosti však bude kvůli dvěma skupinám dovedností dvojnásobná.

Stvořitel

Jde o specializaci, díky které je alchymista *mistrem* ve vytváření a ovládání umělých bytostí a v lámání oživovací magie; to znamená, že při těchto činnostech může využívat posílené manévry. Stejně tak jsou *mistry* i jím vytvořené bytosti, ovšem pouze v těch činnostech, které spadají do jejich charakteristiky.

LUPIČ

Dovednosti a rituály

Lupiče počítáme mezi kouzelníky jen proto, že umí vyrábět speciální druh jedů, které působí po kontaktu s organismem oběti. Lupič tedy podobně jako alchymista umí smíchat přísady a upravit je tak, aby vznikla substance požadovaných vlastností, přičemž musí přesně dodržet stanovený postup.

Dosah a cena

Lupičovy jedy jsou kontaktní, proto působí již po letmém styku s tělesnými šťávami člověka či zvířete, zejména s krví nebo slinami. Nejčastěji se tedy natírají na zbraň a pronikají do krve při poranění, je ale možné je natřít třeba i na troubel nepřítelovy dýmky. Na jejich přípravu musí lupič vynaložit koupené suroviny, nepoužije-li lučbu.

Kontaktní jedy

Projevy v průběhu

Ohledně účinků jedů má lupič stejné možnosti jako mastičkář. Jeho jedy tedy mohou způsobit člověku či zvířeti libovolné tělesné následky – od postihu při některé činnosti, přes usnutí či paralýzu až po smrt.

Rozsah a trvání

Jedna dávka jedu působí jen na jeden cíl, přičemž musí jít o zvíře nebo člověka. Jed se prvním kontaktem s tělesnými štváky oběti vždy setře a na zbrani či jiném předmětu ho již není dostatečné množství. Trvání je stejné jako u mastičkářských jedů – jed začne působit při nejbližším soumraku či úsvitu, a pokud oběť neumrtí, jeho účinky při následujícím úsvitu či soumraku zase odezní. Samozřejmě je možné využít mastičkářských zvláštních schopností – praktické bude u kontaktních jedů zejména vytvoření rychlého jedu, který účinkuje okamžitě po zásahu.

Následky podle pravidel

Pro výrobu a používání kontaktních jedů platí obecná pravidla pro substance, jinak se z hlediska pravidel řeší shodně s mastičkářovými jedy. Cílovou vlastností jedu je tedy vždy Tělo. Slabinou kontaktních jedů je to, že mají vždy výraznou vůni a zároveň i výraznou barvu nebo konzistenci.

Zvláštní schopnosti ke kontaktním jedům

Především je třeba upozornit, že při přípravě kontaktních jedů lze využít mastičkářské zvláštní schopnosti „neobvyklé jedy“ a „umění improvizace“.

Dotykový jed

Jde o vyhrazenou dovednost, která umožňuje lupiči vyrobit dotykový jed, jenž působí již při letném kontaktu s pokožkou. Za tuto zvláštní vlastnost jedu musí však lupič vložit do jeho výroby 3 suroviny navíc na každou úroveň síly jedu.

Příklady kontaktních jedů

Hadí slina (2 suroviny za 1 stupeň síly, rychlý jed)

Silné působení: *postava na následky otravy umírá*

Hadí slina se používá k natírání otrávených šípů nebo použití na čepce zbrani. Při úspěšném zásahu způsobuje smrt. V případě slabší otravy má za následek problémy s dýcháním. Jed vypadá jako zažloutlá průsvitná kapalina a pronikavě štiplavě páchne.

Bazilišek (2 suroviny za 1 stupeň síly, rychlý jed)

Silné působení: *postava je paralyzována a nemůže se pohnout*

Tento jed se používá k ochromení protivníka v souboji. Pokud otrava uspěje, oběť se nemůže hýbat, jelikož jsou její svaly paralyzovány. Slabá otrava má za následek problémy s koordinací pohybů a nevolnost. Tento jed je světle hnědá skvrnitá hmota silně páchnoucí zatuchlinou.

Plameník (2 suroviny za 1 stupeň síly, rychlý jed)

Silné působení: *postava pocítuje velice intenzivní bolest a na kůži jí naskáču puchýře*

Tento jed se vyrábí z listů jedovatce a při otravě způsobuje prudkou bolest a pocit, že má oběť ruce a nohy stravovány plameny (právě proto se mu říká plameník). Také jí v okolí místa otravy naskáču na kůži puchýře (způsobuje jizvu „plameníková otrava“ a puchýře a následky nezmizí, dokud není vyléčena). Jed vypadá jako odporná zčernalá kaše s charakteristickou vůní spáleniny.

Štíčí mlha (5 surovin za 1 stupeň síly, dotykový jed, rychlý jed)

Silné působení: *postava dočasně oslepe*

Tento jed se vyrábí destilací rtuti z těl velkých sladkovodních dravých ryb, jakými jsou například štiky. Je natolik jedovatý, že otrava může být způsobena pouhým dotykem. Přivodí postavě slepotu nebo v případě slabé otravy jen rozmazané vidění a problémy s rozeznáváním předmětů. Chutná odporně olejovitě a stejnou má i konzistenci, zapáchá po rybině.

Vodníkův dech (4 suroviny za 1 stupeň síly, dotykový jed)

Silné působení: *postavě dočasně zezelenají vlasy, vousy a ochlupení na celém těle, kůže dostane zelený nádech*

Postavě, která se dotkne předmětu, na němž je nanesen jed vyrobený z vařených žláz hlemýžďů, zezelená při nejbližším soumraku či rozbřesku ochlupení na celém těle (způsobuje jizvu „zelené ochlupení“ a barva nezmizí, dokud není vyléčena). Slabá otrava způsobí, že postavě jen zbledne kůže, čehož si někdo může nebo nemusí všimnout. Jed má jemně brčálovou barvu a slabě voní po šalvěji.

ZKUŠENOSTI A ZLEPŠOVÁNÍ POSTAVY

„Když sprádáš kouzlo,“ řekl stařec tiše a vzal chlapcovy ruce do svých, „musíš být opatrný. Tkanívo magie je křehké a snadno se rozpadá.“

Chlapcovy ruce začaly žhnout slabým nazeleňalým světlem a třást se. Chlapec vzhlédl, ale stařec zavřel oči a pokračoval dál.

„Ani na chvíli nesmíš ztratit soustředění. V každém okamžiku až do vykonání kouzla musíš myslet na to, co chceš dokázat.“

Ze starcových dlaní začaly vyrůstat šlahouny popínavých rostlin a ovíjet chlapcovy ruce. Chlapec se pokusil vyprostit je ze sevření, ale stařec držel pevně.

„Musíš se stát tím kouzlem, které vytváříš. Musíš do něj dát svou duši.“

Stařec otevřel oči, vydechl a světlo i šlahouny náhle zmizely.

„A musíš mu věřit. Jestliže svému kouzlu neuvěříš ty, nebude mu věřit nikdo.“

Body zkušenosti představují všechny věci, které se během svých dobrodružství postava naučila, znalosti a zkušenosti, které získala na cestách, často výměnou za krev, pot a slzy. Pokaždé, když jich získá **12 (tucet)**,lepší se její dovednosti, vlastnosti či schopnosti.

ZÍSKÁVÁNÍ ZKUŠENOSTÍ

Na konci sezení se zrekapitulují události sezení a hráči si rozdělí body zkušeností pro své postavy. Nejdříve získá každá postava, jejíž hráč se sezení zúčastnil, základní sumu bodů za účast, tedy 4. Dále pak ještě postava může získat dva další body jako odměnu. Celkem tak může získat za jedno sezení 4 až 6 bodů.

Na způsobu odměňování se hráči domluví na začátku dobrodružství nebo sezení. Vyberete si tři z následujících pěti kategorií, které chcete odměňovat, nebo si vymyslíte své vlastní:

- » hraní charakteru postavy, které přispělo k zábavě hráčů nebo obohatilo příběh
- » nebojové vyřešení napjaté situace
- » bojový výkon
- » užitečnost při hře
- » mimořádný nápad, který obohatil hraní

Tím, které tři z těchto kategorií budete odměňovat, dáváte všem hráčům najevo, že právě tyto věci jsou pro vás ve hře důležité a že chcete, aby se ve vašich dobrodružstvích objevovaly. Pokud budete chtít dávat odměnu za dobře zhranou postavu, zřejmě chcete, aby se ve hře objevovaly propracované a věrohodně odehrané charaktery. Kategorii si ovšem můžete vymyslet jakoukoli, uvedené návrhy jsou spíše jen orientační.

Odměny se udělují tak, že hráči postupně zrekapitulují hru a pak se u každého hráče dohodnou, zda dostane body zkušenosti za odměnu. **Na to, aby hráč dostal odměnu, stačí, aby udělal něco zajímavého třeba jen v jedné ze zvolených tří kategorií.** Splňuje-li podmínky pro více než jednu kategorii, nedostane více než 2 body navíc – skvělá hra je odměnou sama o sobě.

Navrhovat odměnu může hráč sám pro sebe, stejně jako ji mohou navrhnout ostatní hráči. Průvodce je v tomto případě brán za obyčejného hráče, jen s tím rozdílem, že jemu se samozřejmě odměny neudělují. V případě nesouhlasu, zda si hráčova postava odměnu zaslouží, rozhoduje hlasování, přičemž při rovnosti hlasů ji získá. Jistě se ale dokážete dohodnout i bez toho.

***Příklad:** Hráči se dohodli, že chtějí odměňovat kategorie „odměna za hraní charakteru, odměna za nápaditost, odměna za bojový výkon“. Po hře se Vilém podřvů na své poznámky a ostatním řekl: „Takže si zapisují čtyři body za účast a myslím, že si zasloužím odměnu za bojový výkon ohledně toho vlkodlaka...“ Ivo ho přerušil a říká: „Myslíš, jak jsi ho přibodl ke stromu a než se stihl osvobodit, utnul jsi mu hlavu? Za to si odměnu rozhodně zasloužíš!“ a ostatní přikyvuji. Vilém si udělá poznámku a shrne: „Takže čtyři body za účast a dvě za odměny. Fajn, na řadě je Ivo...“*

Drobné odměny (volitelné pravidlo)

Pokud některý z hráčů mimo hraní samotné udělal něco výjimečného pro hru nebo váš zážitek z ní (se-

Jak se naučit rasovou zvláštní schopnost?

Řada zvláštních schopností, které najdete u ras, jsou věci spíše vrozené, než že by je postava získávala až v průběhu života. Když si tedy postava zvyšuje některou svou vlastnost a zároveň s tím jí chce hráč přidat další rasovou zvláštní schopnost, může to vyvolat otázku, zda je vůbec možné se tuto zvláštní schopnost naučit. Odpověď necháváme na vás. Shodnete-li se, že to možné není, bude si muset hráč vybrat jinou zvláštní schopnost své rasy nebo zvláštní schopnost některého ze svých povolání.

Na druhou stranu, když hráč vymyslí zajímavé vysvětlení, jak jeho postava k nové zvláštní schopnosti přišla, může to obohatit hru, a není pak důvod mu tuto možnost upírat. Například jestliže trpaslík, jenž dosud nevynikal viděním ve tmě, podstoupí složitý rituál, při němž mu kouzelník jeho klanu potře oči netopyří krví a tři dny jej nechá ležet v temné jeskyni, je možné, že kouzlo zaúčinkuje a on skutečně získá schopnost, se kterou se někteří z jeho bratrů již narodili.

psal zápis ze hry, nakreslil portréty postav, začal vést kroniku, uvařil výtečné jídlo pro celou skupinu a podobně), můžete mu společně udělit drobnou odměnu v podobě jednoho bodu zkušenosti. Nedávejte takovou odměnu ale častěji než jednou za sezení, ani kdyby důvodů pro její udělení bylo více.

Změna rychlosti získávání úrovní**(volitelné pravidlo)**

Při základním nastavení systému zkušeností postava postoupí o úroveň každé dvě až tři sezení. Pokud hrajete často a připadá vám, že po úrovních postupujete příliš rychle (nebo jste měli čas odehrát jen kratší sezení, než obvykle hráváte), dávejte za účast tři body, za odměnu jeden další. Podobně, pokud hrajete jen občas nebo máte za sebou celodenní hru, dejte za účast 6 bodů a za odměnu 3.

Pravidlo: Na konci sezení každý účastník dostane 4 body zkušenosti za účast a 2 další, pokud se vyznamenal v některé z kategorií.

ZLEPŠOVÁNÍ POSTAVY

Vždy, když postava nasbírá deset (tedy dvanáct) bodů zkušeností, hráč je může utratit dvěma způsoby:

» Postava získá **úroveň jednoho povolání** dle vlastního výběru a jednu **zvláštní schopnost** ze seznamu daného povolání. Maximální úroveň povolání je 5 a nikdy nemůže být vyšší. Tato možnost představuje rozhodnutí postavy zlepšit se v jednom určitém povolání, na které se zaměřila.

» Postava si **zvýší hranici** některé ze svých vlastností (Tělo, Duše či Vliv) o 1 a zároveň získá

novou **zvláštní schopnost** své rasy či některého z povolání, které již ovládá alespoň na první úrovni. Tato možnost představuje všeobecné zocelování a trénink postavy.

K získání úrovně pokročilého povolání musí postava mít dohromady alespoň 6 úrovní ve dvou základních povoláních, ze kterých pokročilé povolání vychází. Pověšněte si, že postava tím pádem potřebuje mít minimálně jednu úroveň z každého povolání, která jsou pro pokročilé povolání základem.

Postavy smíšeného původu**(volitelné pravidlo)**

Pokud chce hráč hrát postavu smíšeného původu nebo míšence, můžete jí po dohodě s Průvodcem a ostatními hráči přidávat rasové zvláštní schopnosti z obou ras rodičů (například půlelf tak hru může začínat s jednou zvláštní schopností elfů a později si může přidat společně se zvýšením vlastností i některou lidskou).

Úprava náplně povolání (volitelné pravidlo)

Někdy se stane, že hráč chce z nějakého povolání jen jednu drobnost, která má postavu dokreslit. Pro takové případy je tu volitelné pravidlo, o němž jste se již dočetli při tvorbě postavy. Po dohodě mezi hráči umožňuje přidat postavě jednu dovednost z libovolného základního povolání do jiného základního povolání. Tuto volbu smí postava udělat během přestupu na vyšší úroveň a je nad rámec výhod, které jinak získkem úrovně dostane. Postava umí tímto způsobem přidat dovednost jen jednou za svou kariéru a volba je neměnná a konečná.


Zapomínání zvláštních schopností (volitelné pravidlo)

Postavy se postupem času mění, získávají schopnosti, učí se povolání a v neposlední řadě sbírají nové zážitky. Tyto zážitky postavu postupně mění a formují a přitom se může lehce stát, že zvláštní schopnosti, kterými disponuje, již postavě nesedí. Po dohodě můžete do hry zavést pravidlo o zapomínání: Postava může při přestupu na vyšší úroveň, kromě obvyklých výhod, ještě zapomenout jednu svou zvláštní schopnost a místo ní získat jinou stejného povolání, případně stejné rasy.

Pravidlo: Pokud má postava nasbíráno 12 bodů zkušenosti, může za ně získat buď novou úroveň jednoho povolání spolu se zvláštní schopností tohoto povolání, nebo si může zvýšit hranici jedné ze svých vlastností a zároveň získat zvláštní schopnost některého povolání, které ovládá.

Žádné povolání nemůže mít vyšší úroveň než 5. Aby se postava naučila první úroveň pokročilého povolání, musí mít v součtu 6 úrovní v základních povoláních, ze kterých toto pokročilé povolání vychází.





ČÁST IV.
*Vyprávění
příběhů*

PŘÍPRAVA A VEDENÍ HRY

Na rozdíl od předchozích dvou částí knihy, v této se neobjevují pevná pravidla, ale převážně doporučení, kterými se mohou řídit hráči a Průvodce. Nejprve se zde dočtete, jak a na čem se s ostatními hráči dohodnout a jak si zorganizovat herní sezení, dále o tom, jak se na hru připravit z pohledu hráčů (např. jak si vytvořit zajímavou postavu) i z pohledu Průvodce (např. jak vytvořit dobrodružství), a pak přijdou na řadu doporučení ohledně samotného hraní a průběhu hry. Za touto částí už následují inspirační kapitoly, které představí nejčastější protivníky a nápady na příhody nebo vám poradí, jak nápaditě bojovat či vyjednávat. Úplně nakonec vás čeká ukázkové dobrodružství, které můžete využít pro svou první hru.

Všichni hráči by si měli prostudovat alespoň oddíly Hráčská skupina, Předherní příprava a Hráčská příprava, případně Průběh a vedení hry. Ostatní texty v této části mohou číst také – jsou sice určeny zejména pro Průvodce, ale nejsou v nich žádné tajné informace. Budou-li nicméně hráči představující některé z hrdinů nahlížet do Bestiáře či Neobvyklých překážek, mohou se připravit o překvapení během hry. Ovšem i tyto hráčské znalosti lze využít – když například narazí na známou bytost z Bestiáře s pozměněnými charakteristikami, může to pro ně být zneklidňující náznak, že něco není v pořádku.

HRÁČSKÁ SKUPINA

Skalnaté úbočí bičoval prudký vítr. Ten jim ale nevadil. Opatrně se kryli ve stínu skály, aby se alespoň na chvíli schovali před poledním sluncem. Vyčerpaní po namáhavém pochodu na sebe vrhali nevraživé pohledy a chroustali kosti z ptáčích mršiny, kterou našli cestou. Stranou pobožené a svázané zajatkyňi nevěnovali žádnou pozornost.

„Estli to s nima neskoncujeme hned... tak zme mrtví. Říkám vám, že jim nezdrbneme! Musíme bojovat!“ prolomil nejmenší skřet ticho. Ostatní se po něm nasupeně podívali.

„Ne!“ vyštěkl kapitán, rozložitý skřet v černé zbroji a těžkých železných botách.

„Guznág má sakra pravdu, kapitáne! Ty červy byzme si měli dát dnes k večeři!“

„Nezapomínej, s kým sakra mluvíš, abych ti to nemusel připomenout sražením tý tvojí pitomý palice z ramen! Ty, co se tábnou za náma, nejsou jen tak vobyčejní člověkové. Chbrskoň je viděl.“

„Si piš, že sem je viděl. Ten největší z nich měl starou bronzovou helmu s rudým chocholem nahore – víte vy, kdo to je? Říkaj mu Zlatá přilba, a na toho nemáme. Ten už složil jinačí soudruhy. A ten, co sledoval naši stopu, měl na hlavě bílej šátek. A to znamená, že to je Lučištník – nejhorší lovec skřetů na tyhle straně vod řeky!“

„Jak povídám – postavit se jim nemá smysl. Račí s tou slečinkou utěeme k našim. Bude to vybornej dáreček Velikýmu skřetovi. Ted' se jich už nemusíme bát, tu falešnou stopu sežrali jako mládě i s hnízdem.“

„To si vážně myslíš, že by Kožená bota naletěl na ten starej švindl? Stejně tak může Zlatá přilba číhat támble za tím útesem! Já říkám – sežerme tu holku a pak se jim postavíme! Lidský maso jsme nežrali ani nepamatuju!“

Když skřet ukázal přesně na místo, kde se dobrodruh skrýval, připravil Zmejovi pernou chvilku. Válečník, který si mezi skřety vydobyl přezdívkou Zlatá přilba, povolil meč v pochvě. Přesně jak Sirmior předpověděl, k polednímu si dali přestávku. Podle očekávání se také pohádali a připravili jim tak skvělou příležitost pro přeпад. Podíval se k drubému ostrohu, kde další dobrodruh, kterému skřeti říkali Lučištník, napjal tětivu. Zmej se pousmál. Ta sebranka ani nezjistí, co je dostalo...

Základní zásady

DRAČÍ DOUPĚ hraje skupina hráčů, z nichž jeden se ujme role Průvodce a alespoň jeden další představuje hrdinu zažívajícího různá dobrodružství. Hráčská skupina tedy sestává nejméně ze dvou, častěji ale z více lidí. Aby hra dobře fungovala, měli by se všichni její členové podřídit několika principům. Nejde teď o pravidla, která jste si přečetli v předchozích částech, ale o způsob, jak spolu hráči budou vycházet.

Nejdůležitější zásady jsou:

- » snaha dohodnout se
- » vzájemná důvěra
- » brání ohledů na ostatní okolo stolu

Přes všechnu snahu může být někdy obtížné se dohodnout. Proto níže naleznete pravidlo rozhodování, které vám dosažení shody může usnadnit.

Pravidlo otevřenosti, které následuje, souvisí se vzájemnou důvěrou – když si budete důvěřovat, spíš si můžete pomoci k větší zábavě, než když se budete podezřívat, jestli se vás náhodou jiný hráč nesnaží podvést. V DRAČÍM DOUPĚTI nemá smysl, aby se hráči s Průvodcem snažili se vzájemně přechytračit – nejde v něm totiž o vítězství. Přesněji: vítězem je každý, kdo se u hry dobře bavil.

Poslední zásada – tedy brání ohledů na ostatní hráče – pak už je jen obecnou připomínkou, že když nebudete brát ohledy na zájmy a pocity ostatních hráčů, nejspíš přestanou i oni brát ohledy na vás. Zábavě rozhodně nepomůže, když se budete většinu sezení věnovat jiným činnostem než hraní, pro které jste si všichni vyhradili společný čas. Mačkat tlačítka mobilního telefonu nebo číst si při hře časopis je nejen urážlivé pro spoluhráče, ale i vás samotné to okrádá o skvělou atmosféru, kterou společně budovaný příběh ve hře na hrdiny mívá.

Pravidlo rozhodování

Při hře určitě narazíte na situace, ve kterých bude třeba rozhodnout o nějakém sporném bodě. Například bude potřeba se dohodnout, zda dva muži dokážou zvednout padací most, zda lze přejít s pomocí vodní magie po hladině rozbourěného moře, nebo jak daleko je vlastně možné hodit sud pálenky. V takových chvílích vám pravidla nemůžou diktovat, kdo rozhoduje. Důvod je jednoduchý – na tuto otázku existuje více možných odpovědí a žádná není „správnější“ než jiné. Různým hráčským skupinám vyhovují různé způsoby rozhodování a vaší úlohou bude společně si vybrat jeden z nich. Ten pak budete v každé takové situaci používat.

Možností je mnoho, zde jsou ty nejobvyklejší:

- » rozhoduje Průvodce
- » hlasují všichni u stolu a rozhodne většina
- » hlasují všichni u stolu kromě Průvodce, rozhoduje většina a Průvodce má právo veta
- » o problému se debatuje, dokud není řešení schváleno jednomyslně
- » hlasují hráči, jejichž postavy se sporné situace přímo neúčastní, rozhoduje většina
- » rozhoduje ten, kdo akci vykonává
- » rozhoduje cíl akce (pokud je jich více, hlasují a vyhrává většina)

» všichni u stolu si hodí kostkami a kdo má nejvíc, rozhodne

Pokud zjistíte, že způsob, který jste zvolili, vám nevyhovuje, společně se dohodněte na jeho změně. Ujistěte se ale, že nikomu z hráčů tato změna nevadí.

Pravidlo otevřenosti

Pravidla DRAČÍHO DOUPĚTE jsou vytvořena tak, aby bylo možno hrát hru otevřeně. To znamená, že hráči mohou mít více informací o situaci než jejich postavy a hře to nijak neškodí. Tyto znalosti mohou získat z toho, co se děje mimo příběh, ve světě hráčů okolo stolu, zejména z konkrétního používání pravidel. Například když si hráč při střetu s cizím rytířem chce připočítat k hodu bonus za povolání bojovník, protože jeho hrdina používá dovednost „pěší boj zblízka proti lidem“, a Průvodce mu sdělí, že si bonus připočítat nemůže, hráč se jistě dovědí, že nestojí proti člověku, ale že jde nejspíš o ducha, démona nebo nemrtvého. Jeho postava to však v dané chvíli ještě neví.

Možná bude zpočátku obtížné oddělovat vědomosti vás jako hráčů od vědomostí postav a jednat pak při hraní postavy vědomě nevýhodně. Hraní s „otevřenými kartami“ vám však umožní věci, které jsou při uzavřené hře mnohem obtížnější. Jestliže znáte schopnosti a charakterové vlastnosti postav vašich spoluhráčů, umožní vám to „nahrávat si“, tedy vytvářet situace, v nichž některá z postav může vyniknout. Když znáte část příběhového pozadí probíhajícího dobrodružství, o kterém postavy ještě nemají tušení, můžete vytvářet dramatické situace tím, že se na správném místě zachováte vhodným způsobem. Například, když jako hráči na rozdíl od svých postav víte, že proti hrdinům nestojí člověk, ale vlkodlak, můžete se ho snažit podplatit – samozřejmě stříbrnými groši! A pak se bavit tím, jak se bude ošívát a vykrucovat.

Možná si říkáte, proč rovnou nevytáhnout stříbrný meč a vlkodlaka nezabít, nebo aspoň svěcenou vodu či vlčí mor a nezahnat ho? Za prvé proto, že by jistě nedávalo smysl, kdyby postava najednou kropila svěcenou vodou někoho, koho teprve v tento okamžik poznala. Za druhé proto, že v DRAČÍM DOUPĚTI jde o zažívání dobrodružství a překonávání překážek – a kdybyste si každou překážku co nejméně zjednodušili, žádné velké dobrodružství byste nezažili.

Volitelné: Uzavřená hra

Může se však stát, že vám otevřená hraní nebude vyhovovat. Důvody mohou být dva. Jednak se ze hry může vytratit určitý druh překvapení a tajemství, která někteří hráči rádi odhalují pomocí náznaků a stop dodávaných do příběhu Průvodcem. Druhý důvod je ten, že otevřená hraní je pro hráče náročnější. Musí totiž oddělovat to, co ví on, od toho, co ví jeho hrdina, a podle toho by jej měl hrát – nechat jej třeba padnout do léčky, ačkoliv o ní jako hráč ví.

Jsou-li mezi vámi takoví hráči, můžete samozřejmě hrát i uzavřeně. Bude to ale vyžadovat, aby Průvodce některé věci utajoval. Konkrétně může vyzkoušet následující postupy.

» Při *zkouškách* si hráč hází teprve v okamžiku, kdy se má úspěch či neúspěch jeho akce projevit v příběhu. Například úspěšnost výroby zázračného elixíru se ověřuje až ve chvíli, kdy jej postava použije, ne v okamžiku výroby. To je samozřejmě pro hráče poněkud nevýhodné, protože teprve nyní také zaplatí zdroje za případné odvrácení neúspěchu.

» Při *vyzvědech* Průvodce hráčům zásadně nesděljuje, co se děje, dokud se hrozba přímo neprojeví v příběhu. Například když se kapsář pokouší okrást hrdinu na tržišti, Průvodce hráči sdělí jen to, že si má hodit na duševní výzvu s případným využitím dovednosti „smysly“. Je-li hod neúspěšný, dostane hráč navíc pouze informaci, že postava může přijít o majetek (tedy jak vážná újma jí hrozí), aby se mohl rozhodnout, zda vyčerpá zdroje.

» Při *střetech* provádí Průvodce své hody tajně za zástěnou, porovnává je s hody hráčů a oznamuje jim pouze výsledek střetu. To mu umožňuje utajit výši a přesný obsah charakteristiky bytosti. Pokud si hráč nevědomky přičetl k hodu bonus za povolání, na který kvůli povaze protivníka nebo situace nemá nárok, Průvodce při porovnání hodů nebere tento bonus v potaz.

» Při *střetech* dále Průvodce drží v tajnosti za zástěnou množství Sudby. Odkryje hráčům pouze tu Sudbu, kterou již vyčerpал.

» Některé *akce*, jejichž cílem má být něco odhalit pomocí zkoušky nebo střetu, může Průvodce označit za nemožné. Může kupříkladu říci, že běžnými prostředky (například jen s pomocí dovednosti „znalost lidí“) bez použití magie myslí nemůže postava nikdy získat úplnou jistotu, zda někdo lže či nikoliv.

» Jestliže se postava oddělí od družiny, odejde její hráč do jiné místnosti, aby neslyšel, co se stane v nepřítomnosti postavy.

» V situacích, kdy může Průvodce podle pravidel zohlednit tutéž okolnost různými postupy, dává přednost způsobu, který toho hráčům prozradí co nejméně.

Příklad: Družina stojí proti zdánlivě osamocenému loupeživému rytíři. Dobrodruzi ovšem netuší, že se k nim ze zadu plíží jeho tři zbrojnoši. Kdyby Průvodce hrdinům hned nastavil vysoké Obrožení, hráči by jistě vytušili, že něco není v pořádku. Zohlední proto postavení hrdinů spíš tím, že zbrojnoši budou začínat s nízkým Obrožením nebo že jim přidělí Výhodu. Obojí se totiž hráči dozvědí až ve chvíli, kdy se skrytí útočníci objeví na scéně.

Uzavřená hra je ovšem o mnoho náročnější pro Průvodce. Hráči zde mají méně prostoru přispívat svými nápady k rozvíjení děje, což je škoda, poněvadž příběhy v hrách na hrdiny by měly být společným dílem všech hráčů. Proto byste se měli snažit najít takovou míru otevřenosti, která bude podporovat váš styl hry. Pokud se na některých detailech nemůžete shodnout, přednost by mělo dostat pravidlo otevřenosti.

Role Průvodce a hráčů

Jistě jste již pochopili, že role Průvodce se od role hráčů ve hře podstatně liší. Zatímco hlavní starostí hráče je ztvárňovat jednu z hlavních postav příběhu a rozhodovat za ni, Průvodce popisuje především okolí postav a staví hráčským postavám do cesty překážky. Ovšem to, že Průvodce vytváří pro hrdiny problémy a komplikace, neznamená, že stojí proti jejich hráčům. Průvodce není protihráčem ostatních, nejde zde totiž vlastně o vítězství – úkolem Průvodce je vytvořit hrdinům nástrahy na cestě za jejich touhami a cíli, přivádět je do obtížných situací a prověřovat tak jejich schopnosti a odhodlání. Příběh o tom, jak hrdinové šli na draka, každý jim po cestě pomáhal a byl na ně milý, nenarazili na žádný problém a drak, předtím než se jim bez boje vzdal, je pozval na vegetariánskou večeři, by totiž byl – přízně si to – dost nudný.

Překážky tedy přidávají příběhu na zajímavosti. Neznamená to ale, že každou překážku musí hrdinové překonat nebo že by každá překážka či

protivník museli být odpovídající výzvou schopností hráčských postav. Některé potíže prostě přesáhnou možnosti hrdinů. To se v příbězích občas stává. Z každé situace by ale měla být cesta ven, ať už formou taktického ústupu nebo neúspěchu, který ale hru posune zase o kousíček dál.

Hráči by měli mít volnost v rozhodování a jejich rozhodnutí by skutečně mělo hrát roli. Neměli by se stát jen nečinnými diváky nebo proživateli příběhu. Ani Průvodce nesmí hrát jen roli automatu – jakéhosi nezúčastněného počítače, který pouze vyhodnocuje podněty, jež mu hráči skrze postavy dodají. Zodpovědnost za příběh a jeho soudržnost by měla být v ideálním případě rovnoměrně rozdělena mezi všechny hráče a Průvodce. Průvodce nemá odmítat či rušit vklad hráčů do hry, který činí svými rozhodnutími, nápady a třeba i doplňováním detailů do prostředí, stejně tak hráči by měli přistupovat na to, co do hry vnese Průvodce a co jeho na hře zajímá.

Zodpovědnost za zábavu okolo stolu mají vždy všichni hráči rovným dílem!

Možnosti zapojení hráčů do hry však nekončí jen u hraní postav a rozhodování za ně. Hráči se mohou společně s Průvodcem přímo podílet na tvorbě světa či prostředí a přípravě hry, a to od občasného doplnění nějaké drobnosti do probíhající scény až po možnost popsat oblast nebo místo, které jim k tomu Průvodce svěří. K vytváření příběhu však mohou hráči přispět i nepřímo, tedy výběrem takových prvků v popisu postavy, které se dají využít k vytváření zápletek a dobrodružství – to jsou například hrdinovy cíle a sny, postavy či předměty, na kterých hrdinovi záleží, anebo i jen rozhovor s Průvodcem, čemu by se hráči chtěli věnovat během dalších sezení. Myslete na to, že jako hráči můžete Průvodci v mnohem usnadnit práci – a proč by se měl snažit Průvodce, když se nesnaží ostatní hráči?

Hráči by pak také měli brát ohled na to, že si Průvodce vytvořil nějakou přípravu pro hru, a měli by na ni přistoupit a neodmítat ji s tím, že je neláká. Důvěřujte Průvodci, že pro vás připravil něco zajímavého, a respektujte, že se chce věnovat něčemu, co baví i jeho. A pokud se opravdu stane, že si připraví něco, o co nikdo nestojí, promluvte si s ním o tom, možná mu jen nedostatečně dáváte najevo, co vás jako hráče zajímá.

PŘEDHERNÍ PŘÍPRAVA

Vojáci stáli v plné výstroji na hradbách a vyblíželi do tmy. Čekali na návrat jízdní hlídky, která se měla ohlásit již před několika hodinami a po níž zatím nebylo ani památky. Velitel přecházel sem a tam a jeho nervozita se pomalu přenášela i na vojáky.

Pak se od lesa ozval rychlý běh a na prostranství osvětleném pochodněmi se objevil jeden z členů hlídky. Opěšalý, bez přílby a zakrvácený, běžel o život k bráně. Za ním zaduněla kopyta a na vraníkovi vjel do světla mobutný muž, za kterým vlály černé kadeře. Mladý voják se s hrůzou ve tváři ohlédl a vyrazil ještě rychleji. Jezdec ale byl vmžiku u něj a vzduchem se zableskla čepel. Utíkající voják padl k zemi jako podtatý a válečník na vraníkovi mu už nevěnoval ani pohled. Úmyslně pomalu popojel blíž k hradbám, aby měl jistotu, že ho obránci vidí, a pak s pomstychtivým hrdelem vykřikem pozvedl zakrvácený meč. Stál v tu chvíli v dostřelu šípů, ale ani jeden z vojáků na hradbách se nepohnul, zmražen na místě syrovou hrůzou.

Jezdec se pak otočil a odvádal do tmy, zatímco velitel posádky se s tváří bledou jako smrt podíval na svého pobočnicka: „Ten muž na vraníku byl Atryl Smrtihlav. Tvůrce nás ochraňuj. Odvolej muže, Slugoto, nemá cenu dál čekat. Nikdo z té hlídky se už nevrátí...“

Místo a čas

Ještě než se pustíte do samotné hry, je potřeba se na ni připravit. Protože každou hrou či jejím úsekem, který odehrajete najednou, zřejmě strávíte několik hodin, je vhodné si tato herní setkání naplánovat. Domluvte se, kolik času jsou všichni hráči ochotní hraní věnovat, a společně si pak vyhradte pro setkání dostatečně dlouhou dobu. Zajistěte si také prostor, kde budete moci hrát a kde budete co nejméně rušeni. Může to být pokoj někoho z hráčů, klubovna, stůl v čajovně nebo kavárně, nebo třeba trávník v parku, je-li venku hezky. Myslete však na to, že nejen vy můžete být svým okolím rušeni, ale že také můžete rušit někoho ve svém okolí. Před první hrou zřejmě nerozhodnete, které místo bude ideální, ale po pár sezeních již budete mít dobrou představu. Jedno setkání většinou trvá dvě a více hodin, nejčastěji čtyři až pět, proto se vám může hodit přinést si ke hře občerstvení a mít si kam odskočit.

Pro hraní je ovšem potřeba nejen čas a samotné místo. Neméně důležitou součástí přípravy je

Nemusíte všechny odpovědi najít ihned, je zcela v pořádku, když si na některé otázky odpovíte až po odehrání několika prvních her nebo během nich, tedy až všichni zjistí, co jim vyhovuje, a co ne. Ovšem nezanedbávejte tento rozhovor – můžete se tak lépe na hru připravit. Budete vědět, co kdo od hry očekává, co koho baví a co mu je nepříjemné. A vůbec nejlepší bude, když se jednou za čas ke svým očekáváním vrátíte a zkusíte si na tyto a podobné otázky odpovědět znovu.

Praporky

Kromě společného rozhovoru o očekáváních od hry můžete použít i méně přímé metody – jednou z nich je metoda takzvaných „praporků“ či „vlajek“. V podstatě jde o to, že si vytvoříte postavu běžně podle své chuti, ale s důrazem na to, co byste chtěli v příběhu zažít – kdo chce bojovat, zřejmě bude mít nějaké úroveň lovců či bojovníka, koho bude zajímat spíš plížení se uličkami měst, dá své postavě jistě několik úrovní kejkliře. Jednotlivé prvky vaší postavy pak vypovídají o tom, co vás na hře láká, a jsou vlastně takovými praporky, které upozorňují Průvodce, ale i ostatní hráče na vaše očekávání. Tuto metodu může Průvodce využít i v případě, že hráči s ní obeznámeni nejsou, ovšem někdy se stane, že si hráč vytváří postavu silnou právě v těch oblastech, kterými se nechce příliš zabývat (a ve kterých tedy chce snadněji uspívat, aby neměl problémy v případě neúspěchu). Proto je lepší, když i hráči používají praporky vědomě.

Příklad: *Martin má ve skupině tři bráče. Jonáš si vytvořil trpaslika hraničáře, jehož tělo je tetované podobami všech netvorů, s nimiž se za svůj život utkal. Martin tedy usoudí, že Jonáš by rád prožíval akční příběhy a je pro něj důležité, aby potkával co nejpestřejší paletu různých monster. Kryštof zase připravil pro svého lupiče řadu kontaktů mezi zločinci a lůzou. Martinovi je jasné, že udělá Kryštofovi radost, když bude moci od svých známých zjišťovat nějaké informace. Konečně Petra vybrala pro svou druidku samé zvláštní schopnosti z oboru vodní magie a jistě by chtěla, aby nezůstaly ležet ladem. Ne vždycky bude možné tyto hráčské touhy uspokojit naráz. Ale například příběh o obřím hadovi, který se skrývá někde ve stokách pod městem a je třeba jej vypátrat a zneškodnit, by mohl dát všem třem hráčům příležitost, aby zažili to, co si prostřednictvím své postavy „objednali“.*

Téma

S dohodou o podobě hry souvisí také udělování bodů zkušenosti – domluvte si, které prvky byste rádi ve hře viděli a kterých chcete dosahovat, a určete si je jako hledisko pro získání zkušenostních bodů podle pravidel na straně 215. Chcete-li, aby vaše hra vytvářela sevřený příběh, můžete vybrat nějaké téma či motiv, který se ve hře bude opakovat a k němuž se bude většina situací ve hře odkazovat. Může to být cokoliv od hrdinství, lásky, zrady, přes cestu k moudrosti, či cenu, kterou je třeba zaplatit za naplnění svých snů, až po neměnný koloběh života a snahu se z této neměnnosti vymanit. Tohoto tématu by se měl držet nejen Průvodce při vytváření zápletek a příhod, naopak téma by mělo být pomůckou i pro hráče samotné, jako opora pro to, kterých náznaků a nápadů se chytit a přivádět je do hry, anebo už při tvorbě postav.

Příklad: *Martin pro několik následujících dobrodružství vybral s hráči téma „pomíjivosti“, jež se bude často do hry promítat díky odkazům na staré, zaniklé civilizace. Bude proto připravovat příběhy o troskách zhroutených paláců, střípčích ztracených vědomostí, špercích, jaké dnes již nikdo nevyrobí, nebo o zapomenutých národech přežívajících v ústraní. S hráči se dohodl, že jejich postavy budou spjaty s některou starou kulturou. Například že se hráči předkové kdysi zachránili z ostrova, jenž klesl do blubin. Jiná postava může mít za dlouhodobý cíl obnovení slunečního chrámu dnes zarostlého trávou a křovím, další bude naopak usilovat o to, aby stopy poraženého království zmizely z historie. V průběhu hry Martin rád odmění detaily, kterými hráči téma prohloubí. Například když jeden z nich přijde s tím, že jeho postava vyzvěděla od místních pastevců povídačku, že na stěnách zříceniny hradu v horách je vyobrazena dávná historie pádu starého království, odmění jej Martin přidělením Výhody pro nejbližší konflikt.*

HRÁČSKÁ PŘÍPRAVA

„Nemůžeš sebou trochu pohnout, Darku? Jak dlouho myslíš, že bude trvat, než jim dojde, co jsme zač a co tu děláme?“

Mladík horečně prohlédával bromady svitků a spisů. Snažil se nehledět na trpaslíkovo zoufalé pobízení. Honosně zařícená komnata archívu, plná pečlivě seřazených a detailně popsanych svitků, se pomalu měnila ve spoušť, jak se dobrodruzi snažili najít ten jeden správný.

Rychlá hra

Pokud hrajete DRAČÍ DOUPĚ s úplnými nováčky nebo výrazně mladšími hráči, můžete je do hry zasvětit pomocí zjednodušené verze pravidel, kdy budete hrát bez manévrů *přesně, mocně, lživě, rozsáhle a rychle* (zůstane tedy jen manévr *obrana*) a bez veškerých zvláštních schopností postav, bytostí i vybavení. Tato rychlá verze je velmi snadná na vysvětlení i na přípravu, takže ji můžete využít dokonce i se zkušenými hráči, když máte na hru málo času nebo špatné podmínky (například při cestě vlakem). Postavy si vytvoříte během okamžiku – vyberete pro ně jen jméno, rasu, povolání, určité vlastnosti, povahový rys a vymyslíte, jak se stala hrdinou.

Samozřejmě, že hra bude mít oproti plné verzi jisté odlišnosti. Například povolání postavy budou představovat pouze bonus k dovednostem a rasa se z hlediska pravidel neprojeví nijak. Taktika v konfliktech se bude odehrávat jen v popisech činů postav – podle pravidel bude každá

jejich akce jen měnit hodnotu Ohrožení o 1 nebo vytvoří nějakou novou situaci v příběhu (například ukončí probíhající konflikt). Většina vybavení nebude poskytovat výhody v systému, ale stále bude umožňovat činnosti, které by bez něj nebylo možné provádět. Magie bude mít jen krátkodobé účinky a nebude možné s její pomocí nikoho přímo zabít nebo ovládnout. Také nestvůry a jiné bytosti se budou vzájemně lišit jen svými dovednostmi, hranicemi a Sudbou. Řadu věcí, které se v pravidlech vyjadřují pomocí postihů (například nezranitelnost některých nestvůr či silné účinky některých nástrah) bude muset Průvodce řešit tím, že příslušné akce označí jednoduše za nemožné.

Obecně lze tedy říci, že rychlá hra nedává během konfliktů tolik prostoru k taktizování v rámci systému a neodlišuje od sebe příliš postavy po stránce pravidel, ale je snadná na naučení i provedení a může vám přinést spoustu zábavy.

„Nechci rušit, ale máme návštěvu! Po schodech k nám míří řádové strážce. A není jich málo!“ zakřičela elfka od dveří.

Trpaslík přiskočil a poslal jejich směrem šipku ze samostřílu. Zaslechli jen bolestný výkřik. Trpaslík se nestihl rozhlížet, protože ho vyzvědačka od dveří rázně odtáhla: „Tobte nebylo moc chytré! Teď jsi je jenom rozzuřil, Gife. Radši mi pomoz s tímble.“ Do lomozu polic, které oba dobrodruzi shazovali na dveře, aby tak alespoň trochu zpomalili přibíhající rytíře, se ozval Darkův nadšený hlas.

„Našel jsem to! Mám to tady!“ Nadšeně mával hledaným dokumentem.

„Výborně, nejvyšší čas odsud vypadnout,“ procedil Gif mezi zuby a ve snaze vylepšit rychle navršenou barikádu na ni svrhl olejouvou lampu.

„Podpálit knihovnu plnou záznamů a s ní i klášter – nechováme se zrovna jako vzor morálky,“ posteskl si bývalý trpasličí učenec a tasil dýky, „ale účel světí prostředky! Díky tomuhle dokumentu hodně lidí nezemře.“

Rozběhli se pryč druhými dveřmi a cestou sraželi všechen nábytek, co jim přišel pod ruku, aby nepřátelům ztížili pronásledování.

Jak si vytvořit postavy, jste se dozvěděli již ve druhé části této knihy, která je celá věnována jejich tvorbě.

Pro hraní DRAČÍHO DOUPĚTE zcela postačí, když si vytvoříte své hrdiny podle postupů popsaných tam. Tato kapitola vám má pomoci vaši postavu prohloubit, aby byla zajímavá jak pro vás, tak pro vaše spoluhráče, abyste tím, co k ní vymyslíte navíc, pomohli Průvodci v tvorbě dobrodružství a zároveň mu usnadnili zjišťování, co vás na hře bude nejvíc zajímat.

Koncept postavy

Určitě nechcete, aby vaše postava byla jen náhodným slepencem nesořodých nápadů, které vám ve chvíli tvorby připadaly zajímavé. Před samotnou tvorbou postavy po stránce pravidel a před vymýšlením její minulosti si proto vytvořte její *koncept*: představte si postavu, kterou byste chtěli hrát, a jednou krátkou větou ji popište.

Příklad: Krátkým konceptem hrdiny může být třeba vznětlivý kroll, který se snaží získat úctu a nová loviště pro svůj kmen; trpaslík, který za trest přišel o své jméno (pro trpaslíky nejhorší pohana) a musí si jej vysloužit odvahou; válečník, jemuž usnesli malého synka do otroctví a on jej touží najít a vykoupit; kejklř, který musí uprchnout z města a skrývat se, protože je na něj vypsaná odměna a lovci lidí jsou mu na stopě; mladý elf, který spáchal vraždu a musí své provinění odčinit záchranou tří životů, než ho jeho rodina znovu přijme.

Nezapomeňte, že váš hrdina musí tvořit s hrdiny ostatních hráčů soudržnou skupinu, nebo aspoň mít důvod se k nim připojit. Představte proto ostatním koncept své postavy, vyslechněte si jejich názor a společně pak vymyslete, co by mohlo vaše postavy držet pohromadě, případně koncepty mírně upravte, aby vše sedělo. Potom se můžete pustit do samotné tvorby postavy. Koncept vám přitom může pomoci ve výběru schopností a silných i slabých stránek vašeho hrdiny.

Vázby na okolí

Aby váš hrdina nebyl jen bezduchou loutkou nebo nezaujatým, lhostejným pozorovatelem dění ve světě hry – abyste vždy věděli, kam dál jít a jak se zachovat – je vhodné ho s tímto světem nějak propojit. Základní a nejjednodušší způsob je vytvoření vazeb na ostatní družiníky – může je pojít společná minulost, podobný cíl, vzájemná či jednostranná láska, nějaký závazek či vědeckost za projevené dobrodiní. Ti, kteří jsou stejné rasy, mohou být blízcí či vzdálení příbuzní, jiní mohou být třeba pokrevními bratry, sluhou a pánem nebo členy tajného spolku, kteří to o sobě navzájem nevědí. Vždy se však s hráčem příslušné postavy dohodnete. Pokud chcete mezi postavami

Ve slepé uličce

Někdy se může stát, že se družina dostane do situace, kdy hrdinové buď dosáhli všech svých cílů, či spíše naopak ztratili vyhlídku na to, že by jich mohli dosáhnout. Hráči pak na sebe hledí a čekají, kdo navrhne nějaký postup, kdo vytáhne z rukávu dobrodružný plán nebo problém, který by bylo možno řešit. Nikdo ale neví, kam se dál vrtnout, a ani Průvodce nenabízí jasnou motivaci s šancí na úspěch, a tak se hra zastaví na rozhovorech s vesničany nebo výpravách nazdařbůh do lesů.

Takovým situacím je však možné předcházet – zapisujte a vymýšlejte si motivace, problémy, krivdy či sliby pomoci. Přemýšlejte o tom, čeho chce vaše postava dosáhnout nebo co získat. Vždycky mějte záložní plán a vždycky si pro sebe říkejte „a až vyřešíme tuhle situaci, přesvědčím ostatní, abychom...“ Co abychom? To už je jen na vás a na vašich touhách. Nebojte se pak o své plány podělit s Průvodcem, aby se na ně mohl dobře nachystat.

vytvořit nějaké spory, dohodněte se raději s celou skupinou, a ujistěte se, že o rozbroje v družině všichni hráči stojí – nevráživosti nebo dokonce otevřené konflikty v družině odvádějí pozornost od probíhajícího dobrodružství a mohou vyústit i v rozpad družiny. To většinou znamená tvorbu nových postav, v horším případě i konec hry jako takové.

Postavy lze ale propojovat i s nehráčskými postavami a okolním prostředím. Navrhněte Průvodci hrou několik postav, se kterými má váš hrdina úzký vztah – tentokrát to nemusí být jen vztahy idylické. Když postavě vytvoříte příbuzné nebo přátele, bude mít kam se vrátit v nepříznivých dobách. Bude-li mít vaše postava protivníka nebo konkurenta, bude ji to motivovat k činu. Vymyslete pro postavu také vazby na prostředí, ve kterém se bude pohybovat – osoby, předměty, místa, která mohou poskytnout nějakou výhodu, anebo se naopak mohou dostat do nebezpečí.

***Příklad:** Karolína hraje inkvizitorku Morenu. Nejprve si s ostatními hráči ujasní vztahy v družině. S Odolenem z Chlumu, rádobým bratrem, ji spojuje dávné přátelství a společné cíle. Rytíř se však nesmí nikdy dozvědět o tom, že Morena studovala i zakázané čarodějné knihy. Naopak travička Měša se k Moreně chová odměřeně, protože je do Odolena zamilovaná a mylně se domnívá, že Morena její chce pro sebe. Na tomto jiskření v družině se všichni hráči předem dohodli a ujistili se, že nijak nezasáhne do jejich skutečných vztahů.*

Poté vytvoří Karolína Moreně vazby na okolní svět. Vymyslí vetešníka Čachtotu, u něhož má uložené peníze a který pro ni obstarává různé služby. Zároveň je jediným člověkem, který ví, že Morena má dceru a dala ji na výchovu jistě měšťanské rodině. Čachtota je tedy pro Morenu užitečný, ale zároveň jí na něm záleží, což může Průvodce využít k nějaké zápletce. Nakonec Karolína vytvoří Moreně přívěšek, v němž nosí pramen dečrých vlasů, a poustevnu v horách, kam se uchyluje k modlitbám, když jí jí těžko.

Vytvořte postavě cíle a tužby a napojte je na prostředí, abyste vždy mohli něco podniknout, když se hra začne vléct. Čeho chce vaše postava dosáhnout a po čem touží, může souviset s příhodou, jak se stala hrdinou, ale může to být i nějaký další motiv. Představte si, co byste chtěli ve hře řešit, co vás zajímá, a podle toho vymyslete pro svou postavu cíle.

Můžete si také představit postavu, jak byste chtěli, aby vypadala za pět nebo deset let – a pak se snažit toho dosáhnout. Důležité je, aby postava jen nečinně nepřihlížela a nečekala, co jí osud postaví do cesty. **Praví hrdinové se vyznačují tím, že jdou cílevědomě za svými tužbami.**

***Příklad:** Šlechtice ve vyhnanství vyštvala ze země nepřátelská dvorská klika a on se teď snaží získat v cizích zemích mocné příznivce, s jejichž pomocí by se mohl intrikánům pomstít. Mladý čaroděj chce zjistit co nejvíce o tajném mníšském řádu, mezi jehož členy patřil jeho zesnulý otec. Hraničář dostal nabídku od královského komořího, že když se kolonizátoři ve hvozdu s jeho pomocí udrží, získá právo na část daní, jež budou jednou odvádět.*

Kromě cílů, kterých chcete s postavou dosáhnout, vytvořte ale jen několik souvisejících postav či předmětů, aby z toho nebyl telefonní seznam. Použijte jen ty nápady, které vám připadají důležité, protože právě je může Průvodce hrou později využít v příběhu a v zápletkách, které rozběhnou hru. Domluvte se s ostatními hráči a využijte některé prvky společně.

***Příklad:** Správce místní tůrže je strýčkem jednoho z družiníků a zároveň mužem, kterému jiný člen družiny dluží laskavost za to, že kdysi zachránil život jeho otci. Starosta ve městě se ukáže být tím bídákem, který pošťoval bandu skřetů na rodnou vesnici jednoho z hrdinů, ale přitom je to jediný člověk, který může jeho společníkovi prozradit, kam se ztratila jeho malá sestra.*

Pamatujte, že vše, co pro svou postavu vymyslíte, by mělo mít možnost se někdy během hry objevit. K čemu je vám vědět, že vaše postava má někde ve městě strýce, když ho vlastně vůbec nezná a je jí lhostejný, protože už ani její otec se s ním nebavil (čili vytvořili jsme postavu jen proto, že je pravděpodobná, ale vlastně o ni v příběhu vůbec nestojíme)? Vytvářejte mezi svou postavou a prostředím vazby, které budou pro postavu něco znamenat. Hrdina, který nic nevlastní a k nikomu nemá silný vztah, nemá co ztratit, a pro takového hrdinu se těžko vytvářejí zápletky. Vytvářením vazeb na prostředí tak vlastně pomáháte Průvodci vytvářet pro vás zajímavější hru.

Tajemství

Vedle těchto zjevných informací si můžete vymyslet i nějaké to tajemství. Avšak pozor! Tajemství není ve hře proto, abyste ho pohřbili co nejhlouběji a pak se radovali z toho, že o něm nikdo nic netuší. Když se o něm ostatní nedozvědí, možná se jím budete těšit vy, když se ale dostane do příběhu, budou jím překvapeni všichni hráči a ještě jim prozrazením tohoto tajemství můžete připravit nevšední zážitek. Proto vymyslíte-li pro svou postavu tajemství, tvořte ho s tím, že se do hry dostane a bude hrát v příběhu významnou roli (tajemství by ale nemělo způsobit rozpad skupiny). Za to, že bude tajemství prozrazeno, jste zodpovědní jen a jen vy, nečekejte, že to někdo udělá za vás. Nikdo jiný, snad s výjimkou Průvodce hrou, o něm totiž neví!

***Příklad:** Karolína při hraní invizitorky Moreny schválně vyhledává situace, kde může vyplout na povrch náznak toho, že si četla v zakázaných knihách. Když družina objeví v kobce, kde byl před porpravou vězněm povolávací mrtvých, záhadný nápis, nechá Karolína Morenu, aby se přede všemi podeřkla, že těm slovům rozumí. Jindy inkvizitorka nechá na svém slavníku ve společné místnosti v hostinci ležet útržek papíru s poznámkami o rituálech černé magie. Všichni hráči se baví tím, jak se pak Morena snaží tyto nehody zamlouvat a vysvětlovat. A jak na ni její druh, řádový rytíř Odolen, pohlíží se stále větší hrůzou, protože si o ní domýšlí věci ještě horší, než jaká je skutečnost.*

Ztvárnění postavy ve hře

Zamyslete se, jak budete svou postavu ve hře ztvárňovat. Už byste měli mít za sebou s ostatními hráči diskusi o tom, jestli se budete snažit hrát své postavy téměř jako na divadle, nebo zda to bude spíš vyprávění o jejich činech. Přesto ale zbývá mnoho situací, kdy ani při hereckém ztvárnění nemůžete vše podat jen přímou řečí a svým pohybem. Stejně tak ani při vyprávění o hrdince není nutné zůstat jen vzdáleným, nezaújatým vypravěčem. O svých postavách můžete mluvit ve třetí osobě, i když pohybem předvádíte, co říkáte („Jarík nasadí šíp na tětívu a zamíří.“), ale také v první osobě, jako byste svou postavou sami byli, přestože jen sedíte u stolu („Nasazuji šíp na tětívu a mířím.“). Oba přístupy můžete střídát a kombinovat podle situace a nálady. Vyprávění v první osobě může být někomu nepřijemné, stej-

ně jako herecké ztvárnění postavy, třetí osoba zase některým hráčům připadá příliš odtaziťa. Časem si ale jistě najdete tu správnou cestu a nebude vám to činit problém.

S hraním postavy také souvisí ztvárnění jejich charakterových vlastností. Pokud je vaše postava prchlivá či vznětlivá, měla by také vznětlivě reagovat; jestliže představujete postavu klidnou a mírumilovnou, měla by se snažit prchlivou postavu uklidňovat. Charakter vaší postavy by se měl ve hře projevovat, aby hrdinové nepůsobili jako mlčenliví mstitelé, kteří se neohroženě a bez známek pochyb či strachu vrhají do nebezpečí. Stejně tak ale berte ohledy na ostatní hráče a jejich postavy. Hrajete-li upovídáného vtípalka, který nezavře ústa, jak je den dlouhý, může se stát, že nepustíte nikoho dalšího ke slovu a tím ani k samotnému hraní. Pokud se odmítnete účastnit jakékoliv nebezpečnější akce, protože je vaše postava strašpytel, připravujete ostatní – a vlastně i sebe – o zápletku a zajímavé dobrodružství. Průvodce pak okrádáte o přípravu, kterou si pro takovéto příhody udělal. Pamatujte, že koncept vaší postavy není omlouvou pro to, že ostatním kazíte zážitek ze hry.

Podpora ostatních

Jak tedy hrát tak, abyste zábavu nenarušovali, ale naopak podporovali? Především je potřeba si vybrat takový koncept postavy, který k narušování nepovede. Pokud jste se s ostatními nedohodli na tom, že chcete řešit i rozbroje v samotné družině dobrodruhů, vyhněte se konceptům postav, které obsahují slova jako „neústupný“, „pohrdá“, „nesnese“, „nedovolí“, „zabíjí na potkání“ a podobně. Postavy, které jsou nepřátelské, neústupně trvají na svém nebo problémy okamžitě řeší násilně, často znemožňují vydat se některými cestami, a vytvářejí tak problémy, když zatarasí všechny zábavné cesty, kterými se může příběh ubírat. Pokud takovou postavu opravdu hrát chcete, alespoň nepřipusťte, aby se tento rys projevovat v rámci družiny. Určete si například, za jakých okolností je vaše postava ochotná potlačit své přesvědčení, a zařídte, ať takové okolnosti ve vaší družině platí. Dobrou motivací tohoto druhu může být například vděk za záchranu života a z toho plynoucí respekt k mínění jiné postavy v družině.

Snažte se také dávat prostor svým kamarádům a hraním své postavy vytvářejte situace, v nichž mohou zazářit oni – bude-li se touto radou řídit ještě



alespoň jeden z vašich spoluhráčů, dříve či později se objeví situace, v níž může zazářit i vaše postava! Když budete hrát pro sebe, možná si zahrájete sami, budete-li hrát i pro ostatní, budou se bavit všichni.

PRŮVODCOVSKÁ PŘÍPRAVA

Upírali zraky do tmy. Na dně malého člunu si vezli lup, který se jim podařilo ukrást pirátům přímo pod nosem. Lup, který představoval malé jmění. Ale to nemuselo nic znamenat, protože piráti jim byli v patách a nad říční hladinou se rýsovala dračí příd. Šplouchání třiceti vesel naznačovalo, že hrdinové ve svém malém člunu nemají šanci utéct.

Do temné vody kolem nich začaly dopadat střely.

„Skvělé, a co teď?“ zakřičel strážník a nazdařbůh vystřelil z luku proti pirátské lodi.

„Teď je řada na Horgmirovi. Dej mu znamení. Za chvíli budou pod tím útesem. Doufám jenom, že se ten šílený trpaslík nevyhodí do vzduchu.“

Strážník rychle vystřelil vysoko nad řeku zapálený šíp a mrštil sebou na dno lodi. Skrčen, aby neposkytoval nepřátelům snadný cíl, chvíli čekali se zatajeným dechem. Pak se ozval výbuch a hřmot. Skalisko nad řekou se v mžiku rozpadlo a hromady kamenů se řítily dolů k hladině – přímo na plavidlo pronásledovatelů, které rozbily na kusy. Křik pirátů brzy zůstal za nimi, jak je proud odnášel pryč.

„Výborně, přístaviště by mělo být za dalším obyhem. Vůz by tam už měl čekat.“

Dřevo zapraštělo, jak bok lodi narazil do zpráchnivělého mola. Bez meškání se dali do práce. Přeházet tři těžké trublice plné zlata z lodě na vůz zabralo pěknu chvíli.

„Tak, a je naloženo. Ještě to musíme odvézt za Šilhounem a vyzvednout si odměnu.“

Dobrodruh postoupil, aby vyskočil na kozlík. V tu chvíli však ztuhl. Ze stínů se vyloupila skupinka mužů. V očích nepřátelství, prsty na pákách natažených samostřilů.

„Šilhoun se rozhodl ušetřit vám cestu a vyzvednout si to zlato sám.“ Svým zlomyslným výrazem překupník jen potvrdil svou přezdívkou. „Doufám, že nemusím říkat, že když budete trvat na odměně, dostane se vám pouze opeřených šipek.“

Nikdo nepromluvil, odpovědi mu byly jen nenávistné pohledy podvedených dobrodruhů. Na odpor se však nikdo nepostavil. Šilhoun s dalším uchechtnutím naskočil na kozlík. Jeho muži ho opatrně následovali, přičemž nespustili prsty ze spouští. Pak už jen pře-

kupník švihl opratěmi: „Děkuji vám, pánové. Byla radost spolupracovat s takovou bandou důvěřivců. Miluju, když jde všechno podle plánu!“

Dívali se za ním, dokud vůz nezmizel za zákrutou.

„To nejsi sám, kamaráde,“ strbl dobrodruh plachtu, která pokrývala dno člunu a která ukryvala pravé bedny se zlatem. „Vypadneme odsud, než ten podražák zjistí, že si odváží jen hromady kamení.“

Průvodce není jediný, kdo tvoří hrou příběh – hráči rozhodnutími za své postavy vybírají z možných cest, kterými se bude děj ubírat. Proto by si Průvodce neměl plánovat cestu, kterou postavy provede, měl by být naopak otevřený směrům, jimiž se chtějí hráči vydat. Přesto ale nese velký díl zodpovědnosti za to, že se ve hře bude stále něco dít a že bude příběh soudržný. K tomu je potřeba trocha improvizace, které se samozřejmě lze naučit, ale se správnou přípravou je možné omezit ji na nutné minimum.

Příběhy a jejich struktura

Výpravy a příhody

Nejprve si musíme vysvětlit, z jakých částí se příběhy v DRAČÍM DOUPĚTI skládají. Život hrdiny je dlouhou ságou, která v sobě obsahuje nespočet událostí, z nichž většina se ani netýká jeho hrdinských činů. Ve hře se budete věnovat jen té části, kdy se vaši hrdinové účastní nějakého dobrodružství. Takových ale může být v jejich životě více, mohou jedno na druhé navazovat, být nějakým způsobem propojená a mohou být také různě dlouhá. Jak tedy poznáme, co je dobrodružství? Jedno dobrodružství je jedna velká kapitola života hrdinů, ve které se věnovali snaze dosáhnout nějakého významného cíle, ať už uspěli nebo ne. Na konci dobrodružství by se měly uzavřít všechny příběhové linie, nebo alespoň jejich většina. Dobrodružství v DRAČÍM DOUPĚTI se proto rovnají zhruba takovým příběhovým úsekům, jaké zabírá jedna kniha nebo obsažený dobrodružný film. Příkladem velmi rozsáhlého dobrodružství s několika liniemi může být PÁN PRSTENŮ z pera J. R. R. Tolkiena, který byl převeden i na filmové plátno.

Kdybychom však pracovali jen s pojmem dobrodružství, moc by nám to v přípravě na hru nepomohlo. Proto potřebujeme ještě alespoň pojmy *výpravy* a *příhody*. Výpravy jsou kratší jednoduchá dobrodružství, nebo části rozsáhlejších dobrodruž-

ství, která mají určitý krátkodobý cíl – často dosažení nějakého místa, získání důležitého předmětu či informace, nebo vykonání náročného úkolu. V PÁNU PRSTENŮ by tak výpravou byla cesta hobitů do Roklinky nebo průchod společenstva skrz Morii. Příhody jsou potom nejmenším stavebním kamenem dobrodružství – každá příhoda představuje nějaké setkání a vyjednávání nebo nějakou překážku, obtíž či drobný úkol, které je třeba překonat či vykonat, aby mohla výprava zdárně pokračovat. Na cestě do Roklinky by to například mohlo být setkání s Prstenovými přízraky na Větrově, nebo před vstupem do Morie luštění hesla potřebného pro vstup a útěk před chapadlovitou příšerou. Jejich cílem je zajistit, aby se ve hře stále něco dělo a hra příjemně ubíhala, ale aby cesta k cíli nebyla příliš jednoduchá. Zábava v DRAČÍM DOUPĚTI totiž z velké části spočívá v překonávání překážek.

Samozřejmě ne vše, co se ve hře děje, musí být *příhoda*, je ale potřeba si uvědomit, že DRAČÍ DOUPĚ se od prostého vyprávění liší tím, že hráči a jejich postavy musí mít stále ve hře možnost něco aktivně dělat. Zatímco spisovatel si může dovolit dlouhé popisy prostředí nebo situací, na které nemají jeho hrdinové vliv, ve hře by se nemělo stávat, že hráči nemohou skrze své postavy do dění nijak zasáhnout. Pokud už se objeví situace, ve které se hráč zeptá: „A může to moje postava nějak ovlivnit?“, odpovědi by nemělo být „ne“. Průvodce se tomu ale může vyhnout způsobem přípravy, kdy bude příhody vytvářet s tím, že v nich vždy postavy (a tím i jejich hráči) budou mít možnost něco dokázat nebo změnit.

Zápletky

Každá výprava a vlastně i každá příhoda potom má svoji zápletku – tedy nějaké uvedení do situace, zasažení do prostředí a vysvětlení vztahu k hrdinům. Zápletky představuje důvody, kvůli kterým se hrdinové vydávají na jednotlivé výpravy a kvůli kterým jsou ochotní podstupovat nebezpečí jednotlivých příhod. Když totiž nebudou mít hráči s postavami důvod na výpravu vyrazit, velice pravděpodobně se na ni nevydají, i když to bude znamenat, že nebudou mít ve hře co dělat. Nezanedbávejte proto zápletky a naopak skrze ně nabízejte postavám důvody, proč se na výpravu, na niž jste se připravili, mají vydat. Zápletky mají za úkol vytvářet pro postavy příležitosti k aktivitě a motivovat je k jednání. Takovými motivacemi mohou být například vidina zisku, ná-

prava bezpráví či křivdy, pomsta, pomoc, přísaha, slib, splacení dluhu...

Příprava dobrodružství

Jak tedy vlastně vytvářet příběhy a dobrodružství pro DRAČÍ DOUPĚ? Možných pojetí je více – od přístupu, kdy postupně stavíte před hráče jednotlivé příhody, nevidíte v přípravě dál než na konec jedné výpravy a prvky spojujete do soudržného příběhu zpětně, až po postup, kdy naopak nejprve promyslete příběhové pozadí na několik her dopředu a podle toho vybíráte jednotlivé příhody i zápletky výpravy. Oba přístupy mají své výhody a nevýhody, které si ještě vysvětlíme. Především je však důležité, aby se hráči v každý okamžik hraní bavili a aby za sebou viděli nějaký pokud možno spojitý příběh, který společně hrou vytvoříte.

K tomu je potřeba dávat hráčům pravidelně příležitosti ke hraní, tj. řešení a rozhodování nastalých situací, a zároveň jednotlivé příhody, ale také výpravy a v širším měřítku i dobrodružství spojovat a uvádět do souladu. To lze buď plánovat, nebo provádět zpětně. V prvním případě záleží na vaší přípravě, ve druhém na schopnosti improvizovat. A zatímco schopnost improvizovat je dána především zkušeností Průvodce, k přípravě lze už od začátku přistoupit několika způsoby.

Krabice s pískem

Nejjednodušší je omezit přípravu na minimum a k příběhu přistupovat jako ke kreslení dřívkem do krabice s pískem – přidáváte, co vás zrovna napadne a čím se zrovna budou hráči bavit. Když narazíte na

Nenechejte s dobrými nápady

Nikdy nezapomeňte, že nepíšete román, do kterého hráči nemohou zasahovat. Příběh naopak z větší části stojí na jejich rozhodnutích. Jestliže tedy máte připravený nějaký úžasný moment, který si schováváte na později, pak hráčům dejte možnost zažít jej raději hned. Hráčská rozhodnutí mohou způsobit, že později nebude možnost jej použít, a navíc jim úžasný moment na konci nic nepřinese, pokud se budou nudit, než se k němu dostanou. Nenechávejte si tedy dobré nápady na později – nemusí se na ně dostat, mohli byste je zapomenout a beztak časem vymyslíte nové a lepší.

nesrovnalost, prostě jen něco „umažete“ a překreslíte. Pro okamžitou zábavu to jistě není špatný postup, ale při pohledu byt' jen z malé vzdálenosti zjistíte, že se jedná o jeden velký zmatek – příběh hrdinů nemá hlavu ani patu, v prostředí se objevují nesmysly jako několik loupežnických tlup operujících v okolí bezvýznamné stezky, po níž nemají důvod projíždět žánní kupci, a sama možnost upravování jednou daných skutečností potom vytváří zmatek v hlavách hráčů a nakonec i postav.

Korálky na niti

Opačným pólem je příprava, která zahrnuje detaily prostředí, chování nehráčských postav a především příběhovou linku, která zaručuje, že odehraný příběh bude soudržný, neztratí tempo a snad bude i v každém okamžiku zajímavý. Jako by si Průvodce předem natáhl nit (příběhovou linku) a připravil v pevném pořadí korálky (příhody a cizí postavy), které se na ni navléknou, aby vytvořily působivý obrazec. Jenže aby takový příběh proběhl podle plánu, musí být obvykle připravený bez ohledu na rozhodnutí hráčů a jejich hrdinů. V nejhorších případech si pak Průvodce naplánuje nejen směřování příběhu, ale i to, jak se v kterém okamžiku zachovají a rozhodnou hrdinové, a když se nakonec při hře zachovají jinak, jejich snahy odsoudí k nezdaru, protože na takovou situaci není připravený. Vklad hráčů do hry se tak omezuje na minimum a z nich samých se stávají spíše herci s předem určenými rolemi.

Čekající svět

Někteří průvodci si proto vytvářejí sice podrobnou a soudržnou přípravu, ale bez příběhových linek, právě aby zachovali vliv hráčských rozhodnutí na směřování příběhu. Taková příprava může být velmi obsáhlá, propracovaná a plná zajímavých nápadů, ale pokud se ve světě, který takto Průvodce vytvoří, nic moc neděje, stává se neúčinnou. Jestliže nic netlačí hrdiny k nějakému konání, protože Průvodce je jen „nečinným bohem“ a nenabízí zápletky s obavou, aby se hráči necítili manipulováni, brzy všem dojdou nápady, co by se dalo dělat, a hra se pomalu, ale jistě zastaví. Průvodci tak zbude velké množství materiálu, který ale zůstane nevyužit, protože nedokáže a vlastně ani nechce hráče přimět k tomu, aby přistoupili na jeho přípravu.

Problémům těchto přístupů se lze vyhnout, když o nich víme a když vhodně skloubíme jejich výhody.

Přípravu a následný průběh hry si můžeme dobře představit jako skládání kostek domina nebo dílků puzzle do nějakého obrazce. Zda se bude výsledný dojem podobat více dominu, nebo spíše skládačce, záleží na tom, jak chceme danou výpravu pojmout.

Kostky domina

O něco jednodušší možností je pojetí výpravy jako cesty, kdy hrdinové procházejí nějakým prostředím, z jednoho místa na druhé, a mezitím zažívají různé příhody. Zvenku se to podobá „navlékání korálků na nit“, rozdíl je však v tom, že příhody nemá Průvodce nachystané v pevném pořadí, ale vybírá je ze své přípravy tak, jak zrovna do příběhu zapadají – stejně jako hráč domina vybírá ze své zásoby kostek takovou, která navazuje na utvořenou řadu. Oproti hráči domina má ale Průvodce více prostoru pro výběr příhod a více možností, jak je do hry uvádět.

Ze všeho nejdůležitější je vytvořit cíl výpravy a zápletku, která bude hrdiny popohánět k dosažení daného cíle. Až potom se pustí do výběru či tvorby a rozřazení příhod. Zároveň si Průvodce může určit takzvané uzlové body, tedy příhody či události, které budou v příběhu stát na nějakém určitém místě, ať už v prostoru nebo čase. Takovým klasickým uzlovým bodem může být například nečekaný zvrat, který nejlépe vynikne nedlouho před koncem výpravy a který postaví dosavadní události do nového světla. Ostatní příhody si pak rozdělíme do skupin podle toho, zda záleží, či nezáleží na jejich postavení v prostoru nebo čase výpravy, a podle toho, mezi kterými uzlovými body by se měly nacházet (například před zvratem nebo až po něm).

Jak je vidět na příkladu, připravené příhody mohou a měly by mít vytyčený nějaký společný směr, kterým se bude výprava ubírat. Samotný průběh hry ale bude záviset na tom, kterou cestou se pustí hráčské postavy, jak dopadnou příhody (zda budou hrdinové úspěšní, či nikoli), a jak je bude do hry přidávat samotný Průvodce. Pamatujte, že výhodnější je uvádět příhody do hry podle toho, zda jsou pro ně splněny předpoklady, a podle momentálního zájmu hráčů, než když si vše napevno naplánujete a veškeré narušování plánu budete potírat. Všimněte si, že k „Perlíku vzpoury“ není přiložena mapa. To proto, že místa, která jsou zmíněna v zápletkách (pevnost, hostinec, most přes řeku), mohou být zasazena do cesty prostě podle okamžité potřeby, místo aby k nim museli dobrodruzi nejprve dojít.

Příprava by měla být především oporou Průvodci, aby se nestalo, že nebude co ve hře řešit, nebo že hráči v některou chvíli nebudou vědět, kam se vypravit. Průvodce by proto měl nabízet hráčům skrze zápletky a příhody důvody, proč řešit právě to, co si připravil. Stejně tak by ale měl Průvodce reagovat, pokud hráče ve hře něco zaujme, a měnit své plány podle toho. Proto je více než vhodné připravit si také několik příhod či protivníků, které je možno do hry uvést v kteroukoli chvíli, klidně i bez souvislosti s cílem výpravy nebo některou ze současných či budoucích zápletek. Takové příhody Průvodci umožní zabavit hráče, než vymyslí nové směřování příběhu a přizpůsobí se tak tomu, co ostatní hráče zajímá.

Možnosti, které jsou v příkladu uvedené pod nadpisem „Rozuzlení“ však nejsou jediné, ke kterým lze dojít. Je to vlastně pomůcka, díky které se může Průvodce připravit na zakončení příběhu. Jestliže však hráči přijdou s nějakým jiným, nečekaným řešením, a to se také bude často stávat, nezbyvá už Průvodci než trochu zaimprovizovat. V takovém případě by ale měl mít díky průběhu hry připravených dost cizích postav, které může v podobných situacích využít.

Díky puzzle

Druhou možností je zasadit výpravu do nějakého prostředí, kde se budou postavy pohybovat volně, přecházet po místech v okolí a různě se vracet. Cílem hrdinů v takovém případě není dosáhnout konce cesty, ale jejich poslání spočívá obvykle v průzkumu, detektivním pátrání či nalézání určitých míst či předmětů.

Zvláštním případem takového prostředí je podzemí, například rozsáhlá sklepení zaniklého hradu, kam byli odvěčeni zajatci, staré doly nebo jeskynní komplex skrývající poklady trpasličího klanu. Podzemí či jeskyně mají tu výhodu, že pohyb hrdinů je tu omezen stěnami a Průvodce může při přípravě do určité míry předvídat, kam se postavy mohou vydat.

Tvoříte-li tedy výpravu, kde úkolem dobrodruhů není putovat odněkud někam, připravte si příhody jako dílky skládačky. Příhody navažte na určitá místa v prostředí, na (nehráčské) postavy, které se v něm pohybují, nebo je nechejte „spustit“, když hrdinové způsobí, že pro danou příhodu nastane příznivá situace. Opět si příhody rozřaďte podle časových úseků, během nichž se mohou udát, a doplňte případné uzlové body. Nezapomeňte také na příhody a si-

tuace, které mohou nastat ve kterémkoli okamžiku. Měly by to být především takové příhody, jejichž vyústění hrdiny přiměje k nějaké akci. A samozřejmě to nejdůležitější – vše uveďte zajímavou zápletkou!

V Průvodcově přípravě v příkladu čeká na hrdiny na každém rohu nějaká zajímavá situace, přesto by si měl připravit ještě alespoň dvě příhody, které může do hry uvést kdykoliv, pokud by se hra zadržela a hráči nevěděli, jak dál. Půjde-li vše hladce a hrdinové budou mít stále co dělat, tyto příhody vytvořené navíc vůbec nevyužije. To ale není žádné neštěstí, zbylé příhody si můžete schovávat na později a jen je trochu upravit, aby dobře zapadly do právě připravované výpravy. Nesnažte se mermomocí využít všechnu svou přípravu, nechte příběh ubírat se přirozeně a nepoužité nápady si nechávejte na později.

Tvorba příhod

Stavba příhody

Jak v případě „domina“, tak v případě „skládačky“ je podstatné, aby příhody měly vícero možných vyústění. Základní jsou úspěch a neúspěch např. při překonávání překážky, možností je ale více, třeba podle toho, jakým způsobem se hrdinové rozhodnou situaci v příhodě řešit. To potom může ovlivnit výběr nebo zbarvení další příhody – když budou hrdinové medvěda, na kterého narazí v lese, zahánět, nebo se před ním schovají a počkají, až sám odejde, bude k nim později místní poustevník vstřícnější, než když medvěda zabijí. Úspěch může znamenat oproti neúspěchu získání nějaké výhody do budoucna, v žádném případě by ale po neúspěchu neměl následovat pouhý trest – naopak by měl i neúspěch otevírat nové možnosti, i kdyby to mělo znamenat jen více příhod, kterým se mohli jinak hrdinové vyhnout. Neměly by to ale být jen další překážky, které oddalují cíl výpravy.

***Příklad:** Při průzkumu jeskyně zavalí východ kus zřícené skály. Pokud by se snad družině nepodařilo balvan odvalit, má Martin jakožto Průvodce připravený náhradní scénář, kdy se budou muset probít potmě podzemím plným bladorových a slizkých tvorů k jinému otvoru ústícímu na povrch. Dostanou se tak ale i do opuštěného trpasličího domu, o jehož existenci dosud neměli ani tušení.*

O něco později jeden z dobrodruhů neuspěje ve snaze omráčit a zajmout lapku, aby jej mohl

Kostky domina: Perlík vzpoury

Téma: útisk jiných ras lidmi

Príběhové pozadí

Ve městě Starhradu žila trpasličí komunita, v jejímž čele stál stařešina Orm. Lidé trpaslíkům vyčítali, že půjčují na vysoké úroky a nectí lidské bohy. Městská rada poté uvalila zvláštní daň na domy těch trpaslíků, kteří se nezřeknou víry předků. Orm si proto nechal poslat z hor Perlík vzpoury – válečné runové kladivo, které podle pověsti zajistí vítězství těm, kteří se oprávněně a spravedlivě brání útisku. Jenže trpasličí rebelie byla přesto rozdracena. Orm sice unikl do hor, ale mnoho trpaslíků zemřelo a jeho syn Fjal byl zajat. Proč Perlík vzpoury selhal?

Zápletka pro postavy

Postavy dorazí v horách na místo, kde se dva zlobři chystají dorazit starého trpaslíka zavaleného kamenem. Pokud jej hrdinové zachrání, vyžádá si od nich z posledních sil přísahu, že odnesou válečné kladivo, které leží nedaleko od něj, jeho synovi do Starhradu. Své ani synovo jméno říct nestihne a umírá.

Príhody

- » Nad stezkou, po níž družina jde, se spustí kamenná lavina, před níž je třeba uniknout do bezpečí.
- » Bratři zabíjených zlobřů postavy vystopují, obklíčí pevnost, kde hrdinové přespávají, a žádají jejich vydání.
- » Kupec v hostinci zahlédne runové kladivo a chce je od postav mermomocí koupit.
- » Horalé v přítomnosti dobrodruhů nadávají na trpaslíky, jejich lakotu a probírají příčiny vzpoury ve Starhradu, o níž se něco málo doslechli.
- » Cesta zavede hrdiny k osamělé věži šíleného mága, který postavy uvítá, ale pak je nechce pustit pryč a klade jim do cesty mámení a klamy.
- » Gryfové zaútočí na dobrodruhy, protože se přiblížili k jejich hnízdům.

Uzlový bod: Věci se komplikují

Postavy sestoupí z hor. Starý trpaslík zahlédne Perlík vzpoury a prozradí postavám, co to vlastně nesou. Vysvětlí jim důvody vzpoury z pohledu trpaslíků a řekne jim, kdo byl Orm a že jeho syn Fjal je ve Starhradu věznem. Družiníci nejspíš kladivo zamaskují, protože je zjevné, že zde v ní-

žinách a zejména ve Starhradu by je s ním lidé neviděli rádi.

Príhody

- » Družina narazí na dřevorubce, kteří se chystají upálit chycené víly, protože tvrdí, že jim zahubily kamarády. Víly nabízejí svědectví lesních skřítků, že jsou nevinné, ale podle dřevorubců jsou s nimi skřítky smluveni.
- » V lesích najdou postavy střeleného jelena, kolem jeho místní pán a obviní je z pytláctví. Jejich jedinou obhajobou může být dopadení skutečných pytláků.
- » Potulný minstrel se beznadějně zamiluje do hrdinky – členky družiny. Je-li ona jiné rasy, bude minstrel člověk, v opačném případě půjde o elfa. Bude nutit hrdince drobné dárky a odmítne-li ho, pomstí se vylhanou baladou.
- » Z křoví těsně před dobrodruhy vyrazí divočák a v panice z blízkosti lidí na ně zaútočí.
- » Strážníci na mostě žádají mýtné, od příslušníků cizích ras vybírají dvojnásobek.
- » Do hostince dorazí podezřele se chovající chlapík. V noci se ukáže, že jde o alchymistu pronásledovaného vyvolaným běsem. Démon jej dožene a on hledá pomoc u dobrodruhů.

Rozuzlení

Ve Starhradu postavy zjistí, že Fjal se volně pohybuje po městě a agituje mezi trpaslíky, aby přestoupili na lidskou víru. Je zlomený a hodně pije. Může postavám prozradit, že příčinou neúspěchu vzpoury byl on. Městští konšelé se totiž o chystané rebelii včas dozvěděli a aby zlomili moc Perlíku, poslali za Fjalem prostředníka. Ten mu namluvil, že určitá náboženská sekta si přeje vítězství trpaslíků a chce na jejich vzpouře přispět penězi. Tím, že Fjal peníze přijal, přestala být vzpoura spravedlivá, a Perlík neprojevil svou moc. Fjal byl nějaký čas ve vězení, ale pak přijal nabídku propuštění za to, že bude sloužit městské radě.

Jak příběh dopadne, závisí na hráčích. Mohou se pokusit například dát Fjala dohromady a udělat z něj vůdce nové vzpoury, nebo odnést Perlík zpátky trpaslíkům do hor, případně jej předat konšelům Starhradu. Pro jistotu si Průvodce rozmyslí, jak se budou ve kterém případě chovat městští konšelé, Fjal či jiní trpaslíci.

Díky puzzlu: Tajemství černého vína

Téma: cena bohatství

Příběhové pozadí

Rod Vranoviců z Lučína, vlastníků rozlehlých vinic, si to rozházel u jisté čarodějnice. Ta vyslovila kletbu: „Kéž pro své víno vykrváčíte!“ A škodolibě jim poradila, že nyní mohou vyrobit skvělé víno černorudé barvy a nenapodobitelné chuti. Stačí, aby kterýkoliv příslušník rodu nechal skanout kapku své krve do vína, pronesl zakletí a zapečetil hrdlo lahve rodovou pečeti. Vranovici udrželi recept v tajnosti a na černém víně pohádkově zbohatli, ovšem staly se z nich jen bledé přízraky. Skutečného naplnění však kletba došla až tehdy, když všechny vranovické muže našli s podřezanými hrdly v jejich domě. Za viníka byla označena jejich sestra Tichava, která zmizela a s ní se ztratilo i tajemství výroby černého vína.

Zápletka pro postavy

Ctížádostivý obchodník Neplach z města Lučína najme dobrodruhu, aby pro něj odhalili tajemství Vranoviců a umožnili mu výrobu černého vína. Recept by mohl být ukrytý na jednom ze tří míst patřících dříve Vranovicům – dům se sklepy ve městě, vinice s lisovnou za městem a lovecký zámeček v blízkých lesích. Žádné z nich však není snadné prohledat.

Příhody

» V domě Vranoviců straší, nábytek létá vzduchem, dveře se zamykají, zjevují se přeludy. Vše je práce duchů zavražděných Vranoviců, kteří požadují veřejné odhalení svého vraha a únosce sestry Tichavy. Družině za to nabídnou prsten s rodovou pečeti, který je prý podstatou receptu na černé víno (kvůli záchraně sestry pomlčí o krvi).

» Vinice pustne, neboť v lisovně se usadil bazilišek, jehož je třeba vyhnat či zabít. Jsou zde hromady lejster a mezi nimi smlouva na pronájem skladu v lučinském říčním přístavu na sto let „panu V.“. Jde o tajný pronájem Vranovicům. (Pozn.: Při neúspěchu – ústupu z boje – lze nechat později baziliška usnout a dát družině šanci se dovnitř propílit tajně.)

» V prázdném skladu v přístavu vyplaší družina žebračka, který se dá na útěk. Může prozradit, že zde pracoval pro Vranovice jako nádeník a jednou prý tajně shlédl výrobu černého vína – kápnutí krve člena rodu, zaklínání, jemuž nerozuměl, a zapeče-

tění lahve rodovou pečeti. Taky ví, že zde po smrti Vranoviců zůstalo mnoho lahví černého vína, které si později přijeli vyzvednout lidé obchodníka Neplacha. Ze skladiště vede tajná chodba do sklepení domu Vranoviců. Je v ní rodová krypta a uvnitř ukrytý pečeti prsten.

» Lovecký zámeček vlastní nový pán. Je ochoten ho dobrodruhům zpřístupnit, pokud se jim podaří vycílit jeho syna, beznadějněho padavku, aby se dokázal za tři dny zúčastnit turnaje. Když uspějí, v zámečku sice nic nenajdou, ale pán jim z vděčnosti poradí, že rodinným přítelem Vranoviců byl bankéř Grabiš. (Pozn.: Při neúspěchu může pán dát blahosklonně družině druhou šanci, když dopadne lapky řádicí na jeho panství.)

» U Grabiše narazí družina na cizí žoldáky, kteří bankéře mučí, aby prozradil tajemství černého vína. Najal si je Neplachův obchodní konkurent Vlad. Za svou záchranu Grabiš prozradí slova zaklínání, které je nutno pronést při pečetění vína (o potřebě rodové krve nic neví).

Uzlový bod: Vladova nabídka

Ve vhodný okamžik, případně kdyby se hra začala vléct, vyhledá kupec Vlad postavy a nabídne jim, aby pracovaly pro něj. Prozradí jim, že drží v zajetí žoldnéře, který za Neplachovy peníze vedl vyvraždění Vranoviců a je ochoten to přiznat – Neplach je tedy již odepsaný. Žoldněř však neví, co se stalo s Tichavou. V domě nebyla, ale možná ji pro Neplacha zajala jiná skupina. Vlad chce, aby hrdinové využili Neplachovy důvěry, prohledali jeho dům a zjistili, zda má Tichavu. Pokud ano, mají ji dovést k Vladovi, aby z ní vymámil tajemství černého vína.

Příhody

» V Neplachově domě je skutečně držena pod zámek Tichava. Ani mučení ji nepřimělo prozradit mu recept na černé víno, promluvila pouze o víně uskladněném v přístavu. Případný pokus o své vysvobození Tichava odmítne jako další z Neplachových triků.

» Žoldněři, kterého držel Vlad v zajetí jako klíčového svědka, se podaří s pomocí svých druhů uprchnout. Vladovi lidé uprchlíky obklíčili ve starých říčních docích, ale nemohou je dostat z úkrytu. Vlad požádá hrdiny o pomoc.

» Pokud postavy odevzdají Tichavu Vladovi bez dohody s duchy jejich bratrů (například proto, že pečetní prsten našli i bez jejich pomoci), duchové je v noci napadnou a pokusí se je zastrašit, aby změnili své rozhodnutí.

Rozuzlení

Postavy mohou dokončit práci pro Neplacha, musí však buď získat pečetní prsten bez pomoci duchů, nebo je nějakým způsobem podvést, aby

přinutit k prozrazení úkrytu celé bandy, a brozí, že lapka uprchně. Zde Martin nouzový plán připravený nemá. Napadne jej ale vyložit neúspěch postavy nikoliv tak, že hrdina lapkovu hlavu netrefil toporem své sekery, ale že ji naopak zasáhl až příliš silně. Lapka náhle leží na zemi v tratolišti krve, jeho tělem probíhají záskuby a souboj se změnil v zoufalou snahu zachránit nepříteli život, aby jej vůbec bylo možno vyslechnout.

Když budou následky neúspěchu stejně zajímavé jako úspěch, nebudete se muset bát toho, že se vás budou snažit hráči přechytračit, nebo že budou nějak podvádět. Nikdy ale nesmí neúspěšná příhoda znamenat zastavení příběhu. Narazí-li hrdinové na dveře, které nedokážou otevřít, nesmí tím pro ně postup v dobrodružství skončit. Vždy se proto při vymýšlení příhod zamyslete, jaké jsou možnosti, když hrdinové v této příhodě uspějí a když neuspějí, jaký budou mít vliv různé způsoby řešení problému. Kdyby se měla hra po neúspěchu zadrhnout, můžete použít takzvaný úspěch s výhradou – znamená to, že postavy uspějí, ale ne vše se podaří, jak si přály. Nenutte hráče čerpat zdroje jen proto, že neúspěch by nikam nevedl.

Příklad: *Travička Měša neuspěla v hodu na odemčení tajných dveří paklícem a nemá již žádné duševní zdroje, jejichž vyčerpáním by mohla dosáhnout úspěchu – poslední duševní jízva jí umožnila skrytý vstup vůbec objevit. Průvodce Martin ji přesto nechá zámek odemknout, ale za dveřmi bude zrovna procházet hlídka, která spustí poplach.*

Klidně si ke každé příhodě udělejte poznámky, kterou další příhodou může výprava pokračovat, když hrdinové uspějí a když neuspějí, nebo podle způsobu, jakým budou příhodu řešit. Rozhodnutí hráčů by mělo vždy hrát roli.

jim jej vydali a Neplachovi zároveň zůstala Tichava jako zdroj krve. Nebo mají možnost předat vše Vladovi za vyšší částku. Mohou také vyhovět duchům, usvědčit Neplacha a Tichavě zajistit volný odchod, když zamlčí tajemství výroby vína (jinak se z ní stane štvaná zvěř). Konečně mohou zkusit nějak zkombinovat různé varianty – například naoko Neplachovi vše vydat a získat od něj odměnu, pak osvobodit Tichavu a usvědčit Neplacha z vraždy.

Řazení příhod

Důležitým momentem přípravy je rozřídění vybraných či vymyšlených příhod. Je jistě možné vytvořit si jen nerozříděnou zásobu, ze které Průvodce vždy ve správný okamžik vybere správnou příhodu, ale má své výhody vytvořit si z celého souboru příhod několik menších podle toho, kdy by se mohly v příběhu objevit. Podle fáze, v níž se hra nachází, může Průvodce vybrat jen z menšího počtu příhod a nemusí se probírat všemi a přemýšlet, jestli jsou v dané chvíli vhodné.

Jak už jsme zmínili výše, je dobré vytvořit v příběhu nějaké uzlové body, to znamená situace nebo zvraty, které by měly nastat ve všech případech – tedy alespoň dokud se hráči od příběhu neodklonili tolik, že by nemělo smysl v něm dál pokračovat. Jednotlivé příhody si pak rozdělte do skupin podle toho, zda je vhodnější, aby se udály

Opravdu nesmějí postavy skončit ve vězení?

Samozřejmě, že pokud se postavy perou v hostinci, porušují zákon o veřejném nošení zbraní nebo napadnou strážce, můžou (a pokud nejsou strážce úplně neschopné, pak by i měly) skončit ve vězení. Nesmí to ale znamenat, že nebudou mít možnost nic dělat. Sebrat hráči z rukou možnost hrát je v mém rozporu s tím, o co by ve hře mělo jít. I vězení, které tyto možnosti zdánlivě bere, tak může být příležitostí k dalšímu vývoji v dobrodružství – postavy se mohou pokusit přemluvit strážce, vypáčit zámek, vysadit mříže, jedna z postav, která unikla, je může zkusit zachránit, skrze okno celý mohou po žebrákově poslat zprávu vlivným přátelům a podobně...

před uzlovým bodem, nebo až po něm, případně určíte-li více uzlových bodů, pak i mezi nimi. Můžete si také vyčlenit příhody, které se mohou odehrát kdykoliv – těch si však nevyděluje mnoho, navíc by to měly být takové příhody, které postavy popoženou k nějaké aktivitě, postrčí je dále k rozuzlení, a přitom se dají použít kdykoliv. Prakticky vždy lze například zapojit do hry žebráka nebo místního blázna, který výměnou za nějaké jídlo nebo pomoc v nesnadné situaci podá postavám informace, které je zajímají.

Příhody si pak může Průvodce vypsát na lístečky i s popisem postav, které v nich hrají nějakou roli, a při hře bude podle postupu v příběhu jen měnit „balíčky“ příhod, které si vytvořil podle toho, jak jednotlivé příhody roztřídil.

Průběžná příprava

Přestože v této knize lze nalézt mnoho nápadů, které lze využít jako příhody – a to nejen v Bestiáři u každé popsané bytosti, ale také v inspiračních textech na začátku každé kapitoly – dříve či později budete chtít jako Průvodci přijít s něčím vlastním. Prvních několik nápadů jistě přijde samo po přečtení této příručky, ale co pak? Kde brát inspiraci pro svoje příhody a dobrodružství?

Prvním a zcela základním zdrojem jsou ostatní hráči ve skupině a jejich postavy. Už jen když se podíváte do deníků postav, najdete mnoho zajímavého – využívejte silných i slabých vlastností postav, abyste je mohli nechat zazářit, nebo abyste jim naopak připravili perné chvílky. Také popis postav, jejich vztahy, ať už mezi sebou nebo k nehráčským postavám, a okamžik, kdy se staly hrdiny – to vše jsou pomůcky pro vás. Pravidelně se také hráčů ptejte, čeho chtějí dosáhnout, jaké jsou cíle jejich postav – a pak dávejte postavám příležitosti k jejich naplnění; a zároveň mezi ně a jejich cíle postavte nejrůznější překážky, aby to neměly tak jednoduché.

Zároveň se ptejte hráčů samotných, co by chtěli skrze své postavy prožít. Zjišťujte, nejlépe však mezi jednotlivými sezeními, kam by se s postavami rádi vydali nebo které z právě odehraných zápletek se příště budou chtít chytit, ještě než tuto otázku vyřeší postavy v příběhu – tehdy už by bylo pozdě, protože Průvodce by měl být už připravený. Mnoho ale také pochytíte jakoby mimochodem. Když se budou hráči bavit mezi sebou, co je bavilo, co

bylo zajímavé, koho podezírají a co čekají, že objeví. Často budou mít mnohem lepší nápady než vy – a když se jejich nápadu chytíte, budou mít ještě radost, že měli pravdu! Anebo to nějak překruťte a dovedte ještě o zatačku dál. Jestliže se domnívají, že za vši nepravostí je místní mladý kníže, může to být pravda – také však může jen poslouchat rozkazy své panovačné manželky či matky, která je pravým strůjcem problémů postav.

Je ale samozřejmě, že pouze s inspirací od hráčů nevystačíte. Možná byste tak získali dost materiálu pro své hry, hráčům by však bylo brzy divné, že se ve hře objevují jen věci, o kterých mluvili po skončení minulého sezení. Dalším důležitým zdrojem jsou tedy knihy, komiksy, filmy a seriály, případně počítačové hry, někdy dokonce i texty písní. Nemusíte se však omezovat jen na příběhy, které se odehrávají v podobných světech jako příběhy DRAČÍHO DOUPĚTE – z filmu o gangsterech vezmete zápletku a místo pistolí dáte protivníkům dýky či meče, detektivní příběh z vesmírné stanice zasadíte do knížecího hradu a nebudete možná muset měnit nic víc než jména postav.

Všímejte si, jak jsou příběhy postaveny, čím zaujmou čtenáře či diváka a jak zatáhnou hlavní hrdiny do víru dění – často je to buď tím, že vzbudí jejich zájem o nějakou věc, třeba před ně postaví záhadu, kterou se budou snažit vyřešit, nebo uvedou hrdiny či jejich blízké do tísnivé situace a ti se pak snaží situaci napravit. Vždy, když budete vymýšlet nějakou zápletku či příhodu, se proto zamyslete, proč by se jí měly postavy hráčů ve vaší skupině zabývat. Pokud se vám podaří vzbudit zájem postav a skrze ně i hráčů, máte už napul vyhráno.

TVORBA PROSTŘEDÍ A CIZÍCH POSTAV

V temnotě pod korunami stromů probíhal boj. Křik, lomoz oceli, strach a krev. Bran běžel o život, přilbici ztratil dávno, meč mu vyrazili z ruky. Větve a keře mu trhaly prošťvanici a působily hluboké šrámy. Nedbál na krev ani bolest, protože věděl, že musí utéct. Na braně srážu uklouzl na vlhkém listí a zřítíl se po kamenitém svahu dolů.

Přes hlasité sípání, jak se pokoušel popadnout dech, je slyšel za sebou. Zavržené duše. Kvílení, které jako by nebylo z tohoto světa, se neslo hvozdem a děsilo Brana až do morku kostí. Proklínal se, že

přijal nabídku na výpravu do tohohle dobrými duchy opuštěného místa. Mince ve váčku za pasem ho páliily, protože byl sám v lese plném po krvi žánznicích přízraků a navíc beze zbraně.

Bran v sobě sebral poslední zbytky odvahy. Krev, která mu bušila ve spáncích, mu připomněla, že si nechával říkat dobrodruh. To ho k něčemu zavazovalo. Od opasku odepjal kožený prak a z druhého váčku vytáhl několik olověných kuliček. Srazit ducha prakem? Bylo ale lepší se alespoň na něco soustředit.

Vzduchem se dál neslo kvílení. Bran si ale uvědomil, že stejně tak, jako mu vítr čechrá krví slepené vlasy, i kvílení mění svou sílu s větrem. Konečně od chvíle, kdy je přepadli, začal myslet čistě. Příkrčený vyrazil kopcem vzhůru ke zdroji zvuku. Tím se ukázala být složitá soustava dřevěných trubek a zvonců, které vydávaly ono děsivé kvílení, když se do nich opíral vítr. Kouzlo kvílení pomínulo, protože bylo zjevné, že zařízení sem umístila bytost z masa a kostí. Člověk, ne démon. Bran potěžkal v ruce olověné střely. Znovu v něm zabořela jiskřička naděje, protože možná přece jen dnes nezemře.

Prostředí

Prostředím pro hru v DRAČÍM DOUPĚTI je celý herní svět – veškerý prostor, který mohou hráčské postavy procestovat a prozkoumat. Samotná Průvodcova příprava ale pochopitelně může obsáhnout jen nějakou část tohoto světa. Ať by se kdokoli snažil sebevíc, dokonalým popisem a zpracováním fantastického světa by strávil celý svůj život. Dokonce i tak propracované prostředí, jako je Tolkienova Středozem, je vlastně jen částí jednoho kontinentu, přičemž mnohé oblasti jsou sotva načrtnuté.

Od detailu k celku

Jak tedy přistoupit k tvorbě prostředí pro hru? Nejjednodušší možností je prostě jen vytvářet malé kousky prostředí, které jsou zrovna potřeba pro nejbližší hru – například vytvoříte vesnici, její nejbližší okolí včetně poustevny a jeskyně na kraji lesa, naplníte toto prostředí nehráčskými postavami a příhodami, a co je za humny, vás zatím zajímat nebude. Až když se hrdinové rozhodnou prozkoumat prostor mimo připravenou mapu, přidáte další kousek prostředí – třeba zříceninu hradu nebo močál, kolem kterého prochází královská cesta. Nevýhodou tohoto přístupu je, že přidáváním jednotlivých prvků



bez zasazení do souvislosti vytvoříte všehochoť, jež se bude zřejmě podobat dortu, který upekli pejsek s kočičkou. Navíc, když si nedáte pozor, můžou vám při spojování jednotlivých částí do většího celku chybět důležité souvislosti, které budou ovlivňovat větší prostor než jen jednu vesnici. Případně budete muset zpětně ospravedlňovat vztahy jevů a prvků, které spolu původně vůbec nesouvisely. Pak je obtížné směřovat příběh, aby jednotlivé výpravy vytvořily nějaké aspoň trochu ucelené dobrodružství.

Od celku k detailu

Opačným přístupem je tvorba prostředí, kdy si nejprve určíte všechny souvislosti, nakreslíte si mapu světa a rozhodnete, co je v které části světa zajímavé a důležité. Až pak, s vědomím uspořádání světa a všeho dění v něm, začnete prokreslovat nejbližší okolí hráčských postav. Tento postup vám dává dobrý vhled do světa, umožňuje vám rovnoměrně a logicky rozmístit pozoruhodná místa se zajímavými příhodami a také vám umožňuje směřovat příběh k dramatickým situacím. Kromě velkého úsilí, které je potřeba takovéto přípravě věnovat už před první hrou, má ovšem tento způsob tvorby prostředí i další nevýhody a rizika. Může se stát, že Průvodce pro celek nevidí jednotlivosti, a tak například bude hrdiny vláčet z jednoho místa na druhé přes celé kontinenty, přičemž právě neustálé cestování bude ubírat čas aktivnější zábavě. Stejně tak se může stát, že se Průvodce do svého výtvaru příliš zamiluje a bude hráče nudit příliš dlouhými popisy nebo situacemi, do kterých nebudou moci jejich postavy nijak zasáhnout, nebo bude co nejvíc umenšovat hráčský vklad do hry a do prostředí. Kromě toho právě propracované pozadí dění v prostředí může způsobit, že se bude Průvodce snažit hráče natlačit do příběhu, o který nebudou stát, a to prostě jen proto, že kdyby tento příběh neodehráli, přišla by celá jeho příprava vniveč.

Svět v kruzích

Jak tedy nejlépe k tvorbě prostředí přistoupit? Především o prostředí přemýšlejte jako o pomůcce pro tvorbu výprav a příhod, tedy jako o kostře, na kterou navěsíte jednotlivé příhody, nikoli jako o už hotové výpravě, jejímž cílem je toto prostředí prozkoumat. Svět si představte jako soustavu soustředných kruhů, přičemž v nevnitřnějším kruhu, uprostřed, je oblast, kde se budou nacházet postavy hráčů. Tato

oblast, která by neměla zahrnovat větší území, než jaké je možno přejít za několik dní chůze, by měla být zpracovaná nejpodrobněji. Čím dále od středu pak budou další kruhy, tím méně detailů doplňujte. Druhý kruh bude zahrnovat podobně velké oblasti sousedící s místem v prvním kruhu – zde už nemusíte mít tak jasnou představu, nejsou už potřeba náčrtky míst a konkrétní cizí postavy, měli byste si jen k těmto místům zapsat poznámky, čím jsou zajímavé, co se na těchto místech dá zažít a jaké vztahy mají tamější obyvatelé s místními.

Další kruhy budou zahrnovat vzdálenější oblasti, o kterých toho můžete vědět zase o něco méně, i stručné poznámky jsou přesto dostačující, abyste byli schopni hráčům odpovědět na otázky, které by mohly během hry vyvstat. Kromě důležitých osob a vztahů je vhodné doplnit popisky i o místa, o kterých se mohou postavy doslechnout, protože se o nich vyprávějí příběhy a jsou opředeny pověstmi. Největší kruh bude zobrazovat vzdálené oblasti někde na kraji světa – k těmto krajům si pak napište opravdu třeba jen jednu krátkou větu, např. „místní král je prý čaroděj“ nebo „tady končí svět v mlhách“. Když si tyto poznámky v soustředných kruzích napíšete na jeden papír, budete mít vždy přehled a můžete díky tomu postupně vytvářet vztahy mezi jednotlivými prvky (např. královstvími, městy, osobami).

Místa pro příběh

Vzhledem k tomu, že postavy hráčů v tomto světě už nějakou dobu žijí, měly by mít o něm nějaké znalosti a vědomosti. Nejjednodušší způsob, jak toho dosáhnout, je zapojit hráče do tvorby světa například tím, že jednotlivé hráče necháte popsat místo či oblast, ze které jejich postavy pocházejí. Trpaslík tak třeba rozhodne o tom, kdo vládne v kamenných slujích pod horami, že místní obyvatelé se nemají rádi s lidmi z blízkého města kvůli starým křivdám, nebo že kmeti místního klanu stráží ve svém paláci kouzelnou sekeru dávného trpasličího hrdiny. Podobně kroll může určit poměry v lesním království a popsat místní tradice a rituály, kterými jsou přijímáni mladí bojovníci mezi muže. A mladý kejklř pro změnu získá příležitost popsat život na ulicích a v podsvětí největšího královského přístavu. Takový hráčský vklad do hry ulehčuje Průvodci práci s přípravou, dává mu inspiraci a zároveň mu prozrazuje, co který hráč považuje za zajímavé a zábavné.

Pro popisy prostředí, ať už je vymyslí Průvodce nebo ostatní hráči, je důležité, aby vytvářely rámec pro budoucí výpravy a podněcovaly hráče k činnosti. Zaměřte se na (nehráčské) postavy, jejich vztahy – mezi sebou i k hrdinům samotným – a na prvky, které vytvářejí napětí a směřují ke konfliktům. Ideální jsou místa, na kterých se něco děje a nejsou jen nehybnou kulisou. Ovšem toto dění a tyto konflikty musí být přístupné pro zásah hrdinů – nedostanou-li příležitost dění ovlivnit, stane se ze hry obyčejné vyprávění či divadlo.

Místa, která pro hru vytvoříte, by také měla nabízet prostor a možnosti pro uplatnění všech povolání, která se v družině hrdinů objevují. Není moc příjemné, když například hráč druida zjistí, že ve městě nemůže používat svoje schopnosti. Kromě toho, že každé město i vesnice potřebuje studnu, potok či řeku, je také běžné, že se uvnitř města nacházejí stromy. Většina domů, dokonce i ve velkých středověkých městech, například byla postavena ze dřeva a pouze základy byly kamenné. Vždy, když budete vytvářet prostředí pro hru, promyslete si, jak do něj zapojit podmínky, které budou moci využít postavy ve vaší družině. Když totiž nebude moci hráč na nějakém místě používat své schopnosti, bude se zřejmě nudit a příště se takovému místu obloukem vyhne.

Cizí postavy

Vzhled a povaha

Všem postavám v příběhu, které má v moci Průvodce – tedy ty, které neovládají hráči hlavních hrdinů, říkáme *cizí* nebo *nehráčské* postavy. Jsou to vedlejší postavy příběhu, mohou to být protivníci hrdinů nebo naopak jejich spojenci, ale také postavy, které k hrdinům nemají žádný výrazně kladný ani záporný vztah. Proto, že v příběhu zastávají jen vedlejší role, ale také proto, abychom ulehčili práci Průvodci, který jich bude často zastupovat a ovládat několik naráz, mají oproti hráčským postavám zjednodušený popis v řeči pravidel (tedy například nemají vlastnosti jako hrdinové, ale jen jejich hranice, a jejich dovednosti se vyjadřují jedinou charakteristikou namísto souboru povolání).

Pro mnoho cizích postav však vůbec nebude potřeba vytvářet pravidlový popis – prostě bude stačit, že je hrdinové někde potkají a dají se nimi do řeči, aniž by bylo potřeba házet kostkami, nebo je jen

uvidí provádět nějakou činnost. Jsou-li to opravdu nevýznamné postavy, bude jednodušší řešit jednání s nimi jako *zkoušku*, než vytvářet cizí postavě charakteristiku, hranice a Sudbu. Když popis pomocí pravidel budete pro cizí postavu potřebovat, můžete se rychle inspirovat v kapitole Bestiář, která obsahuje nejen zvířata a nestvůry, ale mezi lidskými bytostmi také několik cizích postav (jako je například čarodějnice nebo rytíř).

Co by však měla mít každá cizí postava, je nějaká osobnost, aby se nestalo, že každá cizí postava bude stejná, například že všichni hobiti se projeví jako bodří labužníci a každý elf jako zasmušilý nemluva. Cizí postavy by od sebe měly být rozeznatelné jinak než jen podle jména, protože jména hráči zapomenou a ve vzpomínkách se jim udrží spíše „poustevník, který se pořád zamyšleně drbal ve vousecch“ nebo „ten nerudný rychtář, co na nás poštlval psy jen proto, že jsme mu tykali“. Dokonce i ve skupině sourodých postav či bytostí by měly každého odlišovat alespoň malé detaily – barva vlasů, jizva na obličeji, typické gesto nebo vada řeči.

Jednání a vztahy

Pokaždé, když vytvoříte nějakou cizí postavu, rozmyslete si, jaký bude mít charakter a jak se bude chovat k ostatním (Bude se vždy snažit všechny ošidit? Bude vstřícná a milá, až to bude trochu nepříjemné? Bude všem skákat do řeči, nebo naopak nepromluví slovo, dokud se jí někdo přímo nezeptá?). Určete také její postavení – z toho může vycházet i její osobnost, nebo naopak budou kontrastovat – konšel ve velkém městě bude nejspíš nadutý a potulné dobrodruhy spíš rychle odbude, nebo může být vstřícný, protože kdysi také chtěl vyrazit za dobrodružstvím a na cestách ho jako obchodníka už jednou dobrodruzi ochránili od újmy. Postavy také můžou předstírat, že mají jiné postavení, než jaké jim skutečně náleží.

Další důležitou vlastností cizích postav jsou jejich vztahy s okolím a motivace, tedy cíle, kterých chtějí dosáhnout, ať už právě v daném okamžiku nebo dlouhodobě – švec, kterému hrdinové dluží, se třeba chce stát mistrem cechu, a tak postavám nabízí možnost splatit dluh protislužbou; pekař, který musí platit lékaře nemocnému dítěti, bude zase zarputile trvat na hotovosti. Vždy se snažte, aby cizí postavy (nebo alespoň ty, které mají šanci do děje více zasáhnout) měly nějaké cíle a mohly tak působit

na hrdiny skrze své jednání, kterým se snaží těchto cílů dosáhnout. Když budou mít zároveň nějakou osobnost a ještě jim přidáte nějakou zvláštnost jako velký frňák, na nějž jsou hrdí, neustálé pokašlávání nebo nutkavou zálibu v bledě modré barvě, stanou se nezapomenutelnou součástí příběhu.

Pro zvýšení účinku nebo zapojení hrdinů do příběhu, pro nějž cizí postavu vytváříte, můžete také určit, že má nějaký vztah s jednou či více hráčskými postavami. Jestliže se ale nejedná o postavu, kterou si vytvořili sami hráči jako svého příbuzného, známého či protivníka, vždy se předem ujistěte, že s takovým propojením hráči souhlasí.

Vědomosti

Nakonec také pro cizí postavy určete – ať už při tvorbě, nebo když na to přijde během příběhu, kolik toho vědí o svém okolí a o světě vůbec. Ne každý ví vše, co se hrdinové chtějí dozvědět, a ne každý to řekne, i když to náhodou ví. Cizí postavy také mohou mít zkreslené či zcela mylné informace, a dokonce z nich vycházet a dopouštět se chyb jak ve svém jednání, tak v úsudku. Hrajte si s informacemi a nebojte se nechat cizí postavy i záměrně lhát. Ale kdyby nakonec nějaká postava měla zarputile mlčet či jinak odmítala vydat své informace, vždy musí říct aspoň něco, co umožní hrdinům zase se o kousek pohnout – prořeknout se, podat informaci, která sice není pravdivá, ale přesto dovede hrdiny k cíli, nebo alespoň udat cenu, za kterou je ochotná mluvit.

PRŮBĚH A VEDENÍ HRY

Valja vykryla dýkou v levé ruce úder, který by ji jinak připravil o hlavu, a úsporným seknutím šavle se zbavila svého protivníka. Její loď hořela a skrze mastný dým a řinčení čepelí dole na střední palubě, kde se její piráti snažili ubránit se přesile žoldnérů, bylo těžké udělat si představu o situaci. Nebylo to ale dobré. Zaskočily je dvě nepřátelské kogy a její vlastní loď, Krasavice, půjde brzy ke dnu.

Sbrnula si potom a krví splepené vlasy z obličej a usmála se. Valja byla postrachem Trojmoří, obávanou velitelkou pirátů, která neohroženě vedla svou posádku za kořistí a vysmívala se pastem a úkladům. Žila pro nebezpečí a jen uprostřed boje na život a na smrt na rozkývané palubě skutečně žila. V takové situaci nebyla poprvé. Už se chtěla rozběhnout mezi své muže a svým příkladem a rozkazy je vést znovu na zteč, když zablédla, jak její

kormidelník ukazuje na něco na pravoboku. Vítr na chvíli rozhrnul hustý dým a Valje se otevřel pobled na palubu vedoucí nepřátelské kogy, kde stál čaroděj v rudém rouchu uprostřed rituálu. Vzduch kolem něj sršel nabitou energií.

S kormidelníkem, zrzavým střízlikem, který jí stál věrně po boku již dva roky, se na sebe podívali a pak se ve stejný moment rychle rozběhli k levoboku. Oba se odrazili a skočili do vody téměř přesně ve chvíli, kdy mohutný blesk rozmetl loď na kusy a změnil hladinu za nimi v bromadu trámů a hořících trosek.

Podstatný vliv na výsledný dojem má způsob vedení hry ze strany Průvodce a zapojení hráčů. K obojímu kladně přispívá zkušenost jak Průvodce, tak ostatních hráčů, ovšem dobré zábavy je možno dosáhnout, i když jsou všichni okolo stolu v oblasti her na hrdiny nováčci. Je zřejmé, že se všichni budou teprve učit, jak při hře improvizovat a jak hru směřovat, aby se příběh vyhnul hluchým místům. Na následujících řádcích je proto několik rad, které mohou Průvodci i samotným hráčům pomoci při vedení a hraní hry. V každém případě ale mějte se začínajícími hráči trpělivost, jejich vklad do hry se bude jistě s každým sezením zlepšovat. Zvláště shovívaví pak buďte k začínajícímu Průvodci, a pokud hrajete pod jeho vedením jako zkušenější hráči, pomozte mu hru usměrňovat a třeba i připravovat.

Zatímco hráči mají ve své moci hlavně své postavy a není nutné, aby pravidelně přidávali do příběhu nové prvky prostředí nebo cizí postavy, Průvodce se stará o celý svět a všechny nehráčské postavy, velká část přípravy na hru je jeho zodpovědností. Začínající Průvodce by se proto měl nejprve zaměřit na jednoduché věci a zapojit své hráče do přípravy a tvorby prostředí či cizích postav, a teprve až získá jistotu a nabere zkušenosti, by se měl pouštět do obtížnějších technik vedení hry a sledování většího počtu příběhových linií.

Průvodcovou prací bude hlavně popisování prostředí hráčům, uvádění zápletek, jednání za nehráčské postavy nebo nestvůry, ale také vyhodnocování následků, které bude mít jednání hráčských postav na jejich okolí a na prostředí vůbec. Pravomoc popisovat prostředí, jednat za nehráčské postavy a do jisté míry i uvádění zápletek může Průvodce čas od času svěřit některému z hráčů. Ve vyhodnocování toho, jaký vliv bude mít chování a jednání hrdinů na prostředí, pak Průvodci a vlastně i hráčům pomáhají pravidla.

Průvodcovy pomůcky

Chce-li si Průvodce ulehčit vedení poznámek během hry, bude ke hře potřebovat především svou přípravu, papír s poznámkami a tužku. Další nezbytností budou alespoň tři šestistěnné kostky, lepší je ale mít jich v zásobě více. Vhodné je také použít nějaké žetony představující Sudbu (například dekorativní barevná sklíčka), i když postací i odškrtnutí čárek na papíře. Nyní si ukážeme, jak má Průvodce své pomůcky využít při hře.

Nejpernější chvílky asi zažijete při konfliktech, kde bude Průvodce hrát za několik různých bytostí. Malým zjednodušením pro Průvodce je to, že o výši jejich Výhody si na rozdíl od hráčů věst přehled nemusí, protože pokud kterákoliv z jeho bytostí získá Výhodu, jednoduše se přidá bod Sudby do zásoby, která je pro všechny bytosti společná.

U každé bytosti je ale nutno sledovat Ohrožení a iniciativu. Proto je dobré, když si Průvodce úda je o bytostech napíše na kartičky či útržky papíru. Každá taková kartička by měla mít na okraji počítadlo Ohrožení, po němž lze posouvat žeton nebo kancelářskou sponku podobně, jako je to na deníku hráčské postavy. V krajním případě stačí na kartičce nechat volné místo (nejlépe řádek), kam si Průvodce bude aktuální Ohrožení bytosti zapisovat tužkou.

Na začátku kola si Průvodce hodí na každé kartičce kostkami na iniciativu (pro větší přehled lze používat různé barvy kostek pro jednotlivé bytosti). Iniciativu pak Průvodce sleduje stejně jako hráči u svých postav – dokud bytost iniciativu nepoužije, leží kostky na její kartičce, jakmile provede akci, hodí se jimi. Jestliže bytost iniciativu odložila a vyčkává, položí Průvodce jednu kostku na druhou. Kartičku zabitě či jinak vyřazené bytosti Průvodce odstraní ze stolu. Takto si lze udržet přehled i ve složitých bojových situacích s mnoha účastníky.

V případě alespoň částečně uzavřené hry můžete využít zástěnu (například tvrdé desky), za níž Průvodce skryje svou část stolu. Přestože výsledky hodů lze zakrýt dlaní a výsledky si případně zapisovat na papír, který pak otočíte lícem dolů, budete jistě chtít mít i ostatní přípravu skrytou. Myslete však na to, že postavení zástěny mezi hráči a Průvodcem vytváří psychologickou bariéru, která přispívá k vzájemné nedůvěře. Proto rozhodnete-li se zástěnu využít, postavte ji raději tak, aby většinu doby každý hráč mohl vidět Průvodce na ruce, anebo použijte jiný způsob – například poklice na hrnec může Průvod-

covu přípravu skrýt stejně dobře, a přitom bude většinu doby neškodně ležet na stole.

Rámování scény

Aby se hra vůbec mohla rozběhnout, je potřeba uvést hráčské postavy (potažmo hráče) takzvaně do obrazu. Průvodce popíše, kde se hráčské postavy nacházejí, co vidí, kdo všechno se zde nachází a co dělá, jak dané místo vypadá, případně jaký z něho mají hrdinové pocit. Neměl by mluvit příliš dlouho, aby hráče nenudil, je ale vhodné dodat několik maličkostí, které dané místo ožíví. Pakliže chce, aby se něco začalo dít, a nečeká, že si hráči zatím jen budou povídat v rolích svých hrdinů, měl už by do popisu zahrnout vidinu přicházejícího konfliktu.

Příklad: *Jakub chce navodit pro své hráče atmosféru tržnice a naznačit možný konflikt s následovníky „Tě, která vyčkává“, kteří tuto část města ovládají skrze strach a vybírají poplatky od obchodníků:*

„Vstupujete do těsného prostoru tržiště zaplněného stánky všeho druhu. Kolem vás se prodávají všemožní lidé, od blahobytných měšťanů až po tovaryše a nuzáky. Do nosu vás udeří směs vůní a v uších vám zní vyvolávání trhovců. Vlevo od vás nějaký kupec ze severu nabízí kožezhiny a jantar, hned vedle něj snědý muž různé zahnuté čepule. Zdá se, že na trhu jsou obchodníci z blízka i z daleka. Když procházíte mezi pestrobarevnými stánky, všimnete si skupiny po zuby ozbrojených mužů v otrhaném oblečení, kteří stojí stranou a lidé kolem nich obcházejí obloukem. Jejich vůdce si hraje s dýkou a dřív se nepřátelsky vašim směrem. Co chcete na tržišti dělat?“

Tomuto úvodnímu popisu se říká rámování – vytváříte totiž obraz, od kterého se bude díky jedné hráčských i nehráčských postav odvíjet dění ve

Doplňujte do scény detaily

Přidávejte do svých popisů prostředí – zdánlivě nepodstatné drobnosti – svícny, stoly, odložené knihy, žejdlík s nedopitým pivem... Ať se hra neodehrává na strohých a holých pláních nebo ve vybilých prázdných kobkách. Nejenže suché popisy jsou nezáživné a neprobouzejí fantazii, i používání pravidel vyžaduje, aby hráči podrobně popisovali, co jejich hrdina dělá. Detaily prostředí jsou tak inspirací k různorodým činnostem postav.

hře. Po zarámování scény probíhá hra popisováním toho, co kdo dělá, případně jaký to mělo na okolí vliv, a také hraním rolí postav, tedy mluvením za postavy. Rámovat scénu by měl Průvodce nebo ten, komu tuto úlohu svěří – vždy, když se postavy ocitnou na novém místě, kde se očekává nějaké dění, nebo když se podstatně změní okolnosti a je třeba se v situaci znovu zorientovat.

Udržování společné představy

Abyste co nejvíce omezili případy, kdy zjistíte, že máte každý o prostředí a postavách výrazně jiné představy, měli byste se snažit být výstižní. Když bude Průvodce mluvit o „malém drakovi“, jeden hráč si může představit draka velikosti medvěda, a jiný dráčka velkého sotva jako kočka. Také pamatujte, že co neřeknete výslovně, to si ostatní mohou představit jinak: když popíšete svou postavu jen jako „větrek ošlehaného barbara“, jeden spoluhráč uvidí vysokého v kožšinách oděného muže s dlouhými vlasy, zatímco další o něm bude přemýšlet jako o podsaditém polonahém divochovi s holou hlavou a zjizveným obličejem. Jak tedy dosahovat toho, aby si vaše představy byly co nejpodobnější? Popisujte co nejvýstižněji – přirovnávejte ke známým skutečnostem, odkazujte na společné zážitky, filmy či knihy, které jste všichni viděli a četli. Kreslete si náčrtky, mapky a plánky – používejte figurky, abyste zaznačili postavení hrdinů i nehráčských postav či nestvůr, názorně předvádějte, co a jak která postava provádí. Využijte pro sjednocení představ obrázků a fotografií.

Stříhání scén

Ve chvíli, kdy se v dané situaci odvypráví a odehraje vše, co hráči považují za podstatné, je třeba postoupit dál. Pokud na daném místě už nemá Průvodce ani nikdo z hráčů potřebu něco řešit, můžete hru ustříhnout, jako se to děje ve filmu, a navázat až na místě, kde zase bude něco dít. Nemá smysl popisovat cestu z jedné vesnice do druhé, když na cestě neplánujete žádnou zajímavou událost.

Příklad: Družina vyráží na několikadenní cestu do kláštera v divokých a nepřístupných horách. Průvodce Jakub popíše, jak výprava opouští městské

brány, a pak udělá stříh. Otočí se k jednomu z hráčů a prohlásí:

„O dva dny později. Je noc, tvoje postava drží hlídku a hledí do skomírajícího ohně. Náhle se kdesi vpravo ze tmy ozve zašelestění, jako když se látka oře o kámen. Co děláš?“

Podobnou, avšak už mírně pokročilou techniku stříhání můžete využít ve chvíli, kdy se děje více věcí naráz na více místech a chcete vytvořit dramatické přepínání z jedné scény do druhé. Ideální okamžik pro takový prostřih nastane, když se hráč jedné postavy právě rozmýšlí, zatímco na postavy ostatních hráčů zrovna není upřena pozornost. Když v tuto chvíli posvítíte světlem pomyslného reflektoru na ostatní postavy a budete se chvíli věnovat jim, získá první hráč čas na rozmyšlenou a mezitím se budou bavit hraním ostatní.

Silného účinku můžete dosáhnout, když takto přenesete pozornost nikoli ve chvíli rozhodování, ale v nějakém vypjatém okamžiku. Užívejte ale tuto techniku střídme, aby se hráčům nezprotivila – každý příliš často opakovaný trik ztrácí své kouzlo.

Ovšem už samo rozdělování družiny hrdinů je třeba vždy pečlivě uvážit. Je sice logické, že postavy nejsou vždy a všude spolu, dokonce i na společných hrdinských výpravách se mohou na chvíli rozdělit, protože tím například lépe dosáhnou svých záměrů. Zároveň postava, která je v nějaké situaci sama, má nejlepší příležitost vyniknout a ukázat se v dobrém světle. Nebezpečím však je, že hráči postav, které zrovna nejsou v centru dění, se mohou začít nudit a v horším případě se začnou věnovat něčemu jinému než hře. Na tuto nemoc ovšem existuje lék – použijte prostřihy mezi scénami anebo dávejte hráčům nepřítomných postav příležitost zabavit se v rámci hry jinak. Přenechejte hráči například ztvárnění nějaké nehráčské postavy ve scéně jiného hráče, dokud se zase pozornost nepřenese k jeho hrdinovi.

Nechat jednotlivé postavy vyniknout lze ale i bez rozdělení družiny – přečtete si inspirační text k rasám na straně 19, kde je pěkně ukázáno, jak upřít pozornost na jednu postavu, přestože ostatní jsou stále poblíž. Tím trikem je vytvořit podmínky ušité na míru pro konkrétní rasu či povolání.

Příklad: Před očekávaným útokem hordy skřetů na malou vesnici je třeba obyvatele vycvičit ve zbrani, což obstará válečník. Vybudování opevnění zabezpečí

s pomocí žen a dětí nejlépe hraničář. Zvěd zjistí informace o pohybu a výzbroji skřetů. Je-li v družině druid nebo šaman, může průvodce obklopit ves nepropustnou divočinou, kterou je možno obrátit s pomocí rostlinné či zvířecí magie proti vetřelcům. Pro postavu lupiče nebo alchymisty může být zajímavější umístit obroženou osadu doprostřed trosek dávného města, které přímo lákají k chystání lécek, mechanických pastí nebo líčení traskavin. Pro mága může být výzvou příliš malý počet obránců, který je nutno nějak zakrýt, přičemž se nabízí použití magie iluzí.

Společná tvorba příběhu

Je více než vhodné nenechávat všechny popisy a zápletky na Průvodci. Hráči by měli mít možnost během hry doplňovat detaily, je-li možné je v daném prostředí předpokládat. Vlastně by takové detaily do prostředí přidávat přímo měli. Je tak naprosto v pořádku, když jsou postavy v hostinci a hráč popíše, že jeho postava chrstla starostovi do tváře džbán piva, který stál na stole, přestože se o žádném džbánu zatím nikdo nezmínil (samozřejmě přidá-li hráč nějaký méně samozřejmý a pro sebe výhodný prvek prostředí, například váček s penězi, který si tu někdo zapomněl, může se to už stát předmětem „pravidla rozhodování“, které znáte ze začátku této kapitoly).

Hráči mohou do prostředí přidávat také místa a postavy, které považují za zajímavé a které by chtěli někdy v příběhu využít. Když se hráč zeptá „Jsou tady městské lázně?“, může Průvodce odpovědět „To mi pověz ty.“ Hráč totiž má zřejmě s láznemi nějaký záměr, a když dostane příležitost popsat místo, kde se nachází, a nehráčské postavy, které se sem přišly vykoupat, může vytvořit zajímavou zápletku, nebo k ní alespoň Průvodce inspirovat. Anebo si mohou hráči nějakou zápletku vyžádat od Průvodce přímo – např. „Starosta by v tom váčku měl mít jen bezcenné plíšky a při zaplacení začne vykřikovat, že ho někdo okradl. A bude se přitom dívat zle na nás...“

Zápletky ale mohou hráči vytvářet i skrze cíle svých postav. Někjaké cíle si zřejmě hráči pro své postavy vymysleli už při jejich tvorbě. Jenže stává se, že nejenže postavy naplňují své cíle, ale někdy se jich také vzdávají. Je proto třeba vytvářet hrou možnosti k tomu, aby mohly postavy získat cíle a sny nové, za nimiž by mohly jít a které by mohl Průvodce využít k tvorbě příhod. Také si jednou za čas promluve

s Průvodcem o tom, jak byste chtěli, aby vaše postavy vypadaly po nějaké době (například která povolání nebo zvláštní schopnosti pro ně chcete získat), čeho by měly či chtěly dosáhnout (například stát se rytířem, vlastnit vlastní panství), co hráče v příběhu nejvíce zaujalo a co by chtěli řešit na příštích sezeních. Takovéto rozhovory bývají pro Průvodce nejinspirativnější a zároveň jde najisto, protože zjišťuje, co skutečně hráče zajímá, a bude je to tedy i bavit. A často se při takových rozhovorech dočkáte mnohých překvapení.

Směrování děje

Jednotlivé výpravy a dobrodružství spolu nemusí souviset, ale když se vám podaří vytvořit hrou soudržný příběh, dosáhnete silného účinku. Příběh by měl mít nějaké směrování a konání hrdinů by se mělo stále častěji stáčet k určitým opakujícím se motivům, mířit k nějakému cíli. Neznamená to však, že musí mít kdokoliv z hráčské skupiny na začátku jasno, co bude vyvrcholením celého příběhu hráčských postav. Naopak je vhodné zpočátku nadhazovat různé možnosti a zjišťovat, které příhody hráče baví a zajímají nebo kterých příběhových háček se chytají.

I když už se nějaká příběhová linie ustálila, můžete se tu a tam věnovat ve hře bočním liniím, které s hlavním tématem příliš nesouvisí, nebo se spojí až později. Je vhodné jednou za čas vsunout do hry i příhody a situace, které jsou zábavné samy o sobě, ale s cílem dobrodružství nemají vůbec žádnou spojitost.

Příběhové soudržnosti lze ale dosáhnout – přinejmenším zdánlivě – také opakováním stejných či podobných motivů, využíváním vracejících se cizích postav, návraty na již jednou navštívená místa. Pokud se v některém z dříve odehraných dobrodružství objevil prvek, který měl třeba jen ozvláštnit prostředí, můžete ho později zasadit do nových souvislostí – a tím mohou získat nové souvislosti i události, které se odehrály dříve. Zvlášť působivé je takové použití, když se jedná o prvek, který do hry vložil některý z hráčů, neboť ukazuje, že hráčský vklad do hry má na ni skutečně vliv.

Příklad: Petr hraje hobita Tengriho, potomka stepních jezdců z hordy. V jednom z bojů pod ním nepřátelský lučištník zastřelí koně, který s ním prožil řadu let a on jej měl rád jako vlastního bratra. Petr vyličí Tengriho žal a popíše, že jako vzpomínku na věrného hřebce si vplete do vlasů žitě z jeho ohonu.

Průvodce se rozhodne tento motiv využít. Když o něco později dojde k tomu, že Tengri čelí přesile nepřátel a nemá kam uniknout, Průvodce popíše, že prudkým pohybem hlavy se jedna z žíní uvolnila a spadla na zem. V tu chvíli se na místě zjeví přízračná podoba Tengriho mrtvého koně a odnese hobita do bezpečí. Petr tak zjistí, že Tengri může přivolat věrného přítele zpět ze záhrobní, když mu bude nejhůř, což je nový motiv v příběhu jeho postavy, který by bez jeho přispění nevznikl.

Stejně jako Průvodce využije motivy, které přidali do hry hráči, i hráči by se měli chytat háčeků, které nahažuje on. Když přistupují na jeho zápletky, dostávají do hry zase ty prvky, které by ve hře rád viděl. Navíc když nechají postavy vyrazit na jím připravenou výpravu, mají jistotu, že nebude vařit z vody a hra bude mít určitou kvalitu. Ovšem někdy prostě hráči na připravenou výpravu nevyrazí nebo se nabízené příhodě vyhnou. Je možné, že jen minuli náznak, který je měl někam dovést, ovšem když určitou situaci odmítnou i podruhé, pak by měl Průvodce toto rozhodnutí hráčů respektovat a nesnažit se postavy do svých příhod dostávat násilně, nebo dokonce lstí.

Někdy se stane, že se hráči snaží nějaké zápletky vyhnout, protože z ní kouká nebezpečí. Bojí se o své postavy a nechtějí riskovat nějaké vážné důsledky. Je však třeba si uvědomit, že **DRAČÍ DOUPĚ** je pořád jen hra, a chtějí-li hráči zažít dobrodružství, pak jejich hrdinové musí nějaké to nebezpečí podstoupit.

Jestliže naopak hráči přijdou s vlastním nápadem, je to věc, která si zaslouží podpořit. Proto také platí jedna důležitá průvodcovská zásada: **Jestliže ti na něčem nezáleží, neklad odpor.** Chce-li například hráč v městečku vyhledat čaroděje, nemá smysl zavrhat jeho existenci jen proto, že je to příliš malé město, aby se v něm čaroděj užíval. Pokud není pro příběh důležité, že právě v tomto městě nebydlí žádný čaroděj, pak není důvod nějakého narychlo nevytvořit – nakonec jednání s čarodějem může být zajímavá příhoda, ze které se třeba později vyvine celá výprava nebo dobrodružství.

Pokud ale existují příběhové důvody nějaký hráčský vklad do hry odmítnout, pak by to měl Průvodce hráči upřímně a otevřeně vysvětlit – není třeba hned prozrazovat tajemství nebo překvapení, které si Průvodce nebo někdo z hráčů pro ostatní chystá. Je však vhodné hráčům vysvětlit, že něco je

nemožné nebo naopak nutné proto, že je to součástí odehrávaného dobrodružství a navrhovaná změna by ho znehodnotila.

Příklad: Průvodce Jakub vymyslel příběh, který má začínat tím, že se stane něco zajímavého při pátrání po vzácné bylině do léčivého nápoje pro těžce nemocného správce hradu. Petr hraje šamana Tengriho a chce podstoupit zkoušku, jejímž výsledkem má být to, že uvarí nemocnému vlastní léčivý nápoj bez využití této byliny. Jakub prohlásí, že tato akce je nemožná. Z hlediska příběhu uvede zdůvodnění, že řada vyhlášených lékařů už se pokoušela kastelánovi takto pomoci a neuspěla. Zároveň ale Petrovi na rovinu řekne, že tímto řešením by jeho příprava přišla vniveč a museli by začít hrát něco jiného, což Petr přijme a na umožnění akce netrvá.

Nápadité akce

Pokud nebudete hrávat čistě jen akční série bitev, jejichž jediným účelem je odreagovat se při smrtících střetech s nepřáteli, pak je dobré si osvojit následující zásadu: **Nemusíte zabít všechno, co potkáte.**

Toto pravidlo ve skutečnosti znamená tři různé věci, jimiž by se měli řídit jak hráči při jednání za své postavy, tak i Průvodce, když představuje nehráčské bytosti a nestvůry.

Především jde o to, že je řada způsobů, jak dosáhnout svých cílů, a násilí není ani ten nejúčinnější, ani nejzábavnější. Mnohem pestřejší příběhy zažijete, budete-li protivníky přesvědčovat, že je výhodnější se k vám přidat nebo přistoupit na určité ústupky. Budete-li na ně líčit pasti, snažit se je přelstít nebo obrátit proti sobě navzájem, případně se jim šikovně a chytře vyhnete, snížíte tím nebezpečí, jež vám od nich hrozí. Jestliže je očarujete, svedete nebo je přimějete chovat se tak, jak potřebujete, budete moci jejich schopnosti využívat mnohem déle, než kdybyste je k něčemu donutili násilím. Průvodce zase takovéto chování nehráčských bytostí využije jako nástroj, jak stavět před hráče stále nové výzvy a problémy, které ještě neřešili a při nichž musí využívat všechny druhy zdrojů i nejrozumnější dovednosti své postavy.

Druhým rozměrem zásady, že zabíjet není nezbytné, je hledisko, že i když už dojde k boji, je lepší nepříteli zahnat na útěk nebo mu darovat život, protože pak bude svým vyprávěním šířit vaši slávu. Můžete jej také zajmout, aby bylo možné ho vy-

slechnout, případně jej pouze poranit nebo omráčit, aby jeho rodina a přátelé neměli důvod ke krevní mstě za jeho smrt. Pro Průvodce je toto jeden ze způsobů, jak posouvat hru dál, i když se postavám v konfliktech nedaří – únik ze zajetí, snaha pomstít se za utrpenou porážku nebo nalezení úkrytu, kde je možno si ošetřit rány, jsou přirozeným pokračováním příběhu, když hrdinové ve střetu s nepřítelem neuspějí. Průvodce by měl také mít na paměti, že nepřítel v boji obvykle přizpůsobují své jednání tomu, jak se chová druhá strana. Pokud poznají, že protivník se je snaží pouze odzbrojit nebo zajmout, obvykle sami zbytečně nevyhroťí konflikt do krajnosti tím, že by soupeře na oplátku chtěli zabít. Naopak budou-li zahánáni do kouta čelit ohrožení života, zareagují zoufale a budou se také snažit nepřítele usmrtit.

Konečně třetím projevem pravidla, že není nutné hned sáhnout k zabíjení, je to, že hra bude mnohem zábavnější, když se budete v konfliktech nejprve snažit získat nad soupeřem vrch a teprve poté začnete usilovat o jeho definitivní porážku či vyřazení. To vám umožní provádět řadu zajímavých akcí, například zatlačit nepřítele ke zdi, srazit jej k zemi, dostat se mu nenápadně za záda nebo upoutat jeho pozornost nějakým trikem. Průvodce by měl také akce bytostí využívat k tomu, aby udržel pozornost hráčů na vývoji konfliktu a aby se stále dělo něco zajímavého a neočekávaného, co zase inspiruje hráče k nápaditým reakcím.

Příklad: *Jakub jako Průvodce jedná za nepřátelského kušínika, který obzobuje svými střelami elfa Amrase. Amrasův hráč již druhé kolo za sebou hlásí, že se snaží nepřátelského střelce zasáhnout šípem z luku a poranit jej. Jakub usoudí, že je čas se střeleckým duelem někam pohnout pomocí zajímavějších akcí, než je pouhé „vystřelím po tobě“.*

Nejprve proto ohlásí, že kušínik se přemísťuje do výhodnější pozice, odkud před ním nebude Amras tak dobře krytý zbytkem zřícené zídky. V dalším kole přivolává křikem posily. Ve třetím kole se sprškou střel pokusí donutit Amrase, aby zůstal v úkrytu do jejich příchodu. Všechny tyto akce nutí Amrase, aby změnil své chování – náhle nestačí kušínika jen zabít, ale je třeba také získat čas k ústupu. V kolech, kdy není pod palbou, má Amras možnost se k nepříteli přiblížit a napadnout jej přímo nebo podniknout jinou divokou protiakci.

Záměrný neúspěch

Vzhledem k tomu, že hráči mají možnost téměř vždy nechat své postavy uspět díky vyčerpání, každým neúspěchem je vlastně třeba chápat jako rozhodnutí hráče. Průvodce by měl brát v potaz a zamyslet se, zda to neznamená víc než jen skutečnost, že postava šetří své zdroje pro důležitější situace.

V žádném případě ale hráče nebo jeho postavu za neúspěch netrestejte. Jestliže takový hráč čeká zajímavý vývoj situace, pak ho prostě přidání nepřijemnosti nebo další překážky jistě nepotěší, a snažit se ho přimět k úspěchu jiným, nebo dokonce podobným způsobem je vlastně popření a zamítnutí jeho rozhodnutí. Pokud jeho vědomý neúspěch znamená, že se nudí, pak je zřejmě alespoň část viny na Průvodci a přivádění postavy do problémů nic nevyřeší. Nemusíte se ale děsit při každém neúspěchu hráčské postavy, často se opravdu bude dít jen to, že hráč své postavě šetří zdroje na nějaké důležitější měření sil nebo se rozhodl neriskovat skutečný neúspěch a vlastně jen z problému vycouval.

Pokud se však hráč rozhodne neuspět, aniž by vůbec házel kostkou, je to, jako by na vás mával praporkem. Zřejmě se snaží Průvodce i ostatní hráče na něco upozornit, i když si to třeba sám nemusí uvědomovat. Může jít o přistoupení na neúspěch prostě proto, že mu připadá stejně zajímavý jako úspěch (což je pro Průvodce vlastně pochvala!). Může tím ale také prostě jen naznačovat, že ho daná příhoda či zápletka příliš nebaví, nebo že ho nebaví způsob řešení, který zvolili jeho spoluhráči. Buďte ke svým hráčům vnímaví a snažte se tyto detaily vnímat a rozlišovat.

Jak řešit problémy?

Spory ve skupině

Během hry se určitě jednou za čas stane, že několik hráčů bude mít rozdílný názor na nějakou situaci, která během hry nastala. Například někdo bude mít pocit, že určitou akci je možné úspěšně provést, zatímco jiný už bude pokládat úspěch za nemožný. Anebo hráč bude považovat nějakou činnost za samozřejmou, zatímco Průvodce po něm chce hod kostkou. Vždy byste měli vyslechnout důvody proč přijmout jednu nebo druhou možnost, případně zkusit dojít k nějakému zcela jinému závěru. Může se stát, že Průvodce trvá na obtížnější variantě – pak by měl ostatní hráče upozornit, že pro jeho názor existuje podpora v herním světě (nejčastěji třeba

působení magie), ale nechce ještě prozradit, o co jde, protože chce hráče překvapit. Pak by mu ostatní hráči měli důvěřovat a vyjít mu vstříc. V zájmu plynulosti hry byste se však neměli dlouho dohadovat, ale raději přijmout nějaké dočasné řešení. K tomu vám má pomoci pravidlo rozhodování na začátku kapitoly.

Jestliže přijmete nějaké dočasné řešení – zvláště pokud svěříte pravomoc rozhodnout ve sporných situacích do rukou jen jednoho z hráčů – nemusí se nutně stát konečným. Až skončíte hru, můžete se ke sporné situaci vrátit, a pokud někdo s rozhodnutím učiněným během hry nesouhlasil, určitě byste se k ní vrátit *měli*. Pak už můžete diskutovat, jak dlouho uznáte za potřebné. V nejlepším případě – který by ale měl být vaším cílem vždy – dojde k vyjasnění si názorů a přijetí takového rozhodnutí do budoucna, s nímž budou všichni souhlasit.

Jestliže se o něčem dohadují pouze postavy v příběhu, nikoliv hráči, je to samozřejmě něco jiného. Když kejklř přesvědčuje bojovníka, že ve zbroji přece nemůže přeplavat řeku, přestože všichni hráči vědí, že Průvodce bude takovou situaci řešit zvýšenou náročností, ale akci umožní, pak je vše v pořádku. Tyto hádky mezi postavami ale nesmějí přerůst v hádky mezi hráči. Pak už je nutné, aby někdo zasáhl a skupina problém vyřešila společnou dohodou.

Nezájem o hru

Může se také stát, že se některý hráč při hře nebaví – tento problém je zásadnější a je třeba hledat jeho příčiny. Máte-li podezření, že se někdo nudí – například celou hru jen sedí a mlčí, nebo si naopak nevšímá plánů, které pečlivě sprádnají ostatní hráči, nepromyšleně se pouští do nebezpečných situací, protože už ho nebaví čekat, až se ostatní dohodnou – je potřeba s takovým hráčem probrat, kde je problém. Možná se dozvíte, že tichý hráč je dnes jen unavený, a tak se nedokáže prosadit. Nebo je vlastně v pozadí spokojený a jen čeká, aby se do věci vložil v pravou chvíli. Ovšem u „zbrklého“ hráče už nějaký problém bude zřejmě vždy.

Všimněte si, kteří hráči projevují nadšení u kterých částí hry a především kdo u kterých částí ztrácí pozornost. Ve chvíli, kdy se někdo nebaví, zeptejte se, co se mu nelíbí nebo co by se dalo vylepšit či udělat jinak. Až potom upozorňujte jeho, že může svým chováním kazit zábavu i vám. Rozhodně však tuto situaci nepřecházejte, jako by se nic nedělo. Až tako-

vý hráč přestane na společná setkání chodit, bude už nejspíš pozdě. Nejprve se zamyslete, zda nemůžete k zábavě takového hráče přispět vy sami – tichého hráče pusťte k hraní tím, že jako hráči omezíte svou mnohmluvnost a jako Průvodce pro něj vytvoříte příhody, v nichž bude moci zazářit jeho postava.

Odlíšná očekávání

Některé hráče na hře nejvíce baví, když mohou situace ve hře řešit jako logické problémy, každou výpravu pak budou plánovat dopodrobna předem a zábavnost hry budou měřit obtížností výzev kladených před jejich postavy. Jedna část těchto hráčů bude chtít, aby každá situace byla „spravedlivá“, a proto jim připadá vhodnější využívat hodů kostkami, než nechávat rozhodování na úsudku Průvodce. Druhé části jde zase více o to, aby vyřešili problém svým rozumem, přičemž házení kostkou by znamenalo nepřijatelný vliv náhody, a proto jim bude vyhovovat vyhodnocení úsudkem Průvodce. Jiní hráči se zase budou chtít využít po herecké stránce a dokonce se můžou snažit využít každou příležitost s někým jednat k tomu, aby strhli pozornost na svou postavu. Další budou chtít ve hře zažívat vypjaté a dramatické situace, budou se chtít rozhodovat mezi několika možnostmi, a přitom ani jedna z nich nemusí být „ta správná“ – dost možná budou své postavy dostávat do problémů jen proto, aby se něco dělo. A někteří možná přišli hlavně proto, aby se pobavili s přáteli, a co se děje v příběhu, je pro ně až druhotné.

Je téměř jisté, že se v každé skupině sejdou hráči různých typů, a dokonce často jeden hráč v různých okamžicích bude chtít od hry něco jiného. Je proto dobré všimát si, co koho při hře zajímá, a vytvářet různorodé situace, aby se při hře dobře pobavili všichni zúčastnění. Avšak není to jen doporučení pro Průvodce při tvorbě dobrodružství – i hráči mezi sebou by si měli všimát, čím se baví jejich kamarádi a dávat jim k tomu svým vlastním přičiněním příležitost. Tím, že se vaše postava na tržišti pohádá se zbrojnoši, potěšíte milovníka vypjatých příběhů, herce, který se rád nabídne k tomu, že celou situaci vyjedná, a možná i hráče, který bude řešení takové situace brát jako výzvu, kterou je třeba vyřešit – jen pozor, abyste mu hádkou na tržnici nepřekazili nějaký dlouhodobý plán, který počítá s tím, že ve městě nesmíte vyvolat nežádoucí rozruch...

Odměňování hráčů

Hráče vždy povzbudí, když jim dá někdo najevo, že se mu jejich nápady líbí. Průvodce má možnost takto hráče povzbudit i odměnou v rámci herních pravidel. Je ale dobré si společně s hráči ujasnit, jaký typ akcí by měl Průvodce odměňovat. Není totiž jen jeden možný přístup.

Některé skupiny vyžadují, aby Průvodce odměňoval chytrost a účelnost akcí vymyšlených hráči a podporoval tak ve skupině aktivní přístup k řešení problémů. Jiné jsou raději, když dá Průvodce najevo, že očekává od hrdinů akce velkolepé, takřka filmové, a odměňuje jejich pestré popisy. Jindy může rozhovor s hráči odhalit, že chtějí být odměňováni zejména za to, když skrze svou postavu výrazně přispějí k rozvinutí příběhu.

Způsobů, jak hráče odměnit, je také řada. Nejobvyklejší jsou pravidlové odměny pro postavu, tedy například udělení Výhody, případně snížení Ohrožení a podobně. Platnou odměnou je ale i rozhodnutí Průvodce nečerpat proti úspěchu určité akce Sudbu a prohrát tak konflikt. Nezapomínejte však, že mnohdy je pro hráče největším oceněním za jeho přínos pochvala a uznání ostatních nebo začlenění jeho nápadu do příběhu, který hrdinové právě prožívají.

KDY HÁZET KOSTKAMI?

Lupič Krut v temném pláští šplhal po staré černé věži a pod rukama se mu drolilo zchátralé a mokré zdivo. Vítr a déšť mu bily do tváře a hrozily ho každou chvíli shodit dolů do bezedné temnoty. Přesto tento nečas byl jeho jedinou šancí vyšplhat nahoru, aniž by si ho někdo všiml. Doufal, že všechny strážce na ochozu teď budou méně pozorné. Pomalu proto uvolňoval okované boty a cepíny a bez jakékoli opory pokračoval se zarputilým výrazem stále výš, přestože věděl, že každé zakolísání nebo zaváhání ho může stát život. Ve chvíli, kdy dosáhl cimbuří na vrcholu, by se v něm krve nedořezal, když strážný zastavil přímo nad ním a pak, veden nějakým instinktem, vyhlédl dolů.

Krut mohl jen zoufale sledovat, jak strážný pobotově sáhl po rohu, aby zatroubil na poplach. V tu chvíli se ale ozvalo tiché zasvištění a šíp, který Kruta jen těsně minul, zasáhl strážného. Ten se zhroutil, přepadl přes okraj cimbuří a bez hlesu zmizel v hlubinách.

Lupič se usmál. Nikdo jiný než lučištník Tiwin by nedokázal poslat strelu s takovou přesností a v té správné chvíli. Rychle se přehoupl na ochoz, odmotal ze zad dlouhé lano, uvázal ho pevně o cimbuří a spustil druhý konec přátelům, kteří čekali pod věží. Pak se otočil a vytáhl dvojici vrhacích dyk pro případ, že by se objevil ještě nějaký strážce, než se naboru dostanou ostatní...

V tomto oddílu bychom si měli ujasnit, které herní pasáže máte řešit pomocí hodů a vyčerpávání se a kdy pro vás bude vhodnější nechat plynout hru volně jen podle úsudku Průvodce. Pochopitelně i v rámci pravidel si na některé akce nebudete házet, protože je posoudíte jako samozřejmé (uspějí automaticky) nebo nemožné (nemohou uspět). Nyní však budeme mluvit o situacích, kdy je hrdinova akce možná a on musí pro její úspěch vynaložit určité úsilí, avšak přesto z nějakého důvodu nechcete k jejímu vyhodnocení použít hod kostkami.

Tělesné činnosti

U tělesných akcí necháváme o výsledku takřka vždy rozhodnout pravidla. Není samozřejmě vyloučeno, že když bude chtít váš hrdina přeskocit propast, vyjdete ven na zahradu, nakreslíte dvě čáry a hráč se pokusí tuto modelovou propast přeskocit namísto postavy. Sami ale asi vidíte nevýhody takového přístupu. Postava může být tělesně zdatnější než její hráč nebo může mít delší nohy a v takovém případě by řešení této situace bez použití pravidel bylo



vůči hráči nespravedlivě. Nemluvě o tom, že jistě nechcete řešit bojová střetnutí rvačkou mezi hráči a Průvodcem.

Duševní činnosti

Méně jasná už je situace u činností duševních. Někteří hráči rádi luští ve hře hádanky, rébusy a odhalují zločiny nebo intriky. Bavi je zatěžovat své vlastní mozkové závitky a pouze tak pro ně hra představuje výzvu. Pokud jim Průvodce předloží logický problém a žádá, aby o jeho rozlousknutí rozhodl hod, budou se cítit ošizeni. Proto je vhodné oba přístupy kombinovat a podle okolností a zájmu hráčů řešit některé duševní činnosti pomocí dovedností postav a jiné ponechat na schopnostech jejich hráčů.

Příklad: *Urozený pán, na jehož tvrzi družina pobývá, vyzve čaroděje Dragana a jeho přátele ke hře v šachy. Pokud se všichni hráči shodnou, že by mohli být zábavné partii doopravdy odebrát, může Průvodce vytáhnout šachovnici a pustit se do hry s Draganovým hráčem. Ostatní mohou Průvodce při hře rozptylovat nebo radit Draganovu hráči stejně, jako by to dělaly v dobrodružství jejich postavy.*

Pro většinu skupin ale bude lepší řešit tuto situaci pomocí pravidel pro konflikty. Hráč a Průvodce pak budou pouze obecně popisovat, jak se snaží soupeře vlákat do připravené pasti a připravit jej o dámu nebo jak vyvíjejí tlak na pravém křídle – o úspěchu jednotlivých akcí rozhodnou kostky a případně vyčerpání. Použitím pravidel předejete tomu, aby měl Draganův hráč na konci pocit, že například prohrál jen proto, že jeho vlastní šachové schopnosti nedosahují schopností jeho postavy. Toto řešení bude určitě vhodnější i tehdy, když třeba i jen jeden jediný hráč prohlásí, že během skutečné šachové partie by se nudil.

Společenské činnosti

Nejčastěji budete asi na otázku, v jaké míře používat pravidla, narážet u činností spadajících pod Vliv. Pro mnohé hráče představují právě výslechy, vyjednávání a rozhovory příležitost, jak prokreslit svou postavu. Jejich vystupování v těchto scénách má charakter takřka hereckého výkonu a použití pravidel pro ně může být rušivé či omezující, takže mohou vyžadovat, aby se na tyto činnosti pravidla nepoužívala buď vůbec, nebo alespoň co nejméně. To s sebou ovšem může přinést následující problémy.

» Schopnosti postavy budou při vyjednávání omezené schopnostmi jejího hráče. Ten bude mít problém zahrát postavu moudřejší nebo přesvědčivější, než je on sám.

» Průbojnější hráči zastíní ty plaché nebo mlčenlivé.

» Vlastnost Vliv bude při tomto stylu hraní pro úspěšnost postavy mnohem méně podstatná než Tělo a Duše, většina postav proto bude mít Vliv nízký.

» Hra může ztratit tempo, když se jeden rozhovor táhne příliš dlouho, protože hráči se stále dokola a neúspěšně snaží Průvodce o něčem přesvědčit nebo od něj získat nějakou informaci. Pravidla vám naproti tomu vždycky dají rychlou a jednoznačnou odpověď na otázku, zda postavy uspěly nebo ne.

Plné použití pravidel u společenských činností má ale také svá úskalí. Hráči mohou těžce nést, že je pravidla omezují v hraní postavy. To platí zejména, když Průvodce ohlašuje takové akce, jejichž výsledek diktuje hráči, jak má svou postavu hrát (například ji nestvůra zažene na útěk) nebo co si má jeho hrdina myslet (například jej čarodějnice přesvědčí o věrohodnosti své lži nebo o tom, že si zaslouží slitování). Řešením může být dohoda, že Průvodce neohlašuje akce, které by hráči přímo vnucovaly nějaké chování jeho postavy. To samozřejmě hodně zužuje Průvodcovy možnosti. Existují ale techniky, jak toto omezení překonat:

» Průvodce může zjemnit dopady svých akcí tak, aby postavě přímo nevymezovaly způsob jednání, ale pouze v ní vyvolaly určité pocity (což se projeví změnou Ohrožení). Bude však na hráči, zda těmto pocitům postava podlehne, či nikoliv. Namísto zahánění na útěk tak může Průvodce prohlásit, že řev nestvůry má za cíl, aby se postavě roztráslы nohy a ztratila sebejistotu. Namísto přesvědčení o pravdivosti své lži může nehráčská postava v hrdinovi vyvolat jen důvěru a sympatie.

» Akce nehráčských postav odehrávající se na veřejnosti nemusí mít dopady na chování hráčské postavy, ale namísto toho budou ovlivňovat názory a chování jejího okolí. Mohou mít za cíl hrdinu před ostatními přítomnými zesměšnit, potupit, vyvolat v přihlížejících nedůvěru či odsouzení hrdinova chování.

Druhým problémem při použití pravidel na společenské činnosti je, že hráči mohou mít pocit, že

rozhovory s cizími postavami neplynou hladce a že jsou umělé, protože o jejich vývoji rozhodují kostky. Podle toho, zda a jak silně hráči tento problém pocítují, si můžete vybrat tři základní způsoby, jak používat pravidla na činnosti spadající pod Vliv.

Plný konflikt

První možností je plně použití pravidel, jako by se jednalo například o bojové střetnutí. Účastníci konfliktu si tedy běžným způsobem házejí na iniciativu a ohlašují své akce. Bývá obvyklé, že hráči v takovémto případě nemluví přímo za postavu, ale spíše popisují, co zhruba postava říká nebo dělá a čeho se tím snaží dosáhnout.

Příklad: *Draganova družina chce usvědčit kupce Kochana, současného představeného obchodnického cechu, že otrávil svého předchůdce. Smrt byla až dosud považována za sebevraždu. Dobrodruzi mají o Kochanově vině pouze nepřímé důkazy – výpověď apatykáře, který Kochanovi prodal jed, a hrst bylin, které našli při prohlídce kupcovy domu a z nichž lze zhotovit odvar, jenž chuť jedu zamaskuje. Proto se rozhodnou, že se pokusí přimět Kochana k doznání.*

Družina se nechá ke Kochanovi ohlásit a Draganoův hráč, který získá iniciativu, popíše první akci – naznačit kupci, že mají důkazy o vraždě, aby se polekal. Průvodce prohlásí, že Kochan se odvolá na svou autoritu a bude chtít Dragana přimět k odchodu. V hodě zvítězí Průvodce, hráč se vyčerpá, čaroděj tedy kupce sice nevydělá, ale nenechá se jen tak vyhodit. Draganoův společník Tyr poté naznačí, že by se dobrodruzi možná nechali podplatit, aby důkazy zatajili. Jde samozřejmě o léčku. Průvodce ohlásí, že Kochan se vysměje tomu, že by měl cokoliv platit nějakým tulákům. Tentokrát zvítězí v hodě hráč, ale vyčerpá se Průvodce, takže léčka sice nevyjde, ale Kochanoův smích zní dosti nuceně. Konečně se Bělka, třetí z dobrodruhů, rozhodne vyrukovat s apatykářovou výpovědí. Průvodce prohlásí, že Kochan přízná nákup jedu. Bude však tvrdit, že to bylo na příkaz dřívějšího představeného, a že nemohl tušit, že ten použije jed k sebevraždě. Hráčka Bělky hod prohraje, a jelikož se nevyčerpá, sníží si Kochan Ohrožení a Bělka nedokáže na jeho zjevnou lež nijak reagovat.

V dalším kole se situaci snaží zachránit Tyr, který má nejvyšší iniciativu, a položí kupci na stůl

svazeček bylin, který našli u něj doma. Průvodce v reakci prohlásí, že Kochan zbrunátní, začne strážlivě řvát a Tyra chce vykázat na chodbu. Jestliže si Tyrův hráč špatně hodí a nevyčerpá se, zvýší se jeho hrdinovi Ohrožení a navíc nejspíš skončí přede dveřmi Kochanovy pracovny.

Samostatné zkoušky a střety

Druhým možným řešením je omezené použití pravidel, kdy hráči situaci odehrávají volně jako rozhovor a pouze ve zlomových okamžicích (nebo na samém konci vyjednávání) si Průvodce vyžádá zkoušku nebo střet. Obvykle se hází v okamžiku, kdy není zcela jasné, zda hráčská postava uspěje se svou lstí, jak se nehráčská postava nebo nestvůra zachová, zda se jedné straně podaří obrátit proti druhé přihlížející dav a podobně. V těchto zkouškách a střetech nejde ani tak o zvyšování nebo snižování Ohrožení, cílem spíše je, aby v dané chvíli pravidla (nikoliv Průvodce jen podle svého uvážení) rozhodla o tom, jak se bude situace dál vyvíjet.

Jelikož se jedná o zcela samostatné malé konflikty, Průvodce pokaždé nastaví zúčastněným nové Ohrožení podle aktuální situace. Pokud hráči v předchozí části rozhovoru odehrané bez pravidel použili nějaký postup nebo fintu, kterou by Průvodce rád ocenil, může to zohlednit právě při nastavování Ohrožení, případně hrdinům přiznat Výhodu. Zejména se však přesvědčivost hráčů může odrazit v tom, zda se Průvodce rozhodne proti jejich akci v případě své prohry vyčerpávat Sudbu či nikoliv. Totéž ovšem platí i pro hráče. Pokud je akce postavy ovládané Průvodcem nápaditá a může ukončit vyjednávání zajímavým způsobem, je lepší přijmout porážku a neprotahovat vyjednávání do nekonečna, ačkoliv má hrdina ještě nějaké zdroje v zásobě.

Příklad: *Vrátíme se znovu do chvíle, kdy Draganova družina vchází do Kochanovy pracovny. Hráči v tomto případě úvodní pasáž, kde se obě strany teprve otukávají, odehrají bez pravidel, všichni včetně Průvodce zkrátka hrají role svých postav a chovají se volně dle svého uvážení. Teprve v okamžiku, kdy Tyr použije trik s podplácením, rozhodne se Průvodce, že půjde o střet, který se vyřeší hodem. Protože způsob, jakým hráč odebrál Tyrovi nabídku, na něj zapůsobí velmi věrohodně, stanoví mu Ohrožení pouze 1, zato Kochanovi ho určí vysoké,*

možná dokonce 4. Průvodce nicméně nechce prodat Kochanovu kůži lacino, proto se tentokrát po probraném hodu vyčerpá.

Rozhovor, nyní opět bez použití pravidel, pokračuje dál. Průvodce dá hráče Bělky možnost, aby reagovala na Kochanovu lež o nákupu jedu a pokusila se přednést nějaký argument, proč mu nevěří. Hráčka se usklíbne a zeptá se, jestli je cechovní dům tak chudý, že si nemůže dovolit slubu a pochůzky pro představeného musí vykonávat kolegové obchodníci. Tato reakce se Průvodci zalíbí. Předvede, jak Kochan znejistěl, a Bělce přidělí Výhodu o velikosti 1. Když poté Tyr vyrukuje s váčkem bylin, vyžádá si Průvodce další střet, aby kostky rozhodly, zda se kupec již přizná. Díky chytré reakci Bělčiny hráčky nastaví Průvodce Kochanovi opět vysoké Obrožení a navíc je rozhodnutý, že pokud mu kostky nepadnou, nebude se již vyčerpávat, i když má Sudby ještě dostatek.

Volné hraní rolí

Konečně třetí možností je řešit veškeré společenské činnosti bez použití hodů a dovednosti postav. V této variantě se vůbec nehází a hráči prostě jen odehrávají scénu, přičemž obvykle mluví přímo za svou postavu, v první osobě. O úspěchu akcí a vyjednávacích triků postav rozhoduje prakticky pouze úvaha Průvodce, který se obvykle řídí podle výkonu hráčů – úspěch jim dopřeje, když se mu bude jejich jednání zdát chytré nebo přesvědčivé, případně zábavné a posouvající hru dopředu.

Příklad: *V našem příkladu, kde Draganova družina přesvědčuje kupce Kochana, aby se doznal k vraždě, by Průvodce odebrával kupcovy reakce podle svého uvážení, tedy podle toho, jak sám vyhodnotí postup hráčů. Tyrovi by například mohl přiznat částečný úspěch v tom, že kupec by se začal vyptávat, kolik by družina za své mlčení chtěla. Kdyby ale Tyrův hráč řekl příliš malou částku, což by Průvodci přišlo podezřelé, mohl by Kochana nechat z léčky opět vycouvat. V zásadě by přesvědčování Kochana probíhalo tak dlouho, dokud by Průvodce buď neusoudil, že hráči už na něj vyvinuli dostatečný tlak, a zabránil by kupcovu zlomení přiznání; anebo dokud by nezačal mít pocit, že jejich postup není přesvědčivý, a Kochanovými ústy by je vykázal z cechovního domu.*

Potřeze s hraním bez pravidel

Jak sami vidíte, hraní bez pravidel v sobě skrývá nejedno nebezpečí. Tím největším je, že Průvodce bude manipulovat příběhem tak, aby jej vždy vrátil do předem připravených kolejí. Může pak hráčům dopřávat (třeba jenom podvědomě) pouze takové úspěchy, na které je připraven. To by přitom Průvodce dělat neměl, neboť tím okrádá postavy o jejich roli hlavních hrdinů, kteří svými rozhodnutími příběh tvoří. Odehrávání některých konfliktů bez použití pravidel může proto fungovat jen tehdy, když budou mít hráči naprostou důvěru v úsudek Průvodce, v jeho spravedlivost a ochotu odchytil se kdykoliv od své přípravy.

Dalším problémem je skutečnost, že úspěšnost postavy ve vyjednávání a řešení problémů bude příliš závislá na výkonu hráče, a nikoliv na tom, jaká má postava podle jeho představ být. Lze tomu předejít, když bude Průvodce v případě postavy s vysokou hranicí Duše jejím hráči poskytovat určité nápovědy či informace o situaci, které ostatní hráči nemají k dispozici. Jestliže má postava vysoký Vliv, může jí Průvodce prostřednictvím nehráčských postav a nestvůr projevovat úctu nebo alespoň respekt, ačkoliv hráč sám třeba nemá schopnost si je svým chováním získat nebo vynutit.

Třetím problémem je menší význam Duše a Vlivu proti Tělu, kde se úspěšnost akcí ověřuje pomocí pravidel téměř vždy. Toto do určité míry řeší sama pravidla. Pod Duší totiž spadá řada činností vyžadujících znalosti a zkušenosti v určitém oboru, u kterých provedení hráčem nepřipadá v úvahu, například líčení pastí, otevírání zámek nebo čarování. Pod Vliv zase spadají odhady hranic a zvláštních schopností nepřátel, stejně jako dovednosti usnadňující získávání, využívání a udržování pomocníků.

Váše volba

Pokud jde o míru použití pravidel na společenské a duševní činnosti ve hře, neexistuje jediný správný přístup. Používejte zkrátka pravidla tam, kde vám to vyhovuje a zapadá do vašeho herního stylu. Nejste-li si jistí, který z výše uvedených přístupů vám bude vyhovovat nejméně, nebojte se je vyzkoušet všechny a poté se buď pro jeden rozhodnout, nebo je střídát podle své chuti a potřeb.

A nyní se již budeme věnovat konkrétní inspiraci pro vaše hry.

INSPIRACE PRO DOBRODRUŽSTVÍ

ZAJÍMAVÉ AKCE

Mnoho protivníků má výrazné síly a slabiny, ať už to je síla či hbitost, nebo naopak neduživost či neohrabanost (Tělo), všímavost či hluboké vědomosti, nebo naopak hloupost či slabá vůle (Duše), působivý zjev či dobrá pověst, nebo naopak nedostatek osobního kouzla či autority (Vliv). Podle toho budou volit své strategie proti vám, stejně jako vy se přizpůsobíte jim, a každý střet tak bude něčím jiný a zvláštní. V klasickém dobrodružném příběhu bude asi nejčastějším tělesným konfliktem boj, nejobvyklejším duševním střetem léčka či oklamání a nejběžnějším způsobem ovlivňování protivníka bude vyjednávání.

Málokterý protivník ustoupí před prvním argumentem nebo padne pod první ranou. Proto v konfliktech bude běžným prvkem manévrování, snaha soupeře zahnat do kouta a zhoršit jeho situaci natolik, abyste ho přiměli se vzdát, utéct nebo abyste jej mohli zničit. Každé prostředí vám nabídne jiné možnosti, jak si v boji přilepšit, a co se v které situaci hodí, nejlépe poznáte vy sami. V následujícím textu nicméně najdete řadu nápadů k akcím pro nejčastější typy střetů, kterými se můžete při vymýšlení těch vašich inspirovat.

Bojové finty

Abyste zdeptali soupeře

- » zlomte jeho sebevědomí pohrdavým vystupováním
- » vyrazte válečný pokřik, dejte průchod zuřivosti a vyložte nepříteli, kterou část těla mu rozpáráte jako první
- » jděte do bitvy obnažení do půli těla nebo naopak ve zbroji plné ostnů a s dračí lebkou namísto přilby
- » připomeňte mu jeho spojence, kteří už sešli vaší rukou
- » jen tak mimochodem, jako demonstraci své síly, přerazte holou rukou dubový trám (který váš kolega alchymista předem důkladně naleptal)

Abyste získali lepší pozici

- » postavte se tak, aby nepříteli svítilo slunce do očí
- » zatlačte ho ke zdi nebo hrazení, kde mu zbude málo místa k boji
- » natlačte ho zuřivým útokem do rohu, na stůl, ke skále či na okraj propasti
- » skokem na stůl získejte vyvýšenou pozici
- » vmanévrojte ho během boje do řeky nebo do močálu



- » zhoupněte se na laně či lustru pryč z dosahu» protivníků
- » odrazte se od balvanu či skály a skočte nestvůře na hřebet
- » převrácením stolu odřízněte nepříteli cestu k ústupu nebo pozdržte příchod posil

K překvapení protivníka

- » provedte bleskový výpad z místa nebo odvetu rovnou z krytu
- » znenadání udeřte protivníka hruškou či záštitou meče nebo toporem tyčové zbraně
- » odskočte právě ve chvíli, kdy se soupeř rozhodne boj ukončit rázným výpadem
- » kopněte ho kolenem, udeřte ho pěstí či loktem, narazte ho ramenem na zeď

Můžete být záladní

- » proveďte klamný sek a nakonec ho stočte jinam
- » předstírejte útok, který protivníka vyprovokuje k chybnému kroku
- » vystrčte svou zbraň proti soupeři a až ji zkusí srazit, uhněte s ní a vyrazte vpřed jejím hrotem
- » zdvojte svůj útok, okamžitě po střetu zbraní pokračujte švihem za soupeřovu čepel
- » zuřivými útoky na sebe poutejte nepřítelovu pozornost, zatímco ho váš druh obchází zezadu

Pro oslepení nepřítele

- » hodte nebo kopněte mu písek do očí
- » vrhněte předmět, který ho donutí krýt si tvář
- » hodte mu přes hlavu plášť, ubrus či závěs
- » oslněte ho lucernou, když bojujete v šeru

Můžete také zkusit šermířské finty

- » zablokujte soupeřovu zbraň štítem, případně ji uvězněte dvojicí čepelí
- » přišlápněte protivníkovu zbraň k zemi nohou
- » omotejte mu zbraň vrženým provazem či pláštěm
- » chyťte jeho zbraň rukou, a to klidně i za čepel, pořezané prsty za vítězství stojí
- » srazte jeho útočící zbraň dolů nebo stranou tak, aby se zamotal
- » obraťte jeho vlastní hrot nebo letící čepel proti němu

Odzbrojte protivníka

- » prudkým úderem mu vyrazte zbraň z ruky nebo ji zkuste přerazit

- zaměstnejte jeho pozornost útokem, natlačte se na něj a vytrhněte mu zbraň volnou rukou za jílec či za topor
- » přitiskněte jeho zbraň ke svému tělu a prudkým pootočením se do strany mu ji vytrhněte

Můžete být zběsilí

- » zařvěte protivníkovi do obličejů z bezprostřední blízkosti
- » sérií zuřivých útoků ho donuťte k ústupu
- » zvedněte nepřítele do vzduchu a hodte jím po jeho spolubojovnících

Zkuste protivníka poranit

- » zasažením ozbrojené ruky a připravením o zbraň
- » bodnutím do nakročené nohy a využitím jeho kulhání
- » švihnutím přes čelo, kdy jej stékající krev za chvíli oslepí
- » seknutím jej přes břicho či hrud' a pak mu dát čas, aby pocítil bolest a podlehl panice

Můžete protivníka shodit

- » podrazte mu nohy nebo ho nadzvedněte za koleno a smýkněte s ním
- » přehodte ho přes bok či přes záda a na zemi jej zalehněte
- » narazte do něj s rozběhem a plnou vahou
- » využijte jeho útoku a popotáhněte ho tak, aby ztratil rovnováhu

Zakeřně

- » se přiblížte k bojujícímu nepříteli zezadu a přetněte jeho podkolenní šlachy
- » vrazte prsty protivníkovi do očí nebo udeřte pěstí do ohryzku
- » škrťte, škrábejte, kousejte a škubete za vlasy
- » využijte živého štítu nebo rukojmí

Štřelecké finty

Abyste zdeptali soupeře

- » uhýbejte jeho strelám s okatou nedbalostí a vysmívejte se střelci
- » zachyťte šíp na plátech brnění a rychle vyrazte vpřed
- » zdánlivě s lehkostí se vyhněte vrženému noži či oštěpu a jděte úmyslně pomalým krokem k soupeři, zatímco se bude snažit roztřesenou rukou vytasit další zbraň

Zkuste překvapivé manévry

- » padněte na břicho do trávy či mělké vody, překulte se a zvedněte se na jiném místě, než soupeř čeká
- » odplížte se na jiné místo a ostřelujte nepřítele z nečekané nebo nechráněné strany
- » ukryjte své vrhací zbraně na těle, v úcesu či v oděvu a vydávejte se za neozbrojeného či dokonce vzdávajícího se
- » při střelbě z krytu často měňte pozici a dělejte velký hluk, aby se protivník domníval, že útočí nekolik nepřátel

Využijte střelecké triky

- » vyvedte soupeře z míry tím, že ho rozstřelená nádobasype střepy nebo polije
- » bezpečně z dálky zneškodněte nebo naopak spusťte číhající pasti
- » shazujte na soupeře svými střelami věci
- » sraze nepřítele zbraň svým šípem stranou, abyste dali příležitost k útoku zblízka svému druhovi
- » střelou těsně před protivníka ho přinutíte zastavit
- » oznamte mu, že mu sestřelíte klobouk z hlavy, a jednou ranou to dokažete

Využijte spršky střel

- » znemožněte nepříteli uhnout díky společné salvě více střelců nebo díky sledu střel jediného rychlého lučištníka
- » přinutíte soupeře soustředěnou střelbou, aby se stáhl a opustil tak výhodný úkryt nebo aby zůstal zbaběle ležet v krytu a proměškal tak svou šanci vystřelit
- » vyšlete první střelu vysokým obloukem a až zaměštná protivníkovu pozornost, vystřelte za ní další přímo na nepřítele

Můžete soupeře poranit

- » střelením bez míření kamkoliv do těla, protože i lehké zranění může nahlodat jeho morálku
- » zasažením ramena či ruky, abyste znemožnili soupeři opětovat palbu a přiměli jej vzdát se
- » prostřelením nohy, pokud je zakutý ve zbroji, to jej může znehybnit

Využijte zvláštní druhy střel

- » zápalné střely donutí obránce věnovat pozornost hrozícímu požáru
- » třaskavé hlavice střel mohou polekat nepřátelské koně či psy a zaměštnat pozornost jejich pánů

- » střela se zpětnými háčky způsobí protivníkovi problémy, protože nemůže projektil vytáhnout z rány
- » šípy s dutou špičkou vydávají hrozivý zvuk, který děsí nepřátele

Léčky a klamy

Můžete využít návnadu

- » nastražte jídlo nebo pamlsek poblíž zvířecí stezky
- » pohodte naditý váček, šperk nebo zdobenou dýku na přehledném místě
- » sázejte na vzdělancovu zvědavost a zanechte na stole otevřenou knihu nebo dopis

Využijte volavku

- » putujte po stezkách sužovaných lapky ukryti v kupeckém voze
- » nechte krásnou ženu, aby se procházela po místech dřívějších přepadení
- » vypyťte se po městě na něco, co přiměje nepřítele, aby se vás pokusil kontaktovat nebo odstranit

Pro vylákání soupeře

- » ukažte se mu a výsměchem ho přimějte pronásledovat vás
- » ustupte před netvorem či přesilou a vlákejte ho do pasti
- » předstírejte smrt po zásahu šípem a nechte nepřítele přijít až k vám

Zkuste využít lež a klam

- » když slíbíte hloupému obrovi, že jej zavedete k jídlu či k pokladu
- » vydáváním se za žoldněře ve službách protivníkových spojenců
- » pasováním se do role vyšetřovatelů s pověřením z vyšších míst a tvrzením, že vaše práce musí zatím zůstat utajena
- » mluvou v cizím jazyce nebo předstíráním, že jste hluchoněmí

Můžete zaměštnat pozornost protivníků

- » nachystejte dobře viditelnou a očividnou past a těsně za ni umístěte jinou, dokonale skrytou
- » ponechte vesnici či tvrz prázdnou a udeřte, zatímco ji bude nepřítel prohledávat
- » radujte se, že se vám blíží posily
- » hodte po nepříteli kámen nebo na něj zakřičte, aby se váš spojenec mohl dostat za něj a srazit jej zezadu

Můžete protivníka zmást

- » deklamováním zaklínadel a předváděním mocných gest, i když ani v nejmenším neumíte čarovat
- » založením požáru, poplazením koní, vyvoláváním zmatku

Připravte pasti

- » nachystejte balvan ke svržení nad úzkou roklí
- » vykopejte jámu s naostřenými kůly na dně uprostřed stezky a dobře ji zamaskujte
- » natáhněte lano přes cestu, aby podtrhlo koním nohy nebo naopak srazilo projíždějícího jezdce ze sedla
- » umístěte křehkou nádobku s žrávínou nad dveře

Přichystejte léčku

- » vlákejte nepřítele do bažiny či na pohyblivé písky
- » přinutíte protivníky, aby vstoupili do uzavřeného prostoru, a zamkněte nebo zavalte vchod
- » zaskočte nestvůru v úzké průrvě, kde nemůže využít svých předností, nebo v těsných tunelech, kde uvízne

Zkuste připravit přepad

- » ukryjte se za vstup do místnosti či jeskyně s připravenými zbraněmi
- » ostřelujte protivníky osvětlené ohněm na otevřeném prostranství, sami skrytí ve tmě
- » sesypejte se na nepřítele ze břehů, zatímco se snaží přebrodit řeku
- » zataraste cesty vedoucí údolím a pak zaútočte z okolních svahů a kopců

Vyjednávací triky

Hrajte na city

- » zmiňte soupeřova příbuzného nebo známého, kterému jste zachránili život nebo prokázali službu
- » zdůrazněte, jak jsou soupeřovy požadavky nehorázné a jaké chudáky z vás chce udělat
- » tvrdte, že na výsledku tohoto jednání závisí život váš nebo vaší rodiny

Zkuste soupeře obvinít

- » osočením ze zakázaného jednání, třeba z černočňáctví nebo z paktování se s příslušníky jiné rasy
- » tvrzením, že lže nebo se vás snaží podvést, a navržením souboje za účelem odhalení pravdy
- » odmítnutím vyjednávání pod tlakem a zvednutím se k odchodu

Lichoťte, abyste

- » nejprve vychválili nestrannost a věhlas toho, jež rozhodnutí chcete ovlivnit, a až potom přišli s argumenty
- » přesvědčili svůj protějšek, že vás svými diplomatickými schopnostmi zatlačil ke zdi a že dohoda, kterou navrhuje, je pro vás strašlivě nevýhodná
- » pochválili ženě šaty, střívěce, šperky, oči, barvu vlasů, účes, figuru, hlas nebo nejlépe všechno naráz a ještě dodejte, že jste se asi zamilovali

Zviklejte druhou stranu lákavou nabídkou, že

- » přenecháte své zásluhy nebo slávu protivníkoví, když přistoupí na vaše podmínky
- » o protivníka se postaráte nebo jej ochráníte, kdyby měl mít potíže kvůli dohodě s vámi
- » když věc rychle vyřešíte, můžete ušetřený čas strávit společně v hostinci nebo v hampejzu

Vyhrožujte

- » že pokud nebude po vašem, přijdou ke slovu pěsti a kyje
- » jemně upozorněte, že neuzavření dohody může mít následky nejen pro soupeře, ale i pro jeho blízké
- » vytáhněte během jednání nůž a nedbale si čistěte nehty, zatímco pokračujete v rozhovoru

Můžete zkusit využít tajemství

- » naznačte, že vás podporuje významná osoba, která nechce být jmenována
- » přesvědčte soupeře, že kdyby věděl vše, co víte vy, ale nesmíte to prozradit, určitě by dal na vaše slova
- » neurčitě a mlhavě nadhodte, že máte informaci, která s jednáním přímo nesouvisí, ale mohla by protivníka zajímat

Můžete kličkovat

- » a když soupeř vznesl dobré argumenty, prudce změnit téma (to máme dnes venku hezky), aby se na ně pozapomnělo
- » náhlým obviněním protivníka, že mění v průběhu jednání své názory a postoje, ho donutíte se hájit
- » překroucením toho, co vám druhá strana řekla, a trváním na vysvětlení

Zkuste využít vytrvalost

- » opakujte různými slovy stále stejné požadavky
- » zapisujte důležité body jednání, přičemž soupeřovy postoje stručně shrnujte a své formulujte do

nejmenších podrobností, dokud se nebude mluvit jen o nich

» neustále kladte otázky, protože kdo se ptá, ten směřuje rozhovor

Ukažte svoji autoritu

- » příchodem na jednání ve skvělé zbroji, drahých šatech nebo v čele početného doprovodu
- » odvoláváním se na zákony nebo tradice, starší než vy sami, které vám dávají za pravdu
- » prohlášováním, že jednáte v zájmu vladaře, dvora nebo vyšší autority

Zkuste využít šokujícího jednání

- » rozbijte nejbližší věc, která je po ruce
- » spusťte vodopád nejhrubších výrazů ve slušné společnosti nebo citujte verše mezi chátrou
- » strďte ječeň s tichým šepotem

NEOBVYKLÉ PŘEKÁŽKY

Na překonávání překážek jsou zajímavé především okolnosti. Průvodce by se měl zamyslet nad tím, kde a kdy hrdinové na překážku narazí, co všechno mohou využít ve svůj prospěch a co jim naopak bude cestu k úspěchu ztěžovat. Pro **DRAČÍ DOUPĚ** nejsou vhodné situace odehrávající se „v prázdnotě“. Mnohem lepší je, když i hráči společně s Průvodcem co nejvíc prokreslují okolní prostředí a vnášejí do něj detaily, které mohou využít jako inspiraci pro zajímavé akce. Navíc právě nezvyklé okolnosti jsou tím, co činí příhody nezapomenutelnými.

Průvodce by při vytváření překážek nikdy neměl hráčům předepisovat jediný správný způsob jejich řešení. Situace se může vyvinout různými způsoby a hráči mohou uplatnit nápady, které Průvodci vůbec nepřišly na mysl. Mohou také volit různé strategie podle toho, jaký druh zdrojů chtějí vyčerpávat nebo na jakou hranici soupeře chtějí působit.

***Příklad:** Družina chce proniknout do hlídaného kláštera. Dobrodruzi si nejprve zjistí o strážných co nejvíc informací. Půjde-li o vysloužilé vojáky, kteří už jsou staří (budou mít nízkou tělesnou bránu), ale zato dobře znají každého z příchozích, družina nejspíš použije násilí. Pokud u brány stojí tupí bromotluci (nízká brána Duše), shledají asi hrdinové, že nejvhodnější bude se kolem nich nenápadně proplížit nebo použít k jejich odlákání lest. Jestliže si opat kláštera najal cizí žoldnéře,*

kteří špatně ovládají místní jazyk (nízká brána Vlivu), dobrodruzi je mohou nejsnadněji uplatit nebo přesvědčit, že mají do kláštera povolen přístup.

O tom, zda se bude překonávání překážky řešit jako zkouška, střet, nebo výzva, rozhodne obvykle Průvodce. Tatáž situace může být řešitelná všemi třemi způsoby a o volbě toho nejvhodnějšího rozhodnou okolnosti.

***Příklad:** Pokud strážní z předchozího příkladu nebudou mít nijak zvlášť silnou motivaci klášter ublídat (nebudou ochotni se pro plnění svého úkolu vyčerpávat), půjde o zkoušku. Budou-li oddaní mnichům nebo dobře placení, použije Průvodce spíše střet. Jestliže postavy o hlídkách vůbec nevědí a ty byly naopak o vpádu vetřelců předem zpraveny, použije Průvodce výzvu pro ověření, zda si hrdinové všimnou nebezpečí včas.*

Níže najdete příklady zajímavých překážek pro inspiraci. Jsou rozděleny na zkoušky, střety a výzvy spadající pod Tělo, Duši nebo Vliv. Toto členění ale berte jen jako orientační, protože tímto způsobem lze označovat jen jednotlivé akce, které postavy či jejich protivníci budou provádět. Nikde není řečeno, že například těžký balvan musí postavy zkoušet jen odvalit (tělesná zkouška). Stejně dobře jej mohou zkusit rozpálit ohněm a ve správnou chvíli polít chladnou vodou, aby popraskal (duševní zkouška) nebo přemluvit zlobra z blízké jeskyně, aby jej odnesl (zkouška nebo střet spadající pod Vliv). Řešení situace se také může postupně vyvíjet a tam, kde postavy začaly přemlouváním, mohou ony nebo soupeř během jednání sáhnout k násilí či uplatnit nějakou lest. S tímto vědomím je třeba k orientačnímu rozdělení překážek přistupovat.

Tělesné zkoušky

Přezení hraděb

- » Kameny jsou kluzké a pokryté mechem, v jedné ze spár je hadí hnízdo.
- » Je bezměsíčná noc a po ochoze na hradbách v pravidelných intervalech přechází stráž s pochodní.

Únik před požárem

- » Družina se nacházela v tajných skrýších zbojníků v korunách stromů, a tak musí prchat po hořících

provazových lávkách a chodnicích zbudovaných ve větvích.

» Oheň dotírá z několika stran, nejspíš jej někdo založil úmyslně.

Telesné střety

Souboj na nože

» Oba protivníci mají kolem pasu uvázané lano a jsou jím přivázáni k těmž kůlu zatlučenému do země.

» Okolostojící diváci jsou vůči hrdinovi nepřátelsky naladěni, pokřikují nadávky a snaží se mu porazit nohy, když se k nim přiblíží.

Lukostřelecká soutěž

» Účastní se dvojice a začíná se jednoduchými úkoly, kdy se oba partáci snaží střelit své šipy do slameného terče co nejlíže k sobě.

» Postupně se přechází k tomu, že jeden vyhazuje pro druhého do vzduchu vak s vodou jako terč.

» Končí se sebevražednou disciplínou, kdy jeden z dvojice má přímo na těle upevněný malý tlustý terč, který druhý musí přesně zasáhnout.

Ochrana měšťanů

» Ke střetnutí dvou zneprátených zločineckých skupin dojde na zalidněném městském tržišti. Družina má za úkol v rámci svých možností zabránit zabíjení nevinných lidí.

» Mezi lidmi zavládne panika a prchající dav družinu rozdělí.

Přepadení na vodě

» Říční piráti se pokusí zahákovat přepravní loď nebo prám, přeskákat na palubu a přinutit cestující, aby se vzdali.

» Obě plavidla strhne proud a žene je na skálu, kde jim hrozí roztržení.

Telesné výzvy

Domácí duch

» Strašidlo obývající starý dům ohrožuje ty, kdo vkročí dovnitř, padajícím nábytkem, koberci šukabajícími sebou pod jejich nohama a poletujícími přibory.

» Jediný způsob, jak přízrak spatřit a moci se s ním střetnout, je zahlédnout jej v zrcadle.

Utržený převis

» Pod nohama dobrodruhů se dá do pohybu zvětřalá skála, z níž pozorují nepřátelský tábor.

» Za vznikající trhlinou je několik stromků, jichž by se snad dalo chytit. Pod skálou je jezero, které může padajícím zachránit život.

Duševní zkoušky

Otevření pokladnice

» Jedná se okovanou truhlu kupeckého cechu s řadou různých zámek.

» Je známo, že při pokusu o její násilné otevření nějaký zloděj v minulosti zemřel.

Rozluštění textu

» Zpuchřelý pergamen se již rozpadá a nápis na něm je ve starém a takřka nepoužívaném jazyce.

» Družina má možnost získat poznámky a náčrtky badatele, který údajně nápis v minulosti rozluštil.

Uzavření magického zřídla

» Strážce, který usměrňoval magii vyvěrající z modly padlého božstva, byl zabit. Magická energie se vymkla kontrole a nyní způsobuje lidem v okolí děsivé noční můry.

» Obřad uzamčení zřídla mohou hrdinové nalézt ve vlastních děsivých snech, musí však překonat své tajné obavy a děsy, které se jim zjeví.

Duševní střety

Únik před pronásledovateli

» Honička vede klikatými chodbami hradu s řadou křížovatek a slepých odboček, pronásledovatelé se snaží družině nadběhnout.

» Ve zdech jsou výklenky zakryté závěsy a stojí tu velké truhlice i rytířská brnění.

Výsledky

» Hrdiny zajala zločinecká organizace, kterou se snažili tajně rozkrýt.

» Vyšetřovatelé vyslychají každého člena družiny zvlášť a k získání doznání využívají i psychický nátlak a mučení.

Hra v šachy

» Nebezpečný upír příslibí, že pokud jej družina porazí v šachové partii, ušetří životy svých zajatých obětí.

» Pokud prohrává, začne překrucovat dohodu – prý slíbil pouze to, že své zajatce nezabije, nikoliv, že je propustí.

Duševní výzvy

Bludný kořen

» Postavy nevědomky překročily bludný kořen a jeho kletba je svádí z cesty, dokonce i když se drží toku potoka nebo se řídí podle lišejníků na stromech.

» Blíží se noc, z šera se ozývá výhružné skřípění větví stromů a navíc tu podle pověstí obchází za úplňku vlkodlak.

Kamenné dveře

» Za zády družiníků ze začnou zasouvat kamenné dveře uzavírající jediný východ z místnosti. Zároveň se otevírá mříž ve vstupu vedoucím do brlohu mantikory.

» Nestvůra spala a bude jí ještě několik okamžiků trvat, než se probere a zaútočí.

Zkoušky spadající pod Vliv

Hledání překupníka

» Družina nutně potřebuje sehnat černé zboží nebo prodat lup, nezná však místní podsvětí.

» Po nedávném zátahu městských stráží jsou zbývající nekalí obchodníci nedůvěřiví.

Vytržení ze šoku

» Postava, s níž družina nutně potřebuje mluvit, je v šoku po děsivém útoku nemrtvých.

» Družiníci sami nesou známky boje s nemrtvými – jsou udýchání, s obnaženými zbraněmi a krvácejícími zraněními.

Získání přízně

» Na plese má družina možnost vlichotit se do přízně manželky vysokého úředníka, o němž je známo, že svou ženu ve všem poslouchá. O přízeň téže dámy však usilují i další zájemci.

» Služka, která svou paní jistě dobře zná, dělá oči na někoho z družiny.

Uspání biřiců

» Během rozhovoru s biřici jim chce družina kápnout do džbánu s pitím uspávacího.

» Situaci postavám ztěžuje vrčící pes, který patří jednomu z biřiců. Ti si i během hovoru ze džbánu každou chvíli přihýbají.

Uklidnění davu

» Rozvášněný lid žádá krev domnělého zrádce, kterého družina potřebuje živého.

» V průběhu jednání se objeví mezi lidmi důkaz, že obvinění ze zrady je pravdivé.

Střety spadající pod Vliv

Minstrelské klání

» O získání loutny se stříbrnými strunami rozhodne přízeň a ohlas diváků.

» Obecenstvo je různorodé, a zatímco dámy na galeriích si žádají něžné balady, tovaryši v sání požadují lechtivé odrhovačky.

Chycení šelmy

» Z pánova zvěřince uprchl vzácný dravec a ohrožuje měšťany v podhradí.

» Šelmu či bestii je třeba najít, chytit a zkrotit a nezraněnou přivést zpět.

Jednání o kapitulaci

» Družina potřebuje získat obleženou pevnost dřív, než se obránci dozvědí, že se jim blíží posily.

» Velitel pevnosti chce přesné a podrobné podmínky, neboť postavám nedůvěřuje.

Výzvy spadající pod Vliv

Zlořečený artefakt

» Postava nalezne prokletý předmět, který v ní vyvolá touhu přivlastnit si jej.

» Artefakt je důležitý pro dokončení poslání, jež družina naplňuje. Navíc jde o věc, která by postavu spíše oslabil (například těžká zbroj pro kouzelníka).

Znak upíra

» Nenápadný ochranný obrazec na podlaze hrobky je schopen i dávno po smrti svého tvůrce vyvolat v tom, kdo jej překročí, nenávisť k někomu z těch, kdo přišli s ním.

» Postižená postava měla shodou okolností nedávno hádku nebo má nevyřízený účet s tím, proti komu se jí snaží nasměrovat moc obrazce.

NÁPADY PRO VÝPRAVY

VÝPRAVA

V DRAČÍM DOUPĚTI se dají zažívat nejrůznější dobrodružství. Můžete rozplétat intriky na šlechtických sídlech, pátrat po pachatelích zločinů v klikatých městských uličkách, usmiřovat nenávisť mezi horskými trpasličími klany nebo odhalovat tajemství potopených lodí. Můžete hledat způsob, jak zlomit uhranutí čarodějnice nebo jak osvobodit duši bloudící v ruinách staré pevnosti, případně se můžete snažit vyvážnout bez úhony z válečné vřavy, do které jste se omylem připlétli.

Než se ale pustíte do složitějších zápletek, měli byste nabrat nějaké zkušenosti s vyprávěním. A právě od toho je tu tento sešit. Ukážeme si v něm, jak snadno a rychle sestavit pro hru krátký příběh, který můžeme označit jako **výpravu**.

V kapitole Vedení hry jsme již řekli, že **výpravy** jsou základním typem dobrodružství. Snadno je vytvoří i úplný začátečník, a přesto se při nich dá užít spousta zábavy. To, že je taková dobrodružství poměrně lehké vymyslet a vést, rozhodně neznamená, že jsou snad méněcenná. Naopak, velmi mnoho známých fantasy příběhů je vystavěno tímto způsobem. Vzpomeňte si třeba jen na HOBITA od J. R. R. Tolkiena nebo na ČARODĚJE ZEMĚMOŘÍ od Ursuly Le Guinové.

My se budeme věnovat nejobvyklejšímu typu výprav, kde úkolem hrdinů je doputovat odněkud někam a splnit zadaný úkol nebo dosáhnout vytyčeného cíle, přičemž cestou překonávají překážky a zažívají různé příhody. V pravidlech DRAČÍHO DOUPĚTI se o tomto typu dobrodružství mluví jako o sestavování kostek domina (strana 231).

Vyjdeme z toho, že každá výprava se skládá z **poslání**, jež je jakousi páteří a hlavním motivem výpravy, a z jednotlivých **příhod**, které družina zažije na cestě za naplněním tohoto poslání. V následující kapitole si ukážeme, jak tvořit poslání tak, aby každá výprava byla jiná a abyste vždy hráče dokázali něčím překvapit.

POSLÁNÍ

Každé poslání se skládá ze tří prvků – zápletky, cesty a zvratu. O nich si nyní povíme více.

Zápletka

Pro vytvoření výpravy je nejprve důležité stanovit si, proč by se postavy měly vydat na cestu a co tedy

očekávají na jejím konci – jaký budou mít v dobrodružství cíl. Tuto počáteční motivaci hrdinů, aby se vydali na cestu, nazýváme **zápletkou**. V pohádkách bývá cílem královice a jeho společníků osvobození princezny. V mýtech to může být nalezení legendárního předmětu, například slavného meče nebo svatého grálu. Ve fantasy příbězích, které z mýtů a pohádek vycházejí, mohou být zápletky nejrůznější, od doručení důležitého vzkazu až po pronásledování prchajícího nepřítele.

Zápletku můžete vymyslet nebo vybrat společně s hráči. Oni sami mohou přijít s tím, že by je lákalo unikat z hradního vězení nebo pátrat v opuštěných trpasličích slujích po příčině zmizení jejich obyvatel. Samozřejmě hráče by příběh ne bavil, pokud by předem věděli, jak dopadne. Ale pokud ponechají Průvodci hrou prostor pro vytvoření nějakého tajemství nebo překvapení, není důvod, proč se jejich touhami neřídít. Budou to konec konců oni, kdo bude dobrodružství hrát, a Průvodce by měl využít všech možností, jak zajistit, aby je hraní bavilo.

Hráči ale mohou Průvodci pomoci se zápletkou i nepřímo. Tím, jaké si vymysleli postavy, jaké jim vybrali zvláštní schopnosti a jaký jim vymysleli příběh o přerodu v hrdinu, dávají Průvodci důležité signály, co by je bavilo hrát. V příručce jste se o nich mohli dočíst jako o tak zvaných „praporcích“. Praporkem může být třeba to, že hrdina je bývalý zvěd královských vojsk. Hráče by jistě bavilo, kdyby jej vojenský hejtman požádal, aby využil svých znalostí terénu z dřívější doby a dopravil se svými společníky zásoby do pevnosti obležené nepřítelem, kde ostatně strádá i několik jeho starých kamarádů, kteří u vojska dosud slouží.

Při vytváření zápletky si také ujasněte, jestli budou postavy cíl výpravy od začátku znát a jestli tedy bude přímo cíl tou příčinou, proč se vydala družina na cestu. Typický příklad je úkol, o jehož splnění je někdo požádá. Například starý přítel družiníky poprosí, aby jeho spojenci doručili dopis nebo aby vysvobodili ze zajetí jeho syna. Pro krátká a jednodušší dobrodružství je nejlepší, když je cíl výpravy od začátku všem hrdinům známý a příběh pojednává o tom, zda se jim ho podaří naplnit nebo ne.

Druhou možností je, že družina zápletku odkrývá postupně. Tedy například nejprve dostane zprá-

vu, že se má někam dostat, přičemž cesta je plná překážek a nebezpečí. Teprve po setkání s tím, kdo jim vzkaz zaslal, se dozví, kdo proti nim intrikuje a co má být jejich úkolem.

Poslední variantu představuje situace, kdy skutečný cíl znají pouze některé postavy. Například družina může doprovázet strýčka jedné z postav na cestě do sousední říše, ale jen ona postava ví, že strýc ve skutečnosti prchá před obviněním ze zrady.

Cesta

Jakmile máte ujasněnou zápletku, je na čase představit si, jak má vypadat cesta za vytyčeným cílem. Zejména byste se měli rozhodnout, kudy má celé putování vést a jak má být dlouhé. Pro kratší příběhy úplně stačí využít pouze jeden druh prostředí. Může jít o podzemní kobky, kde je uvězněný zajatec, nebo o jeskyně, v nichž se skrývá netvor. Mohou to být sněžné pláně, kde družinu pronásledují obři, nebo řeka, u jejíž pramenů je ukrytý poklad. Anebo se družina může probíjet uličkami napadeného města či putovat divočinou od vesnice k vesnici při hledání dětí s magickým talentem.

Delší dobrodružství se mohou odehrávat v různých prostředích. Cesta může vést přes hory, lesy i pláně, kolem jezer a řek, do podzemí a zase zpátky na povrch, postavy mohou plout po moři i létat vzduchem na křídlech nestvůr či obřích ptáků. Jejich putování může být dlouhé a pestré. Myslete ale na to, že pro vyznění příběhu je důležitější spíš to, co postavy na své cestě zažijí, než kudy se budou ubírat. Nesnažte se proto rozmanitostí prostředí nahradit jednotvárnost zápletek. Nezapomenutelný příběh se dá prožít při pouhém průchodu několika dětí strašidelným lesem do sousední vesnice.

Zvrat

Zvrat není nutnou součástí každé výpravy, může ji však okořenit a učinit nezapomenutelnou. Podívejte se na svou připravenou zápletku a zkuste si představit, co by v průběhu výpravy mohlo hráče opravdu zaskočit a ohromit, ať už by šlo o příjemné překvapení nebo naopak o nečekanou komplikaci. Přemýšlejte nad nějakým prvkem, který by otočil na hlavu všechno, co si dosud hráči o zápletku mysleli, a donutil je se na ni podívat novými očima. Můžete vrhnout do hry nějakou novou postavu, místo nebo předmět, o nichž dosud hrdinové neměli tušení. Ještě většího účinku však dosáhnete, pokud dáte nějaký nový význam

nebo směr jednání postavy nebo povaze předmětu či místa, které již v zápletkce figurují.

Není určitě lehké naučit se vytvářet v příběhu takovéto uzlové body. Ostatně kdyby to bylo snadné, nebyli by špičkoví spisovatelé a scénáristé tak dobře placení – vždyť právě nečekaný zvrat udělá mnohdy z tuctové knížky nebo filmu úspěšné dílo. Proto se nebojte inspirovat se v literatuře i na filmovém plátně. Leckdy stačí vzít zajímavý moment ze známého gangsterského filmu nebo knihy o indiánech, přemístit jej do fantasy kulis a doplnit trochou magie a hráči vůbec nepoznají, že už se s ním někde setkali.

Zvrat tedy vnáší do příběhu překvapení. Nečekanou překážkou na cestě za vytyčeným cílem může být například zjištění, že netvor, kterého se družina snaží obejít nebo zničit, byl předem varován nějakým zrádcem. Naopak zvratem, který napomáhá hrdinům v jejich poslání, může být příležitost vyslechnout rozhovor zloducha s někým z jeho spojenců, který družině podhalí hrozící nebezpečí nebo zloduchovy skryté cíle. Velmi zajímavým zvratem může být zjištění, že cíl výpravy má jinou povahu, než se na počátku zdálo. Kupříkladu se může během cesty za splněním poslání ukázat, že zadavatel úkolu družinu obelhal nebo že domnělá oběť je spiknutá se svými únosci a o záchranu nestojí. Cíl výpravy se dokonce může díky zvratu zcela změnit. Například zloduch, kterého družina pronásleduje, zemře na svá zranění, ale ukáže se, že před smrtí ovládl nevinného kolemjdoucího a donutil jej odnést jednomu z jeho spojenců temný kouzelnický grimoár nebo jiný nebezpečný předmět.

Pamatujte si ale, že připravovat dobrodružství není jako psát knížku. Nemůžete počítat s tím, že zvrat se odehraje přesně tak, jak si naplánujete, ba dokonce ani to, že k němu vůbec dojde. Hráči musí mít vždy zachovánu svobodnou vůli a možnost rozhodovat o tom, kam se bude děj ubírat. Jestliže se vašemu zvratu vyhnou, buďte připraveni jej upravit nebo zcela vypustit, byť by byl sebe lépe vymyšlený. Jistě pro něj po nějakých drobných úpravách najdete použití v některém z vašich příštích příběhů.

Příklady poslání

Pověděli jsme si tedy obecně, jak tvořit poslání pro vaše výpravy. Zopakujme si pro pořádek, že **poslání** je hybnou silou každé výpravy. Jeho základ tvoří **zápletku**, tedy cíl, o jehož splnění družina v příběhu usiluje. Zápletku bude často vycházet z historie

postav, z jejich zájmů a motivací, může však jít také o úkol, za jehož splnění čeká družinu odměna. Další složkou poslání je **cesta**, která vyjadřuje, jakým prostředím putování dobrodruhů povede a jaký typ příhod tedy mohou zažít. Součástí dobrého příběhu bývá i nějaké to překvapení. Proto mívá posláním i část, která se nazývá **zvrát** a v níž je popsáno něco, co se může přihodit během výpravy a co může změnit pohled hráčů na zápletku.

Na následujících stranách najdete příklady několika různých posláním. Můžete je využít jako inspiraci, když právě nebudete mít vlastní nápad nebo když si budete chtít zahrát rychlou hru bez přípravy. Každé posláním má obecný název, pod nímž se skrývá řada různých verzí a variant daného motivu. Tak můžete každý z nich použít v několika různých dobrodružstvích a jejich domyšlením a kombinováním vytvářet své vlastní originální příběhy.

Doprovod

Dobrodruzi obklopující vůz se vzácným zbožím nebo chránící významného hodnostáře cestou na výroční sněm nejsou na zemských stezkách ničím neobvyklým.

Zápletky

- » Převést darované relikvie z bohatého kláštera do chudého venkovského kostelíka.
- » Ochránit purkrabího, kterého lid nenávidí, při výběru daní.
- » Doprovodit mladou šlechtičku na svatbu přes území sousedního rodu, jehož dědic by se s ní také rád oženil a nebude se štítit ani únosu, aby toho dosáhl.
- » Vyvést významného člena městské rady ven z města drancovaného nepřáteli.
- » Dopravit ostatky svatého muže k pohřbu z míst prolezlých přízraky, které se snažil za života vymýt.

Cesta

- » Významná kupecká stezka se zájezdními hostinci a siluetami hradů loupeživých rytířů nahoře na skalách.
- » Vřesoviště s tu a tam trčícím kamenem, kde nejsou žádné úkryty kromě osamělých krčm a chatrčí kutačů rašeliny.
- » Hustě osídlená krajina s projíždějícími hlídkami nepřátelské strany.



» Plavba mezi ostrůvky se zátokami plnými medúz, krakenů a pirátských kotvišť.

Zvrat

- » Některý z členů doprovodu touží získat osobu či věc, kterou měl chránit.
- » Adresát nákladu jej vůbec nečeká, ba dokonce může zásilku považovat za provokaci.
- » Družina ve skutečnosti slouží jako vějíčka a cílem celé akce je, aby byla přepadena a nalákala na sebe útočníky.
- » Jde o kamufláž, kdy významnou osobu představuje někdo bezvýznamný nebo jsou truhly s nákladem plné obyčejného kamení.
- » Důvod, proč je chráněná osoba v ohrožení, je ve skutečnosti jiný, než tvrdila družině – třeba provedla útočníkům něco, za co se jí oprávněně chtějí pomstít.

Osvobození

Záchrana unesené ženy nebo vysvobození přítele drženího jako rukojmí jsou úkolem pro pravého hrdinu.

Zápletka

- » Osvobodit zajatého mistra a učitele některé z postav.
- » Zachránit unesené dítě místního zemana nebo mimořádně nadaného učně známého mága.
- » Vysvobodit zajatce kvůli informacím, které od něj postavy potřebují vyzvědět, nebo které naopak nesmějí padnout od rukou nepříteli.
- » Znovu získat ukradeného koně nedozírné ceny či ptáka s čarovným hlasem.

Cesta

- » Průnik do hradu či tvrze, pod níž se nachází vězení, a plížení se podzemními kobkami.
- » Nalezení nepřátelského tábora skrytého v bažinách, kde je zajatec držen, a proniknutí dovnitř v přestrojení nebo pod rouškou tmy.
- » Pronásledování únosců na nepřátelské území plné strážních věží a hořících ohňů.

Zvrat

- » Lapkové zajatce nešťastnou náhodou zabili, ale snaží se smrt utajit, a vybrat si svoje výkupné.
- » Oběť odešla s únosci dobrovolně.

» Únosci byli pobiti silnější hordou a oběť únosu tak změnila majitele.

- » Výpravy se účastní i někdo, kdo si záchranu zajatce nepřeje.
- » Únosci se ve skutečnosti snaží svou „oběť“ ukryt do bezpečí před chystanými úklady.

Pátrání

Občas musí dobrodruzi napnout všechny síly a jednat rychle, protože neúspěch by mohl mít vážné následky. Ukradený amulet nebo ztracený plod čarovného stromu mohou při otálení zmizet beze stopy.

Zápletka

- » Získat důkazy o tom, že obvinění ze zrady krále, vznesené proti jednomu z členů družiny, je falešné.
- » Nalézt komediantskou tlupu, s níž před lety odešel bratr nebo přítel některého z družiníků, a ten o něm již nikdy neslyšel.
- » Objevit lék na kletbu, již trpí hrdinové v důsledku předchozího dobrodružství.
- » Chlapec, který byl od dětství nadán zvláštní mocí, odešel do lesa a nevrátil se. Jeho rodiče umírají strachy a zapřísahají dobrodruhy, aby jim pomohli.

Cesta

- » Průchod městem se zaplivanými rynky s rušnými dobytčími trhy, kde družina navštíví jak sídlo plátenického cechu, tak i hostinec v chudinské čtvrti.
- » Stopa vedoucí stepí osídlenou jen barbarskými kočovníky a stády zubrů.
- » Plavba po rozbouřeném moři do vzdáleného přístavu, v němž se hovoří všemi jazyky světa a ke koupí je tu cokoli, po čem srdce zatouží.

Zvrat

- » Klíč k rozluštění záhady si celou dobu nese družina s sebou, jen o tom neví.
- » Soudce, který má zhodnotit výsledky pátrání, je zaujatý či podplacený.
- » Je odhalen utajený milostný vztah nebo společné zájmy osob, které se celou dobu tvářily, že se vůbec neznají.
- » Hledaný svědek setkání odmítá, nebo se ukáže, že se za hledaného jen vydává.
- » Vypátráný předmět je podvržený, nebo jeho moc časem vyprchala.

Poklad

*Mihotavý lesk zlata či křehká krása
umně zdobených šperků jsou lákadlem,
jež dokáže nablodat i nejednoho usedlého
hobita a postrčit jej na cestu.*

Zápletka

- » Vypátrat ukryté zlato a pečeti šlechtického rodu, který byl nedávno vyhnán ze země.
- » Objevit náklad vzácného vína či drahých látek, jenž nedorazil na místo určení.
- » Získat rodovou zbraň zdobenou drahokamy ztracenou v bitvě nebo při útěku.
- » Osvobodit dosud nevytěženou stříbrnou žílu z rukou podzemních běsů.

Cesta

- » Proniknutí až na dno moře k potopené galéře s mrtvolami otroků dosud přikutými k veslům.
- » Pátrání v jeskyních s padajícími krápníky a jezírky plnými slepých ryb.
- » Cennost je ukrytá kdesi na skalnatých hřebenech bičovaných bouřemi, kde divocí orlí útočí na každého, kdo se přiblíží k jejich hnízdům.

Zvrat

- » Skryš se vlivem otřesů propadla do hlubin nebo zarostla oživlými stromy.
- » Cennosti byly převezeny do dobře strážené citadely šlechtice, který si na ně činí nárok.
- » Permoník, jenž se družině nabídně jako průvodce, je ve skutečnosti strážcem pokladu.
- » Poklad je prokletý – kdo se jej dotkne, tomu ochrne ruka nebo jej posedne vražedná touha si poklad přisvojit.

Poselství

*Jestliže obsah zapečetěného dopisu může
zachránit život nevinného nebo zabránit
válce, dopraví jej hrđina, kam je třeba,
i kdyby měl nasadit vlastní život.*

Zápletka

- » Varovat obyvatele odlehklých usedlostí, že se blíží nepřítel a je třeba se uchýlit do pánova hradu.
- » Doručit obchodnickému cechu dopis s totožností zrádce, který donášá zprávy lapkům přepadajícím kupecké karavany, a přinést zpět odměnu.

- » Přesvědčit slavného lékaře, aby v utajení navštívil váženého pacienta, jehož nemoc nesmí mezi nepřáteli rodu vejít ve známost.
- » Dopravit do obleženého města zprávy o posílách a pokyny ke společnému úderu na nepřítel.

Cesta

- » Plížení po skalnatých úbočích ve snaze uniknout nepřátelským hlídkám a nespustit lavinu v některém z kamenných polí.
- » Putování údolím široké řeky, kde se nad vodou nesou nadávky lodníků a staré vrby natahují po procházejících větve jako pařáty.
- » Let na hřbetech obřích ptáků přes neprostupné hory a nad propastmi, z nichž vyvěrá jedovatý dým.

Zvrat

- » Hrdinové přicházejí pozdě a musejí se sami postavit nebezpečí, před nímž měli obyvatele varovat.
- » Nedopatřením rozlomená pečeť odhalí, že obsah dopisu je zcela opačný, než pisatel tvrdil.
- » Nepřátelský zvěd se pokusí dopis ukrást nebo lstí vyzvědět obsah zprávy, kterou družina přináší.
- » Adresát zprávy je na smrtelné posteli nebo zeshlé a úřad za něj vykonává zbabělý zástupce, který nechce vyhovět prosbě doručené postavami.

Pronásledování

*Slapat poraženému protivníkovi na paty
nebo se řídit po stopě zloducha, to je ta chvíle,
kdy je třeba být nejobezřetnější. Kořist
zahnaná do kouta totiž bývá nebezpečná.*

Zápletka

- » Dopadnout vůdce bandy lapků, která vydrancovala klášter a pobila bezbranné mnichy.
- » Dohonit intrikána s podvrženými důkazy a zabránit mu, aby s nimi předstoupil před knížecí stolec.
- » Uštvat vlkodlaka, který dává ovce a napadá lidi a který pronásledovatelům mizí v divočině.

Cesta

- » Putování prašnou pustinou, kde se stopy ztrácejí na skále a voda je vzácnější než zlato.
- » Cestování vesnicemi, jejichž obyvatelé tajně či otevřeně stojí na straně pronásledovaného.
- » Honička starým hvozdem, jehož nebezpečí zná uprchlík lépe než ti, kdo jsou mu v patách.

» Pádlování na malých plavidlech peřejemi, v nichž číhají ostré balvany a vodníci.

Zvrat

» Pronásledovaný byl ke svému provinění přinucen tímtež člověkem, který zaplatil postavám za jeho lapení.

» Prchající míří jinam, než se očekávalo – rozhodne se oživit na ochranu před pronásledovateli kostlivce na zapomenutém pohřebišti nebo zmizet v labyrintu podzemního trpasličího města.

» Znalosti či předmět, kvůli nimž byl pronásledovaný nebezpečný, předal během útěku poslovi, který je má dopravit někomu z jeho spojenců.

» Osadníci nestvůru vydráždili k útokům tím, že zabrali její území nebo ji lovem připravili o potravu.

Průzkum

*Skutečný hrdina se odváží až tam,
kam lidská noha dosud nevkročila nebo
odkud jiní uprchli s hrůzou v očích.*

Zápletka

» Zmapovat pro královského lokátora sídlo zaniklé civilizace, na jehož ruinách má vyrůst nové město.

» Projít a znovu vyznačit kupeckou stezku, jež vyšla z užívání a purkrabí ji chce po letech obnovit.

» Prozkoumat jeskynní komplex, který objevili při svém kutání trpaslíci, ale dosud nikdo se odtamtud nevrátil živý.

Cesta

» Bloudění slatinami se stezkami končícími v bahně a s kostrami uhynulých ovcí.

» Plavba na prámech kolem břehů jezera, které je královstvím rusalek a mlžných příznaků.

» Přejít po holých úbočích hor se salašemi obývanými ovčáky i psanci.

» Prastaré štoly s prohnílymi podpěrami, kde straší duchové mrtvých havířů.

Zvrat

» Místo obývá lidožravá nestvůra, která už léta hladoví.

» Družinu napadnou nepřátelé, kteří průzkum místa vnímají jako znesvěcení.

» Za objevy, které hrdinové učiní, jim konkurenční zájemce nabídne vyšší odměnu.

» Družina narazí na přílbu nebo meč slavného hrdiny, který před lety zmizel neznámo kam.

» Jeden z družiníků najde při průzkumu místa, která poznává – viděl je ve snu.

PŘÍHODY

Poté, co jsme si ukázali, jak se tvoří zajímavé posláná, se nyní budeme stejně důkladně věnovat tomu, jak cestu hrdinům za jejich cílem naplnit příhodami. Takovými, na něž hned tak nezapomenou.

Příhody si představte jako kostičky domina, z nichž skládáte příběh. Jedna kostička je jeden ohraničený úsek děje, během něhož se vyřeší nějaká krátká zápletka. Nejčastěji půjde o překonání překážky bránící družině pokračovat v cestě, ale může jít též o čistě atmosférické zážitky nebo třeba o setkání se zajímavými postavami, které družinu přinutí přijmout nějaké zásadní rozhodnutí. Příhodou tak může být například rvačka v hostinci, setkání s vilami na lesním palouku nebo nalezení a luštění staré potrhané mapy.

Příhody, které si vymyslíte, můžete samozřejmě poskládat čistě náhodně tak, jak vám přijdou pod ruku. Zajímavější však bude výsledek vašeho snažení, pokud pomyslné kostičky použijete promyšleně a sestavíte z nich nějaký vzor. Můžete si třeba vymyslet cestu plnou nejrůznějších překážek, které se budou tvářit jako nešťastné náhody, ale nakonec se ukáže, že byly všechny dílem skrytého nepřítele družiny. Nebo mohou být události postupně čím dál děsivější s tím, jak se postavy noří hloub a hloub do temného a zapovězeného hvozdu. Jindy můžete příhody poskládat tak, že během nich družina zjišťuje čím dál víc informací o pravé povaze svého cíle anebo postupně získává prostředky nebo pomocníky k jeho uskutečnění. Na každé výpravě mají samozřejmě místo i příhody čistě náhodné.

Myslete na to, že právě počet příhod, které použijete, rozhodne o celkové délce dobrodružství. Na délce cesty až tak nezáleží. Postavy mohou urazit desítky mil přes hory a lesy, ale pokud je cestou potkají pouze dvě události, mohou posláná výpravy naplnit už po hodině hraní. A naopak, jestliže se družina snaží proniknout nepozorovaně do tábora nepřátel a na každém kroku se musí vypořádávat s nějakým problémem – jako jsou strážce, pasti, příkopy nebo jiná zvědová – může překonání pouhých několika desítek kroků zabrat celé hodiny hry.

Abychom si tvorbu a práci s příhodami trochu usnadnili, rozdělíme si je na tři základní druhy – zpestření, překážky a rozhodnutí. O každém z nich si povíme více, neboť každý z nich trochu jiným způsobem ovlivňuje další putování hrdinů.

Zpestření

Prvním typem příhody je pouhé „zpestření“, které na samotné putování za splněním poslání nemá žádný vliv. Příkladem může být setkání s poutníkem, který přisedne k ohni a povypráví družiníkům nějaké krajové zajímavosti. Je to tedy událost, která se po cestě přihodí, a po jejím skončení postavy pokračují ve své výpravě dál tak, jak si to naplánovaly nebo jak očekávaly.

Mnohem zajímavější je ale takové zpestření, které přece jen další putování postav nějak ovlivní. Na-

příklad stržený most přes řeku, který družinu donutí využít blízký přívoz, s čímž se původně nepočítalo. Stále však platí, že cíl není touto změnou nijak ovlivněn a družina může normálně pokračovat ve výpravě dál. Je samozřejmě možné, že změna průběhu cesty, kterou s sebou přinese zpestření, povede k prožití nějakých dalších příhod, na něž by jinak nedošlo. V našem případě se může na převozníkově voru spláshit kůň a lovec jej může pomoci uklidnit.

Překážka

Dalším druhem příhody je překážka. Překážka brání družině v další cestě nebo v naplnění jejího cíle. Pouze pokud ji družina překoná může pokračovat ve výpravě úspěšně dál.

Ukážeme si to na našem prvním příkladu s poutníkem, jenž si přisedl k ohni družiny. Může to být



ve skutečnosti špeh nepřítele a pokusí se v noci tajně ukrást dopis, který družina nese. Jestliže budou družiníci pozorní a zradu se jim podaří překazit, mohou pokračovat ve svém poslání dál. Jestliže však o dopis přijdou, další putování se stane zbytečným.

Nevýhodou takto pojatých překážek je to, že neúspěch družiny znamená konec výpravy. To je velmi smutný závěr příběhu. Pokud hráči víckrát nedosáhnou cíle, mohou ztratit chuť do dalších her. Navíc celý zbytek připraveného dobrodružství tak vždy přijde vniveč. Proto je lepší tvořit překážky tak, že v případě neúspěchu se pouze pozmění další průběh cesty, dosažení konečného cíle se oddálí nebo se šance družiny na úspěch při jeho dosahování sníží.

V našem příkladu se strženým mostem přes řeku se může družina pokusit překonat rozvodněnou řeku na nouzovém voru. Jestliže se jí to podaří, může pokračovat dál. Jestliže ne, znamená to pouze, že bude muset putovat k nejbližšímu mostu nebo brodu. Tím se zdrží a navíc na ni mohou v pobřežních porostech číhat další nebezpečí.

Rozhodnutí

Konečně třetím typem příhod jsou ty, kde si družina musí vybrat mezi nerušeným pokračováním v cestě za svým posláním a dosažením nějakého vedlejšího cíle. Říkáme jim rozhodnutí a mohou být mimodělně zajímavé.

V našem příkladu s poutníkem může z řeči vyplynout, že adresát dopisu údajně zemřel. Nedaleko však prý táboří se svým vojskem jeho syn a nástupce. Jenomže co když poutník lže nebo jsou jeho zprávy pouhé fámy? Přitom je jasné, že pokud družina změní směr, ztratí tím možnost dorazit na původní místo určení včas. Půjde družina do rizika, nebo raději tuto možnost odmítne a bude pokračovat dál podle původního plánu?

Stejně jako u překážek platí, že pro příběh je lepší nestavět rozhodnutí tak nezvratně a absolutně. Aby bylo rozhodování napínavé, musí samozřejmě hráči cítit určitý tlak. Ale nemusí to být nutně „buď anebo“. Úplně postačí, když bude jasné, že rozhodnout se pro vedlejší cíl znamená významné zdržení nebo snížení šancí na pokračování v cestě nebo na splnění původního poslání.

V příkladu se strženým mostem to může být tak, že uprostřed řeky může být zachycena na kameni loď s prorazeným kýlem a mnoha zoufalými lidmi na palubě. Pokud jim družina bude chtít pomoci,

ztratí drahocenný čas a navíc může některý z družiníků přijít ve vodě ke zranění od plujících kmenů stromů. Opět platí, že alternativní cesta může obsahovat další příhody, kterým by se jinak družina vyhnula. Může jít například o milostný románek jedné z postav s někým z cestujících nebo o nouzovou přepravu vážně raněného kapitána lodi k felčarovi.

Příklady příhod

Shrňme si nejprve pro pořádek, že příhody jsou jednotlivé události, které se během výpravy odehrají. S posláním, jež družina sleduje, souvisejí buď přímo nebo jen velmi volně, často dokonce vůbec. Někdy jsou to pouhá **zpestření**, častěji však jde o **překážky**, které musí družina na cestě za svým posláním překonávat. Třetím typem příhod jsou pak **rozhodnutí**, která musí družina nebo její členové učinit a která ovlivní jejich další putování.

Na následujících stranách najdete mnoho příkladů příhod, které mohou postavy na cestě zažít. Pro větší pestrost jsou u každé z nich navrženy všechny tři varianty, jak ji v dobrodružství použít – tedy jako zpestření, překážku nebo rozhodnutí. Jsou to ale skutečně jen příklady. Můžete si je projít pro inspiraci, když právě nebudete mít vlastní nápad nebo když si budete chtít zahrát rychlou hru bez přípravy.

Dítě

Děti jsou tak krásné, roztomilé, tak... nevinné. Ale platí to vždy? Nebo může pouhé batole zaskočit družinu děsivou silou své magické moci? Je možné, aby mstivý dospívající chlapec ze stáji stál za promyšlenými vraždami na panské tvrzi? A bude snad polednice méně nebezpečná jen proto, že má tělo malé holčičky?

Zpestření

- » Ve vsi se na družinu přilepí tlupa dětí a žebrá nebo se posmívá jedné z postav.
- » Dobrodruhy dožene za městem mladý učeň, který touží sloužit u jednoho z družiníků. Jeho mistr jej krutě týrá.

Překážka

- » Jediným žijícím svědkem přepadení je dítě, které hrůzou oнемělo.
- » V domě, kde družina přespává, hledá ochranu ušmudlaná dívka. Ve skutečnosti má v noci tajně otevřít dveře zlodějům.

Rozhodnutí

» V lesích naleznou postavy odloženého novorozence. Odnesou ho k lidem do vesnice a převezmou za něj zodpovědnost, nebo jej zanechají v lese vlkům a liškám?

» Družina je svědkem toho, jak tlupa psanců bije a týrá děvčátko, které k nim patří. Zasáhnou? A nezačnou se mu ostatní o to víc mstít, až tam družina nebude?

Hostinec

Družina pozná na cestách nejrůznější zájezdní hostince. V případě těch nejnuznějších bude mít zarostlý vesničan výčep ve vlastní chalupě a k tomu bude ještě pracovat na poli a chovat vlastní drůbež a prasata. Majitelem těch nejbonosnějších může být pivovarský sládek, za něhož pracují děvečky a on jen dohlíží. Ale několik krčem bude opravdu nezapomenutelných.

Zpestření

» Hostinský žárlivě stráží svou jedinou dceru. Jakmile po ní někdo jen očkem hodí, už šmátrá po sekeře.

» Krčmářka je vdova. Proto požádá siláky mezi svými hosty o pomoc, když jí rybáři přivezou těžké kádě plné ryb k uložení do sklípku.

Překážka

» Děvečka tvrdí, že hostinský nemluví, protože má vytržený jazyk za buřičské řeči. Může se ale ukázat, že ve skutečnosti je krčmář vlkodlak nebo jiná nestvůra a taverna je past, do níž lapá své oběti.

» Nepřátelská banda, která chce družině překazit její posláním, číhá v hostinci při cestě. Může se pokusit družiníky po jednom vylákat na dvorek a zajmout.

Rozhodnutí

» V hospodě někdo vhodí jed do jídla poslovi, který vezl na hrad vzkaz, že má správce nechat popravít zajaté elfské zbojníky. Vypátrá družina vraha a doručí rozsudek smrti, nebo bude chtít elfy naopak chránit?

» Postavy cestují v utajení a v krčmě narazí na bandu vojáků. Je důležité na sebe neupozorňovat, jenže co když budou svědky toho, jak se vojáci rozhodnou pobavit se s děvečkou proti její vůli?

Knihovna

Kláštéry, univerzity, kouzelnické rády a bohatí učenci své vzácné svazky žárlivě stráží. Vždyť za ně utratili celé jmění, tak proč by měl z nabytých vědomostí mít prospěch kdejaký darmošlap?

Zpestření

» Mladý novic se na jednu z postav obrátí s tím, že mezi stránkami obyčejné knihy v klášterní knihovně našel vložený list vytržený z almanachu kouzel.

» Při pátrání v knihovně družina narazí na to, že dvě různé knihy nebo mapy obsahují zcela opačné informace. Jsou to jen chyby způsobené ústním podáním, nebo se v tom skrývá něčí záměr?

Překážka

» Do určité části knihovny mají přístup jen autority, jako jsou panovníkovi úředníci či představení rádu. Chtějí-li postavy zjistit choulolistivé informace o historii knížecího rodu nebo o tajemstvích církve, budou se tam muset nějak dostat.

» Stará kniha zpuchřela či zplesnivila kvůli špatnému uskladnění. Postavy tak mají k dispozici pouze fragmenty původního textu.

Rozhodnutí

» Svitek staršího data je psán ve staré verzi jazyka nebo dokonce v šifrách či jinotajích známých jen zasvěcencům. Požádá družina správce knihovny o pomoc, nebo se bude bát svěřit se mu se svým posláním?

» Při hledání zcela jiných informací narazí hrdinové v městské knihovně na doklady o podvodech konšelů s pozemky. Budou se držet zpátky, nebo popudí mocné muže města tím, že jejich praktiky odhalí?

Obránci

Když družina ví nebo tuší, že bude čelit náporu nepřátel, může to být příležitost k dokonalému naplánování obrany. Hrdinové se mohou snažit vlákat protivníka do pasti, rozdělit jeho síly nebo vyvolat v řadách nepřátel zmatek prostřednictvím čar a kouzel. Je třeba včas rozmístit strážce, aby si poradily s nepřátelskými zvědy, a zjistit, co vše mají útočníci za lubem. Co když s sebou přivlečou na voze zkrocenou nestvůru nebo džbány naplněné třaskavou směsí?

Zpestření

- » Během noci vytrhne jednu z postav ze spánku vzdálené vytí nebo charakteristický pach nestvůry, která obchází kolem a možná se chystá zaútočit.
- » Družina putuje krajem ovládaným horskými klany. Kvůli mrazu je nucena každou noc rozdělat oheň, který by mohl přilákat nepřátele.

Překážka

- » V dáli za kupeckou karavanou se zjeví lupiči na koních, kterým nelze s vozy naloženými zbožím uniknout.
- » O půlnoci se začnou kolem chatrče, kde družina přespává, shromažďovat umrlci a křhavýma očima nahlížet do oken. Zřejmě si přišli pro něco nebo někoho uvnitř.

Rozhodnutí

- » Vesničané, kteří nedávno odmítli zaplatit výpalné loupežnické bandě, požádají hrdiny, aby je zachránili před očekávanou odvetou.
- » Do pevnosti s pobořenými hradbami, v níž se družina na cestě zastaví, dorazí zpráva o blížící se tlupě skalních obrů. Bez pomoci dobrodruhů zchátalá tvrz jistě padne.

Propast

Skuteční hrdinové dokážou překonávat překážky, které na první pohled vypadají nepřekonatelně. Jenže propast je mimořádně zákeřná věc. Nikdo netuší, co všechno může číhat na jejím dně. Propast ale užijte s rozvahou, aby to nevedlo jen k situaci, kdy se bude polovina hráčů nudit, protože do dění nemají jak zasáhnout.

Zpestření

- » Během putování kolem hluboké strže se splaší osel či mezek, část jeho nákladu se utrhne a skončí dole v temnotě.
- » Výpravě se postaví do cesty průrva, přes níž vede pouze chatrný provazový most.

Překážka

- » Před družinou se objeví propast, kterou není možné obejít, neboť je zakousnutá do horských úbočí. Jenomže na druhé straně se nachází žena v nebezpečí.
- » Družina se rozdělí, aby prohledala podzemí. Ale pak chodbami otřese výbuch a jedna skupina hrdinů musí čelit útoku strašlivého netvora, zatímco ostat-

ní mohou jen kouzlit nebo střilet, poněvadž jsou od bojiště odděleni vzniklou průrvou.

Rozhodnutí

- » Vesničané družinu varují, aby se vyhnula propadlinám v podhůří, jelikož se v nich usídlilo něco nebezpečného. Nedávno tam zmizela kupecká výprava s velmi vzácným nákladem.
- » Ovcák řekne dobrodruhům o propasti, na jejímž dně vyvěrá záračný léčivý pramen. Pramen však stráží staří bohové, před něž je nutno předstoupit beze zbraní a v prosté haleně. Není to celé jen léčka místních lupičů?

Sen

Sny mohou být stejně dobře osudovým znamením jako pouhým šálením unavené mysli. Co si pak má hrdina počít, když osobu, kterou považuje družina za dobrou, spatří ve snu měnit se v nestvůru? Nebo když jej snění zavede na místo, které později pozná – a sen naznačoval, že právě zde je ukrytý klíč k tajemství, po němž družina pátrá?

Zpestření

- » Postava ve snu znovu prožije příhodu z uplynulého dne a uvidí, co by se stalo, kdyby byla bývala neuspěla nebo naopak uspěla ve zkoušce nebo střetu.
- » Dobrodruzi se ve snu na čas ocitnou v kůži zajatců nebo nohsledů krutého pána, jehož se vydali zničit.

Překážka

- » Postavy procitnou v tělech hrabošů nebo rejsků a vidí, jak se k jejich spícímu tábořišti plíží nepřátelé. Mohou běžet samy sebe vzbudit, jenže cestou na ně zaútočí výr, sova nebo divoká kočka.
- » Intrikán, který potřebuje čas pro své rejdy, podá hrdinům omamný nápoj. Ve snu bloudí dobrodruzi v labyrintu a neprobudí se, dokud nenajdou cestu ven.

Rozhodnutí

- » Opakuje se sen, který družiníkům říká, že jeden z nich na konci této cesty zahyne. Mohla by jim stará vědma pomoci odhalit, zda je pravdivý?
- » Postavy se ocitnou v minulosti v rolích cizích postav a mohou svým chováním samy určit, jak přesně došlo ke zhárství nebo travičství, kterým se družina v příběhu zabývá.

Skřeti

Pokud je skřetů málo a poutníci jsou ozbrojeni, většinou zablédnou jen úskočné oči zářící z temnoty nebo zaslechnou chraplavé blasy smíšené se skřípěním železa. Ale když jsou skřeti v přesile, napadají ze zálohy své oběti a nelitostně je vraždí nebo odvlékají do svých špinavých doupat jako otroky.

Zpestření

- » Družina objeví trosky vozu vyrabovaného skřety a těžce zraněného muže, který přepadení přežil.
- » Postavy narazí na opuštěné tábořiště a zahlédne několik skřetů prchajících do tmy.

Prékážka

- » Skřeti střeží soutěsku, která pro družinu představuje nejkratší přechod přes hory. Podaří se hrdinům proplížit se kolem nich po kamenitých úbočích?
- » Šaman skřetů tlupy označí někoho z členů družiny kvůli zrzavým vlasům za boha či bohyni ohně. Skřeti jej začnou uctívat, ale bohužel vyvrcholením slavnostního rituálu má být vhození božstva do ohně.

Rozhodnutí

- » Skřeti obsadili blízký klášter a zotročení mniši potřebují pomoc.
- » Zdecimovaná skřetí tlupa vyhnána lidmi ze svého úkrytu požádá družinu o ochranu před pronásledovateli, kteří ji z pouhé nenávisti chtějí vyvraždit.

Socha

Sochy zpodobňují slavné reky, ale i božstva, děsivé netvory nebo umělcovy sny a vize. Mohou zářit novotou nebo být prastaré a otlučené, skácené na zem a ovižené břečtanem. Některé z nich však žijí vlastním životem. Poznáte jim to na očích.

Zpestření

- » V hlavě busty se skleněnýma očima může být dutina. Když se do ní postaví svíčka, paprsek světla lomený sklem osvětlí tajné dveře či úkryt.
- » Poklad nalezený v hrobce má podobu armády hliněných sošek, z nichž každá je zdobená trochou zlata a polodrahokamů. Přepavit je někam všechny a vcelku by vyžadovalo několik povozů vystlaných slámou.



Překážka

- » Oživlá socha čtyřrukého bojovníka, která je součástí kamenného můstku, nepustí nikoho dál. Snad by se dalo přespřhat spodem.
- » Pád obrovského monumentu přehradí družině cestu při úniku před požárem nebo nepřáteli.

Rozhodnutí

- » Hledač pokladů v dávno vypleněném chrámu přemlouvá družinu, aby mu pomohla převrátit ležící sochu, protože věří, že na spodní straně bude ještě posázená dýmanty. To však může otevřít vstup do podzemí plného hrůz.
- » Družiníci táboří pod pahorkem s vyvrácenou modlou zakázaného kultu. V noci jsou pak svědky příchodu jejích uctíváčů a tajného obřadu přivolávajícího zpět starého boha. Jak na sektáře zarea-gují?

Strašidelný mlýn

Osamělá stavba opředená legendami. O starém mlýně se v okolí vyprávějí barvitě historky a lidé se kolem něj bojí i jen projít, natožpak tu přespát nebo se v něm dokonce usadit. Vybudování nového mlýna ovšem může být pro místního zemana příliš nákladné.

Zpestření

- » Při nocování v lesích zaslechnou nocležníci z mlýna za kopcem skřeky a zahlédnou přízračné světlo. V blízké vsi se doslechnou, že tam straší oživlé oběti moru.
- » Mlynář nechá dobrodruhy u sebe přespát, ale zdůrazní, že mlýn stráží dobrý duch jeho děda zavražděného lapky. Duch je ztrestá, pokud by chtěli jeho rodině ublížit.

Překážka

- » Bouře zažene družinu do opuštěného mlýna. O půlnoci se kolo začne otáčet, dveře se zamknou, truhly se začnou posouvat po zemi a hrozí nocležníkům rozdrtit.
- » Družina potřebuje mluvit s mladíkem, který se včera opil, šel přespát do strašidelného mlýna a zmi-zel tam. Odesly jej snad přízraky?

Rozhodnutí

- » Odbojný mlynář slíbil před popravou vladykovi, který ho poslal na smrt, že jej bude strašit, dokud

se kolo mlýna bude otáčet. Mlynářův duch požádá družinu o vysvobození. Kolo by již dávno shnilo, ale někdo je chodí opravovat. Je to snad bratr popraveného mlynáře? Nebo nějaký intrikán, jemuž starý vladyka stojí v cestě?

- » Čaroděj, známý někoho z družiny, prý nechal družině vzkaz v opuštěném mlýně v mokřinách. V nalezení ruiny však dobrodruhům brání bludičky, kouzla a bludné kořeny.

Trh

Náměstí, kde se konají výroční či týdenní trhy, poznáte obvykle už podle názvu. Dobyťčí trh, Koňský plácek, Zelný rynek, Obilní tržiště či Plátenické podloubí svůj účel zkrátka nezaprou. A čím menší prostora je, tím větší tam v trhový den bývá strkanice.

Zpestření

- » Kvůli trhům jsou všechny hostince plné a družina musí přespát u měšťana ve chlévě.
- » V tlačenici se pokusí jednoho z družiníků okrást kapsář, ze kterého se vyklubá malý hladový chlapec.

Překážka

- » Družina spěchá na domluvenou schůzku, ale vozy rolníků přivázejících do města na prodej své plodiny ucpou jediný most přes řeku.
- » Uprostřed hustého davu na trhu zahlédne družina psance, kterého hledá, ale ten se začne bezohledně prodírat do jedné z bočních uliček a dav jej od družiny oddělí.

Rozhodnutí

- » Postava zahlédne u jednoho z prodejců vytouženou věc, například skvělého sokola, válečného hřebce nebo kvalitní zbraň. Zboží si však prý již někdo zamluvil.
- » Obchodník a přítel jedné z postav požádá o ochranu. Prodal veškeré své zboží, potřebuje dopravit domů tržbu, ale donesly se mu zprávy o lapcích na cestě, které platí jeho konkurence.

Trosky

Zřícenina hradu na kopci nebo opuštěný důl s ruinami těžařských zařízení dýchají tajemstvím. Ale je třeba mít na paměti, že majitelé je jistě neopustili pro nic za nic.

Zpestření

- » Ve vypáleném domě narazí dobrodruzi na ohořelou truhlici se zbytky účtů za podezřelé služby nebo se seznamem přezdívek členů zlodějského cechu.
- » Při putování po pobřeží zahlédnou postavy na pláži pod útesy vrak obchodní lodi, který vyplavilo moře.

Překážka

- » Při pátrání v rozvalinách zaniklého elfského paláce potkají hrdinové ozbrojené elfy, kteří je vykážou pryč, neboť místo prý obývají duše jejich otců.
- » Během úniku z drancovaného města musí družina proplout v malém člunu přístavištěm plným hořících trosk lodí.

Rozhodnutí

- » Družiník věřící v určitého boha narazí na vypleněnou svatyni svého kultu a může přemlouvat ostatní k pátrání po nepřátelích své víry nebo k obnově svatostánku.
- » Zhroutená rumpálová věž pohřbila v podzemí několik havířů. Dokážou hrdinové včas najít druhý vstup do štol známý jen z hornických pověstí?

Turnaj

Když se pod hradbami koná turnaj, je celý hrad i s městečkem vzbůru nobama. Urození hosté zaplní hostince a krčmy, na každém rohu chřestí kostky nebo se sází na vítěze, víno a pivo teče proudem a zloději i nevěstky mají napilno.

Zpestření

- » Ozbrojených dobrodruhů se v hostinci všichni vyptávají, ke kterému z účastníků turnaje patří.
- » Mastičkáře přivolají k urozenému mladíkovi, který byl zraněn v úvodním klání panošů.

Překážka

- » Výhra elfského či trpasličího šampiona nad lidskými rytíři se zvrhne v nepokoje a vraždění.
- » Jeden z družiníků získá cenu v lučištnické soutěži. Trofej chtěl ale dostat někdo jiný, kdo se dokonce pokoušel zmanipulovat výsledky klání. Teď se cenu snaží z vítěze vymámit či získat násilím. Co za tím věží?

Rozhodnutí

- » Drobný šlechtic nabídne družině odměnu, když pomůže jeho potomkovi na turnaji vyniknout. Jak toho ale dosáhnout, když synek je nemešlo a strašpytel?

- » Zoufalá dáma poprosí některého z hrdinů, aby se zapojil do turnaje a zabránil vyhrát jednomu z rytířů, protože ten v případě vítězství v turnaji bude mít nárok na její ruku.
- » Rytíř, který je jedním z favoritů turnaje, požádá na tajné schůzce družinu o ochranu. Má podezření, že proti němu budou použita kouzla a čáry.

Výzva

Hrdinové bývají nejen stateční, ale také hrdí. A když někdo nebo něco jejich hrdost pokouší, málokdy dokážou takovému vyzvání odolat.

Zpestření

- » Na venkovské veselici vyzvou místní siláci družinu k přetahování lanem.
- » Postavám zkrří cestu dvojice mladých barbarů, která je pozve do tábořiště svého klanu na utkání v tradičním vrhu kládou a skákání přes oheň.

Překážka

- » Zlý duch majitelky hradu zapečetí kouzlem všechny dveře ven a vyzve některou postavu k tanci. V něm se ji bude snažit uštvat k smrti.
- » Mudrc nechce s postavami mluvit o jejich poslání, dokud ony nezodpoví jeho hádanky a jinotaje. Možná by ale stačilo zaskočit ho těžkou filozofičkou otázkou.

Rozhodnutí

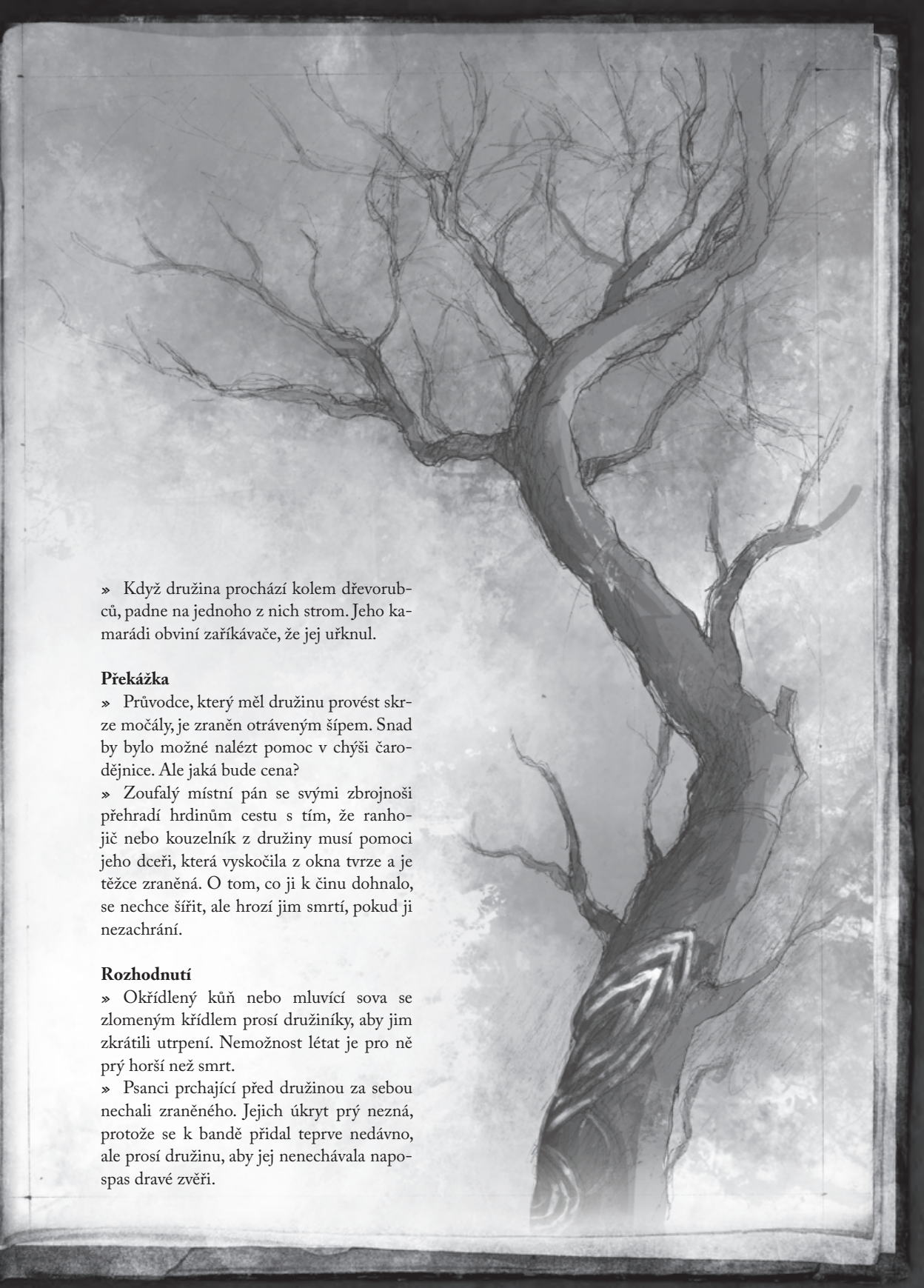
- » Za pár dní se má v cechovním domě konat klání minstrelů. Jeden z účastníků veřejně pohaní písně svého konkurenta z družiny.
- » Lupiče z družiny může vyprovokovat, že si člen místního podsvětí přivlastňuje jeho úspěchy a tvrdí, že to byl on, kdo ukradl jistý slavný šperk. Ale není to jen léčka městské stráže?

Zraněný

Zranění znamená vždy zdržení. A pokud přitom hrdinům dýchají na záda pronásledovatelé, může být nešťastné klopýtnutí koně, šíp v křídle jednoho z orlů, na nichž dobrodruzi cestují, nebo bezvědomí člena družiny vážným problémem.

Zpestření

- » Hrdinové najdou v blátě cesty drobnou stopu po přepadení, například zakrvácený cár látky. V houšti objeví živého, ale zle posekaného muže.



» Když družina prochází kolem dřevorubců, padne na jednoho z nich strom. Jeho kamarádi obviní zařikávače, že jej urknul.

Překážka

» Průvodce, který měl družinu provést skrze močály, je zraněn otráveným šípem. Snad by bylo možné nalézt pomoc v chýši čarodějnice. Ale jaká bude cena?

» Zoufalý místní pán se svými zbrojnoši přehradí hrdinům cestu s tím, že ranhojič nebo kouzelník z družiny musí pomoci jeho dceři, která vyskočila z okna tvrze a je těžce zraněná. O tom, co ji k činu dohnalo, se nechce šířit, ale hrozí jim smrtí, pokud ji nezachrání.

Rozhodnutí

» Okřídlený kůň nebo mluvící sova se zlomeným křídlem prosí družiníky, aby jim zkrátily utrpení. Nemožnost létat je pro ně prý horší než smrt.

» Psanci prchající před družinou za sebou nechali zraněného. Jejich úkryt prý nezná, protože se k bandě přidal teprve nedávno, ale prosí družinu, aby jej nenechávala napospas dravé zvěři.

BESTIÁŘ

„Přivedl jsem vám pomocníky,“ prohlásil Setěch a pokynul směrem k dvěma robustním trpaslíkům sedícím v temnotě pod stromy. „Haldor a Soeki se budou hodit, mají neobyčejnou odolnost a výdrž.“

„Cože?“ vyskočil Bobudar radostně. „Haldor? Ten, kterému se říká Bradatice podle jeho sekery s dlouhým ostrím? Slyšel jsem, že ho skřeti rozsekali při obraně Junkerdalského průsmyku. Takže to byly jen fámy.“

„Zčásti,“ připustil Setěch. Mrazivý tón jeho hlasu Bobudara zarazil.

„Ve skutečnosti,“ pokračoval černokněžník beze spěchu, „se společně se Soekim z prohrané bitvy zachránili. A unikali skřetům ještě další tři dny, než byli obklíčeni v rozvalinách staré strážní věže.“

„Ale skřeti přece nenechají žádného chyceného trpaslíka naživu,“ zamračil se Bobudar.

„To je pravda,“ přikývl Setěch a významně se usklíbl.

Bobudar znovu pohlédl k oběma nehybným postavám svírajícím v rukou své sekery. Po zádech mu přeběhl mráz.

DRUHY BYTOSTÍ

Kořením dobrodružství bývají nestvůry, tajemná stvoření a nehráčské postavy, s nimiž se hrdinové při svém putování setkají. Označujeme je společným názvem „bytosti“. Jejich úlohy v příběhu budou různé – družiníci se s nimi mohou nejen spřátelit, ale také střetnout, ať již přímo v boji nebo třeba u vyjednávacího stolu. V této části knihy najdete popisy mnoha bytostí pro využití ve svých dobrodružstvích a zejména pro inspiraci, abyste mohli začít vytvářet své vlastní. Bytosti jsou rozděleny do pěti základních druhů.

Zvířata

Zvířata budou hrdinové na svých cestách divočinou potkávat velmi často. V bestiáři najdete popsané zejména dravce, kteří v případě, že se rozzuří, představují smrtelné nebezpečí i pro zkušené dobrodruhy. Dramatickou příhodu během výpravy ale může představovat i stopování postřeleného jelena, lov na obrovského kance nebo líčení na údajně nepolapitelnou štiku. Když už dojde na šelmy, mějte na paměti, že nejde o žádná tupá stvoření. Nebudou se pouštět samy do boje s kořistí, která

je nad jejich síly. Raději se pokusí vyčíhat si opozdilce nebo zaskočit zraněného zanechaného v táboře bez ochrany. Družinu dobrodruhů napadnou pouze tehdy, budou-li se cítit ohrožené, zahnane do kouta, když budou zoufale vyhledověle po dlouhé zimě nebo budou bránit mláďata. I v takovém případě se ale budou snažit využít výhod terénu a spolupráce, budou-li útočit ve smečce.

Lidé

Jakkoliv se to možná na první pohled nezdá, lidé a jim podobní tvorové jsou nejzajímavější skupinou bytostí. Ať už jde o zákeřné skřety nebo fanatické řádové rytíře, kteří jsou pro dobrodruhy nevídanou konkurencí, jedno mají společné: Jsou to postavy s vlastními cíli, které dokážou mnohem víc než jen bezduše bojovat. Mohou vyjednávat a intrikovat, zjišťovat informace a samy lhát, mohou požádat dobrodruhy o pomoc nebo je lákat do pastí, mohou jednat samostatně nebo být v cizích službách. Zabít je není jen tak. Mají spojence, příbuzné a přátele, mají svůj kmen anebo za nimi stojí autorita jejich řádu. Mohou čelit dobrodruhům se zbraní v ruce, ale také povolát k obraně své pomocníky, zaštitit se svým postavením a vlivem, zachránit se pomocí magického předmětu nebo použít proti hrdinům kouzla a čary. Jakmile se zkrátka na scéně objeví člověk nebo podobná bytost, lze očekávat překvapení a dějové zvraty na každém kroku.

Nemrtví a oživení

Hlavní zbraní nemrtvých je strach. Obyčejného člověka zachvátí hrůza, když zahlédne zjevení svého zesnulého pána nebo pohlédne do mrtvých očí příbuzného, který povstal z hrobu. Dokonce i otrlý dobrodruh obvykle zaváhá tváří v tvář ječícímu přízraku, bezhlavé potáčející se kostře nebo upírovi, který odložil svou uhlazenost a cení krvelačné špičáky. Živé děsí navrátilci z říše mrtvých tím spíš, že obvykle přicházejí proto, aby upozornili svět na utajená lidská provinění, dosáhli odplaty nebo přímo potrestali zločiny spáchané na nich za života. Ale i když strašidlo vypudí z hrobu jeho vlastní hřích a nehledá nic než klid, vyvolává jeho přítomnost tíseň. Mrtvé tělo patří do hrobu a duše do

záhrobí, to je prastarý zákon světa. Není se tedy co divit, že černokněžníky a nekromanty, kteří mrtvé probouzejí záměrně, považují lidé za kacíře a vyvržence a štítí se jich víc než malomocných.

Všichni nemrtví ze své podstaty vidí dobře v šeru a ve tmě, zato sluneční světlo je mate a oslepuje.

Slovem „oživení“ označujeme umělé bytosti, tedy golemy, chodící sochy, mluvící zrcadla a další stvoření, která byla původně neživými věcmi. Většinou jde o jednoduché tvory, kteří plní bezduše příkazy toho, kdo je probudil k životu. Jestliže však za jejich zrozením nestojí moc alchymie, ale síla kouzla či prokletí nebo boží vůle, mohou být umělé bytosti i poměrně vychytralé a sledovat své vlastní skryté cíle.

Běsi

Běsi jsou zvláštním druhem démonů, kteří povstávají sami od sebe. Počítáme sem například vodníky, víly či vlkodlaky. Jde o zhmotněné síly přírody, a tak bývají obvykle spojeni s živly, tedy s ohněm, vodou, vzduchem či zemí, s typem krajiny, jako jsou divoké hvozdy nebo naopak obděláná půda, nebo s časem, například dnem či nocí. Aby se mohli běsi projevit, potřebují podobu, do níž by se „oblékli“. Nejčastěji využívají tělo zemřelého, takže například vodník využije tělesnou schránku utopence, polednice dívku, jež zahynula na úžeh, a ohnivec mrtvolu uhořelého. Výjimečně může běs povstat také ze spojení člověka a běsa, jako je tomu u hejkalů a vlkodlaků. Ve všech případech však platí, že běs získané tělo zcela ovládne a přizpůsobí ho svým potřebám. Proto vodník připomíná žábu nebo sumce, proto může polednice měnit svůj věk podle stáří obilí a ohnivec či vlkodlak dokonce zcela mění podobu. Zatímco tělo využívané během je možné poranit a dokonce i zabít, jeho démonická podstata je nesmrtelná. Utrpí-li ovšem běs porážku, je to obrovská rána pro jeho hrdost. Takřka vždy na čas zmizí nebo dokonce úplně opustí místa, kterým do té doby vládl.

Netvoři

Bylo by velmi hloupé považovat netvory za pouhá mytická zvířata. Jejich podstata je totiž magická, a proto jsou nejen strašliví na pohled, ale i prohnání a v boji i jednání těžko předvídatelní. Někteří z nich, jako jsou draci, žijí celé věky a dokážou čarovat jako ti největší z lidských kouzelníků, jiní, kupříkladu obrovští pavouci, v sobě skrývají nenávist a lstivost

ještě zákeřnější než jejich jed. Vypráví se, že netvoři přicházejí ze vzdálených pustin, kde se rodí přímo z puklin v zemi, mnozí však tvrdí, že jsou spíše výsledkem bezbožných experimentů mágů a alchymistů. Zjeví-li se někde netvor a obzvláště je-li poražen a zahuben, vyprávějí si o tom obvykle místní obyvatelé zkazky a zpívají písně ještě mnoho dalších let. Také pro dobrodruhy bývá střet se skutečným netvorem vyvrcholením výpravy a výzvou, na kterou je třeba se řádně připravit. Průběh boje se pak ještě dlouho připomíná u krbů či táborových ohňů.

POPIS BYTOSTI

Bytosti nepotřebují tak podrobné zpracování jako hráčské postavy, jejich popis je proto zjednodušenou verzí deníku postavy. Všechny bytosti jsou popsány podle stejných pravidel a stejně se s nimi pracuje. Nezáleží na tom, zda jde o vlka nebo cizího čaroděje, Průvodce vždy vystačí se stejnými základními číselnými hodnotami a údaji. Těžištěm je tak zejména slovní popis každé bytosti, který Průvodci prozradí, jaké bude její chování a využití v dobrodružství.

Charakteristika

Charakteristika plní u bytosti úlohu povolání. U bytostí nenajdete seznam všech dovedností spadající do jejich charakteristiky, pouze příklady v závorce pro vytvoření představy. Obsah charakteristiky by měl být zřejmý ze slovního popisu nestvůry, takže lze říci, že charakteristikou vlka je „dělat to, co vlk provádí běžně“. Co přesně charakteristika bytosti pokrývá, závisí na úvaze Průvodce, případně na dohodě ve skupině. Bytosti se netvoří podle stejných pravidel jako hráčské postavy, proto například upír nemusí být kejklířem, aby mohla jeho charakteristika obsahovat dovednosti mága. Dovednosti, které nejsou zahrnuté v charakteristice, mohou bytosti používat za stejných podmínek jako hrdinové.

Charakteristika je vyjádřena rozsahem, například u vlka 1–3. Nejčastější bude prostřední hodnota (v tomto případě 2), ta vystihuje průměrnou bytost daného druhu. Nejnižší hodnota bude vhodná pro nezkušené, příliš staré nebo mladé, oslabené, nemocné či zraněné jedince. Naopak nejvyšší hodnota je vyhrazena mimořádně silným osobnostem, vůdcům smečky a jinak výjimečným příslušníkům druhu.

Sudba

Sudba je univerzální Průvodcova zásoba zdrojů, která je společná pro všechny bytosti, jež jsou právě na scéně. Bytosti ji používají podobně, jako postavy zdroje, tedy pro:

- » aktivaci manévrů a zvláštních schopností
- » placení za náročné činnosti
- » vyhnutí se neúspěchu pomocí vyčerpání

Tato zásobárna se pro každou scénu či situaci vytváří nanovo, nevyužité body z přešlé zásoby se nepřenášejí. Je ale naprosto v pořádku, když Průvodce nevyužije všechny body Sudby, které měl k dispozici. Raději se řiďte svým citem pro zajímavou hru a reakcemi hráčů, než abyste měli natahovat rozhodnutý soubor, „protože tu máme ještě tři body Sudby“.

Kolik Sudby má Průvodce pro danou scénu k využití, určíte jednoduše. Každá bytost má ve svém popisu vlastnost Sudba. Ta z přítomných bytostí, která má tuto vlastnost nejvyšší, přinese do zásobárny plný počet bodů (pokud má víc bytostí stejnou hodnotu, platí pravidlo největšího efektu, tedy plný počet bodů přinese jen jedna z nich). Všechny ostatní bytosti přinesou každá jeden bod, bez ohledu na hodnotu Sudby, která je u nich uvedena. Stejně tak pokud se během odehrávání scény do děje zapojí nové bytosti (přicházející posily apod.), každá z nich přinese jen jeden bod.

Toto pravidlo motivuje Průvodce k tomu, aby si nenechávali „úhlavního nepřítele“ jako překvapení na úplný závěr, ale aby ho zapojili do konfrontace již na počátku posledního konfliktu v příběhu. Některé výjimečné bytosti nicméně mají zvláštní schopnost, která způsobuje, že vždy přidají plnou hodnotu své Sudby, když se objeví na scéně.

Abyste ušetřili počítání pro Průvodce, vždy, když má bytost získat Výhodu, přidá se namísto toho do zásobárny Sudby odpovídající počet bodů. Toto pravidlo vlastně říká, že všechny bytosti mají společnou Výhodu, a tedy není třeba sledovat případný stav Výhody pro každou bytost samostatně. Pokud by měly bytosti mít nějakou Výhodu již ve chvíli, kdy se určuje hodnota Sudby poprvé (například chcete zachytit, že skřeti jsou na útok dobrodruhů předem připraveni), můžete to zohlednit přidáním přiměřeného množství Sudby odpovídajícího získané Výhodě.

Hodnota Sudby uvedená u jednotlivých bytostí není v žádném případě pro Průvodce závazná (ostatně stejně jako kterýkoliv jiný údaj v bestiáři). Když dáte bytosti méně Sudby, naznačujete, že jde o epizodního protivníka, který se dokáže rozumně vyčerpávat jen ve velkých skupinách, anebo bude-li mít na své straně výhodu. Pokud stanovíte Sudbu vyšší, mělo by jít o bytost s velkým významem pro příběh, která má vykonat během konfliktu řadu manévrů či protiakcí a její zdolání má být pro družinu mimořádně náročné.

Hranice

Hranice plní u bytostí podobnou roli jako vlastnosti u postav. Bytosti však nemohou ze svých hranic získat žádné zdroje, a to ani udělením jizvy. Hranice jim pouze dávají právo čerpat Sudbu.

Ohrožení menší nebo rovné hranici říká, že bytost se ještě dokáže vyhnout neúspěchu – samozřejmě za podmínky, že má Průvodce dost Sudby ve společné zásobě a chce ji použít. U bytostí je ale dobré vyčerpávat Sudbu k zabránění neúspěchu zejména v případech, že jim hrozí vyřazení z konfliktu, tedy chtějí-li je postavy zabít, omráčit, zahnat na útěk a podobně. Průvodce tak podněcuje hráče k tomu, aby raději vymýšleli zajímavé akce, které mají bytost postupně dostat do horšího postavení, než aby od začátku hlásili vyrazovací akce a ty pak neustále dokola opakovali.

Jestliže Ohrožení bytostí přesáhne některou její hranici, již se v dané oblasti – tělesné, duševní nebo společenské – vyčerpát nemůže. Nastává tedy stejná situace, jako kdyby bytost byla postavou, která nemá možnost žádným způsobem získat dostatek zdrojů na vyčerpání.

Zvláštní schopnosti

Zvláštní schopnosti mají u bytostí stejný význam jako u hráčských postav. Některé jsou samozřejmě typické jen pro daného tvora a hrdinové žádnou podobnou zvláštní schopnost nemají. Na následujících řádcích naleznete vysvětlení několika zvláštních schopností, které jsou typické pro bytosti a v jejich popisu budou uvedeny pouze svým názvem.

Specializace (talenty)

Stejně jako u hráčských postav platí, že je-li bytost *mistrem* v použití určitých dovedností, znamená to,

že při použití těchto dovedností má právo používat manévry v posílené podobě. Je-li v určitých dovednostech *zběhlá*, může při jejich používání provádět manévry *přesně, mocně a lživě* zdarma. U bytostí se kvůli zjednodušení vztahuje *zběhlost a mistrovství* na celou jejich charakteristiku, pokud není výslovně u schopnosti napsáno něco jiného, a tato specializace se nazývá „talenty“. Specializace bytostí jsou ale omezené určitými podmínkami. Například jestliže je vodník, který má specializaci „talenty vodního běsa“, *mistrem* ve vodě nebo za deště, myslí se tím, že za těchto podmínek (a pouze při splnění alespoň jedné z nich) je *mistrem* ve všech činnostech, které spadají do jeho charakteristiky. Bytosti tedy nejsou specializované na určité činnosti, ale spíše na určité situace či okolnosti.

Hrůza a děs

Bytost má *nadání* pro zstrašování lidí a zvířat, to znamená, že při něm může provádět dva manévry u každé své akci.

Nelidská rychlost

Bytost může používat zdarma manévr *rychle* na získání iniciativy. Navíc může v každém kole konfliktu provést jednou zdarma manévr *obrana*.

Ztělesněná zkáza

Bytost může při určitých typech útoků, které budou u každé této zvláštní schopnosti uvedeny, používat zdarma manévr *rozsáble* na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe.

Oživlá hora

Bytost se smí vyčerpat vůči každé tělesné akci, která je mířena proti ní. Tuto možnost má, i pokud se proti akci vůbec nebránila a nepřítel tak podstupoval zkoušku.

Proměny

Bytost dokáže měnit svou tělesnou podobu. Formy, do kterých se dokáže proměnit, jsou vždy uvedené v záorce za danou zvláštní schopností. Proměny se používají jako vyhrazená dovednost, spadající pod charakteristiku bytosti.

Přirozené zbraně

Bytost může užívat některou část svého těla, třeba těsáky nebo pařáty, jako by šlo o zbraň, například krát-

kou sečnou. Při útocích touto přirozenou zbraní tedy může bytost používat určitý manévr zdarma a kromě toho se mohou uplatnit nepovinná pravidla pro délky zbraní. Část těla i typ zbraně, které odpovídá, budou uvedeny vždy u dané zvláštní schopnosti.

Nezapomínejte, že lidé a jim podobné bytosti mohou používat i obvyklé zbraně, štíty a jiné nástroje za stejných podmínek jako hráčské postavy. Mohou tedy i udělovat nástrojům jizvy a získat tak zdroje, jestliže zničí nebo poškodí nástroj při činnosti, na kterou je určen.

Jed či nákaza

Bytost svým tělem vylučuje jed nebo nákazu, má otrávené drápy, její kousnutí způsobuje nemoc a podobně. U této zvláštní schopnosti je uvedený zkrácený zápis jedu či nákazy, kterou daná bytost umí šířit.

Příklad: Moronoš má zvláštní schopnost Morová nákaza (lidé a zvířata do vzdálenosti 12 kroků, tělesná nemoc, síla 5, smrt do měsíce/hnisavé vředy). To znamená, že šíří nákazu nebezpečnou pro lidi a zvířata, jež se k němu přiblíží. Pokud má cíl tělesnou hranici vyšší než 5 a uspěje ve výzvě na odolání nákaze, choroba se u něj vůbec neprojeví. Pokud neuspěje, vyskáčou mu na těle hnisavé vředy (tělesná jizva), které ale nejsou životu nebezpečné a časem pomínou. Pokud má však cíl tělesnou hranici 5 nebo méně, v případě neúspěchu ve výzvě onemocní morem, který jej bez léčby do konce měsíce zabije. V případě úspěchu mu pouze naskáčou hnisavé vředy (a k nim získá odpovídající tělesnou jizvu). Nákaza nemá uvedeno, že by byla rychlá (tedy s okamžitým účinkem), začne se proto projevovat po nejbližším východu nebo západu slunce.

Nákaza tedy funguje stejným způsobem jako jedy. Více o jedech najdete v kapitole Magie.

Zubří, železná nebo kamenná kůže

Tato schopnost dává bytosti slevu stejně jako zbroj, avšak bez jejich omezení. Zubří kůže dává slevu 1, železná kůže dává slevu 2 a kamenná kůže slevu 3.

Opět mějte na paměti, že lidé a jim podobné bytosti mohou používat obvyklé zbroje za stejných podmínek, jako hráčské postavy.

Boj nebo ovlivňování ve skupině

Určité bytosti jsou zkušené v boji ve skupině či smečce proti osamělé nebo méně početné kořisti. Totéž

může u jiných bytostí platit při uplatňování jejich vlivu, například při vyjednávání, svádění a podobně. Pokud mají takové bytosti alespoň dvojnásobnou převahu při dané činnosti, získávají jednorázově na začátku konfliktu (nebo v okamžiku, kdy dosáhnou potřebné převahy) Výhodu o velikosti 2, která se jim okamžitě přičte k Sudbě. I když poté jejich počet klesne pod tuto hranici, o Sudbu nepřijdou.

Vůdce skupiny

Tuto zvláštní schopnost může mít pouze jedna z bytostí ve skupině. Při snižování Ohrožení členů své skupiny nebo smečky může daná bytost používat zdarma manévr *rozsáhle*, pokud to u dané akce dává smysl (např. při velení celé skupině, upoutávání pozornosti na sebe, povzbuzování morálky a odvahy svým chováním apod.)

Člen skupiny

Tuto zvláštní schopnost mohou mít všechny bytosti ve skupině, které nejsou vůdci skupiny. Tyto bytosti pak mohou reagovat pomocí manévru *obrana* nejen na útoky vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na útoky vedené na svého vůdce, pokud se nachází poblíž.

Triumfální příchod

Bytost vždy přinese do společné zásoby plnou hodnotu své Sudby, když se objeví na scéně, i kdyby zde již jiné bytosti byly. Toto je schopnost typická pro mimořádně mocné nestvůry nebo vůdce velkých skupin, jejichž příchod by měl pro hrdiny znamenat zásadní zvrat a nečekaně zvýšit náročnost konfliktu.

Nezranitelnost

Proti této bytosti jsou určité typy akcí tak neúčinné, jako by útočník byl pod vlivem tří různých prokletí. Útoky tohoto typu tedy budou zároveň *nepřesné, chabé i hloupé*. O které útoky se jedná, bude uvedeno vždy u daného typu nezranitelnosti. Nezapomínejte přitom, že jedním z efektů prokletí je neschopnost postavy používat daný manévr (tedy například pod vlivem prokletí, které způsobuje, že akce postavy jsou vedeny *chabě*, nemůže využívat manévr *mocně*).

Zranitelnost

Akce tohoto typu jsou proti bytosti tak účinné, že jsou automaticky a zdarma *přesné, mocné i lstivé*.

Pokud útočník dokáže některý z manévru provádět v posílené podobě, budou posíleny i tyto automatické manévry.

Neschopnost

Některé bytosti ztrácejí za určitých okolností část své moci. Podobně jako citlivost nebo zranitelnost má i neschopnost vždy nějakou podmínku. Pokud je naplněna, bytost do nejbližšího východu nebo západu slunce nesmí používat manévry. Neschopnost najdete především u bytostí, které dokážou využívat manévry zadarmo – tím se totiž zároveň otevírá slabé místo, které jejich protivníci mohou využít k tomu, aby je této možnosti zbavili.

Příklad: Rytíř Ulrich ze Smolna jde do boje proti duchovi s obyčejným ocelovým mečem v ruce. Duch je nezranitelný tělesnými útoky, pokud nejsou vedeny stříbrnou zbraní, takže Ulrichovy akce v tomto střetu by byly nepřesné, chabé a hloupé. Minstrel Gerhard, který se vyzná v zařikávání, mu však požehnal mocným zaklínadlem: „Ať tvé ostří trhá strašidla a přízraky na kusy, jako když sluneční paprsek krájí temnotu.“

(Ne)zranitelnost a manévry

Pokud je nestvůra nezranitelná určitým typem útoků, postava pochopitelně nemůže využívat manévry. To platí jak pro manévry placené zdroji, tak i manévry, které hrdinovi dává zdarma jeho zbraň (nejde-li o zbraň, na niž se nezranitelnost nevztahuje, například o zbraň stříbrnou). Jedinou výjimkou v tomto směru jsou požehnání a prokletí.

Může se stát, že proti nezranitelné příšeře bude stát útočník, který je pod vlivem silného požehnání vztahujícího se právě na boj s ní. Nebo naopak zranitelnost bytostí určitým typem útoků bude zmírněna tím, že útočník je pod vlivem silného prokletí, které jej omezuje v boji s tímto druhem bytostí. Konečně může dojít i k tomu, že ačkoliv jsou naplněny podmínky pro neschopnost příšeře, někdo jí požehná, aby při určité činnosti mohla používat manévry zdarma. Ve všech těchto případech se uplatní účinek silného požehnání nebo prokletí a zvláštní schopnosti bytosti se zohlední pouze v tom rozsahu, v jakém se s požehnáním nebo prokletím nevyklučují.

Minstrel stanovil, že toto silné zařikání se má vztahovat na pět boj zblízka proti nemrtvým. Ulrich by tedy měl být po dobu trvání požehnání v boji s nemrtvými zběhlý, tudíž by měl mít právo použít v každé akci či protiaksi zdarma kterýkoliv (jeden) z manévru přesně, mocně a lstivě. Jelikož požehnání se uplatní přednostně, může skutečně Ulrich v každé akci jeden manévr zdarma použít, ovšem zbývající dva postihy se na jeho akci uplatní také. Pokud se tedy Ulrich v prvním kole boje rozhodne zaučtit přesně, jeho útok skutečně bude přesný (zvýhodněný hod), a to zdarma, ale stále bude také chabý (duch se vyčerpává o 1 levněji) a hloupý (ani v případě úspěchu nezvyšší duchovi Ohrožení).

Slovní popis

Popis se skládá ze dvou odstavců. První popisuje bytost z pohledu toho, co je o ní známo mezi lidmi, zejména její vzhled, zvyky a hlavní dojem, který v lidech vyvolává. Druhý odstavec obvykle uvádí, v jakém prostředí se bytost vyskytuje, jak vypadá její domov či skryš, čím se živí nebo z čeho čerpá sílu. Můžete se zde také dočíst, jaká společnost bytost vytváří, nejde-li o samotářského tvora, a jaký je její postoj k lidem, zejména zda a čím jim škodí. Popisy mohou být i legendy, historky a pověry, které o bytosti kolují mezi lidmi.

Fak jedná

Pod tímto nadpisem najdete obvykle několik bodů, které vám například prozradí, co pro dané stvoření představuje lákadlo nebo o co v životě usiluje a co naopak nesnáší nebo na co si u něj dát pozor. Dozvíte se, jak se bytost chová při setkání s lidmi (útočí od pohledu, chystá lest, přehlíží je, je nepřátelská, snaží se zmizet atd.) a co ji může přimět k ústupkům při jednání. A konečně si v této části také ukážeme nějaké typické triky či překvapivé tahy bytosti při jednání mimo boj.

Fak bojuje

V této části načrtne, opět v několika bodech, čím je daný tvor nebezpečný jako protivník a jaký je jeho způsob či styl boje. Dozvíte se, v jakých situacích získává bytost snadno převahu a za jakých okolností a jakým způsobem bude naopak ochotna z boje ustoupit. I tato část samozřejmě obsahuje oblíbené bojové finty či zajímavé akce, které může Průvodce při hraní bytosti v bojovém střetnutí využít.

Role v příběhu

Poslední část popisu je pro Průvodce vlastně nejdůležitější. Právě v ní totiž najde nápady, jak bytost zapojit do svých dobrodružství a jak ji učinit pro hráče zajímavou. Role jsou pro zjednodušení rozděleny do skupin (většina bytostí však nezastává všechny role). Bytost lze tedy v příběhu využít jako útočníka, strážce, kořist, vyjednavče, spojence nebo může být pouhou legendou, o níž se postavy doslechnou a toto vyprávění nějakým způsobem ovlivní děj příběhu.

Další bytosti

Aby byla vaše dobrodružství pestřejší, můžete využívat různé varianty téže bytosti, které jsou uvedeny na konci jejího popisu. Jedná se většinou o tvory, kteří se svou podstatou, způsobem jednání a využitím v dobrodružství popsané bytosti podobají, ale mají nějakou zvláštnost, jež může pro hráče představovat nový druh výzvy. Popis těchto bytostí je proto stručnější a najdete u nich pouze ty údaje, kterými se liší od základní varianty. Zvláštní schopnosti, jež jsou u varianty uvedeny, platí namísto původních schopností, ne navíc k nim. Samozřejmě, že různé variace bytostí můžete vytvářet i sami. Stačí vymyslet její název, údaje vyžadované pravidly a stručně popsat, čím se liší od svého předobrazu.



BYTOSTI A DOBRODRUZI

V Bestiáři najdete popsány pouze takové nestvůry a nehrácké postavy, které mohou představovat významné či zajímavé protivníky pro vaše hrdiny nebo má být vyjednávaní s nimi důležité pro příběh. Dobrodruzi ale budou na svých cestách jednat i s řadou obyčejných lidí – s panskými úředníky a dráby, kupci, konšely, rychtáři, hospodskými, mlynáři, kováři či rolníky. Když se bude Průvodce zvívat do jejich rolí, měl by mít na paměti, že hrdiny bude většina z nich vnímat jako nebezpečnou ozbrojenou skupinu. Usedlí měšťané a venkované považují všechny tuláky bez domova a cizince přicházející k nim z neznáma za podezřelé. Pokud jsou navíc příchozí ozbrojeni, obávají se usedlíci, že jim uloupí majetek a vezmou si násilím jejich ženy a dcery.

Tento postoj se může změnit, jestliže se družina proslaví v celém kraji čestným jednáním a odvážnými skutky. Do té doby však budou obyvatelé vsí a měst k hráčským postavám přistupovat spíše s opatrností a obavami, než s úctou. Jakmile přestanou potřebovat jejich služby, budou vděční bohům, když dobrodruzi jejich ves či osadu rychle opustí. To samozřejmě nevyklučuje, aby dívka volnějších mravů prožila s někým z dobrodruhů krátký románek nebo aby je srdečně přivítali u svého ohně lovci, dřevorubci či uhlíři, na které se pro jejich život v divočině dívají ostatní také skrz prsty.

Použití Sudby

Co se týče samotné práce s nestvůrami a nehráckými postavami z Bestiáře, hlavním nástrojem pro jejich použití z hlediska pravidel je Sudba. Znovu je potřeba zdůraznit, že Průvodce nemusí čerpat Sudbu vždy a zejména ji nemusí využít všechnu. Tím, že za nestvůru utrácí Sudbu, dává Průvodce například najevo, že je silně motivovaná uspět ve svém záměru. Je tedy zcela v pořádku, pokud elitní nájemný vrah vyčerpá do posledního bodu svou Sudbu (i Sudbu, kterou do společného banku přidali jeho případní pomocníci), zatímco líný městský strážný učiní pouze jediný pokus zvrátit úspěch postav a vzápětí se již bez vytáček nechá podplatit či přesvědčit a zbytek své Sudby nevyužije.

Další věc, kterou může dát Průvodce nevyužitím Sudby najevo, je, že se mu líbí akce, kterou hráč vymyslel pro svou postavu. To lze samozřejmě odměnit i přidělením Výhody – mnohem větší odměnou pro hráče však bude, když mu Průvodce v případě

dobrého hodů nebude bránit v tom, aby se akce zdařila.

Utrácení Sudby také umožňuje Průvodci re-gulovat v průběhu konfliktu náročnost protivníka. Zejména pokud zjistí, že nestvůra je pro postavy příliš silná, může jednoduše omezit používání Sudby a když už se postavám tu a tam podaří ve střetu uspět, může jejich akce zkrátka „nechávat projít“.

Jednání bytostí

Je dobré si uvědomit, že to, co je napsáno v Bestiáři (ostatně jako kdekoliv jinde v těchto pravidlech) není písmo svaté. Průvodce si může pro své dobrodružství volně upravovat číselné údaje a zejména zvláštní schopnosti bytostí, stejně jako informace o jejich vzhledu a chování. Třeba se ukáže, že věci, které jsou v Bestiáři napsány, se o nestvůře pouze tradují, ale pravda je jiná. Tak může Průvodce hrát vždy znovu překvapovat. Jindy lze naopak znalostí hráčů o určitém druhu bytostí využít pro příběh. Když jednání přišery vybočuje ze zaběhaných kolejí, může jít o důležitou stopu. Například pokud dobrodruzi mají z minulosti zkušenost, že vodníci většinou neznají fungování lidského společenství, a náhle se objeví vodník, který unese rychtářova syna, aby si vynutil své požadavky, mohou se dobrodruzi ptát: „Kdopak ze vsi mu asi tohle poradil?“

Konečně poslední radou je, že Průvodce by měl bytosti využívat co nejpestřejším způsobem. Nejsou to žádné tupé bitevní stroje, ale tvorové z masa a kostí (většinou) s vlastními záměry a cíli, kterých mohou dosahovat rozličnými způsoby. Mohou se snažit postavy přesvědčit nebo oklamat, na někoho je poštvat, dohodnout se s nimi nebo je tajně sledovat. Konflikt s bytostí se může postupně vyvíjet a měnit svou povahu – ze zuřivé bitky se po vyčerpání obou stran může stát vyjednávaní o příměří stejně jako nevinné špičkování a posměšky mohou přerůst v bitvu dvou ješitných bojů.

Když už dojde k boji, neměl by Průvodce zapomínat, že jen málokterá bytost bude bojovat do posledního dechu, snad s výjimkou nemrtvých a oživených (a ani ti nejsou jen vraždícími stvůrami neschopnými komunikace). Každý si cení nejvyšší svého života, a když je situace zoufalá, raději přistoupí na požadavky nepřítelů, nechá se zajmout nebo jednoduše prchne. Na druhou stranu, pokud protivník nedává šanci z boje ustoupit, bude se bytost samozřejmě rvát o život jako divoké zvíře.

Příklad: Berserk Skydde čelí přesile dvou poloskřetů. Všichni tři účastníci konfliktu mají notně zvýšené Obrožení a jsou vyčerpaní, nicméně ostatní družiníci se již spouštějí po prudké skalní stěně, aby přispěli svému druhovi na pomoc. Poloskřeti znejistí a Skyddemu se podaří v následujícím kole jednoho z nich těžce zranit (zvýší mu svou akci Obrožení nad hranici jeho Těla). Druhý, který v tomto kole dosud nevyužil svou iniciativu, se rozhodne prchnout. Skydde mu v tom nemá jak zabránit, neboť iniciativu již použil a s pomocí manévru obrana by mohl reagovat jen na akci mířenou na sebe, což skřetův útek rozhodně není. (Povšimněte si, že Skyddemu by nepomohla ani bojovnícká zvláštní schopnost „osobní strážce“, protože ta umožňuje reagovat pomocí manévru obrana pouze na útoky vedené na jiné postavy, nikoliv na jakékoli soupeřovy akce).

Jeden poloskřet se tedy dá na útek a dostane se z berserkova okamžitého dosahu (bez hodů, jedná se o samozřejmou akci). V dalším kole si Průvodce hodí na iniciativu více než bráče Skyddeho a i druhý poloskřet se pokusí dát na útek. Skydde jej však nechce nechat uniknout a sekne po něm, aby mu v tom zabránil. Uspěje, avšak Průvodce považuje tento vývoj za zajímavý, a tak vyčerpá Sudbu. Skřet tedy uskočí a vyhne se ráně, ale Skydde jej opět dostihne. V dalším kole se zoufalý poloskřet otočí zpět proti trpaslíkovi a protože se cítí zahnaný do kouta, obléší Průvodce, že se pokusí trpaslíka zabít, ačkoliv dosud jej oba poloskřeti chtěli pouze zajmout.

Nyní již víte vše potřebné a můžete se pustit do četby samotného Bestiáře, kde najdete popisy nestvůr a nehráčských postav.

ZVÍŘATA

Medvěd

Charakteristika: 2–4 (zejména běh, stopování po čichu, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, nenápadnost a tichý pohyb v divočině)

Sudba: 7

Hranice: Tělo 6, Duše 2, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Talenty velké šelmy* (mistr při obraně svých mládat a je-li rozzuřený nebo vyhladovělý), *Přirozené zbraně* (tlapy – krátká drtivá)

Medvěd je velká šelma s masivní hlavou, hustou srstí a dlouhými drápy. Přestože se pohybuje pomalu a působí líným dojmem, dokáže vyvinout velkou rychlost, šplhat po stromech i zabít jediným úderem tlapy.

Medvědi mají výborný čich, ale špatný zrak a sluch. Živí se masem, rybami, kořínky nebo bobulemi. Loví většinou menší zvířata, ale i jeleny a srnce. Občas si troufne i na zubra či domácí zvířata nebo pojídá mršiny, pochoutkou je pro něj ale především včelí med. Medvědi jsou samotáři a kromě páření společnost jiných medvědů nevyhledávají.

Jak jedná:

- » Medvědi si většinou lidí nevnímají, pokud se necítí ohroženi. Občas však mohou být zvědaví.
- » Obvykle je bezpečnější se jim vyhnout, protože pokud chrání mláďata, dlouho hladovělí nebo jsou v říji, mohou poutníky napadnout i nevyprovokovaně.
- » Ti, kdo rozumějí řeči zvířat, tvrdí, že medvěd je v podstatě dobrák, který miluje klid a pohodlí. Má však prchlivou povahu a snadno vzplane hněvem, není-li mu prokazována náležitá úcta jako králi šelem.

Jak bojuje:

- » Pokud se cítí ohrožen, zvedne se na zadní a začne řvát, aby zastrašil protivníka. Dá-li se soupeř na útek, bleskurychle se na něj vrhne a napadne jej zezadu.
- » Když se rozběhne, díky své váze a síle je často k nezastavení.
- » Může srazit postavu k zemi a zavalit ji nebo ji potrhát tesáky či údery tlap.
- » Má tuhou srst a pro jeho hmotnost je těžké mu ublížit, většina ran ho spíše jen více rozzuří.
- » Pokud se mu postaví více protivníků nebo je zraněn, snaží se většinou utéct. Chrání-li ale samice mláďata, neustoupí ani z prohraného boje.



Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

- » Mezi dobrodruhy u táborového ohně vtrhne medvěd přilákaný vůní zvěřiny.
- » Postavy pronásledují medvěda, jehož zranily, a ten, hnán zoufalstvím a bolestí, napadne skupinu neozbrojených poutníků.
- » Zvědavý medvěd se při hledání potravy odváží mezi domy vesnice, kde družina přespává, a způsobí zde pozdvižení.

Kořist:

- » Mocný šlechtic pořádá hon na medvěda a úspěšnému lovcovi slíbil věnovat zlatý prsten a dobrou čepel ze své zbrojnice. Všichni lovci se navzájem předhánějí a kladou si do cesty překážky.
- » Postavy zastihne v horách vánice, v níž narazí na medvědí stopy. Potřebují medvěda ulovit, aby mohli využít jeho kůže na zahřátí a tuk na kahanec k vyhřátí úkrytu.
- » Družina má ve městě vypátrat zloděje šperků. Ukáže se, že je to medvědář, který se od svého cvičného medvěda neodlučuje ani na chvíli.

Zvířecí pomocník

V příbězích nemusí vystupovat jen divoké šelmy, ale též ochočená zvířata, která budou pomocníky hráčských i nehráčských postav v boji, stopování a podobně. Platbou bude pochopitelně jídlo. Někteří válečníci dokážou pomoci zvláštní schopnosti „bojový výcvik“ naučit zvířata dovednostem a zvláštním schopnostem povolání bojovník, jež sami ovládají (vždy se řiďte tím, zda to dává u daného zvířete smysl).

Varianta: Pes

Charakteristika: 1–3 (zejména stopování, strážení před vetřelci, vynikající sluch a čich, boj zblízka proti lidem a zvířatům)

Sudba: 4

Hranice: Tělo 2, Duše 2, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: *Přirozené zbraně* (zuby – krátká sečná), *Netopýří sluch* (najdete u krollů)

Varianta: Sokol

Charakteristika: 1–3 (zejména létání, tichý pohyb ve vzduchu, ostrý zrak, odvádění pozornosti)

Sudba: 4

Hranice: Tělo 2, Duše 2, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: *Přirozené zbraně* (zobák – krátká bodná), *Šestý smysl* (najdete u hobitů)

Vlk

Charakteristika: 1–3 (zejména běh, stopování po čichu, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, nenápadnost a tichý pohyb v divočině)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 4, Duše 2, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Talenty malé šelmy* (zběhlost při obraně svých mládat a je-li vyhladovělý), *Boj ve skupině*, *Vůdce skupiny* / *Člen skupiny*

Vlci jsou divoké psovité šelmy, které patří mezi nejobávanější predátory. Jejich hlavní zbraní jsou tesáky, kterými dokážou trhat maso a lámat kosti. Jsou postrachem poutníků a jejich vytí, stejně jako oči lesknoucí se ze tmy, jsou neoddělitelnou součástí života na hranicích divočiny.

Žijí v lesích, horách i ledových pláních. Sdružují se do smeček, jejichž velikost záleží na dostatku potravy, většinou je tvoří osm nebo devět vlků, ale největší smečky mohou mít až dvacet jedinců. Ve skupině mohou ulovit větší zvířata, než jsou sami, takže jejich hlavní potravu tvoří především jeleni a losi. Jsou rychlí a vytrvalí a dokážou uštvat i koně.

Jak jedná:

» Lidem se většinou vyhnou, ale dlouhé zimy a hlad způsobují, že se stahují kolem lidských sídel a napadají snadnou kořist, například děti.

» Ve větších počtech si troufnou i na kupecké karavany, a v noci mohou zardousit nehlídané koně.

» Smečku vede vždy nejsilnější samec nebo samice. Vůdce má rozhodující slovo, takže dá-li se na útěk, je vyhráno.

» Kdo se dokáže se zvířaty domluvit, popisuje vlky jako opatrná, nedůvěřivá stvoření, která nerada riskují zbytečně, ale dovedou spolupracovat a někdy se mohou s člověkem i sblížit.

Jak bojuje:

» Vlci útočí ve smečce a vzájemně si pomáhají. Často sledují kořist delší dobu, než najdou vhodnou chvíli k útoku.

» Útočí vždy v přesile, aby jim kořist nemohla útok vrátit. Jeden vlk protivníka napadne a uskočí, a zatímco ten na něj soustředí pozornost, další dva vlci ho obejdou a napadnou nepřipraveného.

» Když nepochodí s překvapivým útokem, jsou zranění, nebo mají ztráty, stáhnou ocas mezi nohy a utečou. Pokud nejsou šílení hladem, nikdy nebojují do posledního dechu.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Během tuhé zimy se k městečku stáhla velká smečka vedená mohutným bílým vlkem. Přilákaly je kosti vyhazované za hradby a nyní přepadají osamělé poutníky i skupiny odvážlivců a hodují na lidském mase. Lidem pomalu docházejí potraviny, proto žádají družinu, aby přivedla pomoc.

» Několik ctihodných občanů zardousil velký vlk. Ve skutečnosti jde o proměněného šamana, který se mstí za dávnou křivdu na svém bratrovi a nehodlá se své pomsty vzdát.

» Dobrodruzi narazí v lese na skrýš s malými vlčaty. Vracejíci se vlčice se na domnělé útočníky vrhne a vytím zburcuje i zbytek smečky.

Kořist:

» Starý vlk samotář napadl děvče, které šlo pro vodu, a smrtelně je zranil. Její otec je odhodlán prodat své hospodářství, jen aby mohl zaplatit dobrodruhům za pomstu.

» Kupec ve městě vyhlásil, že vyplatí za každou vlčí kožešinu stříbrňáky na dřevo, do nehostinných hor se proto chystá mnoho lovců i dobrodruhů. Jenže zima už je na spadnutí.

» Lovci vlků vybírají ve vsi vysoké poplatky za to, že ji chrání před vlky, kteří ale kolem vesnice nežijí. Občas ukážou nějakou starou kůži jako důkaz, ale jinak je to podvod. Jednoho z vesničanů, který na to přišel, lovci zabili a jeho tělo zohavili tak, aby to vypadalo jako vlčí práce.

Varianta: Vrrk

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 4, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Nelidská rychlost, Boj ve skupině*

Vrci jsou zlovlný druh vlků. Jsou větší než obyčejní vlčí jedinci a mluví mezi sebou vlastním jazykem. Jsou to od přírody zabijáci a loví pro zábavu. Klidně vybijí celé stádo pro čistou potěchu ze zabíjení a krve, aniž by měli hlad. Často se spojují se skřety a ti na nich jezdí při svých loupeživých nájezdech.

LIDÉ

Čarodějnice

Charakteristika: 2–4 (zejména dovednosti mas-tičkáře, zaříkavače, ovlivňování pocitů, příprava omamných látek a magie mysli)

Sudba: 8

Hranice: Tělo 3, Duše 7, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Talenty ураžené пýчбы (mistr, pokud se mstí za to, že byla podvedena nebo uražena), Modlitby a uřknutí (najdete u zaříkavače)*

Aby čarodějnice získaly vytoženou moc nad životy smrtelníků, musí pěstovat kouzelnické umění po mnoho let a podnikat různé nebezpečné experimenty, takže na konci této cesty bývají staré a ohavné. Proto vynakládají valnou většinu své magické moci na to, aby opět vypadaly mladé a krásně. Bohužel, řadě z nich zbývá i přesto dostatek sil k páchání zla.

Ve svých chýších sprádjají čarodějnice škodící kouzla a kletby, vaří jedy a nebezpečné dryáky, které obluzují mysl, a draze je prodávají těm, kdo za nimi přicházejí. Dokážou využívat lidského neštěstí, obracet prosté lidi proti těm, kdo se čarodějnicí znelíbí, ba i přesvědčit člověka, že jeho nejvěrnější spojenec je ve skutečnosti nepřítel a zrádce. Některé čarodějnice ovládají celé odlehlé osady či barbarské kmeny a jejich slovo zde má větší váhu, než hlasy stařešinů. Jiné se spojují s vílami, divoženkami či polednicemi a pomáhají jim za odměnu skrytě prosadit jejich vlastní zájmy.

Jak jedná:

» Čarodějnice mnohdy nechce od zákazníka peníze, ale místo toho vyžaduje protislužbu nebo kapku krve, která by jí umožnila získat na něj vliv.

» Ušlechtilým pohnutkám, jako je hrdinství nebo láska, se vysmívá, protože jim nerozumí.

» Mate lidi tím, že jim pokládá hádanky nebo se náhle zeptá na citlivou věc z jejich života, která se projednávanou záležitostí vůbec nesusouví.

» Čarodějnice rády svádějí muže, aby si dokázaly, že jsou stále žádoucí.

Jak bojuje:

» Bojí se vyhýbá. Snaží se raději dokázat, že má pro nepřítele větší cenu živá.

» Chce-li se někoho zbavit, nalíčí mu jed do vína nebo mu podá omamnou látku během milování.

» V boji sesílá strašlivé kletby, které ochromují údy, berou sílu, zamotají hlavu, nutí ke zvracení, způsobí suchý kašel nebo mlhu před očima (proto kvůli symbolickému dotyku sbírá a uchovává osobní předměty těch, kteří by se mohli obrátit proti ní).

» Dá se na útěk a vláká družinu do bažin, které obklopují její chýši, nebo ji nechá zbloudit v mlhách.

Jakou roli má v příběhu:

Legenda:

» Poustevník odrazuje družinu od kratší cesty přes les, neboť tam žije čarodějnice, která vyloupává lidem oči.

» Vesničané zamění členku družiny s proslavenou zlou čarodějnici a žádají, aby opustila jejich ves, jinak ji udají pánovi.

Útočník:

» Děvčátko, které má družinu provést bažinami, je ve skutečnosti nadané magickou mocí. Chce dobrodruhy v noci omámit a pomstít se jejich prostřednictvím ostatním dětem ze vsi za posměšky.

» Stará čarodějnice předpoví jednomu z hrdinů, že potká ve městě svou životní lásku. Skutečně s ním začne koketovat pohledná měšťanka, jde o ovšem o onu starou čarodějnici, jen proměněnou v krásku.

» Dcera hostinského se ztratila v horách. Chystá se pátrací skupina a nikdo nevěří místnímu bláznovi blekotajícímu, že dívku dohnala stará rodová kletba a ona se změnila v čarodějnici, jež všechny hledače zahubí kouzly nebo lstí.

Varianta: Černokněžník

Charakteristika: 3–5 (dovednosti zaříkávače, kejklíře, bojovníka, čaroděje a mága)

Sudba: 10

Hranice: Tělo 5, Duše 8, Vliv 7

Zvláštní schopnosti: *Triumfální příchod*, *Čarovné stráže* (najdete u zaříkávače), *Síla víchřice* nebo *Dračí dech* (najdete u čaroděje)

Černokněžníci žijí ve svých hradech na vrcholcích černých skal nebo skleněných hor, které povstaly z prachu na jejich rozkaz. Bývají obklopeni němými služebníky, kostlivci nebo oživenými golemy a sochami. Mívají vysoké cíle – chtějí získat vliv na dění ve světě a z pánů či knížat učinit své poslušné loutky. Proto unášejí jejich dcery, aby se s nimi mohli oženit, nebo syny, aby jejich rodiče mohli vydírat.

Lapka

Charakteristika: 1–3 (zejména dovednosti lovce, kejklíře a zastrašování vůči zjevně slabším soupeřům)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 4, Duše 4, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: *Lesní přízrak* (najdete u zvěda)

Lapkové a loupežníci bývají vousatí, nemytí a hrubí muži, kteří většinu života tráví na odlehlých místech v divočině. Ne že by to tak chtěli, ale lepší skryš najdou jen těžko.

Na stezku psance se lze dostat mnohými způsoby. Ať už svou kariéru začali nespravedlivým obviněním, zločinem spáchaným v záchvatu vášně nebo jednoduše z chamtivosti, všichni lapkové mají společné jedno – žijí mimo zákon. Romantické iluze o takovéto existenci se velmi rychle rozplynou tváří v tvář krutému životu v horách. Téměř každý loupežník proto sní o jednom velkém úlovku, který by mu umožnil odejít do dalekých krajů, kde ho nikdo nezná, a tam se opět usadit v pohodlí. Pro většinu z nich však tato příležitost nikdy nenastane, a tak živoří v lesích, pytláci drobnou zvěř a přepadávají pocestné.

Loupežnické skupiny jsou známé svou nestálostí a vnitřními rozbroji – většina lapkovských kapitánů má krátkou kariéru. Výjimkou jsou jen ti, kteří jsou prohnání, nepřitahují zbytečně pozornost knížecích vojsk, ale zároveň jsou schopní zabezpečit své bandě dostatek lupu na to, aby jejich muži zůstali spokojení.

Jak jedná:

» Lapkové se snaží pocestného zastrašit bezvýchodností jeho situace, aby se vzdal.

» Zajatce nezabíjejí, raději za ně požadují tučné výkupné.

» Okradené pocestné nechávají obvykle jít. Svědkové je netrápí, protože tváře a jména psanců bývají beztak mezi lidmi známé.

» Zabíjejí jen výjimečně, když se přepadený brání, když objeví jejich úkryt nebo když z nějakého důvodu nesmí přežít žádný svědek zločinu.



Jak bojuje:

- » Snaží se pocestného rychle přemoci, nejlépe omráčit zezadu kyjem nebo chytit do připravené jámy, aby se nezmohl na odpor.
- » Aby jim kořist neunikla, pořádají přepady v roklinách a houštinách nebo přehradí stezku pokáceným stromem tak, aby zabránili povozům projet.
- » Častým trikem je umístění mužů s podomácku vyrobenými luky či praky do houštin na únikových cestách.
- » V boji samotném používají špinavé metody – podrážejí soupeřům nohy, kopou do rozkroku, dělají klamně výpady a útočí záštitou nebo tupým koncem zbraně.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

- » Při nočním přepadu ukradnou lapkové jedné z postav vzácný talisman v domnění, že jde o obyčejný šperk, a zmizí s ním.
- » Postavy mají dopravit lapeného loupežnického kapitána do žaláře ve městě. Nejprve se jej jeho druhové pokusí osvobodit, potom jej naopak dav ve městě chce zlynčovat.
- » Družina má dopadnout při činu známou lupičskou bandu. Nikdo však netuší, že lapkové jsou spolčení se skřety z nedalekých skal, kteří jim při přepadech kryjí záda.

Vyjednaváč:

- » Uprostřed lesů se družina srazí se zbojníky, kteří mají v patách vojáky. Prozradí je dobrodruzi, nebo je budou krýt?
- » Početná skupina lapků obklíčí vozy doprovázené družinou. Mezi lupiči je i známý některé z postav z dřívějších let a ten nabídně dobrodruhům podíl z kořisti, když nebudou bojovat.

Varianta: Zbojník

Zvláštní schopnosti: *Lesní přízrak* (najdete u zvěsda), *Lvi srdce* (najdete u lidí)

Zbojníci jsou psanci a vyvrženci, kteří se za hranici zákona dostali proto, že se odmítli podřídit svému pánovi, církvi, králi nebo jiné autoritě. Mnohdy to byli původně poctivci, kteří jen nedokázali potupně snášet příkoří ze strany mocných. Proto i ve své loupežnické činnosti ctí jisté zásady. Nemusejí zrovna bohatým brát a chudým dávat,

ale prostí lidé je mají přesto v oblibě a na tančovačkách si o nich vyprávějí legendy.

Varianta: Tulák

Zvláštní schopnosti: *Zloděj* (najdete u kejkliře)

Kolem měst a vesnic se potuluje mnoho líných tovaryšů, zběhlých studentů, žebráků, zlodějíčků, malomocných a jiných podezřelých existencí. Na živobytí si vydělávají drobnými krádežemi, kejklováním, falešným předpovídáním budoucnosti a ohlupováním prostých venkovanů. A když jim někdo jejich podvody zatrhne či zkazí, dokážou být pěkně mstivi.

Rytíř

Charakteristika: 2–4 (zejména dovednosti bojovníka, kejkliře, válečníka)

Sudba: 7

Hranice: Tělo 5, Duše 4, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Talenty fanatika* (mistr při obraně cti, víry nebo zájmů panovníka), *Vůdce skupiny*, *Nezranitelnost* (podplácení, zastrašování a snižování morálky), *Cit pro zbraň* – obvykle meč, kopí či řemdih (najdete u bojovníka)

Rytíře nedělá rytířem meč ani kopí, ba ani chochol na přilbici nebo erb na štítu. To, čím se skutečný šlechtic liší od obyčejného žoldnéře nebo dobrodruha, jsou ostruhy a víra.

Ostruhy odjakživa symbolizují rytířský stav, neboť na rozdíl od prostého lidu a většiny nájemných ozbrojenců rytíři nebojují opěšalí, nýbrž jedou do bitvy zakutí do železa v sedle válečného oře. Víra je však ještě důležitější. Ať věří v boha nebo bohyni řídící jeho kroky, v lásku nebo čest, či dokonce vzhlíží ke svému císaři nebo králi, právě víra rytíře posiluje a dává jeho činům osudový rozměr. Bez ní by nebylo možné rozlišit potulného rytíře, který si vydělává na živobytí na turnajích nebo v cizích službách, od obyčejného žoldáka nebo od urozeného lapky, který pozbyl šlechtické cti a ze svého skalního hradu přepadá pocestné.

Jak jedná:

- » Víra rytíři říká, že má být ochráncem slabých a utlačovaných. Zároveň mu však příkazuje bojovat za pravdu a spravedlnost, což v sobě obvykle zahr-

nuje též potírání nepřátel víry bez ohledu na jejich věk a pohlaví.

» S rytíři je těžká domluva. Zůstávají věrní svým zásadám a bývají rozhodnutí, jak se zachovají, již před začátkem vyjednávání. S některými tvory, například se skřety, nevyjednávají vůbec.

» Mohou se nechat přesvědčit, pokud jim někdo nabídne slávu, smytí hanby z jejich rodu nebo zprostředkování výhodného sňatku.

Jak bojuje:

» Rytíři nejraději bojují v těžké zbroji a na koni, na nepřítele najíždějí tryskem s napraženým kopím.

» Soustředěný nájezd takového těžké jízdy je schopen smést celé houfy nepřátel. Obranou proti němu může být opevnění, prudký svah nebo bažinatá půda.

» Na zemi bojují mečem a znají všechny šermířské finty a záludy. Někteří používají tajné rodové seký zdeděné po otcích.

» Biji-li se za svou čest nebo víru, budou bojovat do poslední kapky krve.

Jakou roli má v příběhu:

Spojenec:

» Při lovu na medvěda se rytíř vzdalí svým lovcům a je přepaden nájemnými vrahy. Postavy dorazí na místo ve chvíli, kdy je již téměř udolán.

» Potulný rytíř nabídne družině, že když mu pomůže se zabitím draka, může si nechat celou odměnu, pokud jemu zůstane veškerá sláva.

» Aby hrdinové odkryli tajemství prokletého hradu, potřebují mluvit s jeho posledním pánem – rytířem hledaným za zradu krále v bitvě.

Vyjednaváč:

» Družina se uchýlí před deštěm do zřícenin staré katedrály, kde už ovšem odpočívá skupina rytířů, kteří byli na lovu. Pravidla tohoto urozeného spolku říkají, že se nikdo nesmí připojit, dokud přítomné nepobaví nějakým ohromujícím kouskem.

» Mladý měšťan zaplatí postavám, aby se mohl se svou milou ukrýt v jejich pokojí v hostinci. Krátce nato dorazí rozhorlený starý rytíř a žádá, aby mu okamžitě vydali jeho dceru i drzého mladíka k potrestání na hrdle.

» Pevnost je obklíčena, dobrodruzi mají dojít pro posily. Vede je rytíř znalý okolí, ale ukáže se, že chová starou zášť vůči veliteli pevnosti a možná si nepřeje její záchranu.

Útočník:

» Družina potká na mostě mladého rytíře, který přísahal dámě svého srdce, že vyzve na souboj každého ozbrojeného muže, jehož potká.

» Po příchodu do města dostane člen družiny, který je slavným šermířem, urážlivý vzkaz od rytíře zářlícího na jeho pověst. Projíždějící trubadúr se ihned nabídne, že o jejich souboji složí baladu.

Varianta: Žoldněř

Charakteristika: 2–4 (zejména dovednosti bojovníka, lovce a kejklíře)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 4, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině, Vůdce skupiny* (kapitán), *Člen skupiny* (ostatní)

Žoldněř se od rytíře na první pohled liší. Nemá erb, na nějž by mohl být hrdý, ani pázata a zbrojnoše, kteří by jej provázeli. V lepším případě se o jeho koně a výbavu stará starý sluha a jeho erbem jsou jizvy z bitev, kterými prošel. Čím více jizev, tím draž nabízí své služby. Často se žoldněři sdružují do velkých tlup vedených kapitánem. A když právě nebojují ve válce, která jim zajišťuje živobytí, plundrují bezostyšně vesnice a od bezmocných rolníků si právem silnějšího berou vše, co se jim zamane.



Varianta: Dobrodruh

Charakteristika: 2–4 (povolání daného dobrodruha)

Zvláštní schopnosti: jedna až tři zvláštní schopnosti ze všech povolání obsažených v charakteristice (dle daného dobrodruha a jeho proslulosti)

Hráčské postavy nejsou jedinými dobrodruhy na zemských stezkách. Členové cizí družiny mohou být okázalí rváči s opaskem vyrobeným z kostí nepřátel stejně jako zdánlivě neškodní staříci se znamením tajné sekty uctívající draka na krku. Může jít o neschopné podvodníky, ale též o živoucí legendy, k nimž postavy dosud vzhlížely a znaly je jen z vyprávění. A obzvláště zajímavé může být, když se na dvou zneprátených stranách ocitnou dobrodruzi a dobrodružky, kteří spolu ještě nedávno popíjeli v krčmě, přátelili se nebo se dokonce milovali.

Skřet

Charakteristika: 1–3 (zejména dovednosti lovice, pěší i jízdní boj zblízka i zdaleka proti lidem a zvířatům, skřetí náčelníci a šamani často také dovednosti mastičkáře a zaříkávače)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 3, Duše 4, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: *Noční oči* (najdete u trpaslíků), *Mučitel* (dokáže udělit jizvu jakémukoliv předmětu, který použije jako nástroj k mučení)

Skřeti jsou národem, který sídlí v temnotách pod světem. Jsou oškliví, zakrslí a mají dlouhé ruce, které sahají málem až k zemi. Povahou bývají zlomyslní a zákeřní. Nenávidí vše živé, včetně odrazu svého vlastního ošklivého obličejce ve vodní hladině i svých náčelníků, kterým slouží ze strachu. Nesnášejí denní světlo a nejčastěji proto vycházejí ze svých doupat jen v noci. Jsou to lupiči, válečníci i vrazi.

Mnohé skřetí tlupy sídlí v horách, dolují v jejich kořenech a staví si zde své síně a kobky. Přepadají pocestné v průsmycích a svými nájezdy ohrožují i podhůří. Jiné tlupy se usídlily v temných hvozdech, mezi jejichž kmeny neproniká sluneční svit. Skřetí tlupy i kmeny mají silné vůdce, pány a hejtmany, kteří jim vládou krutou rukou. Jsou zručnými kováři, ovšem málokdy kovájí něco jiného než zbraně. Často se spolčují s dalšími zlými stvořeními, jako jsou vlci, obří pavouci či draci. Nechají se také najímat jako žoldáci černokněžníky a loupeživými rytíři.

Jak jedná:

- » Na ostatních kolem sebe, včetně členů vlastního druhu, jim pramálo záleží a nebudou se zdráhat obětovat jejich životy, aby zachránili svůj.
- » Bývají zákeřní a zrádní. Vyjednávají a dohody dodržují, jen dokud nemají vítězství jisté.
- » Pokud je násilí nejjednodušší cestou k dosažení svých cílů, bez váhání po něm sáhnou, ale nebudou zbytečně riskovat život.
- » Vyžívají se v krutostech a s oblibou budou mučit nebo týrat své zajatce nebo jiné bezbranné bytosti.

Jak bojuje:

- » Skřeti jsou zdatní válečníci, do bitvy kráčeji vybaveni těžkými štíty, kroužkovými nebo šupinovitými zbrojemi a zbraněmi z černé oceli. Nejčastěji užívají zakřivených šavlí a těžkých seker, často také bojují kopími a pikami, aby si udrželi nepřítel od těla.
- » Obratně střelí z krátkých luků a neštítí se používat otrávené nebo zápalné šípy.
- » Pokud budou mít možnost, raději své protivníky zajmou než zabijí, když pro nic jiného, tak aby se pobavili jejich utrpením.
- » Skřetí tlupy dokážou bojovat jako vojenské jednotky, pokud jejich kázeň utužuje strach z krutého velitele.
- » Ani skřetí kapitán ale neobětuje své muže v nesmyslném boji a raději zavelí k ústupu.

Jakou roli má v příběhu:**Útočník:**

- » Skřeti přepadnou odlehlou vesnici v podhůří, kde družina náhodou odpočívá, aby plenili, loupili a odvěkli zajatce, z nichž chtějí udělat otroky.
- » Uprostřed bitvy se družina střetne se skřetím pohlavěm, jehož bratra kdysi zabili. Skřet vykřičí k bohům poděkování za možnost pomsty a vrhne se na postavy v čele svého elitního oddílu.
- » Skupinka mladých skřetů chce získat respekt ve svém kmeni, proto si počíná na dobrodruhy a pokusí se je přepadnout ze zálohy a získat nějakou trofej jako důkaz svého činu.

Kořist:

- » V bludišti skalního města se usadila skupina skřetů, která přepadá pocestné a povozy. Zdejší zeman je zaměstnán urovnáváním sporů mezi svými sousedy, a proto požádá postavy, aby skřety vyhnaly.



» Loupeživá skupina zajala příbuzného nebo učitele některé z postav. Je třeba skřety dohnat a vyrvat jim zajatce dřív, než se tlupa skryje ve svém sídle pod zemí, kde by už šance na osvobození byla velmi malá.

» Šaman, který tvrdí, že skrze něj promlouvají bohové, sjednocuje skřetí kmeny proti hraničním vesnicím, lidé na jeho hlavu vypíšou značnou odměnu.

Vyjednaváč:

» Obchodní karavana potřebuje projet skrze území skřetů, kterých je příliš mnoho, proto jsou kupci ochotni zaplatit za průjezd. Postavy musí vyhledat skřetího hejtmana a přemluvit ho k dohodě.

» Do městečka přijedou skřetí vyjednaváci, kteří si přejí navázat obchodní dohodu a vyměňovat vytěženou železnou rudu za dobytek. Měšťané je podezírají ze zrady a nechají je hlídat družinou. Co když je mezi skřety skutečně jeden zrádce, ale ani ostatní členové poselstva to netuší?

» Skřetí přesila obklíčí družinu ve skalách, ale slíbí, že dobrodruhům dovolí odejít, pokud jim přinesou sošku padlého boha ze staré hrobky. Skřetí sami se tam neodváží, protože několik jejich skupin už v hrobce beze stopy zmizelo.

» Temný nekromant vytrhl ze spánku mrtvé a jeho armáda se blíží k odlehlému klášteru, který nemá dost sil, aby se ubránil ani s pomocí vesničanů. Postavy musí na svou stranu získat zdejší skřetí kmen, protože bez jejich kopí klášter padne.

Varianta: Malí skřeti

Charakteristika: 1–2 (zejména dovednosti lovce a kejklíře)

Sudba: 3

Hranice: Tělo 2, Duše 4, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: *Tichošlápek* (najdete u hobitů)

Tito skřeti bývají menší a slabší než ostatní. Ve skřetí společnosti jsou opovrhováni a velcí skřeti si na nich vylévají zlost. Malí skřeti jim na oplátku tajně škodí. Často na tom nejsou lépe než otroci a musí robotovat nebo pochodovat do boje v předních řadách na rozkaz skřetích náčelníků.

Varianta: Poloskřet

Sudba: 6

Hranice: Tělo 3, Duše 5, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: *Noční oči* (najdete u trpaslíků)

Tito tvorové vznikli křížením lidí a skřetů. Bývají chytřejší a podobnější člověku. Někteří mají černá srdce a bojují pod skřetími vlajkami, jiní ale nezdedili nic z povahy tohoto pronároda. Přesto jsou pro svou skřetí krev pronásledováni a stávají se vyvrženými a psanci.

Varianta: Skurut

Charakteristika: 2–4 (zejména dovednosti lovce a bojovníka)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Noční oči* (najdete u trpaslíků), *Silák* (najdete u bojovníka), *Gladiátor* (najdete u bojovníka)

Skuruti jsou větší a silnější než ostatní skřeti a méně se hrbí. V boji používají nejčastěji rovné meče a těžká, umně zpracovaná brnění, jaká u skřetího národa jinak nebývají k vidění. Běžnými skřety pohrdají a považují je za podradné. Často bývají kapitány přepadových oddílů, slouží jako náčelníkova tělesná stráž nebo jako elitní vojáci.

Strážný

Charakteristika: 1–3 (hlavně pěší boj proti lidem a zvířatům, znalost místních zákonů a získávání úplatků)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 2, Duše 2, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Vyjednaváč* (najdete u mastičkáře), *Osobní strážce* (najdete u bojovníka)

O nějaké uniformě si většina městských strážných může nechat jenom zdát. Snad jen velká královská města jsou tak bohatá, aby mohla své dráby obléct do barev svého znaku. Jinde mají strážní na běžném

oděvu či zbroji přišitou stuhu v městských barvách nebo je zde odznakem příslušnosti k městské hlídce pouhý fakt, že dotyčný má právo nosit veřejně halapartny nebo kopí. Ta nejmenší trhová městečka patřící šlechtě střeží jen domobrana – skupina dobrovolníků, která s obuchy v rukou prochází rynky a ulice a dohlíží na pořádek v dobách trhů a slavností, kdy je ve městě více cizinců než obvykle.

Strážní bývají obyčejní měšťané, kteří si mnohdy ke svému nuznému platu přivydělávají jako ponocní nebo rasové. Doma mají rodinu a nijak netouží nechat se na hlídce zabít. Většina z nich se ve službě zrovna nepřetrhne a klidně si někde v ústraní zdírnou nebo vyřídí během pochůzky po městě nějaký kšeftík.

Jak jedná:

- » Strážní jsou obvykle úplatní. Někdy to však nemohou dát otevřeně najevo, protože kolega, který je s nimi na hlídce, by je mohl udat.
- » Vystupují rázně, neboť za sebou mají autoritu konšelů a rychtáře.
- » Na výhrůžky zdánlivě vůbec nedají, ale pokud se situace přece jen vyhroťí, raději se stáhnou.
- » Znají ve městě skoro každého a okamžitě poznají cizince nebo vetřelce. Mívají spadeno na tuláky a příslušníky cizích ras, naopak uctivě se chovají k rytířům, obchodníkům, královským poslům a movitým alchymistům či kouzelníkům.

Jak bojuje:

- » Na ozbrojeného zločince zaútočí pouze tehdy, pokud jim ukáže záda nebo jsou-li ve výrazné přesile.
- » Když čelí náhlému útoku, přivolávají si na pomoc měšťany z okolních domů. Ti mohou přiběhnout s řetězy, pohrabáči a jinými nouzovými zbraněmi.
- » Snaží se držet si útočníka od těla svou dlouhou zbraní, strhnout jej na zem hákem halapartny nebo mu poranit nohu, aby nemohl utéct.
- » Navzájem si pomáhají, a zatímco jeden útočníka zaměstná, druhý jej odzbrojí, chytne mu ruce nebo jej omráčí úderem ratistě do zátylku.
- » Jejich cílem není soupeře zabít, ale zajmout a dostat do šatlavy.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

- » Vrah, jemuž jsou dobrodruzi na stopě, nechá jednoho z nich obvinít z krádeže a poštvá na něj stráž.

» Družinu požádá o pomoc nevolník, který prchl do města a podle starého práva by měl získat svobodu. Jeho krutý pán však podplatil městské strážné, aby jej chytili, vyvedli z města a předali opět do jeho moci.

» Strážní začnou v hostinci postavě z družiny, která je jiné rasy, nadávat do cizáků a přivandrovalců. Jsou zjevně opilí a není jasné, zda jsou ve službě či ne.

Strážce:

- » Před domem zmizelého přítele jedné z postav postávají dnem i nocí strážé a nikoho nepustí dovnitř, údajně aby nezničil stopy a nenarušil vyšetřování.
- » Během tajné operace, kdy se družina pohybuje městem potmě, se musí vyhýbat hlídkám. Kvůli častým loupežným přepadením bylo totiž vydáno nařízení, že kdo jde po ulici bez rozžaté pochodně či lucerny, má být okamžitě zatčen.
- » Hrdinové před vstupem na trh museli odevzdat zbraně. Když se chystají odejít, strážní odevzdané zbraně zapřou a odmítnou vrátit.

Varianta: Venkovský rváč

Charakteristika: 1–3 (zejména hrubá síla a peší boj beze zbraně proti lidem a zvířatům)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 2, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Zápasník, Silák, Hlava neblava* (všechny tři najdete u bojovníka)

Pořádek na venkově udržuje většinou autorita rychtáře nebo rady stařešinů. Rolníci jsou zvyklí poslouchat a každý ví, že kdo by se vzepřel, na toho dopadne tvrdá pěst jejich pána. Když do osady zavítají ozbrojení cizinci, na žádné strážné nenarazí a každý se jim raději bude raději klidit z cesty. Výjimkou může být svalnatý kovářský učeň nebo zavalitý mlynář, kteří se v podnapilosti nebo v zoufalé situaci mohou pustit do boje.

Zlobr

Charakteristika: 3–5 (zejména dovednosti bojovníka a lovce, kromě střelby)

Sudba: 8

Hranice: Tělo 7, Duše 3, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Ztělesněná zkáza* (útoky dlouhou drtivou zbraní), *Železná kůže*, *Neschopnost* (na ostrém slunečním světle), *Pádny úder* (najdete u bojovníka)

Jsou to velcí, oskliví a věčně hladoví tvorové, kteří nenávidí denní světlo. Chodí v ošoupaném oblečení,

kteří je většinou příliš malé nebo jim nepadne, protože sami sukno vyrobit neumějí. Svoje svršky tak někde ukradli nebo si je neuměle slátali sami.

Podle některých pověstí by na slunci zkameněli, proto se přes den ukrývají v podzemí, například v kopcích, jeskyních nebo pod kořeny stromů. Od sud v noci vycházejí na lov. Masa dokážou spořádat úctyhodné množství, přičemž jedí nejen zvěřinu, ale i ovce a dobytek, a někteří zlobří prý nepohrdnou ani lidským masem. V posledních letech se přizpůsobují změnám, které v krajině způsobují lidé, a usidlují se i v opuštěných šachtách, tvrzích, sklepeních nebo pod kamennými mosty, kde vybírají mýtné za průchod.

Jak jedná:

» Zlobří vycházejí jen v noci a lidí se obvykle straní. Nedostatek jídla a kruté zimy ale způsobují, že se stahují k lidským sídlům a občas dokonce napadají pocestné nebo zatoulané děti.

» Kvůli krádežím hospodářských zvířat se často dostávají do konfliktu s vesničany.

» Vědí, že když lidi příliš rozzlobí, budou se nejspíš muset utkat s nějakým bláznivým rytířem nebo dobrodruhem. Proto se mohou pokusit obci její ztrátu nějak neuměle nahradit. Většinou však narazí na neporozumění.

» Jsou prchlíví a snadno vzplanou hněvem nebo se uchýlí k výhrůzkám.

» Ti chytřejší z nich mohou při vyjednávání předstírat, že jsou hloupější, než opravdu jsou.

Jak bojuje:

» Zlobří občas používají meče jako dýky, ale většinou se kolem sebe ohánějí jen svými silnými pěstmi nebo klacky a kyji.

» Jsou to hromotluci a nejsou moc rychlí. V boji se spoléhají na svou obávanou sílu nebo – pokud vše selže – na své dlouhé nohy.

» Mohou sebrat těžký kámen nebo urvat kus skály a vrhnout jej po protivnících.

» V lese mohou na protivníka shodit strom nebo jej vytrhnout z kořenů a použít jako palici, kterou si udrží protivníky od těla, aby na ně nedosáhl.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Tři zlobří obklíčí tábor družiny na skále. Jeden z nich oslepl a podle staré zlobří moudrosti se může uzdravit, když se mu potrou oči trpasličí krví.

» Ves sužuje zlobr, jehož bratra obyvatelé ubili, když kradl kuřata. Přehradil potok, takže se vsi nedostává vody, a každou noc přichází tlouct a mrzačit vesničany. Venkované jsou bez peněz, proto rychtář nabídnou nocleh a jídlo procházejícím dobrodruhům a doufá, že zlobra v sebeobraně zadarmo zabijí.

Kořist:

» V průsmyku, kudy vede důležitá stezka, se usídlili dva loupeživí zlobří, kteří přepadají pocestné, okrádají je a získaný lup prodávají podloudníkům. Družina má nejen vyhnat zlobry, ale hlavně odhalit podloudníky.

» Kolem vsi se ztrácely ovce a poslední noc přistihli vesničané zlobra, který z prádelní šňůry kradl oblečení. Když byl odhalen, utekl, ale rychtář se bojí, aby nedostal chuť na lidské maso. Podle všeho se usadil pod nedalekým pustým mostem, ale vesničané se tam neodváží. Postavy jej mají vyhnat.

Vyjednavač:

» Když jedna z postav vyjde brzy ráno před hostinec, uvidí na návsi rozvaleného spícího zlobra. Není jasné, jak se sem dostal, ale až se probudí, hrozí pořádná mela.

» Po dlouhém dni zamíří dobrodruzi k ohni a k jejich překvapení je zlobr, který ho rozdělal, pozve na večeři a požádá je o pomoc. Jde totiž do vsi na námluvy.

» Zlobří rodina si staví doupě a bere na něj všechno, co jí přijde pod ruku. Za vsí dokonce ukradli sošku místního bůžka. Vesničané by ji rádi zpátky, ale kdo by si troufl rozebírat domek zlobrům nad hlavou?

Varianta: Obr

Zvláštní schopnosti: *Talenty pana domácího (mistr při obraně svého domova nebo území), Silák (najdete u bojovníka)*

Obří jsou velikánské bytosti zhruba lidského vzhledu, větší než zlobří a často dokonce vyšší než stromy v lese. Jejich hlas je jako hrom, milují bouře a na rozdíl od zlobrů se nebojí slunečního světla. Mluví vlastním prastarým jazykem, ale často i řečí jiných ras, byť se silným přízvukem. O lidi se většinou příliš nestarají, a pokud je potkají, minou je bez povšimnutí. Někteří jsou však lidožraví a loví je na potkání. Větší obří mohou také neúmyslně rozslápnout hráz nebo menší domek.

NEMRTVÍ A OŽIVENÍ

Duch

Charakteristika: 2–4 (zejména zastrasování lidí a zvířat, jednání s lidmi a zvířaty, ovlivňování pocitů, učenost, prokletí a požehnání, magie větru, magie iluzí)

Sudba: 7

Hranice: Tělo 6, Duše 6, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Hrůza a děs, Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků stříbrnými zbraněmi), *Vzdušný vír* (najdete u čaroděje)

Duch je nehmotnou duší zemřelého, která se vrátila ze záhrobí zpět mezi živé. Duchové nebo strašidla se mohou objevovat v mnoha podobách – občas vypadají jako přízračný obraz sebe sama zaživa, jindy jsou jen nehmotným hlasem nebo přízračnou mlhou. Jejich silou je strach a hrůza, pouhým dotekem prý dokážou zastavit tlukot srdce.

Někdy je spoutají mocnými kouzly nekromanti, aby získali služebníky, ale obvykle se duch vrací spíš proto, že zde má ještě nějaký úkol, který nestihl vykonat za života. Může se chtít pomstít za svou smrt, splnit slib, nebo je poután k místu své vraždy. Poté, co uskuteční svůj záměr na tomto světě, vrací se zpět do zemí mrtvých. Někdy lze ducha vysvobodit polibkem, vyslovením odpuštění nebo tím, že jeho kosti konečně spočinou v hrobě.

Jak jedná:

- » Duch je obvykle spoután s nějakým místem, kde se zjevuje v pravidelném čase, obvykle o výročích určitě události ze svého života.
- » Příchozí nechce obvykle zabít, ale spíše zastráší a odehnat.
- » Pokud narušitelé jeho klidu neodejdou dobrovolně, jeho působení se stupňuje a duch se může nakonec strašlivě rozzuřit.
- » Jen výjimečně duch přímo požádá o vysvobození. Většinou mu v tom brání jeho kletba, a tak musí čekat, až někdo sám přijde na to, co je třeba vykonat, aby bludná duše našla klid.

Jak bojuje:

- » Duch dokáže pohybovat s předměty ve své blízkosti, házet je po nepřátelích nebo jim je stavět do cesty. Uzamkne dveře a okenice, aby protivníci nemohli utéct, nebo proti nim vrhne rozžhavené uhlíky z krbu.

- » Dokáže hrůzu, děs a šilenství používat jako zbraň. Umí ovládat svět kolem sebe, ukazovat obrazy toho, co se stalo, toho, co bude, nebo přetvářet realitu a přesvědčit lidi o věcech, které nejsou skutečné.
- » Nemá tělo, proto se dokáže velmi rychle přesouvat a je těžce zranitelný obyčejnými zbraněmi.

Jakou roli má v příběhu:*Útočník:*

- » Na hrdiny zaútočí duch dřívějšího nepřítele, který se jim mstí za to, že jej zabili.
- » Jedna z postav získá drahocenný předmět z potopené pirátské lodi. Když se ale ocitne o samotě, začnou se ze tmy vynořovat podoby mrtvých pirátů. Byl snad předmět prokletý?

Korist:

- » V hradě straší a zjevují se tam duchové. Zdejší zeman, který se musel přestěhovat do vesnice, si přeje, aby je někdo konečně vyhnal a on se mohl vrátit domů.
- » Duch tyрана ovládá rozlehlý dům, ve kterém uvěznil duše svých dětí a ženy, které zabil a nyní je stále dokola týrá a mučí. Dobrodruhy zaplatila příbuzná mrtvé ženy, aby její duši dovolili spočinout v pokoji.

Vyjednavač:

- » O půlnoci se tábořícím dobrodruhům zjeví plačící duch elfí dívky a prosí je, aby našli jehlici, kterou měla ve vlasech, když ji její vrahové utopili v řece.
- » Duch nespravedlivě popraveného se zjeví ve vsi a hrozí, že si každou noc vezme jeden život, dokud obec nepotrestá pravého viníka.
- » Užívá-li hrdina zděděnou zbraň či artefakt nečestným způsobem, zjeví se mu duch jeho předka a začne mu tropit naschvály.

Varianta: Bezhlavý jezdec

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků stříbrnými zbraněmi), *Bohatýr* (najdete u válečníka)

Přízrak bezhlavého jezdce je duchem popraveného křivopřísežníka, který porušil svůj slib a nemůže dojít pokoje. Projíždí nocí, žene ho vlastní vina, a loví ty, kteří mu stanou v cestě. Někdy se za ním dokonce žene celý houf vyjících přízraků – duší těch, kteří utrpěli jeho zradou. Pokud člověk zná jejich příběh, může duchy poštvat, aby se servali mezi sebou, a sám vyvážnout živý.

Golem

Charakteristika: 3–5 (jedna či dvě dovednosti podle volby tvůrce golema, nejčastěji hrubá síla, pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům či zastrašování lidí a zvířat)

Sudba: 7

Hranice: Tělo 6, Duše 3, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Oživlá hora, Přirozené zbraně* (pěsti – střední drtivá), *Kamenná kůže, Pádny úder* (najdete u bojovníka)

Golem vypadá jako neumělá hliněná socha, vzdáleně připomínající člověka. Jeho tvary jsou však hrubé a na místech, kde hlína praskla, bývá stažen železnými obručemi. Dokud do něj není vložen šém, nejví známky života. Poté mu však z nosu vyjde pára, jeho oči zažhnou a on se dá do těžkopádného pohybu.

Golemové jsou tiší služebníci, kteří střeží bezpečí alchymistických dílen a černokněžnických paláců nebo neúnavně vykonávají náročné úkoly, například těží rudu v podzemí nebo čerpají vodu z lodí. Jejich výroba je drahá, proto si je mohou dovolit využívat jen bohatí jedinci. A ti se s tím většinou příliš nechlubí – obyčejní lidé mají z golemů strach a při jakémkoliv pohromě by mohli snadno dojít k závěru, že je bohové trestají za to, že mezi sebou trpí tyto nelidské bytosti.

Jak jedná:

» Golem obvykle bezduše poslouchá pokyny svého tvůrce. Není však příliš chytrý, a tak může dojít k tomu, že plní rozkaz doslovně, nikoliv jak byl zamýšlen.

» Aby někdo přesvědčil golema, že nemá plnit zadaný úkol nebo se má dokonce obrátit proti svému pánu, musí znát formuli vyrytou do jeho šému.

Jak bojuje

» Golem je strašlivý soupeř. Jeho obrovské pěsti mají sílu válečného kladiva, nikdy se neunaví a nikdy neustupuje z boje.

» Ublížit mu takřka nelze, jeho hliněné tělo odolává ranám, a i když se z něj kus uštipne, necítí bolest.

» Ve střetu s přesilou se golem vždy zaměří na jednoho z nepřátel a nemilosrdně se jej snaží zatlačit ke zdi, srazit na zem, oslepit párou, která mu vychází z nosních otvorů, a ubít jej. Na ty, kteří se snaží napadenému pomoci, vůbec nedbá.

» Dobrým způsobem, jak se golema zbavit, je shodit ho z velké výšky, aby se při pádu rozbil. Také oheň následovaný vodou nebo ledovým chladem může způsobit, že golem popraská a rozpadne se na kusy.

Jakou roli má v příběhu:

Legenda:

» Družina chce proniknout do cizí pokladnice. Mezi zloději se však povídá, že ji střeží golem.

» Na místě dávné bitvy, kde se dodnes pohybují duchové padlých, prý bojovala i skupina hliněných obrů. Jejich šémy byly popsány dávno zapomenutými zaklínadly, která by mnohý alchymista rád znal.

» Ulici přehradily trosky zřícené budovy. Z jejich sklepení se ozývají tlumené údery a lidé tvrdí, že v domě žil alchymista, který toužil stvořit golema.

Strážce:

» Dobrodruzi vstoupí do hrobky. Po spuštění pasti za nimi zaklapne železná mříž a z temného rohu zasvítí žhnoucí oči právě probuzeného golema.

» Několik metrů vysoká hliněná socha střeží průsmyk v horách. Zanechal ji zde nekromant jako obranu své ustupující armády nemrtvých. Družina je průzkumným oddílem rytířské armády, která černokněžníka pronásleduje, a má sochu zničit.

Varianta: Oživlý chrlič

Charakteristika: 2–4 (zejména pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, pohyblivost a létání)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 4, Duše 2, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Přirozené zbraně* (pěsti – krátká drtivá), *Kamenná kůže*

Ze střež a zdí chrámů a katedrál se šklebí odporné bytosti – bradavičnatí skřeti, chiméry a okřídlené chrlice. Nepotřebují šémy ani tvůrce, aby oživaly. Občas se zkrátka probouzejí samy, toulají se ulicemi nebo létají nad střechami, děsí poctivé měšťany a někdy je dokonce i loví. Vzhledem k tomu, že jejich těla jsou kamenná, městská stráž si s nimi obvykle neporadí a je třeba najmout dobrodruhy.

Kostlivec

Charakteristika: 1-3 (zejména pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrasování lidí a zvířat, tichý pohyb a skrývání se ve městě)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 4, Duše 3, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině, Nezranitelnost* (bodné, střelné a vrhací zbraně)



Kostlivec je prastarý nemrtvý, který byl povolán ze smrti k novému životu jako chodící kostra, v jejichž očních důlcích září zlé světlo. Je rozpožehována kouzlem a vůlí černokněžníka a vždy uposlechne jeho příkazů. Řídí se jimi, i kdyby pán byl již staletí mrtvý. Stále si uchovává zbytky své minulé osobnosti a vzpomínek, které jsou však pokrivené a zamlžené bolestí ze smrti a nenávistí k živým.

Ke svému životu nepotřebují spát ani jíst, jsou to služebníci, kteří ani ve dne ani v noci neochabují ve své stráži. Většinou střeží staré hrobky a katakomby hluboko pod zemí a daleko od světla dne. Mohou být ale také oživeni mocným nekromantem jako strašlivá armáda nebo věrná stráž.

Jak jedná:

- » Dokud žije jejich pán, kostlivci nevyjednávají a slepě plní jeho příkazy.
- » Jsou-li ponecháni bez vlády, mohou začít uvažovat sami za sebe. Jejich myšlenky však budou pokroučené a budou směřovat k tomu, aby uškodili živým.
- » Kostlivci cítí neustálou bolest smrti, která je sžírá zevnitř jako mor. Právě proto jsou však necitliví k bolesti ze zranění či mučení.
- » Jediné, z čeho mají skutečně strach, jsou svaté symboly a svěcená voda.

Jak bojuje:

- » Kostlivci bojují zrezivělými zbraněmi a kryjí se starými štíty. Obvykle nepoužívají střelné a vrhací zbraně.
- » Využívají toho, že jsou špatně zranitelní, a svými starými zbraněmi zasazují strašné údery. Užívají soubojových triků, které se naučili za života.
- » Dokážou bojovat ve formaci, kryjí si navzájem záda, ale žádný z nich se neváhá obětovat za svého pána.
- » Nikdy neustoupí z boje a budou bojovat do posledního, pokud jim nekromant nerozkáže jinak.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Kostlivci vyslaní temným nekromantem přepadnou družinu a odvedou na skalní hrad elfa, do jehož nestárnoucího těla chce čarodějník uložit svou duši.

» Postavy se utáboří na bitevním poli, kde se v trávě běhají kosti padlých. Uprostřed noci ale zaslechnou skřípání koster a řinčení mečů a zjistí, že jsou lapeni na bojišti mezi dvěma armádami kostlivců, které spolu stále znovu bojují prastarou bitvu.

Kořist:

» Umrlici vedení kostlivcem se zlacenou lebkou přepadli urozené poselstvo a zabili syna komořího. Ten příslibí peníze nebo dokonce místo v královských službách komukoli, kdo mu přinese zlacenou lebku jako důkaz pomsty.

» Městem projíždí o půlnoci kostlivý rytíř, nazývá obyvatele zbabělci a vyzývá je na souboj. Nikdo se mu neodvážá postavit a lidé žijí ve strachu. Jsou ochotni dobře zaplatit, pokud je dobrodruzi rytíře zbaví. Ale není jeho pomsta spravedlivá?

Vyjednavač:

» Kostlivec, který byl ponechán vlastní vůli, stráží poklad, ale je ochotný jej dobrodruhům předat, pokud přivedou kněze a zajistí mu pohřeb. Kněz je však zbabělec nebo fanatik a odmítá se k nemrtvému přiblížit.

» Kostlivci unesli ze vsi malé děvče, ale vrátí jej, pokud dobrodruhově zajistí navrácení předmětů uloupených vykradačem hrobů z jejich krypty.

Varianta: Smrtonoš

Charakteristika: 2–4 (zejména pěší a jízdní boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat)

Sudba: 8

Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (bodné, střelné a vrhací zbraně), *Válečný oř*, *Bohatýr* (obě najdete u válečníka)

Strašliví kostlivci zakutí ve starodávných zbrojích, nesoucích erby dávno zmizelých rodů a království. Dříve knížata a krutovládci svých panství, jsou nyní po smrti spoutáni prokletím k dalšímu životu na zemi. Jezdí na kostlivých koních, v boji jsou sveřepí a v krutosti a nenávisti se jim málokdo může rovnat.

Varianta: Kostlivý pes

Charakteristika: 1–3 (zejména pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, tichý pohyb a strážení před vetřelci)

Sudba: 8

Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Talenty věčného lovce* (mistr při odhalování vetřelců, stopování a pronásledování kořisti), *Nezranitelnost* (bodné, střelné a vrhací zbraně), *Pádový úder* (při útoku tesáky, najdete u bojovníka)

Jsou povoláni zpět ze záhrobí jako strážci pokladů a pronásledovatelé hříšníků. Bolest z nich činí nemiřitelné nepřátele naplněné zvířeckou zuřivostí a silou, se kterou drtí v zubech zbroj i kosti.

Umrlec

Charakteristika: 1–3 (zejména pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům, hrubá síla, zastrašování lidí a zvířat, tichý pohyb ve městě)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 4, Duše 2, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Přirozené zbraně* (spáry – krátká sečná)

Umrlec byl zlým kouzlem nebo prokletím vytržen z věčného spánku a povstal z hrobu. Jeho tělo si stále zachovává lidskou podobu. Pokud byl oživen krátce po pohřbu, vypadá tak, jak byl uložen do hrobu. Stejně tak se ale může rozkládat a hnit po mnoho let. Takovému umrlci opadává hnijící maso z kostí a v prázdných očních důlcích se svjejí červi. Na sobě má zbytky oblečení nebo rubáše, ve kterém byl pohřben, špinavého od hlíny.

Umrlici se většinou zdržují v blízkosti svého hrobu a okolí hřbitova. Stejně tak se často nacházejí v blízkosti starodávných hrobek a katakomb, kde je oživila zlá vůle mrtvého panovníka, aby strážili jeho spánek. Umrlici nenávidí všechny živé a často pojiďají lidské maso.



Jak jedná:

» Umrlici jsou mrtvolně tiší. Pokud vůbec promluví, tak jen s obtížemi a takřka nesrozumitelně.

» Většinou jim jde o lidské maso, výjimečně však mohou – podobně jako duchové – hledat též vysvození ze svého údělu.

» Někteří umrlci vstávají z hrobu jen v noci. V okolí hřbitova se pak ztrácejí lidé a lze nalézt kosti rozlámané kvůli morku. Občas naopak odtažují živé lidi do tajné skrýše, kde je teprve zabijí a snědí.

» Umrlice mohou ovládat mocnější nemrtví, kteří jich užívají ke svým cílům.

Jak bojuje:

» Pohybují se pomalým šouravým krokem, ale jsou hnání nezlomnou vůlí.

» Strach z jejich příchodu je až hmatatelný a může člověka připravit o rozum a sílu vzdorovat.

» Nepřemýšlejí, proto jejich jedinou taktikou je vyrazit k nepříteli a rozsápat jej rukama. Jejich prsty mohou sloužit jako strašlivé spáry, které trhají maso a lámou kosti.

» V jejich úderech je nepřirozená síla, takže mohou snadno srazit člověka na zem nebo mu vyrazit zbraň z ruky.

» Rány, které způsobí, hnisají a velice špatně se hojí.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Postavy, které se odvážily do starého podzemí nebo strašidelného hradu, jsou přepadeny umrlci, kteří zde sídlí.

» Večer do hostince příběhnou chlapci, kteří tvrdí, že umrlec odtáhl jedno děvče, které bylo s nimi. Není času nazbyt, protože nestvůra děvče na hřbitově rozsápe.

» Včera bylo v řece nalezeno tělo mrtvého dobrodruha, který měl s postavami nevyřízený účet, a bylo uloženo v márnici. Zábava v hospodě ztichne, když se tento muž objeví na prahu a zamíří ke stolu družiny.

Kořist:

» Nějaký bláznivý dobrodruh narušil pečeť na prastarém hrobce. Umrlici, kteří ji hlídali, nyní nedovolí projet žádné karavaně po blízké kupecké stezce. Obchodníci složili peníze, aby družina zahнала umrlice zpět do krypty a obnovila pečeť.

» Postavy mají zničit modlu zapomenutého kultu stojící v lesích, protože vytrhuje mrtvé ze spánku a soustřeďuje kolem sebe umrlce a horší, temné bytosti. Sekta, která modlu uctívá, však stále existuje a nabídne družině peníze, když „neuspěje“.

Varianta: Oběšenec

Zvláštní schopnosti: *Vetřelci, Průzkumník* (obě najdete u lovce)

Tento umrlec byl za života oběšen, často na křížovance, a jeho tělo bylo ponecháno na šibenici pro výstrahu ostatním. Po smrti si ponechává část své vůle, ale i zlovolnosti lotra, kterým byl. Láká pocestné do léček a hoduje na jejich mase. Údajně se s ním ale dá domluvit a poutníky může propustit výměnou za řádné pohřbení. Kolem hrdla má stále smyčku (která prý jiným přináší štěstí) a na krku cedulku s proviněním.

Varianta: Moronůš

Zvláštní schopnosti: *Hrůza a děs, Morová nákaza* (tělesná nemoc, lidé a zvířata do vzdálenosti 12 kroků, síla 5, smrt do měsíce/hnisavé vředy)

Je to umrlec, který zemřel na nákazu Černé smrti a který tuto nemoc dále roznáší. Jeho tělo pokrývají morové boláky a odpadává z něj bílé maso. Je pokrytý vápnem hromadného hrobu, do kterého byl uložen, a pro přenášení nákazy je velmi obávan.

Upír

Charakteristika: 3–5 (zejména smysly, zastrašování zvířat, dovednosti bojovníka, kejklíře, zaříkávače, mága, čaroděje)

Sudba: 9

Hranice: Tělo 5, Duše 6, Vliv 7

Zvláštní schopnosti: *Talenty černé duše* (mistr od soumraku do rozbřesku; *zběhlost* na akce proti tomu, kdo se ho dobrovolně dotkne svým tělem), *Nelidská rychlost*, *Proměny* (netopýr, vlk, krysa a oblak mlhy), *Zranitelnost* (probodnutí osikovým kolíkem), *Neschopnost* (pokud je třikrát nahlas vysloveno jméno, jež nosil za života)

Upír je nemrtvý živící se krví. Někteří upíři vyhlížejí jako odpudivé příšery – jsou pokryti srstí, nemají nos, jazyk v ústech je zmijí a oči rudé. Ale čím víc lidské krve za svůj život vypijí, tím jsou mocnější a tím více se podobají člověku. Právě

proto mají lidé z upírů takovou hrůzu, neboť si je nic zlého netuše můžete pozvat až do domu. Sice prý nevrhají stín a nejsou vidět v zrcadle, ale i tak je těžké je rozeznat. Ve dne vidí stejně dobře jako v noci a běžně se maskují jako členové lidské společnosti. Jejich pravý původ může prozradit neklid psů či dobytka.

Upíří osud je prý člověku předurčen tím, že má už při narození v ústech zuby nebo že jeho mrtvolu přeskočí pes či vlk. Podle jiných pověstí se upíry po smrti stávají čarodějníci, zločinci nebo sebevrahové. Jisté ale je, že upír, který povstane z hrobu, chrání své tělo před rozkladem pitím lidské (v nouzi i zvířecí) krve. Zpočátku se musí vracet přes den do svého hrobu nebo rakve, starým upírům však postačí strávit tam jen nejdelší den v roce.

Jak jedná:

» Upíří užívají veškerých lstí a přesvědčovacího umění k tomu, aby se neodhaleni dostali do blízkosti své kořisti. Mnohdy žijí mezi lidmi jako řezníci nebo čarodějové.

» Prý na ně platí česnek, stříbro, svaté symboly, svěcená voda, sluneční světlo či planá růže položená na rakev a nemohou překročit tekoucí vodu. Část z toho jsou ale pověry, které šíří sami upíří.

» Spolehlivě je oslabí, pokud je člověk osloví jménem, jež nosili za života.

» Upíří dokážou lézt po zdech a létat za bezměsíčných nocí a mohou postavám nabídnout cizí tajemství, která tak odhalili. Koupit si přízeň hrdinů mohou i znalostmi magie, neboť se vyznají v čarodějných uměních.

» Někteří upíří a upírky se mohou milovat s živými a mít s nimi děti.

Jak bojuje:

» Upír dokáže pouhou vůlí vrhat po lidech předměty, narážet do nich nábytkem a krýt se vrženými věcmi před ranami či šípy.

» Může se pokusit někoho podrobit své vůli a obrátit jej proti ostatním.

» Pohledem zapaluje věci, aby vytvořil zmatek.

» Proměněný v obřího netopýra útočí shora, bije oběť křídly po hlavě, zatíná drápy do tváře a děsivě syčí.

» Je-li vážně raněný a zahrán do kouta, promění se v netopýra, vlka, krysou, či oblak mlhy a pokusí se zmizet.

» I když je zabit, hlava oddělena a srdce probito osikovým kulem, stačí prý na něj kápnout kapku lidské krve a znovu ožívá. Jedinou jistotou údajně je spálit tělo na popel.

Jakou roli má v příběhu:

Legenda:

» Hospodář odmítne vpustit do stavení cizince z obavy, že někdo z nich by mohl být upír. Ten smí překročit práh domu, jen když byl pozván.

» Lidé při epidemii odmítají felčarovy léky a jdou pálit na hřbitov trnité větvičky, aby jim kouř ukázal, ve kterém hrobě leží upír, jenž je vysává.

Útočník:

» Postavy dorazí na hrad, který obývá jen krásná vdova a její slabomyslný služebník. Paní přijde v noci svést jednoho z hrdinů, je to však upírka a nečekaná na svého milence zaútočí.

» Ve městě se množí záhadná úmrtí. Jednou z obětí se stane i známý družiny.

» V noci hledá spásu v jeskyni, kde družina přespává, vydešený mladík v rozedraném oblečení s umrlci v patách. Ve skutečnosti jde ale o upíra, který nemrtvým velí.

Vyjednavač:

» Družina odnese z opuštěného hradu starý šperk. Hradní pán je upír a žádá jej nejbližší noci zpět.

» Dobrodruzi odhalí upíra žijícího ve městě. Potřebují však jeho pomoc proti mnohem nebezpečnějšímu protivníkovi – nekromantovi nebo černokněžníkovi.



BĚSI

Hejkal

Charakteristika: 1–3 (zejména smysly, mrštnost a pohyblivost, pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům, vrhání proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, tichý pohyb a skrývání se v divočině, stopování, jednání se zvířaty)

Sudba: 7

Hranice: Tělo 6, Duše 3, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Talenty lesního běsa* (mistr v divočině; *zběhlost*, dotýká-li se jakoukoliv částí těla planého stromu), *Hrůza a děs* (při výkřiku), *Proměny* (součástí lesa), *Přirozené zbraně* (drápy – krátká sečná), *Boj ve skupině*, *Neschopnost* (po doteku obdělávané půdy – zásah hrstí obilí, první rána meče, který byl překován z pluhu, a podobně), *Noční oči* (najdete u trpaslíků)

Hejkal neboli divý muž se podobá člověku, je však celý černý a na těle mu roste mech a lišejníky. Má nepřírozeně velkou hlavu a obrovité ruce s drápy místo nehtů. Nohy má naproti tomu slabé, takže se na zemi cítí nejistě. Ve tmě mu svítí oči a umí se proměňovat v jakoukoliv součást lesa – od šišky až po padlý strom. Diví muži se dorozumívají směšnými kejhavými zvuky a na dálku táhlým houkáním.

Hejkalové jsou pány hvozdů a divočiny. Žijí v korunách stromů a tvoří tlupy, které mezi sebou vedou divokou válku doprovázenou praskotem větví a lomozem kamenů. Za svá území považují obrovské rozlohy lesa, a čím více jich je, tím větší část hvozdů běsové ovládají. Tlupy jsou však většinou malé, protože ve vzájemných nemilosrdných válkách mnoho divých mužů zahyne. Hejkalové proto chytají lidské dívky a páří se s nimi. Těhotnou ženu propustí, ale do roka se objeví v její vsi a své divoké dítě si odnesou s sebou.

Jak jedná:

- » Pokud diví muži narazí v lese na osamělého dřevorubce či lovce, sednou mu prý za krk a uštvou jej k smrti. Nebo jej rovnou roztrhají na kusy a sežerou.
- » Někteří ovšem tvrdí, že heykalové nechávají poutníky na pokoji, pokud neodpoví na jejich hejkání nebo se jim neposmívají.
- » Heykalové obvykle nehovoří lidskou řečí. Snáze se s nimi dohoví krollové a jiné divoké národy.

» Mohou přijmout nabídku jídla nebo je lze nalákat na potraviny, které jsou pro ně neznámé – kouření dýmky, pivo či pálenku a podobně.

Jak bojuje:

- » Heykalové skáčou protivníkům ze stromů na záda a srážejí je k zemi.
- » Divý muž sevře nepřítele tak, aby měl ruce přimknuté k tělu a nemohl se bránit ostatním členům tlupy. Nebo mu jednu ruku obemkne kolem krku a druhou drásá obličej.
- » Několik hejkalů může soupeře na zemi obklíčit a zaměstnat, aby se na něj další mohl vrhnout z koruny stromu.
- » Část tlupy zůstává v korunách a metá po nepříteli kameny, klády a větve. Svým řevem mohou vzbudit dojem, že jsou jich desítky.
- » Jejich ruce jsou tak silné, že dokážou oběti vyrvat z kloubu celou končetinu.
- » Heykalovi škodí vše, co pochází z obdělávané krajiny. Hrst ovsu vržená do očí ho prý dokáže oslepit, musí však pocházet z pole oraného alespoň po sedm let.
- » Když tlupa prohrává, rozprchne se do korun stromů a každý heykal uniká pronásledovatelům zvlášť.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

- » Tlupa hejkalů se pokusí v noci unést ženskou členku družiny.
- » Družina spatří v korunách stromů skrýše z lidských kostí, částí zbroje a tlumoků svázaných břečtanem. Pokud se vydá na průzkum, zaslechne tlupu vracejících se hejkalů, kteří vetřelce ucítí.

Korist:

- » Heykalovo srdce sněžené za syrova prý dodává nadlidskou sílu. Zatouží po něm zestárlý rytíř, který chce vyniknout na svém posledním turnaji.
- » Osada v divočině čelí nájezdům divých mužů. Zaklánačský cech, jemuž ves patří za ochranu, hejkaly pouze zahání a jejich zabíjení zapovídá. Rychtář se jich chce zbavit jednou provždy, proto tajně najme dobrodruhy, aby tlupu vyvraždili.

Vyjednaváč:

- » Mezi dětmi hejkalů rádí vážná nemoc. Proto se snaží dorozumět se s venkovany nebo dobrodruhy a zajistit jim felčara.
- » Žena, kterou před rokem přepadli diví muži, jim nechce vydat jejich dítě a požádá družinu o ochranu.

Variant: Divoženka

Charakteristika: 1–3 (zejména smysly, mrštnost a pohyblivost, pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům, hrubá síla, tichý pohyb a skrývání se v divočině, stopování, jednání se zvířaty)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 4, Duše 3, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: *Zápasník* (najdete u bojovníka), *Zálesák* (najdete u lovce)

Divoženka je ošklivá strápatá ženština, která se rodí ze spojení hejkala a lidské dívky. Zatímco z mužského potomka se stane běs a je součástí tlupy, holčičky ponechávají hejkalové svému osudu. Divoženky se plíží kolem lidských obydlí a živí se tím, co seberou. Někdy ze stesku ukradnou z kolébky dítě. Mají mimořádnou sílu v rukou a jsou-li napadeny, mohou protivníka škrtit.

Ohnivec

Charakteristika: 2–4 (zejména létání, zastrašování lidí a zvířat, skrývání se ve městě, magie ohně, ovládnutí žháře)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 3, Duše 4, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Talenty ohnivého běsa* (mistr na dohled přirozeného plamene nebo doutnajících uhlíků; *zběhlost*, když v okolí včetně sousedních domů hoří alespoň tři ohně), *Proměny* (hořící a ohnivě podoby běžných bytostí nebo předmětů), *Nezranitelnost* (oheň a magie ohně, tělesné útoky), *Zranitelnost* (voda a vodní magie), *Neschopnost* (odráží-li se jeho podoba ve vodní hladině)

Jde o ohnivě strašidlo, které umí měnit podoby. Jednou je to hořící skřet, jindy plamenný sloup, valící se ohnivý sud, rozžhavený řetěz, rudý kohout, kruh z plamínků nebo ohnivá koule. Vždy se však řezavě chechtá nebo vztekle syčí jako žhavé uhlíky zalité vodou.

Ohnivec je pánem žáru a plamenů. Nejčastěji se objevuje ve městech a živí se hrůzou, kterou strach z požáru v jejich obyvatelích budí. Teplu domácího krbu se změní ve zdroj děsu, pokud se v topeništi usadí ohnivec. Jeho cílem je vyhnat z domu všechny obyvatele, neboť každé obydlí, který zabere pro sebe, rozšiřuje jeho moc a umožňuje mu nabrat novou podobu. Vyprávějí se pověsti o ohnivcích, kteří dokázali vyhnat z domovů půlku obyvatel města a měnili pak vzhled tak divoce, že je lidé ani nedokázali popsat.

Jak jedná:

» Ohnivec se prý živí dušemi žhářů a uhořelých. Spíš je to ale tak, že umí žháře ovládnout a nutí je pak rozsévat po okolí strach a zkázu, aby si připravil půdu pro svůj příchod.

» Nejdivočejší je ohnivec krátce po západu slunce, kdy hořívá hodně ohňů. Bývá také o dost nebezpečnější v období sucha. Špatně snáší déšť, snůh, vodu a led.

» Je to zlomyslné strašidlo a je těžké se s ním domluvit. Překrucuje cizí slova, lže a předem se vysmívá čestným dohodám.

» Demoralizuje soupeře řezavým chechotem a hlasitým praskotem plamenů jim brání se dorozumět.

Jak bojuje:

» Pokusí se protivníky zastrašit a zmást běháním po stěnách a šlehajícími plameny.

» V podobě hořícího skřeta může plivat ohnivě sliny nebo vrhat zapálené předměty.

» Jako rudý kohout může máváním křídel zvířit popel, takže nebude vidět na krok.

» Ve formě žhavého řetězu se jako had omotá kolem protivníka a odvede jej do komína.

» V podobě ohnivého sudu se bude koulet ze schodů, protivníky zavalí a popálí.

» Je-li plamenným sloupem, může se kácet a srážet protivníky k zemi nebo divoce rotovat mezi nimi a rozdělit je.

» Pokud se boj nevyvíjí dobře, uniká v podobě ohnivě koule komínem.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Družina vnikne do opuštěného hostince. Sídli v něm ohnivec, který je napadne v domnění, že si je na něj hostinský najal.

» Alchymista potřebuje ohnivcovu srdce pro své pokusy. Najme družinu, aby ohnivce lapila, až jej přiláká. Jenže běs jeho léčku prohlédne a nepřiletí sám.

» Družina přihlíží pouličnímu představení hobotního zaříkavače. Během neškodného povolávacího triku se však náhle zjeví ohnivec a napadne přihlížející. Byla to nehoda? Nebo je hobot sprážen s kapsaři, kteří během zmatku kradli v davu?

Korist:

» Mocný šlechtic touží dát své nastávající pero ohnivého kohouta. Podle pověsti takové pero vytržené živému ohnivci z ocasu v jeho ptačí podobě dokáže osvětlit celý sál.

» Postavy čeká střet s ohnivým netvorem nebo přechod přes lávové propasti. Doslechnou se, že kdo přemůže ohnivce holýma rukama, získá na čtyřicet dní odolnost proti ohni.

Vyjednaváči:

» Jedna z postav zatouží po meči z železa, které spadlo z nebes. To ale dokáže rozžhavit jen ohnivcův dech.
 » Všichni ohnivci v kraji rádi jako zběsilí a zabírají stále více budov. Každou noc je obzor rudý září požárů. Příčinou jejich chování jsou obavy z čaroděje, který ohnivce lapá do magických pout, aby si z nich vytvořil armádu.

Varianta: Dýmál

Zvláštní schopnosti: *Hrůza a děs, Nezranitelnost* (ohněn a magie ohně, tělesné útoky), *Zranitelnost* (vítr a větrná magie)

Dýmál neboli žhavák podobně jako ohnivec straší lidi a vyhání je z domovů. Je pánem dýmu a řeřavého uhlí, proto se zjevuje spíše v pozdní noci, kdy ohně už pomalu dohasínají. Vypadá jako oblak kouře, který mění tvar do různých děsivých podob. Nepřítele může oslepit dýmem nebo může rozžhavit vzduch v místnosti, aby se soupeřům těžce dýchalo.

Polednice

Charakteristika: 2-4 (zejm. smysly, peší boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrasování lidí, tichý pohyb a skrývání se ve městě i v divočině, akrobacie, pohyb po vrcholcích klasů a trav, ovlivňování pocitů)

Sudba: 7

Hranice: Tělo 4, Duše 6, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Talenty polního běsa* (mistr na obdělávané půdě; zběhlost, je-li vysoko na obloze vidět slunce), *Nelidská rychlost*, *Proměny* (změna věku podle stáří obilí), *Neschopnost* (po doteku lesa – šlehnutí planou bylinou, škrábnutí medvědími drápem apod.), *Cit pro zbraň* – kosíř (najdete u bojovníka)

Polednice neboli kosířka je žena v černém rubáši, která stráží úrodnost polí. Její věk se řídí podle stáří obilí – v době orby a setí je malou holčičkou, při žních zralou ženou a po podzimních strništích se toulá jako vyzáblá stařena. Ve všech podobách je ale nebezpečná. V ruce svírá kosíř, což je druh srpů připomínající tvarem čepele malou kosu. Zastihne-li v polích někoho, kdo nepracuje, setne mu nemilosrdně hlavu.

Kosířka je démonem polí a luk. Je tím silnější, čím větší a souvislejší je její území. Přivlastňuje si veškerou obdělanou půdu ve svém okolí, proto má ráda ty, kdo ji kultivují, ale lenochy na svých pozemcích nesnese. Hlavy těch, které přistihla venku marnit čas, užívá jako mezníky. Zabloutlá lidská lebka ležící na hranici pole a lesa tak znamená, že vstupujete do kraje sužovaného polednicí. Běda tomu, kdo by takový mezník odstranil.

Jak jedná:

» Může dát přistíženému šanci na záchranu, pokud odpoví na její zákeřné hádanky.
 » Někdy ji doprovází sedm černých psů, kteří za ni hovoří lidskou řečí, zatímco ona stojí mlčky opodál.
 » Ochotu k ústupkům u ní může vzbudit slib, že někdo přivede do jejího kraje kolonizátory nebo nechá vykácet kus hvozdu.
 » Její moc bývá největší o polednách, proto se před ní lidé v tuto dobu schovávají v bezpečí domova.
 » Oslabuje ji vše, co pochází z divočiny, například zásah plodem planého stromu nebo úder štítu pokrytého vlčí kožešinou.

Jak bojuje:

» Její styl boje připomíná tanec nebo křepčení – zběsile víří kolem nepřátel, vyskakuje do vzduchu, točí se divoce kolem své osy a rozhání se kosířem jako šílená.
 » Dokáže běhat po vrcholcích klasů, z výšky útočit na soupeře a skokem se jim ocitnout v zádech.
 » Na širokou čepel kosíře zachytává slunce a blýská jím protivníkům do očí.
 » Může kosířem zachytit útočící zbraň a jeho pootočením ji zablokovat nebo obrátit proti jejímu držiteli.
 » Děsí protivníky tím, že po celou dobu boje nevydá ani hlásku.
 » Když se pro ni boj vyvíjí špatně, snaží se ztratit se v obilí.

Jakou roli má v příběhu:

Legenda:

» Místní průvodce odmítá vyvést výpravu z lesa do polí, dokud nemine poledne.
 » Mrzák, jemuž kdysi kosířka posekala nohy, se dnes živí tím, že sbírá a vyučuje všemožné hádanky, aby lidé z jeho obce před polednicí obstáli, když je chytí.
 » Ve vsi se ztratilo několik mladých párů. Utekli spolu do světa, nebo je při dostaveníčku v polích natchytala a zahubila polednice?

Útočník:

» Polednice na družiníky laskavě promluví, když je najde odpočívát v polích. V případě neuctivého chování zaútočí bez ohledu na počet nepřátel a jejich výzbroj.

» Postavy jdou vyslechnout jediného svědka nějaké události, toho ale mezitím chytí v polích kosířka a pod hrozbou smrti jej nutí odpovídat na její hádanky.

Spojenec:

» S pomocí polednice mohou dobrodruzi čelit tlupě hejkalů mrzácích osadníky, kteří klučí a kolonizují lesy.

» Kosířka může také nečekaně zasáhnout do střetu družiny s nájezdníky, kteří plundrují pole a pálí úrodu.

Variant: Žitbola

Charakteristika: 2-4 (zejména smysly, pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí, běh a vytrvalost, špinavé triky při závodě)

Zvláštní schopnosti: *Talenty polního běsa (zběhlost, je-li vysoko na obloze vidět slunce), Nelidská rychlost, Neschopnost* (pokud je poražen v závodě)

V některých krajích znají místo kosířky ohyzdného skřeta s třemi hlavami a ohnivými jazyky, který má různé barevné oči a místo vlasů trávu či žitné klasy. Místo kosíře pracuje dlouhým nožem a namísto hádanek požaduje závod v běhu, při němž rád podráží soupeři nohy a všelijak ho trápí. Jinak se však od kosířky příliš neliší.

Víla

Charakteristika: 1-3 (zejména smysly, ovlivňování pocitů, tichý pohyb a skrývání se v divočině, mrštnost a pohyblivost, jednání se zvířaty a jejich přivolávání, dovednosti zaříkavače, magie dřeva, magie iluzí)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 2, Duše 4, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Talenty běsa úsvitu (mistr, dokud nevyschne ranní rosa; zběhlost, jestliže ji cíl dosud nespátřil), Ovlivňování ve skupině, Nezranitelnost* (veškerá magie), *Zranitelnost* (kutě železo), *Neschopnost* (po doteku člověka – dotek rukou, polibek a podobně)

Víly jsou bytosti úsvitu a tajemné strážkyně lesů, milují típyt rosy a rády zůstávají nespátřeny. Vypadají prý

podobně jako elfská děvčata, ale jsou menší a zdánlivě nehmotné. Tvrdívá se, že jsou spojeny s některým stromem a je-li strom skácen, umírají také. Mají v zelených očích hloubku staletí i rozpustilý úsměv. Kromě dlouhých vlasů barvy kůry se nijak neodívají.

Říká se, že víly věnce pod prastarými stromy v nejhlubších hvozdech a pronásledují všechny, kteří by jim chtěli ublížit. Víly prý chodí podivnými stezkami a dokážou se rychle přesouvat mezi různými částmi lesa i jednotlivými stromy. Lidé, kteří se usazují na okrajích divočiny, se naučili vyhýbat se hvozdům chráněným vílami.

Jak jedná:

» Víly milují tanec, příběhy a zpěv, snadno se spřátelí s lesními elfy. Mohou si nenápadně přisednout k ohni, aby se ohřály a poslechy si vyprávění družiníků.

» Víly nenávidí skřety pro jejich sekery a mohou tuto nenávisť přenést i na sekerami vyzbrojené trpaslíky nebo lidi.

» Rády pomohou poutníkům, kteří sešli z cesty a nijak neubližují jejich milovaným lesům, nebo s nimi vymění novinky.

» Mohou přivolat divoká zvířata, aby ukázaly svou moc a získaly lepší vyjednávací pozici.

» Většinou jim jde o ochranu stromů a nedotknutelnost lesa, výjimečně mohou usilovat též o vystěhování lidí z míst, která jsou pro ně cenná.

Jak bojuje:

» Víly jsou křehké a slabé, spoléhají proto na lesní kouzla. Těmi mohou stočit cesty tak, aby neústily nikam nebo vedly do záhuby, nebo stíhají vetřelce neštěstím a pohromami: stromy a ostatné keře jim brání v cestě, nebo se nad nimi rozpoutají strašlivé bouře.

» V boji splétají písne, jimiž upředou kolem nepřátel přeludy a klamy. Tak je donutí vidět věci, které tam nejsou, nebo bojovat mezi sebou.

» Mrknutím oka se dokážou přesouvat z mechu na mech, a pokud je hledáte, vidíte tutěž vílu na tuctu míst, zatímco její smích zní ve vzduchu.

» Jejich kouzelná písne umí probudit dřímající stromy, které ztrestají vetřelce.

Jakou roli má v příběhu:

Kořist:

» Dřevaři se nepohodli s vílou, která chrání les. Zaplatí postavám, aby ji vystrnadily a oni mohli pokračovat v práci.

Vyjednaváč:

» Postavy mají zprostředkovat dohodu mezi vlámi a velitelem vojsk. Ten by rád měl čerstvé informace o pohybu nepřátel přicházejících skrz hvozď.

» Nový lovecký hrádek mocného šlechtice rozvrátily rychle rostoucí kořeny stromů. Mstí se mu snad víly za to, že zabral místo, kde jejich královna plánovala upříst z kouzel svůj palác?

Spojenec:

» Postavy se ztratí hluboko v lese bez naděje na záchranu a víla jim výměnou za úsměv, píseň nebo drobnou službu pomůže najít cestu.

» Postavám se zjeví zraněná víla a z posledních sil je prosí, aby zastavily skřety, kteří kácejí a sekají stromy kousek nedaleko odtud.

» Víla byla zajata a spoutána kouzly černokněžníka. Jejím stromům se bez ní zatemnil rozum a útočí na všechny pocestné i zvířata bez rozdílu, takže je nutné vílu zachránit.

Varianta: Bludička

Zvláštní schopnosti: *Svádění do bažin* (lidé hledící na bludičky, rychlý jed spadající pod Vliv, síla 4, bezmyšlenkovitě následování/obdiv ke kráse světylék), *Ovlivňování ve skupině*, *Nezranitelnost* (tělesné akce), *Zranitelnost* (vítr a magie větru)

Bludičky jsou podobné vlám, ale mají zlovolnější povahu. Jsou naplněny hořkostí vůči všem, kdož kácejí lesy nebo jakkoliv ruší klid a majestátnost divočiny, a mstí se. Svádějí pocestné z cesty a lákají je do mokřadů nebo bažin, kde utonou.

Vlkodlak

Charakteristika: 3–5 (zejména dovednosti bojovníka a lovece, magie zvířat, předstírání a jednání s lidmi)

Sudba: 8

Hranice: Tělo 7, Duše 4, Vliv 5

Zvláštní schopnosti (vždy): *Proměna* (za svitu měsíce, do podoby vlka), *Silák* (najdete u bojovníka)

Zvláštní schopnosti (ve vlčí podobě): *Talenty běsa soumraku* (mistr v noci za úplňku; *zběhlost*, je-li na obloze vidět dorůstající měsíc), *Přirozené zbraně* (tesáky – krátká bodná), *Vůdce skupiny*, *Nezranitelnost* (tělesné útoky, které mají způsobit zranění, s výjimkou útoků stříbrnými zbraněmi), *Neschopnost* (po doteku vlčího moru), *Noční oči* (najdete u trpaslíků)

Soumrak je čas, který se někdy nazývá hodinou vlkodlaka. Tento zvířecí běs umí posednout člověka tak, že na sebe začne pod svitem měsíce brát vlčí podobu. Jediné, co takto postiženého nešťastníka odlišuje v lidské formě od ostatních, je jistá divokost v očích a odtažitost zvířat, která dokážou vycítit jeho pravou povahu. Ve zvířecí podobě vypadá jako obrovský vlk, který prý občas běhá i po dvou a lidskou podobu dostane až při východu slunce.

Pověsti říkají, že vlkodlačí kletba je výsledkem záměrného prokletí nebo pokousání jiným vlkodlakem. Felčari zase mluví o lykantropii jako o nemoci a ti odvážnější se ji pokoušejí léčit použitím převzácné byliny zvané vlčí mor. Léčba je však problematická a nebezpečná. Zatímco v lidské podobě je „nakažený“ schopen rozumně uvažovat a často i litovat svých činů, v podobě zvířete zdivočí a řídí se jen základními zabijáckými instinkty. Ve vlčí formě jsou vlkodlaci velmi odolní a jediná věc, která je činí zranitelnými, je prý stříbro. Navíc pro zdravého člověka je vlčí mor prudce jedovatý, proto si musí být felčar opravdu jistý, že jeho pacient je vlkodlakem.

Jak jedná:

» V lidské podobě si poutníků nevšímá a často je přezírá, v podobě vlčí jsou pro něj všichni lidé pouze kořisti, po které v případě, že jej ovládá hlad a zuřivost, ihned se zavrčením skočí.

» Příliš netouží přátelit se s cizinci, pro případ, že by mohli odhalit jeho pravou povahu.

» Pokud se snad postavy dozvědí o vlkodlakovi pravdu, pokusí se ji za každou cenu utajit. Může postavy uplatit nebo jim nabídnout dar vlčí proměny, nebude se ale štítit ani vraždy, bude-li to nutné.

» Je obratným intrikánem zvyklým lhát, aby se ochránil, je tedy třeba vždy dávat pozor na to, co tvrdí.

Jak bojuje:

» V lidské podobě bojuje běžnými zbraněmi, ale jeho údery mají vlčí sílu a v boji se chová divoce a zuřivě jako zvíře zahnané do kouta.

» Ve vlčí formě se chová jako vlk na lovu – trhá, škrábe, rve maso a využívá své mohutné konstituce, jež mu umožňuje lovit i velká zvířata nebo se postavit přesile.

» Občas jej jeho divoká stránka ovládne natolik, že není schopen vnímat situaci kolem sebe a bojuje pak i pokud by měl ustoupit.

» Dokáže si dokonce podmanit vlky z okolí, kteří se skloní před jeho vůlí a běží v jeho stopě.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Postavy se musí o půlnoci za úplňku vydat nadržat černobýl pro magický rituál na určité místo, o němž vědí, že tam loví vlkodlak.

» Velká vlčí smečka hladoví. Její vůdce, lstivý vlkodlak, proto odvede zemanovu dceru a dbá při tom, aby lidé našli zakrvácený cár jejích šatů a další stopy. Smečka si počhává v lesích na záchrannou výpravu.

Kořist:

» Jednu z postav vlkodlak pokoušel a hrozí, že se změní ve vlčí stvůru sama. Podle pověsti je prý tento proces možné zvrátit, pokud do prvního úplňku zahyne původce prokletí.

» Mág potřebuje pro jeden z rituálů zuby soumráčeného běsa a je ochoten štědře zaplatit tomu, kdo je donese.

Spojenec:

» Vlkodlak chce získat kámen z hvězdného křišťálu patřící vilám, který prý zabrání jeho přeměně o úplňku, a požádá postavy o pomoc. Mluví však pravdu?

» Postavy jsou náhodnými svědky toho, jak se krásná dívka, která dosud nevěděla nic o svém prokletí, mění ve vlka. Pomohou jí ovládnout hlad po krvi?

» Královští vojáci zavřou vlkodlaka a chtějí ho upálit. Vesničané ale znali jeho pravou povahu a trpěli ho, protože byl nesmiřitelným nepřítelem skřetů a lovil je, kdykoli se objevili v blízkosti vesnice. Nyní se strachují, kdo je bude chránit, a zaplatí postavám, aby vlkodlakovi pomohly v útěku.

Varianta: Medvědozlak

Charakteristika: 3–5 (podle povolání člověka)

Sudba: 9

Hranice: Tělo 7, Duše 5, Vliv 6

Zvláštní schopnosti (vždy): *Proměna* (do podoby medvěda), *Silák* (najdete u bojovníka)

Zvláštní schopnosti (v medvědí podobě): *Talenty velké šelmy* (mistr při obraně svých mládat a je-li rozžružený nebo vyhladovělý), *Přirozené zbraně* (tlapy – krátká drtivá)

Někteří lidé posedlí běsem na sebe berou podobu velkého medvěda. Podle pověstí se mohou proměňovat podle vlastní vůle a svit měsíce na ně nemá vliv. Stejně tak údajně dokážou ovládat své chování i v medvědí podobě. Tato schopnost se prý dědí z otce na sedmého syna.

Vodník

Charakteristika: 1–3 (zejména plavání, pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí, tichý pohyb a skrývání se v divočině, magie vody)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 4, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Talenty vodního běsa* (mistr ve vodě či za deště; *zběhlost* nad hlubinou, kde člověk nedosáhne dna), *Proměna* (ve štiku nebo sumce), *Nezranitelnost* (voda a vodní magie), *Zranitelnost* (oheň a ohnivá magie), *Neschopnost* (dotek posolené země)

Vodník připomíná zeleného muže s řídkými vousy, jehož rybí oči se lesknou z mlh na hladině. Pod vodou plave pokrytý jen řasami a zbytky rybářských sítí, které se na něm zachytily. Vodníci v blízkosti lidských sídel jsou obvykle malí a svrasklí, zato panství divokých jezerních vodníků bývají rozlehlá, oni sami dosahují výšky obrů a dokážou prý stáhnout pod vodu i menší loďku. Umějí se také proměňovat v obrovské štiku nebo sumce.

Vodník je pánem močálů, řek a hlubokých tůní, někdy se usadí též v mlýnském náhonu nebo v rybníce. Touží, jako všichni běsi, rozšiřovat své hájemství z bahna a vod, proto stahuje lidi do hlubin. Nafouklá těla utopenců vyplavou za čas na hladinu, ale duše si vodník schovává pod kameny u dna a v kořenech vrb. Když jsou v jeho moci po sedm let, vodník je pozře, aby nabral sílu, nebo z nich nechá povstat přízraky. Z ženských duší se rodí rusalky s nehybnými zelenými očima a šaty utkanými z mlhy. Kdekoliv tančí, mění se zem v mokřinu. Z duší utopených mužů povstávají přízrační hřebci. Jejich hřívy jsou rzivé, a když se řítí po cestách a lukách, odstríkují jim od kopyt voda a zůstávají za nimi kaluže.

Jak jedná:

» Každý vodník rád zvětší své panství, a to i na úkor jiného vodníka.

» Vodníci špatně snášejí, když lidé využívají „jejich“ vodu pro své mlýny a vypouštějí do ní špínu z jatek a koželužen.

» Obvykle netuší, jak funguje lidské společenství, kdo je poddaným a kdo pánem, a jaký je význam majetku. Také cennosti utopenců je většinou nezájmají.

» Když ochraňuje své rusalky, je vodník ochoten k ústupkům.



» Výhodné je jednat s ním na mělčině nebo jej zaskočit na břehu. Je slabší, když panují horka, a mívá také strach z ohně.

Jak bojuje:

- » Jeho síla je spjatá s vodou, proto není radno se s ním utkávat nad hlubinou nebo za deště. Lze jej však spoutat provazem z lýka.
- » Osamělé plavce nebo lidi přecházející po hrázi sevře a stáhne pod hladinu.
- » Menší plavidlo může převrhnout a lovit mezi tonoucími.
- » Udeří někoho říčním balvanem, zmizí pod hladinou a vynoří se jinde.
- » Je celý kluzký. Je-li chycen, pokusí se vykrotit a začít odvážlivě škrtit. Prohrává-li, ukryje se u dna.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

- » Hrdina proplave pod vodou do skrytého chrámu jezerního boha. V temném koutě však číhá vodník, strážce svatyně, a nenechá jej odnést předmět, pro nějž sem přišel.
- » Družina doprovází mladou šlechtičnu přes jezerní oblast. Dívka se nakloní přes okraj pramene a vodník ji strhne do hlubin.

Kořist:

- » Mlynář požádá, aby jej zbavili vodníka v mlynářském náhonu. Je sice malý, na dospělé si netroufá, ale dítě by utopit mohl. Zabijí jej postavy jen pro jistotu?
- » Mocný šlechtic touží po přízračných hřebcích, aby zavlažovali jeho pole. Prý je lze osedlat ohlávku upletenou z vodníkových vlasů. Aby si však zachovaly své magické vlastnosti, musí být vodník naživu.
- » Kdo zabije vodníka a zachytí do úst jeho poslední vydechnutí, získá prý na čtyřicet dní schopnost dýchat pod vodou.

Vyjednavač:

- » Starostova syna uchvátí při koupání v tůni vodník. Za jeho život požaduje zrušení všech hamrů a pil na své řece. Poradil mu někdo ze vsí?
- » Dobrodruzi pátrají na ostrově v zamrzlém jezeře po ztraceném amuletu. Při návratu se v prasklině před nimi vynoří mohutný sumec, promění se ve vodníka a žádá nález jako své vlastnictví. Jinak prý rozláme led pod jejich nohama.
- » Vesničané před časem zahnali vodníka, ale brzy se začala kazit voda a umírat ryby. Byl vodník ochráncem místních pramenů, nebo se jen mstí?

NETVOŘI

Bazilišek

Charakteristika: 2-4 (zejména smysly, pěší boj zblízka proti lidem, zastrašování lidí, skrývání se v divočině, stopování po čichu)

Sudba: 7

Hranice: Tělo 6, Duše 4, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Přirozené zbraně* (zoban – krátká bodná, pařáty – krátká sečná), *Baziliščí jed* (požření, tělesný jed, síla 6, bezvědomí/třesavka a nevolnost), *Ochromující pohled* (pohled do baziliškových očí, rychlý duševní jed, síla 5, neschopnost pohybu/závratě a zamlžené vidění), *Železná kůže*

Baziliška si lidé často pletou s drakem, a to i přesto, že je daleko menší a nemá křídla. Rodí se prý z vejce sneseného černým kohoutem, které musí ve tmě vysedět ropucha a had. Má hlavu kohouta či jiného ptáka, žabí či plazí tělo a ocas hadí. Tvrdí se, že pod jeho pohledem se živí tvorové mění v kámen.

Na baziliška narazíte nejčastěji v bažinách, pouštích a nehostinných místech, jež sám svou přítomností vytváří. Z těla se mu totiž uvolňuje silný jed, který otráví prameny a zahubí většinu rostlin. Pustota bez života ho však netrápí, protože se živí nerosty, zejména drahými kameny.

Jak jedná:

» Bazilišek si lidí obvykle nevšímá. Jenže lidé se o něj zajímají, protože jeho přítomnost může označovat naleziště drahokamů a trofeje z něj jsou ceněným zbožím.

» Cítí-li se ohrožen či tísněn, je-li uprostřed nepřehledné situace nebo chrání-li své doupě či sluj, bude agresivní.

Jak bojuje:

» Upřeně hledí na soupeře, k němuž se blíží, a snaží se navázat kontakt očima, neboť jeho pohled způsobuje strnulost a nehybnost.

» Syčením chce nepřítele zastražit a přilákat jeho pohled.

» Pokud se na něj protivník odmítá podívat, pokusí se zatnout mu zoban nebo pařáty do nekrytého místa – pod štít, do rozkroku, do ruky se zbraní či nohy.

» Bazilišek prý sám ztuhne, pokud uvidí odraz svých očí v zrcadle. To zrcadlo však musí být ryzí a neposkvřené. Musí tedy jít o nově vyrobený kus, do něhož dosud nikdo nepohlédl.

» Překvapivě má strach ze zvířat, na něž jeho pohled neúčinkuje, a neumí proti nim bojovat.

Jakou roli má v příběhu:**Útočník:**

» Uprostřed stezky dřepí bazilišek. Výprava jej nemůže objet, protože by mohla ztratit cestu označenou v pustině zatlučenými tyčemi.

» Do města dorazí pojiždné obludárium. Bazilišek má být zlatým hřebem večera, jenže uprchne z klece do ulic. Principál žádá, aby byl lapen, nikoliv zabit.

Strážce:

» Bazilišek, přikovaný ke skále, stráží poklad či hrobku.

» Bohatý vladyka vyšle dobrodruhy na baziliška, aby naoko ochránil vesnici svého slabšího souseda. Ve skutečnosti mu jde o ovládnutí naleziště drahokamů, které bazilišek svou přítomností odhalil.

Kořist:

» Alchymisté věří, že z popela z baziliška dokážou vydestilovat sežrané drahokamy.

» Družina hledá určitého baziliška, který podle pověsti pozřel čarovný krystal či odznak rodové moci.

Varianta: Salamandr

Charakteristika: 2-4 (zejména smysly, pěší boj zblízka proti lidem, zastrašování lidí, skrývání se v divočině, stopování po čichu a chrlení či zapalování ohně)

Zvláštní schopnosti: *Ztělesněná zkáza* (plivání ohně), *Chameleon* (vyhrazená dovednost – dokud nezaútočí, dokonale splývá s prostředím, takže se skryje i v místě, kde není úkryt)

Salamandr bývá zaměňován s baziliškem, protože se také živí nerosty a drahokamy. Jde o přerostlou ohnivou ještěrku se zakřivenými drápy. V alchymistických receptech je spojován s prudkým ohněm či s přeměnou kovů ve zlato a salamandří srdce nošené pod paží prý brání horečnatým nemocem. Jeho nebezpečnost spočívá zejména v tom, že podobně jako drak dokáže chrlit plameny, byť ne v takové síle.

Drak

Charakteristika: 4–6 (zejména létání, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, jednání s lidmi, ovlivňování pocitů, dovednosti zaříkavače a mága, magie ohně)

Sudba: 12

Hranice: Tělo 8, Duše 6, Vliv 6

Zvláštní schopnosti: *Talenty krále netvorů (mistr kdekoliv a kdykoliv), Ztělesněná zkáza (chrle ní ohně), Oživlá hora, Přirozené zbraně (zuby – střední bodná, drápy – střední sečná, ocas – dlouhá drtivá), Kamenná kůže, Triumfální příchod, Jedno oko otevřené (najdete u lovce), Dračí dech (najdete u čaroděje)*

Prostí lidé nazývají drakem kdejakou zubatou potvoru. Učenci se však shodují, že pravý drak je majestátní ještěr, který létá, chrlí oheň a hovoří lidskou řečí. Na hlavě mívá kostnatý hřeben nebo rohy a jeho šupiny jsou zbarvené do rudohněda, zelená nebo černá. Dračí jsou nositeli prastarých vědomostí a setkání s nimi je zážitkem, který se poštěstí jen málo smrtelným.

Sluje draků se nacházejí na pobřežních útesech, ve skalách poblíž velkých řek či jezer, v bažinách nebo hluboko v horách. Dračí napadají a požírají všemožná zvířata, od ryb až po zubry. Někdy požadují jako oběť lidskou pannu. Podle jedněch pověstí je pro ně panenské maso delikatesou, podle jiných se dračí s lidskými dívkami žení a nutí je, aby o ně pečovaly a zkrášlovaly svou přítomností jejich doupě.

Koupel v dračí krvi má zajišťovat nezranitelnost. Podle některých mudrců má drak uvnitř hlavy bílý kámen, který po vložení do nápoje neutralizuje všechny jedy. A dračí rohy a drápy jsou ingrediencí pro řadu vzácných lektvarů a amuletů.

Jak jedná:

» Draka nelze překvapit, neboť spí s otevřenýma očima. Často stráží poklady nesmírné ceny, které za svůj život nashromáždil.

» Drak je neobyčejně mocný, ale i proradný a hamízný tvor, byť uslechtilé výjimky se najdou.

» V jednání bývá tento ještěr nepředvídatelný. Někdy je úlisný jako had, jindy hrdý a nepřístupný. Mocným řevem může dát najevo svou nadvládu, ale vzápětí bude vemlouvavým šepotem slibovat zasvěcení do starých kouzel a vědomostí.

» Dračí mezi sebou válčí a intrikují, přičemž mnohdy ke svým pŕtkám využívají lidské vládce a kněží.



Jak bojuje:

- » V boji seká po soupeřích ocasem zakončeným ostny nebo je s jeho pomocí sraží k zemi, omotává a znehybňuje.
- » Drápy předních nohou se snaží nepříteli zatnout do štítu a servat mu jej z ruky nebo s ním smýknout.
- » Může někoho ze soupeřů zavalit a přimáčknout.
- » Řevem a horkým dechem dokáže přinutit útočníky, aby ustoupili do nevýhodné pozice, například do štěrbin ve skále nebo na okraj srázu.
- » Křídly dokáže máchat tak silně, že se soupeři kvůli nárazům vzduchu neudrží na nohou či v sedle.
- » Útočí střemhlav z výšky a zase uniká. V letu může na protivníky vrhat kameny či kmeny stromů.
- » Pokud se útočníci drží pohromadě nebo se nemají kde skrýt, vychrlí na ně oheň.

Jakou roli má v příběhu:

- » Setkání s pravým drakem by mělo být zcela výjimečné. Pro bojové scény je lepší využít varianty, jež jsou drakovi podobné, zejména zmeka a wyvernů.

Legenda:

- » Městský alchymista může ukázat družině jako velkou vzácnost zděděnou dračí šupinou.
- » Elfí kněžka v rozhovoru zasněně vzdychne, že draci jsou krásnější než moře a setkání s nimi je jako nekončící sen.
- » Na stěně hradní síně visí trofeje pocházející ze souboje slavného předka s drakem.
- » V bažinách najde družina starou dračí lebku. Ve městě to vyvolá rozruch, někdo se ji však vzápětí pokusí ukrást.

Vyjednavač:

- » Zoufalá dračice hrozí, že vypálí celé podhradí, pokud jí hradní pán nevrátí vejce, které nechal uloupit, aby z něj vychoval draka.
- » Postavy po dlouhém snažení získají do rukou kamenné srdce démoního prince. To ale odolává všem perlíkům. Možná by puklo v záru dračího dechu?
- » Elixír z dračí krve prý uzdraví i nevyléčitelné rány. Místní šlechtic jí potřebuje flakónek, aby vyléčil svého milovaného nejmladšího syna ze smrtelného zranění.

Útočník:

- » Venkovskému chlapci se podaří objevit hnízdo wyverny unášející ovce a skot a ubije její mláďata kamenem. Rozzuřená nestvůra zaútočí na ves.
- » Naoko počestný měšťan upadne v podezření ze shánění lidské krve. Když družina vtrhne do jeho

domu, narazí na vzrostlého zmeka, který již pozrel svého pána.

Varianta: Ledový drak

Charakteristika: 4–6 (zejména létání, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, jednání s lidmi, ovlivňování pocitů, dovednosti zaříkávače a mága, magie vody)

Zvláštní schopnosti: *Talenty krále netvorů* (mistr kdekoliv a kdykoliv), *Ztělesněná zkáza* (chrlení ledové tříště), *Oživlá hora*, *Přirozené zbraně* (zuby – střední bodná, drápy – střední sečná, ocas – dlouhá dřtivá), *Kamenná kůže*, *Triumfální příchod*, *Neschopnost* (pobyt ve svitu letního slunce), *Šestý smysl* (najdete u hobitů)

Ledový drak na rozdíl od svého známějšího ohnivého příbuzného chrlí z tlamy ostrý sníh a mráz. Žije vysoko v horách a je modrobíle zbarvený. Podle některých legend je jeho tělo z ledu, a tak se nesmí dlouho zdržovat na horkém slunci.

Varianta: Zlatý drak

Charakteristika: 4–6 (zejména létání, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, jednání s lidmi, ovlivňování pocitů, dovednosti čaroděje, zaříkávače a mága)

Sudba: 14

Hranice: Tělo 8, Duše 9, Vliv 8

Zvláštní schopnosti: *Talenty krále netvorů* (mistr kdekoliv a kdykoliv), *Oživlá hora*, *Proměny* (člověk nebo člověku podobná bytost), *Přirozené zbraně* (zuby – střední bodná, drápy – střední sečná, ocas – dlouhá dřtivá), *Kamenná kůže*, *Triumfální příchod*

Zlatí draci jsou prý vznešení, ušlechtilí a moudří. Ovládají kouzla a čary a umějí se také podle přání proměnit v člověka. Někteří z nich dokonce tráví většinu života v lidské podobě jako poutníci, učenci nebo urození páni na svém hradě.

Varianta: Vícehlavá saň

Charakteristika: 3–5 (zejména létání, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, jednání s lidmi, ovlivňování pocitů, dovednosti zaříkávače a mága, magie ohně)

Zvláštní schopnosti: *Talenty krále netvorů* (mistr kdekoliv a kdykoliv), *Oživlá hora*, *Přirozené zbraně*

(zuby – střední bodná, drápy – střední sečná, ocas – dlouhá drtivá), *Kamenná kůže*, *Triumfální příchod*, *Bojové reflexy* (najdete u bojovníka), *Vyjednaváč* (najdete u masticáře)

Někteří draci mají více hlav – nejčastěji tři, sedm nebo devět. Takoví draci se nazývají saně. Obvykle sice nechrlí oheň, ale jednotlivé hlavy často útočí společně tak, aby se nepřítel nemohl před jejich útokem kryt. Saně také umějí dokonale lhát a rády matou při rozhovoru tím, že se jejich hlavy střídají v mluvení.

Varianta: Zmek

Charakteristika: 3–5 (zejména boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, chrlení ohně)

Sudba: 8

Hranice: Tělo 6, Duše 3, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Ztělesněná zkáza* (chrlení ohně), *Přirozené zbraně* (zuby – střední bodná, spáry – krátká sečná), *Zubří kůže*

Zmeka si lidé často pletou s drakem. Dokonce se říká, že to je jakási přechodová forma – prý se vyvinul z hada, který byl po sedm let krmen lidskou krví, aby se z něj stal drak. Had nejprve vyroste a narostou mu zuby a nohy zakončené spáry. Ale drakem by se měl stát teprve po dalších sedmi letech, až mu narostou také křídla. Takový výsledek je však vysoce nepravděpodobný, protože zmek je primitivní nestvůra. Chrlí sice oheň, ale nikdo ji nikdy neslyšel promluvit lidskou řečí.

Varianta: Wyverna

Charakteristika: 2–4 (zejména létání, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Talenty létavce* (*mistr*, když je ve vzduchu), *Přirozené zbraně* (zuby – střední bodná, ocas – dlouhá drtivá)

Wyverna se svým vzhledem podobá drakovi mnohem více než zmek. Má sice pouze dvě nohy a nechrlí oheň, ale zato má stejně jako drak křídla a létá. Ovšem ani wyverna neoplývá mimořádnou inteligencí. Požírá nejraději vnitřnosti a je spíše jen krvelačnou stvůrou, která drakům kazí reputaci.

Gryf

Charakteristika: 3–5 (zejména smysly, běh, létání, boj zblízka proti zvířatům, zastrašování zvířat, tichý pohyb a skrývání se v divočině, stopování po čichu)

Sudba: 8

Hranice: Tělo 7, Duše 3, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Talenty létavce* (*mistr*, když je ve vzduchu), *Hrůza a děs* (při výkřiku), *Přirozené zbraně* (tlapy a křídla – střední drtivá), *Zubří kůže*

Jsou to majestátní tvorové se lvím tělem a orlí hlavou a křídly. Občas je lidé mohou spatřit, jak líně odpočívají na strmém kamenitém úbočí, vyhřívají se na slunci a brousí si zobák o kámen.

Žijí většinou v horách a vrchovinách a stavějí si hnízda na nedostupných úpatích a srázech nebo zabydlují jeskyně a staré šachty, kde přespávají a odpočívají po lovu. Podle některých pověstí prý gryfové hlídají zlato a poklady, které jsou ukryté pod zemí. Živí se masem a spořádají ho docela velké množství. Loví tedy většinou větší kusy zvěře – jeleny, divočáky, s oblibou si ale také pochutnají na ovci, krávé či koni.

Jak jedná:

- » Gryf je samotář, s ostatními gryfy se nesnese a pere se s nimi o území.
- » Pokud si najde partnera, pak na celý život.
- » Na lidi většinou neútočí, ale je-li napaden nebo chrání svoje hnízdo a mladé, dokáže být nesmiřitelným protivníkem.

Jak bojuje:

- » Útočí klouzavým nebo strmým letem, kdy udeří silou svých spárů nebo kořist uchopí a odnese, aby ji zabil stranou ostatních. Pokud takto uchopí člověka či koně, musí chvíli nabírat výšku, protože dodatečná váha je pro jeho křídla velkou zátěží.
- » Před útokem vydá charakteristický výkřik, který vyděsí protivníky a spláší koně.
- » Může létat kolem nepřátel, uštěďřovat jim rány a mácháním křídel se



dostat z jejich dosahu dřív, než se po něm oženou mečem.

» Když přistane, do vzduchu se dostává obtížně a musí získat rychlost klusem nebo skokem z vyvýšeného místa. Proto bude poté bojovat na zemi a křídla může používat k zviření prachu a vyvolání zmatku, stejně jako jimi bít nepřátele, kteří se dostanou blízko.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Hladový gryf dostane chuť na koninu a napadne družinu ve slepé strži. Nechce postavy zabít, ale jen ulovit koně a zahnat jezdce, aby se mohl nasytit.

» Gryf zaútočí, protože pozná předmět, který byl uloupen z jeho hnízda a postavám ho prodal překupník ve městě.

Spojenec:

» V nepřehledném lesním porostu se ozve praskání a mezi poutníky se snese zraněný gryf. Vrhne na jednoho z hrdinů prosebný pohled a znovu se vznesse do vzduchu, kde jej proklají šípy a oštěpy pronásledovatelů. Vzápětí se ukáže, že uprostřed družiny zanechal své mládě.

Strážce:

» Gryf se usídlil v opuštěné trpasličí pevnosti a spává na hromadě zlata. Dobrodruhy, kteří by mu chtěli vzít majetek nebo prohledávat doupě, zuřivě napadne.

» Družina postupuje po úzké skalní římsě, nad níž ovšem samice gryfa sedí na vejcích. Samec se snaží vetřelců zbavit v obavě, že chtějí zničit jejich hnízdo.

Varianta: *Mantikora*

Charakteristika: 3–5 (zejména smysly, běh, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování zvířat, tichý pohyb a skrývání v divočině)

Zvláštní schopnosti: *Nelidská rychlost, Přirozeně zbraně* (tlapy – střední drtivá, ocas – dlouhá bodná), *Jedovatý ocas* (bodnutí ocasem, tělesný jed, síla 7, smrt do východu či západu slunce/ochromení), *Zubří kůže, Bojové reflexy* (najdete u bojovníka)

Je to bytost se lvím tělem, ocasem škorpióna a lidským obličejem, který zdobí tři řady ostrých zubů. Její jed je smrtelně nebezpečný. Mantikora je ve-

lice dravá. Tvrdí se, že vznikla prokletím a žije se krví.

Obří pavouk

Charakteristika: 1–3 (zejména smysly, běh, snování a využívání sítí k lapání a pronásledování kořisti, úniky po sítích, tichý pohyb a skrývání se v divočině, stopování po čichu)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 4, Duše 5, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Talenty číhajícího tvora* (mistr v místě, kde si políčil na kořist), *Přirozeně zbraně* (kusadla – krátká bodná), *Pavoučí jed* (pokousání kusadly, rychlý tělesný jed, síla 5, ochromení/malátnost), *Boj ve skupině*

Jsou velcí, ohyzdní, jejich oči žhnou lstivostí a nenávisť. Z kusadel jim odkapává jed, který používají k ochromení svých obětí. Nohy mají zakončeny ostrými spáry a tělo připomíná nafouklý měch plný žluči.

Obří pavouci tkají své temné sítě v mnoha neslunečných lesích a hlubokých hvozdech. Ochromenou oběť zamotají do svých vláken tak, aby se nemohla ani hnout, a odtáhnou ji do svých sídel. Slouží jim jako živá zásobárna do doby, než dostanou hlad a vysají ji do sucha – na jednom místě tak mohou mít zajatců zavěšených více. Žijí v koloniích a kdekoli začnou napínat své pavučiny, les ztemní. Obvykle loví a omamují jen zvěř, ale lidské, trpasličí nebo elfí maso a krev mají v obzvláštní zálibě a pro takové chutné sousto se odváží i delšího lovu a většího rizku. Občas přepadají vesnice na okrajích divočiny, unášejí nemocné, starce nebo děti a přehrazují stezky vedoucí lesem.

Jak jedná:

» Pavouci se mezi sebou dorozumívají vlastním jazykem, ale po svém zvláštním způsobu hovoří i lidskou řečí. Zajatce mohou propustit, pokud jim dají spolehlivou záruku, že místo sebe přivedou větší množství nic netušících obětí.

» Elfové a pavouci se navzájem nenávidí a vedou spolu dlouhou a zuřivou válku pod korunami stromů. Pavouci rádi získají nad elfy jakoukoliv výhodu.

Jak bojuje:

» Pavouci žijí mezi korunami stromů stejně jako v podzemních doupatech a své sítě tkají vysoko nad

hlavami procházejících, nejsou proto omezeni na pouhý pohyb po zemi.

» V boji se spouštějí do vřavy nenadále z korun stromů, vylézají z děr a nezůstávají ani na chvíli stát na místě.

» Vytahují se po vláknec zpět do výše, aby unikli čepeli a mohli zaútočit znovu z jiné strany, uhybají, houpají se na vláknec nebo přímo v průběhu boje tkají nová, aby zabránili postavám v útěku.

» Je jich mnoho a útočí v sehraných skupinách nebo dobře načasovaných vlnách.

» Mohou se pokusit ochromit jednu postavu, zamotat ji do svých vláken a vytáhnout do korun stromů. V případě, že se jim podaří ukořistit jednu nebo dvě oběti, většinou se stáhnou.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Postavy pronásledují postřeleného jelena a spatří jej zamotaného do obří pavučiny. Vzápětí jsou ze všech stran a z korun stromů napadeny přesilou pavouků.

» Dobrodruzi (nebo jeden z nich) se neúmyslně propadnou do pavoučích chodeb a doupat pod povrchem, jež jsou plné odporných obyvatel.

» Družina najde mocnému zbohatlíkovi zloděje, který se vloupal do jeho pokladnice. Dostane odměnu, ale na odchodu míjí sklepní okénko a uvidí, že zbohatlická společnost předhodila zlodějíčka v soukromé aréně obřímu pavoukovi a skvěle se baví.

Kořist:

» Alchymista ve městě potřebuje čerstvou mrtvolu pavouka pro speciální jed. Jeho výroba je však zakázána, proto je třeba dopravit pavoučí mršinu do města tajně.

» Hrdinové mají vypátrat posla, jenž nesl důležitý list. Ukáže se, že jej chytili pavouci. Žije ještě? A co se stalo s dopisem?

Strážce:

» Pavouci, spoutaní smlouvou s mrtvým černo-kněžníkem, po staletí hlídají jeho hrobku a věčný spánek na zlatě.

» V lese je do země zaražen starobylý prokletý meč, pavouci kolem něj vybudovali svou kolonii a meč plní jejich mysl zlobou a nenávistí.



Fedovatý pavouk

Charakteristika: 2-4 (zejména smysly, běh, snování a využívání sítí k lapání a pronásledování kořisti, úniky po sítích, tichý pohyb a skrývání se v divočině, stopování po čichu)

Sudba: 7

Hranice: Tělo 5, Duše 5, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Talenty číhajícího tvora (mistr v místě, kde si políčil na kořist), Přirozené zbraně (kusadla – krátká bodná), Smrtící jed (pokousání kusadly, rychlý tělesný, síla 4, okamžitá smrt/bolesti a křeče)*

Tento pavouk netvoří kolonie a žije samotářsky. Je mnohem větší než obří pavouci a jeho jed – na rozdíl od jeho menších bratrů, které občas sám loví – je smrtící. V jeho složených očích se odráží nenávistná inteligence a platí za jednoho z nejnebezpečnějších pavouků vůbec.

NÁVRAT DO BÍLÉHO HRADU

Toto ukázkové dobrodružství má podobu krátké výpravy a může je úspěšně vést i nezkušený Průvodce hrou. Je určeno pro postavy začínajících dobrodruhů se třemi úrovněmi povolání a mělo by zabrat asi sedm hodin herního času. Seznámit by se s ním měl pouze ten z hráčů, který se ujme role Průvodce hrou. Texty psané kurzívou nemusí Průvodce hráčům přímo číst, mají sloužit spíš jako inspirace pro jeho vlastní popisy postav, míst a situací. Součástí dobrodružství jsou i mapky a plánky, které mají přispět k lepší orientaci hráčů. Číselné údaje všech bytostí, které v dobrodružství vystupují, najde Průvodce na konci textu. Pro zjednodušení doporučujeme vést první půlku dobrodružství podle pravidel pro Rychlou hru (strana 225) a teprve poté přidat manévry.

POZADÍ PŘÍBĚHU

Bílý hrad má dobu největší slávy dávno za sebou. Kdysi tu stála hrdá tvrz střežící hranice říše knížete Orlanda, ale dnes je to jen zapomenutá zřícenina v horách, kterou obývají lasičky, netopyři a ... lapkové.

Loupežnická tlupa vedená zrzavým Lišákem sídlí v rozvalinách již od loňského podzimu. Našli zde výborný úkryt před ozbrojenými družinami okolních pánů. A také před lovci hlav, kteří jim šlapou na paty od té doby, co ukořistili truhlici plnou vybraných daní a podřízli při tom krk knížecímu purkrabímu. Tehdy byla na dopadení vůdce bandy vypsána odměna ve výši celé kopy (60) stříbrných grošů s tím, že pokud někdo místo živého Lišáka donese alespoň jeho hlavu, dostane vyplaceno 30 grošů. Navíc se rozkřiklo, že pětice lapků z kořisti neutratila ani halér a vše zakopala na tajném místě.

Před pár týdny se začalo nad Lišákovou bandou smrákat. Zřícenina Bílého hradu stojí sice na odlehlejšího místě, ale jednoho večera zahlédl lapky jít tím směrem ovčák Brzota. Zná místní kraj a hned si domyslel, kam asi lupiči míří. Nějaký čas si své tajemství nechával pro sebe, ale pak se na jeho salaši zastavil hraničář Stabor a Brzota s ním uzavřel dohodu. Stabor přivede skupinu dobrodruhů a Brzota jim prozradí, kde najdou lapky. Oni mu za to vyplatí 30 stříbrných. Pak už bude jen na nich, aby kromě chycení nebo zabítí Lišáka získali navíc i lapkovský poklad v podobě uloupených daní.

Jelikož Stabora při poslední výpravě jeho druhové osklivě podvedli při dělení kořisti, rozhodl se, že tentokrát chce mít v družině hlavní slovo. Poradil se o tom s přítelem, trpaslíkem Haraldem, který s ním kdysi na několika výpravách byl. Dobrodružné řemeslo už ale pověsil na hřebíček a nyní se žije jako lamač kamene ve vsi Drchov. Harald prohlásil, že nejlepší by bylo nabrat mladou krev – tuláky a nezkušené dobrodruhy, kteří se při první výpravě pod Staborovým velením zaučí a budou mu vděční za poskytnutou příležitost. Stabor jeho rady uposlechl, dal se do shánění peněz a hledání nových družiníků. Netušil ovšem, že už mu ze života mnoho nezbývá...

TAJEMSTVÍ MRTVÉHO MUŽE

V první části dobrodružství se ze Staborova podnětu dá dohromady družina začínajících dobrodruhů a sejde se ve vsi Bojanov. Hráči se při nenáročných soutěžích a radovánkách během venkovské slavnosti mohou seznámit se základními herními mechanismy a vyzkoušet si, jak funguje vyhodnocování akcí. Protože Stabor nedorazí, musí hrdinové sami pátrat po tom, proč je svolal. Narazí na trpaslíka Haralda, který jim prozradí, že Stabor měl v úmyslu dopadnout místní lapky, ale byl zabit v náhodné rvačce. Odkáže je na ovčáka Brzotu, který by mohl o Staborových plánech vědět víc. Cestu k salaši v horách jim ztíží stržená lávka přes řeku a útok vlčí smečky. Od Brzoty se pak mohou dobrodruzi dozvědět o úkrytu lapků a vyrazit na výpravu k Bílému hradu.

Setkání se Staborem

Průvodce může na úvod s každým hráčem odehrát krátkou scénu, v níž se jeho postava setká s hraničářem, nájemným žoldákem a dobrodruhem, jménem Stabor.

Muži, který tě oslovil, táhne jistě na padesátku, ale stále působí dojmem zdatného lovce. Na sobě má ošoupanou jelenicovou kazajku, na zádech mu visí kuše a u pasu dlouhý tesák. Je spíše šlachovitý než svalnatý, obličej má ošlehaný větrem a mohutný knír spolu s šedivým strništěm vousů dodávají jeho obličejí přísný výraz.

Tuto scénu lze odehrát buď s každým hráčem odděleně, nebo se všemi hráči společně, takže ostatní vždy přihlížejí scéně toho, kdo právě hraje, případně v ní mohou hrát vedlejší postavy.

Průvodce by měl Stabora zpodobnit jako drsnáka a mrzouta, který však má měkké srdce a k lidem v nouzi se po úvodním mručení chová docela vlídně. Situace, v níž Stabor postavu osloví, by měla vyplývat z její osobní historie. Například líného učedníka, který prchl ze služeb svého mistra, může hraničář najít promrzlého pod převisem a půjčit mu na noc svou houni. Komediantské dítě může oslovit tajně po představení, když vidí, že ho nevlastní otec bije. Dívku, určenou jejím kmenem jako oběť bohům, může zachránit před medvědem. Trpaslíka, který odešel ze svého klanu a je na mizině, může pozvat v hostinci na polévku. S elfskou ranhojičkou se může dát do řeči poté, co jí zaplatí za uzdravení svého koně.

Tuto scénu by měl Průvodce připravit společně s hráčem každé z postav, aby k hráčově představě o jeho postavě dobře seděla a aby hráč svými nápady Průvodce nasměroval a inspiroval.

Pokud hráči ještě nemají hotové postavy, mohou si je vytvořit i v průběhu rozhovoru se Staborem. V takovém případě může Průvodce Staborovými ústy klást otázky jako:

- » „*Odkud pocházíš?*“
- » „*Co všechno umíš?*“
- » „*Řešíš problémy spíš silnou paží, hlavou, nebo výřečností?*“
- » „*Proč ses vydal na cesty?*“

Odpovědi postavy pak hráč po krátkém vysvětlení může využít pro výběr rasy, povolání, rozdělení bodů mezi vlastnosti postavy, určení, jak se stal hrdinou, a podobně. V takovém případě je možné řešit celou úvodní scénu se Staborem i pomocí stříhů, kdy po každé odpovědi a zápisu do deníku přeneše Průvod-





zřícenina
Bílého hradu

zřícenina
Hlázky

▲ kopec Větrov

● Půlnoční
modla

baziny

▲ kopec Osten

● Brzotova
salaš

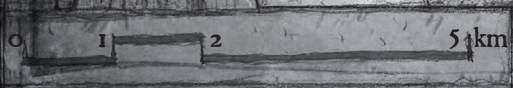
Kolda

Vřava

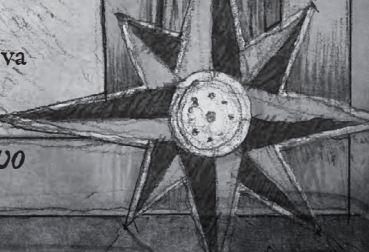
Drchov

Bojanov

Radvanova
tvrz



*Radvanovo
panství*



ce pozornost na další postavu do její scény a ta musí starému hraničáři zodpovědět tutéž otázku.

At již se jednotlivé postavy seznámí se Staborem jakkoliv, všechny od něj dostanou podobnou nabídku:

„Jestli chceš, přijmu tě do družiny, kterou právě dávám dobrodymy. Nevadí mi, že máš málo zkušeností, všechno se naučíš. Stačí, když budeš uznávat, že vůdcem družiny jsem já. A můžu ti už teď slíbit, že nepřijdeš zkrátka. Pro naši první společnou výpravu mám totiž vynikající tip, to mi věř.“

O moc víc toho o svých plánech Stabor neřekne. Zvědavcům může ještě prozradit, že se půjde někde do hor a že většina družiníků budou mladíci nebo lidé v dobrodružném řemesle nepřilíš zkušení. V této souvislosti může na půl úst utrousit, že si alespoň nikdo nebude hrát na velitele ani se neodvážít ostatní podrazit. Pak rozhovor rázně ukončí.

„Musím ještě splasit nějaké peníze do začátku, a to mi zabere pár dní. Sejdeme se proto tři dny před svátkem rovnodennosti na panství vladyky Radva-na v osadě jménem Bojanov. Tam, na návsi u obecní studně, tě budu čekat já i ostatní, kteří s námi půjdou.“

Venkovská slavnost

Každá z postav má několik dní na to, aby se na místo setkání dostala. Průvodce by měl krátce probrat s hráči, zda jejich hrdinové chtějí cestou ještě zakoupit nějaké vybavení. Bojanov, jak se dozvedí cestou od místních lidí, je malá horská veska, kde není dokonce ani hostinec, takže tam poutník kromě jídla mnoho věcí nepořídí. Je počátek jara a noci jsou ještě chladné, takže přinejmenším teplou houni bude asi potřebovat každý, pokud ji ještě nemá. Poté už přichází čas nechat první z postav dorazit na bojanovskou návěs. Mělo by být odpoledne onoho dne, kdy se zde mají všichni sejit se Staborem.

Těm několika stavením omazaným blínou se snad ani nedá říkat vesnice. Příchod cizince zde způsobí hotové pozdvižení. Zatímco kráčíš přes návěs ke studni, rolníci tě sledují udivenými pohledy a z oken a skvív vykukují zvědavé dětské blavičky.

U studny vybavené skřípajícím rumpálem se postupně sejdou všechny hráčské postavy. Jestliže se hráči prvních dvou postav nebudou mít k tomu, aby se jejich hrdinové seznámili, může Průvodce rozproudit rozhovor tím, že pro vodu ke studni přijde starý chalupník Jakuš. Opatrně se začne ozbroje-

ných pocestných vyptávat, zda tu na někoho čekají, jestli se jich tu má sejit hodně a zda zůstanou přes noc, když tu ve vsi není ani hostinec. Bude si dávat pozor, aby nepůsobil vlezle ani nedal příliš otevřeně najevo, že by vesničané raději viděli tuláky dál od svých dveří.

Jakmile se hráčům podaří postavy seznámit a hrdinové si vymění těch pár informací, které mají, dorazí do osady veselá výprava mladíků a dívek ze sousedního Drchova. Ukáže se, že právě dnes večer začínají slavnosti, které budou za tři dny završeny spálením slaměného panáka představujícího vlkodlaka a vítáním jara. Blíží se totiž svátek rovnodennosti, a tak se po tři večery a noci bude v Bojanově jíst, pít a tancovat na počest víl, které přinášejí do hor denní světlo a teplo slunce.

Pomaličku se smráká a Stabor stále nikde. Zato na návsi začíná být pěkný mumraj. Z hor sem dorazilo několik skupin dřevorubců a také pár osamělých ovčáků a z Drchova přibylo ještě několik rodin, dokonce s dětmi a se psy. Všichni se vítají, objevilo se několik houslí a dud a mnozí z mladých začínají tancovat. Místní vynesli ven hrubá prkna, která postavili na dřevěné kozy a vytvořili tak několik dlouhých stolů, na něž kladou mísy se skromným jídlem. Dokonce i vás, ačkoliv vás neznají, pobízejí, abyste si vzali. A co víc, když se venku rozhoří louče a lucerny a utichne hudba, lidé vás žádají, zda by někdo z vás nepobavil společnost písní, veršem nebo veselou historkou.

Kterýkoliv z hráčů má nyní možnost vyzkoušet si na této jednoduché situaci, jak probíhá ve hře vyhodnocování úspěchu postavy. Jestliže se jeho hrdina rozhodne předstoupit před venkovany, bude nás zajímat, zda je zaujme a pobaví svým výkonem, nebo si spíše utrhne ostudu. Z hlediska pravidel se bude jednat o zkoušku spadající pod Vliv s běžným Ohrožením 2, neboť chalupníci z hor jsou celkem nenáročným publikum.

Jestliže se postavy chovají během slavnosti přátelsky, venkované se jich přestanou obávat. Svůj podíl na tom může mít i vypitá pálenka, která brzy začne mezi lidmi kolovat. Mají-li hráči zájem vyzkoušet si též pravidla pro tělesné střety a konflikty, může místní silák jménem Břech – zavalitý syn dřevorubeckého předáka – vyzvat jednu z postav na přátelský zápas. Aby to bylo napínavější, může jeho otec vsadit na synovo vítězství stříbrný groš. Boj se

má odehrát na plácku za chalupami a oba soupeři mají být beze zbraně a do půl těla nazí. Chcete-li udělat souboj zajímavější, může být místním zvykem a zábavou rvát se s jednou rukou přivázanou k tělu nebo mohou být soupeři spojeni provazem ovázaným kolem pasu.

Prostřednictvím tohoto přátelského zápasu může Průvodce hráčům ukázat, jak se ve střetu získává iniciativa, jak se oznamují nápadité akce jdoucí proti sobě, jak si účastníci střetu házejí a jak se lze vyčerpat, aby jedna strana odvrátila svůj hrozící neúspěch. Hráči také uvidí, jak Průvodce pracuje se Sudbou a jak lze zvyšovat Ohrožení protivníka až na úroveň, kdy přesáhne jeho hranici a on se již nemůže vyčerpat. Hráči se přitom mohou plně soustředit na to, aby pochopili všechny mechanismy, protože jim nehrozí nic horšího, než že budou o stříbrňák chudší.

Během rozhovorů na slavnosti se budou venkované zajímat, odkud dobrodruzi přišli a co tu hledají. Mohou je varovat, že po dlouhé zimě jsou hory plné nebezpečí – medvědi a vlci se stahují do údolí, někde se tu schovává i loupežnická tlupa. Mohou se dokonce zmínit o loňské vraždě purkrabího a o pohádkovém lupu, který prý mají lapkové někde zakopaný. A samozřejmě odměnu vypsanou na hlavu jejich vůdce. V průběhu večera se nejspíš postavy začnou vyptávat místních, jestli neznají Stabora.

„No jasně, Stabor, hraničář. Už trochu opelichanej, ale pořad silnej chlap. Občas se tu objeví, když prochází přes hory. Ale s nikým se nějak zvlášť nepřáteli – teda, až na Harald. To je trpaslík, co dělá v drchovským lomu. Určitě se dřív nebo pozděj ukáže, tak se ho můžete na Stabora zeptat. Podle mě se znají už z dřívějšíka, protože Harald si taky kdysi vydělával jako dobrodruh.“

Rozhovor s Haraldem

Až Průvodce usoudí, že se postavy na slavnosti již dost vyřádily, dorazí konečně Harald. Někdo z těch, koho se dřív vyptávali na Stabora, je na jeho příchod může upozornit.

Zešerelou návsi plnou tancujících venkovanů si razí cestu sukovitý trpaslík. Je už starší, ale drží se zpříma, a pokud jej někdo přehlédne a vrazí do něj nebo se mu připléte do cesty, slušně ale rázně jej odstrčí. Míří přímo k sudu, který jedna z bobatších rodin vyovalila

pod velikou lípu a nyní se z něj čepuje a prodává po baléri pivo.

Harald si velmi rád pohovoří s mladými dobrodruhy a zavzpomíná na divoká léta, kdy sám nejednomu skřetovi rozpoltil sekerou hlavu. Nezapomene dát k lepšímu některou ze svých oblíbených historek – například jak spolu se Staborem vyjednávali se zlobrem a mezitím mu nenápadně uvázali kolem nohy smyčku, přivázali provaz ke stromu a unikli. Jistě přidá i nějakou tu otcovskou radu, jakožto člověk od fochu, například:

„Nikdy se neschovávejte před deštěm v jeskyni, před kterou se povalují lidské kosti.“

Jakmile však přijde řeč na Stabora, posmutní:

„Doneslo se mi, že je po smrti. Věčná škoda, byl to zlatěj chlap. Akorát když se připil, bylo to horší. Stokrát jsem mu říkal: Nenavázej se do vladykových zoldněřů. Ti chlapi jsou zbabeli, ale taky pěkně zákeřní. Ale nedal na mě a nakonec mu to přišlo drabo. Prý je v hostinci urážel a jednomu z nich vyrazil ve rvačce zub. Oni si na něj počkali a nechali ho ležet ve škarpě v takovém stavu, že mu už žádnéj felčar nemohl pomoci.“

Pokud se budou postavy vyptávat na Staborovy plány, Harald jim prozradí, že Stabor hodlal s jejich pomocí dopadnout loupežníka jménem Lišák a jeho bandu. Tip, kde se lapkové skrývají, prý měl od ovčáka jménem Brzota, ale úzkostlivě si to tajemství střežil pro sebe a oni by měli udělat totéž. Jinak se jim může stát, že někdo Brzotu vyhledá dřív než oni a dá mu lepší nabídku. Nebo jej naopak prozradí loupežníkům a ti ho umlčí dřív, než se k němu dobrodruzi dostanou.

Pokud má Průvodce chuť nevyjevit hráčům informace od Haraldů úplně snadno, může ho pojmout jako již trochu roztržitého trpasličího dědu, který od rozhovoru stále odbíhá do minulosti ke svým zážitkům v Staborově družině. Přitom do sebe klopí jedno pivo za druhým, začíná se mu motat jazyk a hrozí, že se zpije do nemoty dřív, než se dostane k věci. Postavy si tedy musy počínat velmi chytře, na jedné straně se tvářit, že je trpaslíkovo vyprávění zajímavá (aby se neurazil), ale zároveň vytrvale vracet hovor k současnosti a Staborovým plánům. Lze to pojmout i jako zkoušku zaměřenou na Vliv s Ohrožením 4 za Haraldovu trpasličí umíněnost a bezprostřední blízkost piva. Chcete-li této scéně věnovat více času, může jít dokonce

o střet, kde Haraldovými akcemi budou hrdinské historky a objednávání pív.

Ať tak či tak, na konci rozhovoru s Haraldem by měla mít družina jasno, že jejím cílem je Brzotova salaš asi den cesty od Bojanova. Vyrazit bude nejmoudřejší až ráno. Pokud jde o nocleh, záleží na hráčích, zda nechají své hrdiny zaplatit bohatému statkáři, aby je nechal přespat u sebe na seníku, obloudí srdce některé děvečky a stráví noc v její komůrce, nebo se spokojí s nocováním za vsí pod širým nebem. To poslední může být celkem nepříjemné, protože po půlnoci se spustí silný liják a bude pršet až do rána.

Chladná voda, ostré zuby

Ráno jste se vydali na cestu do hor k Brzotově salaši. Zem je nasáklá vodou po nočním dešti a z oblohy se stále ještě snáší jemné mrholení. Z lesů stoupá pára a úbočí hor před vámi jsou skrytá v cárech mlhy. Když k polednímu zastavíte, abyste pojedli něco ze svých zásob, máte boty promočené skrz naskrz. A aby toho nebylo málo, narazíte později odpoledne na rozvodněnou říčku. Na vašem břehu jsou patrné stopy po lávce, kterou zřejmě strhl dravý proud. A z lesů na druhé straně zaslechnete tu a tam vyti vlků.

Postavy se nejspíš pokusí nějak se dostat přes vodu. Na protějším břehu je malá mýtinka obklopená stromy a houštím, vlevo od ní spadá do vody skalka vysoká asi jako dva dospělí muži. Užší místo řeky asi nikde v okolí nenajdou, neboť právě proto kdosi vybudoval lávku zrovna zde.

Přeplavání říčky by byla tělesná zkouška s Ohrožením 4, neboť proud je rychlý, voda ledově studená a jsou v ní místy skryté kameny. Plavání patří mezi lovecké dovednosti, lze si tedy připočítat k hodu bonus za lovce.

Je také možné postavit vor, ale nutno říci, že tím by se cestovatelé zdrželi a k Brzotově salaši by dorazili až pozdě za tmy. Pokud se nicméně pro toto řešení rozhodnou, může Průvodce stavbu voru považovat za duševní zkoušku s Ohrožením 1, k níž lze využít dovednosti hraničáře, případně může jít vzhledem k dostatku času a materiálu o samozřejmější akci (úspěch bez hodů). Samotné překonání říčky na voru bude tělesnou zkouškou s Ohrožením 4, protože rozvodněný proud může nouzově plavidlo zanést na kameny a převrátit je. Ačkoliv Ohrožení v této zkoušce je stejné jako u přeplavání, rozdíl bude v tom, že při plavání podstupuje zkoušku každá postava zvlášť. Při plavbě na voru si bude házet a vyčerpávat se pouze ten, kdo třímá v ruce bidlo.



V případě úspěchu dopraví jedinou akci na druhou stranu řeky všechny členy družiny.

Další možností je pokácet strom rostoucí na břehu a shodit jej tak, aby jeho kmen padl přes řeku. Postavy musí podetnout strom chytře, aby nepadl jinam, proto půjde o duševní *zkoušku* a Ohrožení bude 3, jelikož začne-li se kmen nachylovat jinam, bude třeba bystře zasáhnout, aby někoho nezavalil. Samotné překonání řeky po kmeni bude tělesnou *zkouškou* a bude již mít Ohrožení pouze 1, neboť noha sice někomu na vlhké kůře uklouznout může, ale vždy se lze zachytit trčících větví a získat znovu rovnováhu.

Nakonec se nejspíš postavy přes rozvodněný tok nějak dostanou. Ovšem půjdou-li družinici po jednom, pak v okamžiku, kdy první dosáhne břehu, bude muset čelit novému nebezpečí.

Jakmile jsi vystoupil na břeh, ozvalo se zašramocení v okolních křovinách a poblíž tebe se vynořil vlk. Je opelichaný a vyhublý po dlouhé zimě a vyhlíží dostatečně zoufale na to, aby byl smrtelně nebezpečný. Další se vzápětí prosmykl křovím vpravo od tebe. A aby to nebylo málo, na skalce nad tvou hlavou se ozvalo zavvýtí a vidíš tam třetího vlka. Srst má černou, a i když je stejně vyzáblý jako ostatní dva, je mnohem vyšší a zjevně vede tuble smečku.

Vlci jsou na pokraji sil. Ke konci zimy část smečky onemocněla a pomřela, zbytek tak zeslábl, že nebyl schopen uštvat žádnou kořist. Jedině díky tomu jsou odhodláni zaútočit na člověka, který je sice nebezpečný, ale zato pomalý tvor. Pokud se celá družina přepravila na druhý břeh naráz, nemusí vlci zaútočit buď vůbec, nebo může Průvodce naopak jednoho či dva přidat, aby představovali pro dobrodruhy výzvu.

Nejzajímavější situace nicméně nastane, pokud družina vyslala na druhou stranu jen jednoho průzkumníka, který se ocitne tvářív v tvář vlčí přesile. Prátele jej mohou podporovat z druhé strany vrháním či střelbou, případně se mu mohou snažit přispěchat přes řeku co nejrychleji na pomoc. Ideální je tedy nastavit délku kola tak, aby se během něj dala překonat říčka (například přeběhnout pokácený kmen stromu).

Celá věc se bude řešit podle pravidel pro *konflikt*. Jsou zde ale vlastně promíchány konflikty dva – boj s vlky a překonání řeky. Každý z nich má své vlastní

Ohrožení, takže například postavě, která přeplave řeku s Ohrožením 4, stanoví poté Průvodce nové Ohrožení pro střetnutí s hladovou smečkou, obvykle ve výši 2. Není ale ani vyloučeno, aby postava, jež byla zraněna a snaží se před vlky uniknout zpět na druhý břeh, měla kvůli ztrátě krve Ohrožení při plavání zvýšené na 5. Nebo naopak aby Průvodce předem určil, že ti, kteří spěchají přepadenému na pomoc přes padlý kmen a neuspějí ve zkoušce, se sice dostanou na druhou stranu, ovšem natolik zmáčení a poškrábaní od větví, že budou začínat boj s Ohrožením 3.

Ve střetnutí s hrdiny se vlci mohou pokoušet o takové akce, jako je například upoutání pozornosti oběti, skočení na záda, stržení na zem, zakousnutí se do ozbrojené paže, prokousnutí hrdla, zastrašování blížících se posil vrčením, vůdce může smečce vytím dodávat kuráže a podobně. Jakmile však bude kterýkoliv z vlků zabít nebo bude smečka na břehu přčíslena dobrodruhy, pravděpodobně se dá na ústup. Zcela jistě pak stáhnou ocas mezi nohy a prchnou, bude-li vyřazen vůdce.

Postavy se ovšem mohou vlků rychle a elegantně zbavit tím, že jim hodí nějaké jídlo. V takovém případě si dokonce lze představit i to, že by se některá z postav mohla úspěšně pokusit připoutat k sobě jednoho z členů smečky jako pomocníka.

Pokud došlo k boji, budou asi postavy muset věnovat pár chvil alespoň nouzovému ovázání ran a krátkému odpočinku, než se budou moci vydat zase dál.

Věčer na salaši

Od řeky cesta vytrvale stoupala po travnatých horských úbočích. Mrholení sice v podvečer ustalo, ale zvedl se chladný jarní vítr, který profukuje i skrz teplé oblečení. Proto jste docela rádi, když kousek pod hřebenem spáříte světlo vycházející z okénka ovčácké salaše. Privítá vás už z dálky štěkot psa, dveře se otevrou a ven vyjde sukovitý bača. Zamžourá do šera a poté, co spatří vaši družinu, rozvázně najde zpět do chalupy. Když se znovu objeví, má v ruce pořádný pantok na štípání dřeva.

„Co jste zač?“ boukne nevlídně, jakmile se dostanete na doslech. „Nic k jídlu tu nemám. A jestli se přiblížíte, pustím psa.“

Brzota je trochu morous a podivín. Od brzkého jara až do prvního sněhu žije v horách sám, jen se svými

ovcemi. A kromě toho mu poslední dobou kazí náladu i bolesti v zádech a zhoršující se revma. Postavy budou tedy mít co dělat, aby ho přesvědčily, že je má pustit dovnitř. Pomůže až odvolání se na Haralda a Stabora.

Vnitřek salaše páchne zatuchlinou a mokrou psí srstí. Je tu ale teplo, v píce praská oheň a z kotlíku visícího vedle ohništěm se na vás směje polévka. Místo k sezení ovšem hledáte jen těžko. U stěny stojí lavice, která zřejmě slouží i ke spánku, někdo si může sednout na pytel plný brachu a ještě jiný na soudek s medem vedle pece. Slibně vypadající slavník v rohu zabral pro sebe ovčákův pes.

„Stabora znáte,“ zabručí Brzota, zatímco nalévá do dřevěných misek polévku. „A proč nepřišel s vámi?“

Zprávu, že je starý hraničář mrtvý, přijme Brzota rozzlobeně, protože vidina třiceti grošů se mu rozplývá před očima. Jen těžko může doufat, že by takovou částku dali dohromady tihle nezkušení mladíci, které pozval pod svou střechu.

Présto se Brzota pustí do vyjednávání. Povypráví družině o odvážném kousku, který se Lišákoví podařil loni v létě, kdy uloupil truhlici s knížecími daněmi. Aby dobrodruhy nalákal, může částku poněkud zveličít. Lapkové ve skutečnosti ukradli kolem tří kop (tedy asi 180) grošů, ale v okolí se mluví o šesti kopách a Brzota jich pro jistotu zmíní devět. Loupežníci pod Lišákovým vedením prý sestoupili párkrát z hor, aby se v některé z okolních vesnic pobavili s děvčaty, ale utráceli přitom střídmo a pili opatrně. Nikdo, jak bača neopomene zdůraznit, tedy netuší, kde se skrývají. Kromě něj, pochopitelně.

Závěrem, snad aby omluvil svou ochotu lapky udat, se zmíní, že i jemu ukradli v průběhu zimy pár ovcí. I když v zájmu spravedlnosti dodá, že si tím není úplně jistý, protože to stejně dobře mohli být obři. Ti se v posledních letech stahují z vrcholů hor do nížin a údolí, spojují se se skřety a jinou havětí a jsou čím dál drzejší. Tato zmínka bude mít svůj odraz v budoucích událostech, proto by na ni Průvodce neměl zapomenout.

Až dojde na smlouvání o Brzotově odměně, bude záležet na tom, jakou taktiku postavy zvolí. Brzota je předem smířen, že bude muset z původní dohody se Staborem slevit. A zároveň už ví, o co si řekne jako o náhradu. Má totiž kouzelný amulet,

kteřý mu jako jediný lék trvale pomáhá na revma. Musí jej však o každé rovnídennosti a slunovratu odnést k nedaleké modle a na noc jej na ni pověsit, aby z ní načerpal léčivou sílu na další tři měsíce. Jenomže v bažinách, které leží na cestě k modle, se loni usídlil jakýsi démon – nad močálem se od té doby válí mlha, a když zkoušel Brzota projít, strašidlo jej napadlo a málem utopilo v kalné vodě. Slatiny se samozřejmě dají obejít po kopcích a skalách, ale cesta je kluzká a místy vede nad propastí. Navíc zabere více než dva dny a na tak dlouho se Brzota od svých ovcí vzdálit nemůže. Proto si už nějaký čas láme hlavu, jak si o jarní rovnídennosti zajistit léčivé kouzlo amuletu. A dobrodruzi mají bažiny i modlu přímo po cestě k Bílému hradu. Zbývá jen rozhodnout se, zda jim říkat o démonovi z mlh, nebo zda by je to od splnění této laskavosti spíš odradilo.

Shrme si tedy Brzotovy cíle ve vyjednávání. Ovčák chce především za prozrazení loupežnického úkrytu získat co nejvyšší částku. Počítá ovšem s tím, že původních 30 grošů to nebude. Je připraven ustoupit za podmínky, že družina donese jeho amulet ke staré modle za močálem, nechá jej na ní viset celou noc rovnídennosti až do rána a pak mu jej při návratu přinese zpět. Jestliže s ním družina bude jednat slušně, upozorní je na mlžného běsa, který v bažinách sídlí. Budou-li mu dobrodruzi nadávat nebo použijí výhrůžky, toto varování si nechá pro sebe.

Pokud hrajete vyjednávání volně a bez pravidel, budou Brzotovy reakce zcela v rukou Průvodce hrou. Jestliže používáte pravidla i na společenské střety, můžete vyjednávání o ceně pojmut jako *konflikt*. Všichni účastníci budou začínat s Ohrožením 2. Postav je více, takže Brzota bude muset využívat Sudbu též na manévr *obrana*.

Brzota může použít jako akce či protiakce například následující výroky.

» „Stabor by se za vás styděl, kdyby slyšel, jak se mě tu snažíte lacino odbýt.“

» „Kolik že máte u sebe? Tak to asi žádný obchod neuděláme!“

» „Za takové peníze, co nabízíte, můžu prodat ovci. A nepůjde mi při tom o život, holenkové.“

» „Možná byste mi tu mohli nechat nějakou z vašich zbraní. Do podzimu mi bude dobrá proti vlkům a v zimě ji zkusím dole ve vsi prodat.“

» „Ještě mi taky dlužíte za polévku.“

» „Neřvěte mi tu všichni naráz! Budu jednat jenom s jedním, a basta.“

» *„Jste mladí a nezkušení. To spíš zajmou loupežníci vás než vy loupežníky. A já se pak povezu s vámi.“*

» *„Víte co? Zapomeňte na to. Jako bychom spolu vůbec nemluvili.“*

Hrdinové mohou na oplátku tlačit na Brzotu například tím, že je vlastně potřebuje, jinak se bude bez kouzelného amuletu jeho revma další tři měsíce stále zhoršovat a možná ani nebude schopen chodit a pást ovce. Mohou ho v případě úspěchu přinutit hodně slevit. Svou pozici mohou posílit i tím, pokud některá z postav uvarí lektvar či mast, která Brzotovy bolesti alespoň dočasně zmírní (vyléčit mu revma úplně je ale běžnými léčivými prostředky nemožné).

Konflikt samozřejmě může přerůst i ve výhrůžky nebo dokonce násilí. Brzota není blázen, aby se kvůli pár stříbrňákům nechal zabít. Ovšem ani taseň zbrani se nepodvolí úplně snadno. Připomene postavám, že ubližovat lidem není beztestné.

„Nezapomeňte, že jsem poddaný vladyky Radvana. Odvádím mu daně, které moc rád vidí. Jestli mě zabijete, Harald nebo kdokoliv jiný, kdo vás sem poslal nebo kdo vás viděl odcházet cestou k mé salaši, si na to jistě vzpomene. Nemyslete si, že vladykovým zbrojnošům uniknete.“

Pokud nicméně postavy baču nezabijí, neublíží mu, ani nebudou zbytečně neústupné, měli by se nakonec všichni dohodnout na nějaké snesitelné částce a na odnesení amuletu k modle. Pak konečně Brzota prozradí své tajemství.

Ovčák vám předává svůj amulet. Má podobu vysušeného a slisovaného stíra dovezeného odněkud z jižních zemí a příštího rudou nití na pásek z ovčí kůže, který si Brzota přivazuje na bolavá záda.

Poté řekne: „Počítám, že o Bílém hradu jste nikdy neslyšeli. Je to zapomenutá zřícenina necelé dva dny cesty odtud. Když zítra ráno vyrazíte, tak už pozítří tam můžete lapit Lišákovu bandu. Ale dejte si pozor. Je jich přinejmenším pět a tyhle hory znají jako svoje boty. Bude to, jako byste lezli za jezevcem do jeho nory. Koukejte se nenechat přehytračit, jinak by vás určitě zmačkli a chtěli by vědět, kdo vám jejich ukrýt vyhradil.“

Nyní je potřeba se dohodnout, kde bude kdo z dobrodruhů spát. V salaši se vyspí kromě Brzoty již pouze jeden člověk, a to na slamníku určeném pro psa, jenž bude celou noc hlídat venku. Další člen výpravy může nocovat na seníku za bačovnou. Tito

dva budou mít zajištěn kvalitní odpočinek v suchu a bezpečí a mohou si doplnit všechny zdroje. Ostatní družiníci získají spánkem jen tři zdroje, protože venku je vlhko a při zemi se ještě drží chlad.

... a jedna navíc (Stařík na skále)

Pokud bude Průvodce chtít, může kdykoliv v průběhu cesty z Bojanova na salaš přidat příhodu se starým bačou Zaboném, která by měla mít spíše humorný charakter. Družina jej uvidí krčit se ve výklenku na skále vysoko nad cestou. Vydal se totiž zachránit ovci, která se mu zatoulala, utrl se pod ní převis a teď visí kus pod ním, kde se náhodou zachytila na skalním výstupku s malým stromkem. Stařík slezl kus za ní, ale dostal strach a teď se nedokáže dostat k ní ani zpátky. Dobrodruzi jsou pro něj vysvobozením. Bohužel je poněkud hysterický a trvá na tom, že v první řadě je třeba zachránit ovci, o níž mluví zásadně jako o „Barunce“.

Pokud dobrodruzi dostanou ovci i bláznivého staříka nějakým způsobem od bezpečí (tělesná, případně duševní zkouška), vyptá se jich Žaboň, kam míří. Jestliže se hrdinové zmíní o Brzotovi, varuje je, že to je lakomec, který je nejspíš ani starým chlebem nepohostí. Ale poslední dobou mívá prý bolesti v zádech, a to je pak povolnější. Obzvláště, pokud by mu od revmatu dokázali ulevit. Tak mohou hrdinové získat za svůj dobrý skutek pro vyjednávání s Brzotou výhodu.

VÝPRAVA K BÍLÉMU HRADU

V druhé části dobrodružství by družina měla projít bažinou, kterou obývá nestvůra zvaná mlhovec. První jarní noc asi dobrodruzi stráví poblíž modly, o jejíž návštěvu je požádal Brzota. Druhý den dojde k setkání s dvěma lapky, kteří jako jediní přežili útok dvou obrů na lupičskou skrýš. Jeden z nich je Lišák, ale bude se to snažit utajit. Velmi pravděpodobně bude následovat akce proti obrům Bralovi a Zmarovi, kteří se společně se skřetem Nakradem usídlili na Bílém hradě. Jestliže hrdinové obry zabijí, vyženou nebo přelstí, a zároveň přesvědčí Lišáka, aby jim prozradil, kam ukryl ukradené daně, mohou přijít ke slušným penězům.

Močály v mlze

Druhý den sestupujete od Brzotovy salaše dolů k močálům a opatrně vybíráte mezi pěšinkami, které tu vyslápaly ovce. Na koncích trav pomalu roztává

jinovatka a ti z vás, kteří strávili noc venku, se při pohledu na ni znechuceně otřesou. Ale v průběhu dopoledne vás rozeběře jarní slunce a než dosáhnete močálů, nálada se vám zvedne. Ovšem ne na dlouho. Cesta slatinou je značena jen dřevěnými kůly, místy probílenými a jinde zpřelámanými. Od jednoho ke druhému je zpočátku vidět, ale pak se objeví cáry mlhy a postupně všechno zahalí do bílého závoje. Hrozí vám, že sejdete ze stezky.

Postavy se mohou pokusit cestu najít a udržet. Jde o duševní zkoušku s Ohrožením 3, neboť mlha je nejhustší právě v místech, kde leží další kůl značící stezku, a naopak se často otevírá a řídne tam, kde může cesta svést postavy do bažin. Je tomu tak proto, že mlhu ovládá běs, který v močále žije. V tomto okamžiku pouze spřádá mlhu a doufá, že dobrodruzi v ní zbloudí sami, zapadnou do bahna a on získá jejich duše takřka bez boje. Jestliže alespoň jeden z hrdinů uspěje v hoďu nebo se vyčerpá, nalezne znovu ztracený směr a běsův plán tak zhatí. V takovém případě budou postavy začínat nadcházející střet s Ohrožením 2. Jestliže cestu ztratí, ocitnou se jen na malém ostrůvku uprostřed nejisté půdy a již prvnímu běsovu útoku budou čelit s Ohrožením 3.

Tvor, který postavy napadne, se nazývá mlhovec. Jde o běsa podobného vodníkovi, který žije v bažinách a kalných jezerech. Jeho zbraní je matení a strach, přičemž dokonale využívá prostředí močálů.

Neutká se s družinou přímo. Místo toho se bude snažit postavy vyděsit strašlivým skřehotáním přicházejícím odněkud z mlh. Zjeví se jako nezřetelný stín na samé hranici viditelnosti a bude na poutníky kývat, bez hlesu je lákat k sobě. Zaútočí-li hrdinové, sešle na ně hustou mlhu. Nebo vyvolá s pomocí magie vody cákání běžících nohou všude kolem družiny, aby její členy zmátl a přinutil je vkročit na nepevnou půdu. Vodní magií může rozmočit dokonce i pevnou půdu přímo pod jejich nohama. Zasáhnout mlhovce vrhem nebo střelbou bude vzhledem k husté mlze náročné (náročnost 1) a on bude na takové pokusy reagovat uhybáním a vsměšným chechotem.

Některé akce mlhovce budou mít za cíl postavy pouze vyděsit nebo zmást (a zvýšit jim tak Ohrožení). Cílem jiných však bude navíc přimět je vstoupit na nejistou půdu. Pokud se to zdaří, bude se močál chovat jako nástraha, která v každém kole vykoná proti tomu, kdo v močálu stojí, akci prostředí spočívající v propadání se do bahna. Ta automaticky

uspěje a zvýší cíli Ohrožení, nepodstoupí-li úspěšně výzvu (na niž musí vynaložit iniciativu nebo manévr obrana – podrobněji je to popsáno v pravidlech hry v oddílech Konflikt a Manévry). Po několikerém takovémto zvýšení Ohrožení postava utone. Orientačně si můžete představit, že hrdina se při prvním zvýšení Ohrožení propadne do bažiny po kolena, při dalším po pás, při třetím po krk a při čtvrtém zmizí v bahně úplně. Kdykoliv během této doby může podniknout akci, jejímž cílem bude, aby se dostal zpět na pevnou zem (a snížil si zároveň Ohrožení). Pokud je nicméně v bahně po krk, můžete stanovit, že se již sám vyprostit nedokáže, a přidat proto navíc podmínku, že společně s ním musí uspět ve zkoušce ještě jedna další postava, která mu pomáhá (například podáním ruky nebo kůlu). Pro postavu propadající se do bahna budou takřka všechny tělesné akce buď náročné, nebo dokonce nemožné.

Postav ale bude přesíla, takže by si měly s mlhovcem nakonec poradit. V zásadě stačí, aby jej jakkoliv výrazněji ohrozily, a mlhovec se raději stáhne a počká si na méně nebezpečnou kořist. Průvodce tedy rozhodně nemusí vyčerpát celou jeho Sudbu. Není z ní dokonce potřeba utratit ani bod a Průvodce může ohlásit ústup nestvůry ze scény, pokud se například hráčům v hodech příliš nedařilo, družina je v zoufalé situaci a jednomu z hrdinů se konečně podaří alespoň jedna úspěšná akce proti mlhovci.

Společně s děsivým stvořením, které vás tak potrápilo, mizí rychle i mlha, jež vás celou dobu obklopovala. Náhle je vidět, že je jasný den, ačkoliv slunce je na obloze skryto za mraky, a že v dálce před vámi se znovu zvedají kopce a horské hřebeny. Tam vás čeká suchá tráva a pevná zem, takže se rychle vydáváte tím směrem a snažíte se držet kůly značících stezku.

Jestliže naopak hráčům štěstí přálo, mlhovec celou svou Sudbu vyčerpá a družině většina zdrojů zůstala, mohl běs z pomstychtivosti na útěku zlákat kůly, takže družina bude muset podstoupit ještě jednu duševní zkoušku na udržení cesty bažinami.

Noc pod modlami

Když už se blíží tma, konečně opouštíte močál a spatříte na skále nad vámi trčet proti zešeřelé obloze tři vztyčené modly. Vystoupáte po kamenech až k nim a v mizejícím světle vidíte, že jsou vytesány ze dřeva a místy zdobený a zpevněný mědí. Kolem se válí

různé staré obětiny – keramické nádoby, nábrdelníky z kamínků, sušené byliny i kosti zvířat. Některé z nich vypadají, že je sem někdo přinesl dnes. Možná to byli bačové ze sousedství, snad divoženky ... nebo dokonce to stvoření z mlh, které vás napadlo. Kdo to může

vědět? Každopádně vaše poslání bude jednoduché splnit – do každé z model je zatlučeno několik dřevěných kolíků, na něž lze zavěsit přívěšky, talismany a amulety, jako je ten Brzotův. Otázka pouze zní, zda budete chtít být při tom, až do něj začnou se západem slunce vstupovat prastaré síly.

Postavám pod modlami nic nehrozí. Naopak, zaříkávač zde může vykonat svůj obřad ukládání zdrojů do rituálního předmětu. Jde totiž o zřídlo se silou 3, a i když je svátek rovnodennosti, a je tudíž možné na jakémkoliv místě uložit do kouzelnické hole či jiného rituálního předmětu až pět zdrojů, Průvodce může zaříkávači přiznat určité výhody, pokud provede obřad přímo zde na zřídle. Například je možno mu snížit Ohrožení při pokusu o uložení zdrojů na 1, nebo dokonce prohlásit, že akce je samozřejmá, a nechat jej uspět bez houdu. Případně se může Průvodce s hráčem dokonce dohodnout, že tři z pěti ukládaných zdrojů (což odpovídá síle zřídla), může zaříkávač získat rituálem přímo ze zřídla samotného, takže namísto tří dávek surovin za tři groše může vyčerpat tři duševní zdroje a uložit je do předmětu. Každopádně večer pod modlami by měl být magický a nezapomenutelný.

V okamžiku, kdy slunce kleslo za obzor, máte pocit, jako by se od model ozývalo šepotání starých a vyprahlých hlasů. Zdá se, jako by uvnitř v idolech hořel oheň, protože prasklinami v jejich dřevěných tělech prosvitá mihotavá záře plamenů. A vítr, který se ihned po setmění zvedl, je mrazivý a točí se v pomalých vírech kolem pahorku, na němž stojíte. To vše ale po chvíli utichne a zůstává jen pocit, že je tu s vámi jakási věčná síla sahající až někam ke kořenům hor.

Noci jsou stále mrazivé, takže postavy si spánkem mohou doplnit pouze tři zdroje, obzvláště pokud budou navíc držet hlídky. Jestliže si ale některý z členů družiny postaví stan nebo přístřešek a spí v něm přikrytý houní bez přerušení celou noc, lze to případně podle dohody hráčů považovat za kvalitní odpočinek.

Setkání s lapky

Celé dopoledne jste se vlekli do prudkého kopce. Když se oblédnete, vidíte dole pod sebou skalku s modlami a zdá se vám, jako by utekla celá věčnost od chvíle,



kdy jste si tam ráno sbalili své torny. Konečně vás kroky přivedou až pod vrchol kopce, který se podle Brzotova popisu jmenuje Větrov a měli byste z něj již spatřit zříceninu Bílého hradu. Jenže co to? Zpoza vršku stoupá dým táborového ohně.

Na Větrově sedí v závětrí pod malou skalkou dva lapkové – Lišák a Křivoska. Včera večer na svátek rovnodennosti se všech pět loupežníků na Bílém hradě dost opilo, a to včetně hlídky. V noci je napadli dva obři a většinu lapků ubili ještě ve spánku. Lišákovi se podařilo vyvážnout bez zranění, Křivoskovi zlomila rána obřího kyje ruku. Lišák mu ji ráno nouzově ošetřil dlahou z větví, kusu haleny a provazu. Teď opékají na ohni králíka, pozorují Bílý hrad a přemýšlejí, zda by se tam mohli vrátit pro nakradené stříbro, nebo jestli je to příliš nebezpečné.

V této části dobrodružství mají hráči možnost vyzkoušet si pravidla pro zvláštní typ konfliktu – *překvapení*. Dobrodruzi se jistě budou chtít nenápadně přikrást k těm, kdo na Větrově táboří. Možná se jim dokonce podaří vyslechnout část lapkovského rozhovoru, což jim může v dalším vyjednávání hodně pomoci.

Všichni, kteří se budou k lapkům plížit, tedy podstoupí *zkoušku* (čím více lidí se plíží, tím větší je šance, že něco selže). Ohrožení bude běžné, tedy 2. Jestliže kdokoliv z vyzvědačů v hodu neuspěje a nevyčerpá se, prozradí se. Průvodce pak uváží, jak se tento neúspěch ve hře projeví. Postavy samy například mohou zaslechnout, že někomu zapraskala pod nohou větvíčka, že vyplašil bažanta, který s kejháním vzlétl z trávy, nebo že dokonce kýchl. Lapkové se v takovém případě asi dají na útěk (sníží si Ohrožení, akce bude samozřejmá) a celý *konflikt* se změní v jejich pronásledování. Lapkové budou pronásledovatele mást, neboť znají místní terén. Nejspíš se rozdělí, budou se snažit zmizet v bludišti roklí nebo se skryjí a nechají pronásledovatele přeběhnout kolem.

Druhá možnost, jak chápat neúspěch plížící se postavy ve zkoušce, je, že lapkové nedají nic najevo a na vetřelce si počíhají. Pak se mohou pokusit postavu či postavy zajmout a s ostatními hrdiny vyjednávat o jejich propuštění.

Jestliže překvapující dobrodruzi uspějí, lapkové budou muset podstoupit *výzvu*. Dosáhne-li v ní alespoň jeden z nich úspěchu, zaznamená vetřelce a může upozornit i svého druha, ale až v okamžiku,

kdy již bude na útěk pozdě. Obě strany nastávajícího konfliktu si tedy normálně hodí na iniciativu a vítěz ohlásí akci, na niž mohou ostatní reagovat. Chování lapků bude záležet na tom, co uvidí. Spatří-li osamělého zvěda, mohou se jej pokusit dopadnout. Jestliže se na skalce nad nimi objeví přesila dobrodruhů, zkusí jim navzdory nepříznivé situaci uniknout do skal, nebo si je alespoň držet od těla kameny z praku a šipy z luku.

Jestliže ani jeden z lapků ve výzvě neuspěje (Průvodce si špatně hodí a nebude čerpat Sudbu), budou zcela překvapeni, postavy získají iniciativu a mohou se pokusit o jakoukoliv akci, například skočit lapkům na záda a chytit jim ruce, omráčit je nebo vystřelit po nich šíp. Cíl akce může reagovat protiakcí jako obvykle, ovšem v drtivé většině situací bude dávat smysl pouze taková akce, kterou si zachrání kůži (a sníží Ohrožení). Jen výjimečně může v takovéto situaci překvapený lapka nějak ohrozit překvapujícího dobrodruha, protože vinou neúspěchu ve výzvě je hrdinovou akcí zcela zaskočen a může na ni reagovat až v poslední chvíli.

Hráči ale získají vůbec nejvíc tím, když pouze nechají své hrdiny vyslechnout lapkovský rozhovor.

Příplížili jste se až na malou skalku, v jejímž závětrí se choulí u obýnku dva lapkové. Nad plameny opékají králíka a teskně vyhlížejí směrem ke zřícenině hradu ležící na svahu naproti přes údolí. Jeden z nich je malý huběňour s tesákem u pasu. Druhý je urostlejší, vousy má divoce rozježené a nožem zamýšleně bodá do králíčí kůže ležící na zemi. O skalku má opřeno kopí a vedle nohy položený krátký lovecký luk, oblečený je v prošívané zbroji pokryté fleky a záplatami. Zřejmě byl nedávno zraněn, protože má ruku sevřenou v primitivní dlaze z větví.

„Škoda, že nemáme Janka,“ povzděchne si zrzavý strážník. „S ním bych si na to troufal, byl vazba.“

„Janka dostali prvního,“ odpoví vousáč. Chvilí je ticho.

„Parchanti,“ dodá nakonec a vidíte, že otrá z umoloušané tváře slzu. „Rozmázli mu kyjem hlavu na kaši.“

„Já vím,“ řekne huběňou včasně. „Taky mám strach. Jenže bez peněz jsme v koncích. Když nezaplatíme rychtářům okolních dědin tolik, co loni, udají nás vladykovi. Musíme se tam vrátit.“

„Tak něco vymysli,“ prohlásí vousáč rezolutně a oba psanci se odmlčí.

Jestliže hrdinové tento rozhovor vyslechnou a nebudou chtít, aby o tom lapkové věděli, musí se ještě z místa potichu odplížit. I to bude nejspíš vyžadovat hod na překvapení, který rozhodne, zda lapkové postavy nezaslechli či nezahledli během toho, co se vzdalovaly. Nakonec ale zřejmě dojde ke *konfliktu* s lapky a ten může skončit různými způsoby, které budou mít odlišný vliv na další průběh dobrodružství.

Pokud oba lapkové zemřou, postavy přijdou o odměnu vypanou na živého Lišáka a mnoho se nedozvědí ani o přepadení Bílého hradu a o tom, že tam nyní sídlí dva obři. Také jen stěží naleznou skryš s ukradenými daněmi. Zabít lapky tedy není příliš dobrý nápad.

Jestliže Lišák s Křivnoskou uniknou, bude výsledek podobný, jen s tím rozdílem že mohou postavy tajně sledovat a Průvodce je může ve vhodné chvíli vrátit zpět do děje. Dobrodruzi si jich mohou náhodně povšimnout, lapkové se mohou družinu pokusit v noci okrást a podobně.

Zvítězit nad družinou by snad lapkové neměli, na to jsou příliš zbědovaní a je jich málo. Kdyby k tomu však přece došlo, téměř určitě hrdiny nezabijí, naopak se je budou snažit využít jako spojence k výpravě do Bílého hradu.

Nejzajímavější případ nastane, jestliže postavy budou s lapky vyjednávat – ať už proto, že je zajmou, nebo že naopak lapkové zajmou vyzvědače družiny a budou je držet jako rukojmí. Lišáka by měl v takovém případě Průvodce hrát jako družného, příjemného chlapíka, který se snaží postavám vmluvit do přízně a učinit z nich své spojence. Ve skutečnosti je za tím samozřejmě jeho vychytralost. Naopak Křivnoska je málomluvný, zachmuřený a nechává vyjednávání na Lišákovi. Je totiž dost jednoduchý a je si vědom toho, že by se mohl snadno podřeknout.

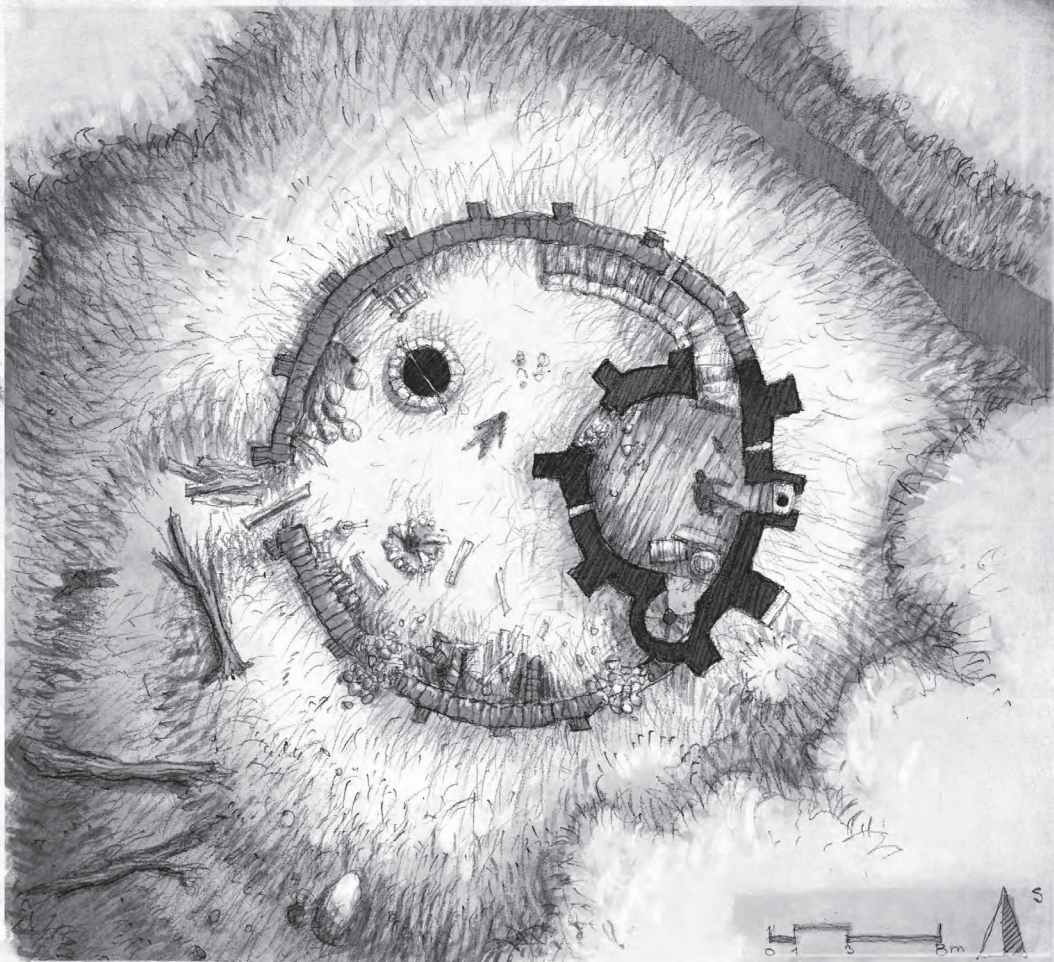
Lišákovým cílem bude – přinejmenším zpočátku – utajit, že je hledaným vůdcem bandy, bude se proto vydávat za řadového lapku. Bohužel pro něj první jméno, které mu vytane na mysli, je to, o němž se před chvílí bavil s Křivnoskou. Prohlásí tedy, že se mu říká Janek. Jestliže postavy slyšely, co si lapkové povídají, mají vyhráno – pro Lišáka bude nemožné je oklamat. Pokud postavy netuší, že Janek je ve skutečnosti mrtvý lapka, kterému obři rozbili hlavu, mohou i přesto klást Lišákovi řadu nepřijemných otázek. Například jeho zrzavé

vlasy mohou být usvědčující. Lišák ovšem bude tvrdit, že jejich mrtvému vůdci se neříkalo Lišák kvůli barvě vlasů, ale kvůli tomu, že byl lstivý a vychytralý. Zda nakonec se svou klamavou taktikou uspěje, to bude záležet na hráčích.

Každopádně lapkové mají podobný cíl jako dobrodruzi – vydat se zpět do Bílého hradu a získat uloupené daně. Bohužel, pověsti o výši lupy jsou poněkud nadsazené, jak již víme. Šlo o tři kopy (180) grošů. Lapkové si sice schovávali nějaké peníze i z minulých přepadení, ale museli také platit rychtářům horských obcí, aby si je naklonili, takže všeho všudy mají v truhle okolo dvou set grošů. Možná jim to postavy neuvěří a budou se snažit prokouknout, zda se nejedná o lež. V tom případě platí stejné zásady jako při odhalování Lišáka.

Spor asi nastane o to, jaký podíl z této částky by měl připadnout Lišákovi s Křivnoskou a jaký družině. Lišák by nejradši získal pro sebe a svého druha polovinu toho, co si „pocitvě nakradli“, ale spokojí se v krajním případě i se čtvrtinou. Lapkové nedrží nijak zvlášť při sobě – nejsou to přátelé, dohromady je svedly spíš okolnosti. Družina toho může využít a například nabídnout Křivnoskovi propuštění výměnou za informace. Křivnoska tuší jen přibližně, kde je poklad na Bílém hradě zakopán, neboť toto tajemství si pro sebe střežil Lišák. Může ale družině výměnou za příslib svobody potvrdit, že jeho společník je skutečně hledaný vůdce bandy. Podaří-li se pak hrdinům zahnat Lišáka do kouta a pohrozit mu, že ho vydají katovi, trochu změkne. Určitě ale ještě zkusí dostat hrdiny do úzkých. Když ho totiž předají spravedlnosti, těžko si budou moci nechat uloupené daně. Ty totiž stále patří vladaři a Lišák by pochopitelně při výslechu prozradil, že je dobrodruhům vydal. Pouze v případě, že hrdinové vymyslí nějaký chytrý protitah, bude ochoten jim ukázat úkryt peněz jen za to, že jej propustí na svobodu a dají mu pár grošů, aby se mohl alespoň nějak protlouct. Jinak bude trvat na čtvrtině.

Dodejme na závěr, že setkání s lapky se může odehrát i jinak. Hrdinové jistě vyráželi na cestu od Brzoty s nějakým plánem. Mohli například rozdělat během noci pod modlami oheň, u něhož část družiny dělala záměrně hluk, zatímco ostatní číhali na lapky ve tmě okolo. Průvodce by se měl nápadům hráčů přizpůsobit. Lišák s Křivnoskou sice po úniku z Bílého hradu asi nebudou chtít



nikoho okrást, ale z opatrnosti se mohou k ohni připlížit, aby zjistili, o koho se jedná. A jelikož zajetí lapků je z hlediska příběhu žádoucí, Průvodce si vůbec nemusí házet na to, zda si náhodou včas nevšimnou připravené pasti. Neměl by také vyčerpávat Sudbu kvůli jejich případným neúspěchům při plížení, neboť bude jen dobře, když se lapkové prozradí a vypukne honička či bitka.

Bílý hrad

Před sebou vidíte na kopci rozvaliny hradu. Zbytek věže trčí k nebi jako vykotlaný zub a v hradbách je řada děr a pobořených míst, kudy se dá vstoupit. Z nádvoří stoupá dým a vítr k vám přináší vůni plápolajícího dřeva a vařeného masa.

Bílý hrad v noci obsadili dva horší obři jménem Bral a Zmar. Mozkem celé operace byl ale ve skutečnosti malý skřet Nakrad, který obrům na jednu stranu posluhuje, na druhou stranu je to on, kdo vymýšlí, co mají udělat. Obři v tuto chvíli nejsou na hradě. Vydali se z Nakradova popudu na obhlídku terénu. Naštěstí pro postavy vyrazili na druhou stranu, než odkud družina přichází. Na hradě je tedy Nakrad sám, přičemž vaří v obrovském kotli rozporcovanou mrtvolu jednoho ze zabitých lapků. Obři jsou totiž lidožraví.

V této fázi dobrodružství už se nedá přesně odhadnout, jak se výprava vyvine. Družina možná přichází ke zřícenině a má s sebou Lišáka s Křivnoskou, kteří jí mohou načrtnout primitivní plánek a ukázat, kudy lze do hradu nejlépe vstoupit. V takovém případě se dá předpokládat, že družina za pomoci lapků naplánuje akci, jejímž výsledkem má být získání peněz s co nejmenším rizikem.

Možná ale hrdinům lapkové unikli, takže ti vůbec netuší, že v ruinách nyní přebývají dva obři. Ať tak či tak, dobrodruzi skoro určitě nevědí o skřetovi, protože toho si žádný z lapků při nočním přepadení nevšiml. Přítom právě nebezpečí, že skřet unikne a varuje vracějící se obry, je jedním z největších rizik celého dobrodružství. Opět tedy nejspíš přijdou ke slovu pravidla pro *překvapení*. Postavy ovšem nejprve musí obhlédnout situaci.

Na nádvoří poblíž studny vidíte zohavenou mrtvolu jednoho z lapků. Byl zřejmě ubit nějakým masivním předmětem. Na protější straně pod hradbami stojí na venkovním ohništi obrovský kotel a něco se v něm vaří.

V celém hradu nepozorujete žádný pohyb. Až po chvíli vyjde z věže bezstarostným krokem malý svrasklý skřet, který nese obrovskou naběračku a slavnostně jde ochutnat vývar v kotli, jenž je zřejmý jeho dílem.

Dalším pozorováním mohou postavy dojít k závěru, že obři na hradě buď nejsou, nebo se skrývají ve věži. Jejich protivníkem v tuto chvíli bude tedy pouze malý skřet Nakrad. Když se postavám podaří k Nakradovi, který neustále přechází mezi věží a ohništěm, nenápadně připlížit a skočit na něj nebo po něm vystřelit, může Průvodce udělat celou scénu velmi dramatickou, když vyčerpá Sudbu. Skřet se může dát na útěk a předstírat, že chce křikem probudit obry, aby postavy zaváhaly a on získal čas zmizet. Může kličkovat a prolézt nějakou malou dírou, aby získal nad pronásledovateli výhodu nebo si snížil Ohrožení. Pak nebude snadné jej dostat a hráči mohou zažít horké chvílky, než jej hrdinové konečně dopadnou.

Bude-li Nakrad zajat, ukáže se, že téměř nehovoří lidskou řečí, ale pouze chrchlavým skřetím jazykem. Trochu sice rozumí, co mu lidé říkají, takže se s ním nějak domluvit lze, ale sám ovládá jen několik slov. Aby si zachránil život, bude ale ochoten spolupracovat a splnit jednoduché pokyny. Postavy jej mohou využít k nastražení léčky na obry, například proto, aby je někam nalákaly. Měly by si ale dát pozor, protože Nakrad je zákeřný, a pokud bude mít pocit, že dobrodruzi nemohou obry porazit, využije raději příležitosti, aby je varoval a přeběhl zpět na jejich stranu. Je proto lepší poradit si bez něj nebo jej mít stále na mušce.

V krajním případě může Nakrad družině uniknout a zmizet v okolních lesích. Pak může předem varovat Brala se Zmarem, že v jejich brlohu jsou ozbrojení cizinci. To by postavám řádně ztížilo situaci. I kdyby totiž družina s sebou měla Lišáka, který jí může prozradit úkryt peněz, totiž je v tom, že truhlice s daněmi je zakopána v jednom místě pod hradbami, a to pěkně hluboko (pár grošů na běžné výdaje měli lapkové uschováno ve věži). Získat ji bude práce na několik hodin, a do té doby se obři zcela jistě vrátí.

Přicházejí Bral a Zmar

Pokud postavy vyslechly lapky a podařilo se jim chytit Nakrada, neměly by být návratem obrů zaskočený. Právě naopak, mají dost času nalíčit nějakou

past. Probereme si proto nejprve ty nejobvyklejší způsoby, jakými se hrdinové mohou snažit připravit se na boj s obry a získat předem nějakou výhodu.

Jako první léčka se nabízí nalít jed do kotle, v němž se vaří loupežnická mrtvola. Obři jistě budou mít po návratu hlad. Otázka samozřejmě je, jestli nepojmou podezření, když nenajdou na hradě Nakrada. Možná to ale postavy zařídí tak, aby Nakrad na hradě byl, ovšem pod hrozbou šípu v zádech se neodvážil obry nijak varovat. Každopádně bylo by třeba, aby dobrodruzi buď měli jed zakoupený už z dřívějška, nebo aby mezi nimi byl mastičkář, který jej připraví, přičemž v takovém případě se použijí pravidla pro výrobu jedů (které jsou určitým druhem nástrah).

Samotné nalíčení jedu lze provést jednoduše tak, že se jed nalije či nasype do kotle. Lepší ovšem je pokusit se jej zamaskovat – to může udělat kdokoliv, ale mastičkář si bude moci k hodu v této zkoušce připočítat úroveň svého povolání, neboť maskování

jedů patří mezi jeho dovednosti. Úspěšné zamaskování jedu znamená, že se podařilo zakrýt slabinu této nástrahy. Jestliže se obři rozhodnou jídlo sníst, nebudou v takovém případě moci podstoupit duševní *výzvu* na smysly na včasné odhalení jedu, a to ani kdyby měli podezření a důkladně jídlo zkoumali. Odhalení úspěšně zamaskovaného jedu pro ně bude nemožné. Samozřejmě si ale stále budou moci házet na tělesnou *výzvu* spočívající v odolání účinkům jedu. Aby jed dokázal obry usmrtit nebo jinak vyřadit (uspat, ochromit), musela by jeho síla být stejná jako hranice jejich Těla, tedy 7, nebo vyšší. Pouze v tomto případě může mít jed silný účinek, jestliže mu obři neodolají. Bude-li jeho síla menší, a obři neuspějí ve *výzvě*, pak jim alespoň zvýší Ohrožení (může způsobit křeče, bolesti nebo slabost údů). I to může být pro postavy dobrým zahájením *konfliktu*. Jestliže obři jed objeví, protože jej postavy nezamaskovaly a obři pojali podezření kvůli nepřítomnosti Nakrada, a zejména v případě, že obři jej sice po-



zřeli, ale odolali jeho účinkům, pravděpodobně se rozozří, budou bít svými kyji do země a hledat po celém hradě traviče.

Další možností je, že postavy nachystají na obrý past, do které se je pokusí vlákat. Nestihnou asi před příchodem obrů vykopat jámu (to by rovnou mohli vykopat daně a utéct), ale na zchátralém hradě je samozřejmě řada míst, která lze s drobnými úpravami k nachystání léčky využít. Především je zde studna, kterou je možno zakrýt a využít místo jámy. Slabinou samozřejmě bude, že obři si umístění studny mohou pamatovat. Dále je možno narušit hradbu, která i tak v některých místech hrozí zřícením, a obrý pod ni vlákat a shodit ji na ně. Obdobnou roli mohou splnit suché kmeny stromů, které se válejí před hradem, lze je nalíčit nad bránu a na obrý je při průchodu svrhnout. Slabinou této nástrahy může být, že chvíli trvá, než se dá tíha kamení či dřeva do pohybu, a to dává obrům čas uniknout. Možná, že postavy vlákají obrý do věže, kde lze najít schody do patra a samotné dřevěné patro, přičemž nařežou trámy tak, aby se pod vahou obrů zřítily. Slabinou může být nutnost naříznout trámy nenápadně, jinak hrozí, že obři nevskočí ani na schody a naopak mohou strhnout podlahu pod nohama tomu, kdo se je snaží nahoru vylákat. Hráči jistě přijdou ještě s řadou dalších nápaditých pastí se zajímavými slabinami.

Tvorba pastí se bude řídit podle pravidel pro výrobu nástrah, kdy síla nástrahy odpovídá ceně použitých surovin a nesmí přesáhnout hranici Duše toho, kdo nástrahu připravil. Příprava nástrahy se řeší jako duševní zkouška. Lze na ni použít dovednost „lovecké pastí“, neboť většinou půjde o jednoduché pastí z přírodních materiálů, byť líčených v prostředí lidského sídla – starého hradu. Budou-li mít obři opravdu vážný důvod k podezření, mohou podstoupit duševní výzvu, která jim umožní odhalit past včas podle její slabiny, takže se jí úplně vyhnou. Jestliže se je podaří do pastí vlákat, mohou stále podstoupit výzvu tělesnou, která jim umožňuje závčas z léčky vyklouznout nebo alespoň zmírnit její následky. I zde platí, že aby nástraha mohla vůbec mít silný účinek, musí její síla být přinejmenším taková jako hranice Těla obrů.

Obecně lze říci, že obrý je snadné přelstít (duševní výzvu na odhalení pastí by měli podstoupit jen výjimečně), ale jsou velmi odolní a těžko se hledá past, která by jim dostatečně ublížila (výzva na odo-

lání pastí je tělesná a také síla většiny pastí se bude porovnávat s hranicí jejich Těla). Snadno se tedy může stát, že obr zapadne do studny pouze nohama a vyškrábe se ven, že mu padající kmeny způsobí jen krvavé boule a modřiny nebo že se z trosek zřícené hradby, která jej zasypala, vyhrabe. Pokud by hráči chtěli obejít vysokou hranici Těla obrů, museli by vymyslet past, jejíž cílovou vlastností je Duše. Tedy takovou, jejímž cílem není obrům ublížit, ale například dostat je do nevýhodné pozice (třeba uvěznit je ve věži).

Každopádně nejpozději do hodiny se Bral se Zmarem vrátí.

Lesem za hradbami se ozývají těžké kroky a halasné výkřiky. Každému, kdo je slyší, musí ztuhnout krev v žilách, protože hlasy jsou hluboké, dunivé a znějí jako blížící se bouře. Občas se ozve zaprástění větví. Buď se obři prodírají vzrostlými stromy tak, jako se člověk prodírá křovím, nebo možná lámou haluze jen tak pro radost.

Jelikož souboj s obrý má být vyvrcholením celého dobrodružství, nebylo by asi dobré, aby oba zemřeli jedem nebo zavalení kamením. Takovýto hladký průběh celé akce by nedal postavám pocit hrdinství a nebyl by hoden zapamatování či dokonce opěvování v písních. Na druhou stranu, hráče by jistě nepotěšilo, kdyby past, jejímž vymyšlením a popisováním strávili spoustu času, sklapla naprázdno, protože ji obři včas odhalili. Toto může hodně ovlivnit Průvodce tím, jak použije Sudbu ve výzvách, které budou obři podstupovat. Měl by hráčům dopřát částečný úspěch (například jen jeden z obrů zemře na otravu, oba obři budou zavaleni, ale z trosek zřícené hradby se vyhrabou se zvýšeným Ohrožením a podobně), ale zároveň by měl použitím Sudby zabránit tomu, aby jed či past zahubily, uspaly nebo omráčily oba obrý.

Boj samotný by měl být velkolepým zakončením výpravy. Vůbec nebude na škodu, když se při něm zřítí pod ranou kyje nějaká ta zeď, když vezmou za své dveře do věže, beztoho již vyvrácené, nebo když někoho z hrdinů bude potřeba křisit z bezvědomí. Obři mohou v záchvatech vzteku zstrašovat útočníky řevem a údery kyjem do země, zahánět je vrháním balvanů vyrvaných z hradeb, ba mohou použít i měděný kotel s vývarem z mrtvého lapky jako zbraň. Na konci bitky by pokud možno

nic na nádvoří Bílého hradu nemělo zůstat na původním místě a každý ze zúčastněných by měl mít nějakou tu jizvu.

Pokud by chtěl Průvodce ihned pokračovat v dobrodružství, může určit, že zhroucení některé zdi nebo obří údery do země otevřely vstup do sklepení hradu, jehož vchod je už celé roky zasypaný. Už v Bojanově mohli dobrodruzi zaslechnout pověsti o tom, že pod hradem jsou spletité chodby, kasematy a ukryté poklady z doby vlády knížete Orlanda. Takové podzemí ovšem nejspíš bude plné starých pastí a knížecí poklad mohou dodnes strážit kostlivci či duchové.

... a jedna navíc (*Loupežníkův duch*)

Kdykoliv v průběhu cesty k Bílému hradu může Průvodce podle chuti přidat navíc příhodu s duchem jednoho z mrtvých lapků. Zjeví se celé družině nebo jen jednomu z jejich členů, nejlépe v noci nebo v mlze, případně může na někoho pokynout

z nějaké jeskyně, kolem níž budou procházet. Říká si Patriarcha a je to bývalý mnich, který se dal k loupežníkům. Nyní touží po tom, aby jeho tělo bylo řádně pohřbeno do země a nad hrobem aby byla navršena malá mohyla z kamení. Za to slíbí hrdinovi nebo hrdinům, že jim prozradí úkryt jisté cennosti, kterou získal během jednoho přepadení kočáru a zatajil ji svým kamarádům.

Tato příhoda má hráčům malinko zkomplikovat situaci. Patriarcha byl z lapků nejtlustší, a proto se právě jeho tělo vaří nad ohněm, když družiníci dorazí na Bílý hrad. Pokud budou chtít postavy dodržet dohodu s duchem, nemohou samozřejmě nechat tělo sežrat obry, tudíž nepřipadá v úvahu léčka s nalitím jedu do kotle. Postavy tak budou muset vymyslet jinou past. Odměnou za tuto komplikaci jim bude skvostný šperk ukrytý v jedné dutině ve zdi věže, kterou jim duch ukáže, jakmile jeho tělo spočine pokojně v zemi. Ve skrýši najdou náhrdelník v ceně dvou kop (120) grošů.



KRÁLOVSKÉ DĚLENÍ

Až si družina nějak poradí s obry, nastane čas konečně v klidu vyzvednout poklad. To si vyžádá dvě až tři hodiny usilovné práce s rýčem, který mají lapkové ukrytý ve věži. Je možné, že během kopání lupu padne tma. O to působivější vyzvednutí peněz bude.

Ve světle loučí konečně ten z vás, kdo se právě obání rýčem, narazí na okované víko trublice. Když odbrabe hlínu kolem, uvidíte před sebou zcela zřetelně kovaný erb vládnoucího knížete. Při pohledu na tento znak nejvyšší autority v zemi vás trochu zamrazí. Jestliže si uloupené daně ponecháte a někdo se o tom dozví, velmi pravděpodobně se stanete stejnými psanci, jakými jsou Lišák s Křivoskou. Kdokoliv vás bude moci beztržně zabít a každý se bude bát poskytnout vám přístřeší. Namísto o hrdinech, o vás budou mluvit jako o zločincích. Stojí ta bromada grošů za takové riziko?

Odpověď na tuto otázku je ve vašich rukou. Výprava k Bílému hradu totiž v tomto okamžiku končí, a co bude následovat, záleží již jen na vaší fantazii.

Hráči se na jednu stranu mohou uklidňovat tím, že není nikdo, kdo by jejich postavy udal. Lišák ani Křivoska k tomu nemají důvod, jestliže dostanou dohodnutý podíl. Samozřejmě pokud je někdo chytí, dá na mučidla a bude se je na osud knížecí truhlice vyptávat, jistě vyzpívají vše, co vědí. Vyšetřovatelé jim však ani v takovém případě nemusí uvěřit. Pokud jde o ovčáka Brzotu, ten by sice mluvit mohl, ale ví jen to, že se hrdinové vypravili k Bílému hradu. Stopy, které na zřícenině zůstanou, ale budou svědčit spíše o tom, že lapky (a možná i mladé dobrodruhy) napadli obří, a i když se lapkům podařilo dva z nich zabít, zbývající je zřejmě ubili a sežrali je.

Na druhou stranu, pokud by Průvodce chtěl motiv lapkovské kořisti dále rozvíjet, může určit, že v truhlici se nenacházejí pouze peníze, ale také několik věcí, které lapkové ukořistili při minulých případech – stříbrný medailon, flakónek s neznámou tekutinou, zbraň s erbem na záštítě či hlavici a podobně. Pak už jen stačí, aby si některý z hrdinů jeden z těchto předmětů nechal, a o námět na další dobrodružství je postaráno. V nejbližším městě mu může například dopadnout na rameno těžká ruka a cizí muž se vzápětí otáže:

„Smím se zeptat, odkud máte tu dýku s erbem, pane?“

Ovšem než se vrhnete do dalších dobrodružství, zbývá ještě poslední tečka – rozdělení zkušeností. Čtyři body za účast dostane každý. Ale musíte si společně odpovědět na otázku, zda si jednotliví hráči zaslouží také dva body jako odměnu za vyniknutí v některé ze tří kategorií, které si sami zvolíte (více o tom v kapitole Zkušenosti a zlepšování postavy na straně 216).

Využijte přidělování těchto bodů zkušenosti k tomu, abyste si připomněli nejlepší a nejzábavnější okamžiky příběhu, zajímavé akce jednotlivých hrdinů i dobré nápady hráčů při řešení problematických situací. Průvodce by se měl snažit získat od hráčů informace o tom, co se jim líbilo a co nikoliv. A před rozchodem domů se samozřejmě dohodněte, kdy se sejdete příště. S DRAČÍM DOUPĚTEM vás totiž čeká ještě mnoho hodin zábavy... tak si je užijte.

Břech (venkovský rováč)

Charakteristika: 1 (zejména hrubá síla a pěší boj beze zbraně proti lidem a zvířatům)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 2, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Zápasník, Silák, Hlava nehlava* (všechny tři najdete u bojovníka)

Harald (trpaslík, bývalý dobrodruh)

Charakteristika: 3 (zejména lámání kamene, pití piva a hrdinské historky ze starých časů)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Játro ze žuly* (najdete u trpaslíků)

Vlk I. (vůdce smečky)

Charakteristika: 2 (zejména běh, stopování po čichu, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrasování lidí a zvířat, nenápadnost a tichý pohyb v divočině)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 4, Duše 2, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Talenty malé šelmy (zběhlost při obraně svých mládat a je-li vyhladovělý), Boj ve skupině, Vůdce skupiny*

Vlk II. (člen smečky)

Charakteristika: 1 (zejména běh, stopování po čichu, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, nenápadnost a tichý pohyb v divočině)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 4, Duše 2, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Talenty malé šelmy (zbeblost při obraně svých mláďat a je-li vyhladovělý), Boj ve skupině, Člen skupiny*

Vlk III. (člen smečky)

Charakteristika: 1 (zejména běh, stopování po čichu, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrašování lidí a zvířat, nenápadnost a tichý pohyb v divočině)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 4, Duše 2, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: *Talenty malé šelmy (zbeblost při obraně svých mláďat a je-li vyhladovělý), Boj ve skupině, Člen skupiny*

Brzota (ovčák)

Charakteristika: 2 (zejména pasení a stříhání ovcí, příprava sýra a dlouhé hodiny mlčení)

Sudba: 9 (je to lakomec a dokáže jednat zarputile)

Hranice: Tělo 5, Duše 2, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Zarputilost (najdete u lidí), Silák, Hlava nehlava (obě najdete u bojovníka)*

Milbovec

Charakteristika: 3 (zejména běh, pohyblivost, tichý pohyb a skrývání se v bažině, zastrašování lidí, magie vody)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 3, Duše 3, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost magií vody, Zranitelnost (oheň a ohnivá magie), Pán mlhy (vyhrazená dovednost, může zhoršovat soupeřům orientaci nebo se před nimi skrývat pomocí oblaků mlhy a jejich vysíláním určitým směrem), Děs z močálů (při zastrašování a svádění z cesty může používat manévry rozsáhle zdarma)*

Lisák (vůdce lapků)

Charakteristika: 3 (zejména dovednosti lovce, kejklíře a zastrašování vůči zjevně slabším soupeřům)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 3, Duše 4, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Lesní přízrak (najdete u zvěda)*

Pozn.: Oblečený je pouze v lehkém oděvu a škorních, do nichž stihl během přepadení vklouznout, vyzbrojený je tesákem a prakem.

Křivoska (lapka)

Charakteristika: 2 (zejména dovednosti lovce, kejklíře a zastrašování vůči zjevně slabším soupeřům)

Sudba: 5

Hranice: Tělo 3, Duše 4, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: *Lesní přízrak (najdete u zvěda)*

Pozn.: Tělesnou hranici má sniženu, protože je zraněný, což vyrovnává prošívaná zbroj, kterou má na sobě (sleva 1 proti pokusům jej zranit). Vyzbrojen je kopím, u pasu má nůž a přes rameno krátký lovecký luk.

Nakrad (skřet)

Charakteristika: 2 (zejména dovednosti lovce, peší i jízdní boj zblízka i z dálky proti lidem a zvířatům)

Sudba: 3

Hranice: Tělo 2, Duše 3, Vliv 2

Zvláštní schopnosti: *Zaječtí úmysly (při úhybech, únicích, útěcích a ukrývání se může používat posílené manévry), Tichošlápek (najdete u hobitů)*

Bral a Zmar (obři)

Charakteristika: 3 (zejména dovednosti bojovníka a lovce, kromě střelby)

Sudba: 8

Hranice: Tělo 7, Duše 3, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: *Talenty pana domácího (mistr při obraně svého domova nebo území), Silák (najdete u bojovníka)*

Pozn.: Oba obři mají stejné charakteristiky, bojují samozřejmě každý samostatně.

REJSTŘÍK

A

alchymista 79
elixír. 210
třaskaviny, žíraviny
a plynné jedy 208
umělý život 212

B

bojovník 45

C

cena kouzla 166
ceník 148

Č

čaroděj 81
magie ohně 185
magie větru 186

D

délka zbraně 134
dosah kouzla 165
dovednost 157
obecná. 97
vyhrazená 97
druid 67
magie dřeva 192
magie kamene. 190
vodní magie 189
Duše (zdroj) 26, 98

E

elfové 20, 35
elixír 210

H

hadačství 203
hloupě (postih) 125
hobiti 40
hod
znevýhodněný. 93
zvyhodněný 93
hráčská příprava 224
hráčská skupina. 219
hraničář. 62

CH

chabě (postih) 125

I

iniciativa 118

J

jed 183
kontaktní 214
plynný. 208
jizva 101
druhy 127
léčení 128

K

kejklíř. 50
kolo
délka 119
konflikt. 94, 114
kouzelné předměty . . . 141
kouzlo
podmínky pro
provedení 164
výsledek 166
krollové. 42
kvalita nástrojů a ochranných
předmětů 138

L

léčení
jizva 128
zdrojů. viz odpočinek
lektvary. 182
lidé 33
lovec 47
lstivě (manévr) 123
lupič 70
kontaktní jedy. 214

M

mág. 84
magie iluzí. 197
magie mysli 193
magické obrazce . 173, 179
magie 162

dřeva 192
iluzí 197
kamene 190
mysli 193
obrana proti 174
ohně. 185
větru. 186
vody 189
zvírat 200

manévr 94, 122
lstivě. 123
mocně. 123
obrana. 124
přesně 122
rozsáhle 124
rychle 123
mastičkář. 53
jedy 183
lektvary 182
mistrovství 122, 161
mocně (manévr) 123

N

nadání 122, 161
naložení 131
náročnost. 97
nástraha 142
výroba 146
nástroje 132
nepřesně (postih) . . . 125
nouzové suroviny,
nástroje a předměty. . . 145

O

obecná dovednost 97
obnova zdrojů 127
obrana
proti magii 174
obrana (manévr) 124
obrazce, magické 179
odolnost předmětů . . . 144
odpočinek 127
Ohrožení 32, 93, 103
určení míry 104
ochranné předměty. . . 137

omamné látky199
osobnost hrdiny 26

P

peníze147
pomalu (postih)125
pomocník.150
udržování153
získání.151

postava

koncept225
zlepšování.216

postih.125
hloupě.125
chabě125
nepřesně.125
pomalu125

poškození.139

pouto 98

povahové rysy 27

povolání 92

pokročilé

alchymista 79

čaroděj 81

druid 67

hraničář 62

lupič 70

mág 84

šaman 64

válečník 59

vědmák 76

zvěd 73

základní

bojovník 45

kejklíř 50

lovec 47

mastičkář. 53

zaříkávač 56

požehnání178

pravidlo

největšího účinku . . . 95

okamžitosti 95

otevřenosti 95

rozhodování. 95

prokletí178
předměty

odolnost.144

rituální181

spotřební142

výroba145

překvapení120

přesně (manévr)122

R

rasy

elfové 20, 35

hobiti 40

krollové 42

lidé 20, 33

trpaslíci 38

rituál164

rituální předměty. . . .181

rozsáhle (manévr) . . .124

rychlá hra.225

rychle (manévr). . . .123

S

smrt103

specializace161

spotřební předměty. . .142

střet.93, 109

více postav.111

substance171

Sudba.98, 274

radý pro použití . . .278

suroviny145

Š

šaman. 64

hadačství203

magie zvířat200

omamné látky199

T

Tělo (zdroj). 26, 98

trpaslíci. 38

třaskaviny.208

tvorba postavy 19

U

umělý život212

V

válečník. 59

vědmák 76

znamení205

vlastnosti 98

Vliv (zdroj). 26, 98

vodní magie189

vybavení28, 131

výbušniny.208

vyčerpání 99

výhoda 98

vyhrazená dovednost . . 97

výroba předmětů145

výzva93, 113

Z

zaříkávač 56

magické obrazce. . .179

prokletí a požehnání 178

rituální předměty . .181

zběhlost122, 161

zbraň132

délka a dostřel. . . .134

seznam134

zbroj137

zdroje.92, 98

doplnění.127

zkouška.108

zkušenosti215

zlepšování postavy . .216

znamení205

znevýhodněný hod . . .93

zranění94

zvěd73

zvláštní schopnosti . . .92

zvýhodněný hod93

Ž

žiraviny.208

PŘEHLED PRAVIDEL

Základní údaje

Zdroje

Vlastnosti (Tělo, Duše, Vliv), Peníze, Výhoda, Pou-
to, Sudba

Dovednosti

- » **obecné:** o činnost se může pokusit kdokoliv
 - » **vyhrazené:** bez dovednosti je činnost nemožná
- Seskupeny pod povolání a charakteristiky (bonus k hodu dle úrovně 1–5)

Zvláštní schopnosti

Typické jsou specializace, tj.

- » **nadání:** dva manévry v jedné akci
- » **zběhlost:** zdarma 1 z manévru *přesně, mocně a lstivě*
- » **mistrovství:** manévr *přesně, lstivě a mocně* v po-
sílené podobě

Činnosti postav

Obecná pravidla

- » **největší účinek:** pouze největší modifikátor
- » **okamžitost:** platba i účinek ihned po použití
- » **otevřenost:** hráči vědí víc než postavy
- » **rozhodování:** na základě společné dohody hráčů

Akce

- » **samočejmá:** automatický úspěch
- » **možná:** hod + vyčerpání
- » **náročná:** platba za pokus + hod + vyčerpání
- » **nemožná:** pokus nemá smysl

Hod

- » **běžný:** 2k6 + povolání či charakteristika
- » **zvýhodněný:** dvě lepší ze 3k6
- » **znevýhodněný:** dvě horší ze 3k6

Nerohodný hod vyhrává: 1. lepší iniciativa, 2. lepší
nejvyšší kostka, 3. lepší součet kostek, 4. náhoda

Ohrožení

- » **velmi nízké:** 1
- » **běžné:** 2
- » **s komplikacemi:** 3
- » **vážné:** 4
- » **mimořádné:** 5 a více

Na začátku střetu obvykle 2. Vždy nejméně 1.

Vyčerpání

platba za odvrácení neúspěchu, **výše** = Ohrožení po-
stavy, **druh zdrojů** = druh akce postavy (zkouška,

výzva, použití manévru či zvláštní schopnosti)
nebo soupeře (střet)

Jizva

- » **udělená hráčem:** zdroje = úroveň jizvy + 2
- » **následek neúspěchu nebo cizí akce**

Vyhodnocování

- » **zkouška:** akce bez soupeře, cílové číslo 9
- » **střet:** akce proti aktivnímu soupeři, porovnávají se hody
- » **výzva:** odolávání akci prostředí nebo utajeného soupeře, cílové číslo 9
- » **konflikt:** série střetů, zkoušek a výzev, na začátku každého kola se hází na iniciativu

Následky akce

- » **zvýšení Ohrožení** nebo stejně vysoká jizva
- » **snížení Ohrožení** nebo stejně vysoká Výhoda
- » **ulehčení další akce** – např. snížení náročnosti

Protiakce

omezení: 1. brání vykonání akce, 2. nesmí prospívat
útočníkovi ani škodit cíli původní akce, 3. není
rozsáhlá, 4. dopadá buď na útočníka nebo cíl
výhoda: nedá se na ni reagovat

Manévry

- » *přesně:* zvýhodněný hod
- » *mocně:* +1 k vyčerpání soupeře
- » *lstivě:* změna Ohrožení o 2
- » *rychle:* zvýhodněný hod na iniciativu
- » *rozsáhle:* akce proti více cílům
- » *obrana:* protiakce i po využití iniciativy

Postihy

- » *nepřesně:* znevýhodněný hod
- » *chabě:* -1 k vyčerpání soupeře
- » *hloupě:* nedokáže zvednout soupeři Ohrožení
- » *pomalou:* znevýhodněný hod na iniciativu

Odpočinek a léčení

Odpočinek

- » **kvalitní:** doplní všechny zdroje
- » **nekvalitní:** doplní 3 zdroje

Léčení jizev

uplynutí doby, ošetření (úspěšná akce), hojení
(5 zdrojů za jednu úroveň jizvy)

Vybavení

Naložení

- » **lehké:** náročnost 0
- » **střední:** náročnost 1
- » **těžké:** náročnost 2

Ztěžuje obvykle: běh, plavání, tichý pohyb, rovnováha, skoky a pády, šplh a lezení, protahování se úzkými otvory, vykroucení se z pout, vykrádání kapes, střelba a vrh, jednání se zvířaty, léčení lidského těla, výroba předmětů, nástrah, lektvarů, jedů a dalších věcí, opravy vybavení, kouzlení

Předměty

- » **nástroje:** umožní akci nebo sníží její náročnost
- » **ochranné předměty:** sleva na vyčerpání + určitá nevyhoda
- » **spotřební předměty:** zásoba zdrojů nebo získání zvláštní schopnosti
- » **nástrahy:** rozsah, cílová vlastnost, síla, účinek (silný/slabý), slabina

Zbraně (nástroje)

- » **sečné, střelné:** *přesně*
- » **drtivé, mechanické střelné:** *mocně*
- » **bodné, vrhací:** *lživě*
- » **štit:** *obrana*

Délka zbraně (volitelné pravidlo)

- » **delší proti kratší:** 2 manévry v akci či protiaksi
- » **kratší proti delší:** *obrana*
- » **při remíze zohlednit postavení:** např. jezdec proti pěšimu

Zbroje (ochranné předměty)

- » **běžné:** -1 k vyčerpání, střední naložení
- » **těžké:** -2 k vyčerpání, těžké naložení

Kvalita

- » **nástroje:** -1 k vyčerpání
- » **ochranné předměty:** -1 k náročnosti nebo naložení

Poškození

- » **udělené hráčem:** zdroje = 1, kvalitní vybavení = 2
- » **následek:** neúspěchu nebo cizí akce

Odolnost předmětů:

papírová stěna (1), stanová plachta (2-3), chatrč z proutí a hlíny (4-6), dřevěný srub (7-10), dřevěná palisáda (11-15), kamenné opevnění (16 a více)

Výroba předmětů

úspěšná akce + vložení surovin (za ½ ceny předmětu)

U nástrah **síla** = cena vložených surovin, maximálně hranice Duše výrobce. Předměty z nouzových surovin nemají účinky (síla nástrah = 1).

Pomocníci

Získání pomocníka: vyhledání, připoutání (počáteční hodnota je 3), dohodnutí platby

Pouto: doplňování vyčerpaných zdrojů = 1 platba, obnovování (léčení) nebo posilování (zvyšování) Pouta = 5 plateb, maximální výše Pouta = hranice Vlivu postavy

Vytváření sítě: hranice (rozdělit 12 bodů), charakteristika (určit 1 dovednost), platba (1 groš za každou úroveň charakteristiky), Pouto (na začátku 0, lze posílit za 5 plateb)

Magie

Podmínky kouzlení

- » **magická dovednost:** je-li třeba
- » **rituál:** slova a zvuky, gesta, obrazce, příprava substance
- » **dosah:** dotyk, symbolický dotyk, pohled, kontakt
- » **cena:** aktivace zvláštních schopností, vložení surovin

Výsledek kouzla

- » **projevy v příběhu**
- » **rozsah:** počet cílů, velikost, síla působení
- » **trvání:** okamžitě, do soumraku či úsvitu, do slunovratu či rovnodennosti
- » **následky v pravidlech:** změna Ohrožení, *zběhlost* nebo postih, vyrazení soupeře, ovládnutí, zjištění informace, nutnost akce

Magické obrazce: místo či předmět, vytvoření (počet zdrojů strážce = cena vložených surovin, maximálně hranice Duše kouzelníka), používání (narušení obrazce = možnost kouzlit na místo, předmět či narušitele, náročnost 1), trvání (do soumraku či úsvitu)

Substance: prospěšné (= spotřební předměty), škodlivé (= nástrahy)

Zkušenosti

Získávání zkušeností

- » **za účast:** 4 body
- » **za výkon ve hře:** 2 body

Zlepšování postavy

tucet (12) bodů = úroveň povolání + zvláštní schopnost *nebo* zvýšení hranice + zvláštní schopnost

Deník postavy

**Dračí
Doupe
II**

Jméno:

×
1
2
3
4
5
6
7
8
9

Vlastnosti a jizvy

Tělo:

Duše:

Živ:

Rasa (kultura):

Povolání:

Úroveň:

Ohrožení:

Vybavení

Zbraně a zbroje:

×
1
2
3
4
5
6
7
8
9

Pomocník

Pouto:

Charakteristika:

Hranice:

Platba:

Zvláštní schopnosti:

Výboda:

Příběh hrdiny

Jak se stal hrdinou:

Prožitá dobrodružství:

Zkušenostní body celkem:

Nevyužité:



Dovednosti a zvláštní schopnosti

Rasová zvláštní schopnost:

Povahový rys:

Povolání: Úroveň:

Dovednosti: Zvláštní schopnosti:

Povolání: Úroveň:

Dovednosti: Zvláštní schopnosti:

Povolání: Úroveň:

Dovednosti: Zvláštní schopnosti:

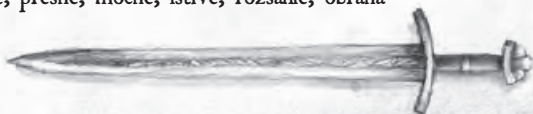
Povolání: Úroveň:

Dovednosti: Zvláštní schopnosti:

Povolání: Úroveň:

Dovednosti: Zvláštní schopnosti:

Seznam manévřů: rychle, přesně, mocně, lstivě, rozsáhle, obrana



TARIA

Prostředí pro vaše příběhy od jednoho z autorů Dračího doupěte II

Poloostrov osídlený lidmi a vyrvaný drakům. Knížectví, kde spolu v křehké rovnováze žijí lidé s jinými rasami. A obávaní druidi podnikají výpady z hvozdů v zoufalé válce za záchranu svého domova.

V každém modulu najdete několik připravených dobrodružství a řadu nápadů pro vaše vlastní zápletky.



Záhvozdi

Divoký kraj bez vládců. Jeho hrdý lid se neklaní nikomu, jen bohům...

Ideální modul pro začínající hráče. Od první drobné příhody s domácími skrítky až po strašidelnou výpravu do vesnice mrtvých – sedm příběhů ze Záhvozdi představuje desítky hodin zábavy a provede vás nenásilně novým světem.



Severní Taria

Místo pro zatracené. Tající sníh odkrývá stopy dávno mrtvých dní...

Modul podporuje Průvodce hrou v jeho vlastní tvorbě. Každá ze šesti kapitol je plná zajímavých míst a osob, nevyřešených záhad i naznačených zápletek, a je doplněna tematicky navazujícím dobrodružstvím.



Pohraničí

Černé lesy na hranicích. Ve větru je slyšet pláč a kvílení duchů...

Zatím poslední modul je určen zkušeným hráčům a vypravěčům, kteří se chtějí stát skutečnými mistry příběhu. Zavádí čtenáře až za hranice Tarie a je laděný temně, až hororově. Hlavním tématem je atmosféra hry a její budování.



Střepy snů jsou RPG hra pro dospělé hráče o lidských snech a touhách, o vztazích a o pocitech, o překonávání překážek a o dlouhé cestě k cíli.

Je to také svět, kde možné je vše, otázkou je jen za jakou cenu.

www.strepysnu.cz

STŘEPY SNŮ, VÁŠ VLASTNÍ FILMOVÝ PŘÍBĚH ...

Libovolné prostředí - Filmové vyprávění - Spousta inspirace

LONE WOLF

legenda se vrací...

Nakladatelství Mytago Vám přináší nové vydání série gamebooků o Lone Wolfovi anglického tvůrce her a spisovatele Joea Devera. Soubor osmadvaceti knih vyprávějící osudy posledního přeživšího rytíře řádu Kai patří k nejznámějším gamebookům vůbec - knihy byly přeloženy do třiceti jazyků a celkově se jich prodalo přibližně deset miliónů výtisků.

U nás se čtenáři s Lone Wolfem seznámili poprvé v roce 1992 v gamebooku Útok ze tmy. Do roku 1998 se na pultech knihkupců objevilo dalších 14 pokračování, ovšem poté se série zastavila a její obnovené vydání bylo netrpělivě očekáváno až do dnes, kdy se úkolu zhostilo nakladatelství Mytago.

Všechny knihy se v novém vydání dočkají nových ilustrací, textového přepracování (první svazek přepracoval sám Joe Dever a jeho rozsah rozšířil o 200 odkazů) a od druhého svazku i bonusových dobrodružství, vznikajících pod dohledem Joea Devera.

Knihy vydává nakladatelství **Mytago**, prodej a distribuci zajišťuje **Fantasyobchod.cz** - obchod pro milovníky fantastiky a larpu.

V roce 2011 vychází první tři díly série:
Útok ze tmy, Oheň na vodě a Kaltské jeskyně



MYTAGO

<http://lonewolf.mytago.cz>

<http://www.fantasyobchod.cz>

pevnost

MĚSÍČNÍK O FANTASY, SCI-FI A HORORU



KNIHY

RECENZE, POVÍDKY,
ROZHOVORY...

FILM

KINO & DVD, ANIME, TV SERIÁLY...

HRÁČSKÉ DOUPĚ

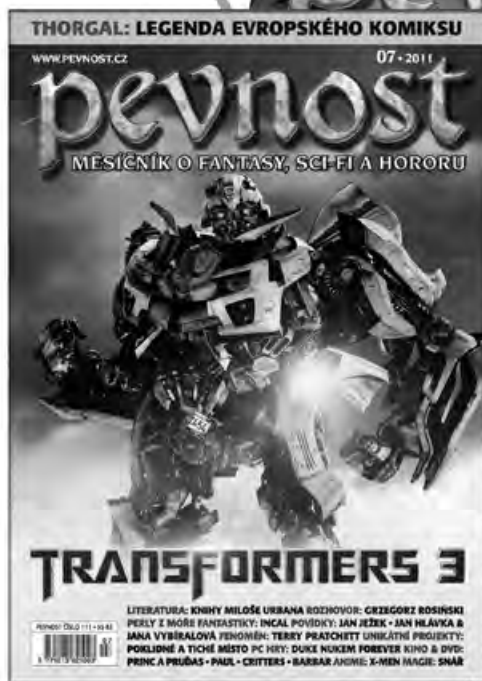
RPG, DESKOVÉ, KARETNÍ A VIDEOHRY...

LIVING FANTASY

MYTOLOGIE, LARP, MAGIE...

BONUS: PEVNOST PLUS

KNIŽNÍ PŘÍLOHA V KAŽDÉM ČÍSLE!



VÁŠ PRŮVODCE FANTASTICKÝMI SVĚTY
www.pevnost.cz

Každých 14 dní vychází nové ABC



- » věda
- » technika
- » pravěk
- » příroda
- » vesmír
- » země a my
- » sport
- » počítače a PC hry

TŘI KOMIKSOVÉ PŘÍBĚHY V KAŽDÉM ČÍSLE ABC

