

## Moduly pro *Dračí doupě*:<sup>®</sup>



### Prokletí Karaku

Prokletí Karaku je první samostatná jeskyně pro Dračí doupě. Skupinka dobrodruhů se vydává do tajemného trpasličího města v srdci hor. Přichází hodina, kdy mrtví musí procitnout, aby živí nemuseli zemřít. A jen vaše družina je může probudit...

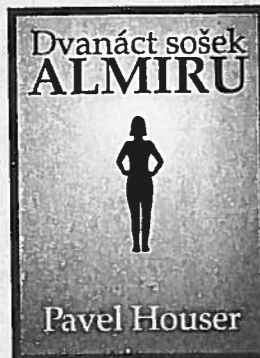
Prokletí Karaku má šest podrobně zakreslených pater, vlastní bestiář a poskytne vám zábavu nejméně na 40 hodin skutečného času.

### Ondřej Netík: Ostrov SSarg

Ostrov SSarg je jeskyně pro 3-6 členou družinu na 5.-7. úrovni. Jejím autorem je Ondřej Netík, dvojnásobný držitel Spáru zlatého draka (ceny pro nejlepší jeskyni vyhlášené klubem Hexaedr).

Družina se vydává se starou mapou a částí deníku na záhadný ostrov, kde žije kmen domorodců terorizovaných podivnou létající nestvůrou, a doufá, že se jí podaří najít jakýsi prastarý poklad.

Předpokládané datum vydání: červen 1996



### Dvanáct sošek Almiru je:

- první úplný popis světa pro DrD
- historie všech almirských zemí a jejich válek
- nové a dosud nepublikované nestvůry
- zápletky pro celou řadu dobrodružství

Předpokládané datum vydání: červen 1996

## Knihy pro *Dračí doupě*:



### Pavel Houser: Z dob Říše

Čtveřice hrdinů – nenažraný hobit Tinar, moudrý elf Malvig, statečný barbar Gulvek a hraničář Edher – se vydává za dobrodružstvím, prochází nebezpečnými jeskyněmi, rozplétá dvorní intriky či bojuje proti prastaré probouzející se síle.

V každé ze čtyř povídek v této knize najdeš napínavý příběh, podobný těm, které zažíváš při hraní Dračího doupěte ty sám.

Fantasy hra na hrdiny

# DRAČÍ DOUPĚ

verze 1.5

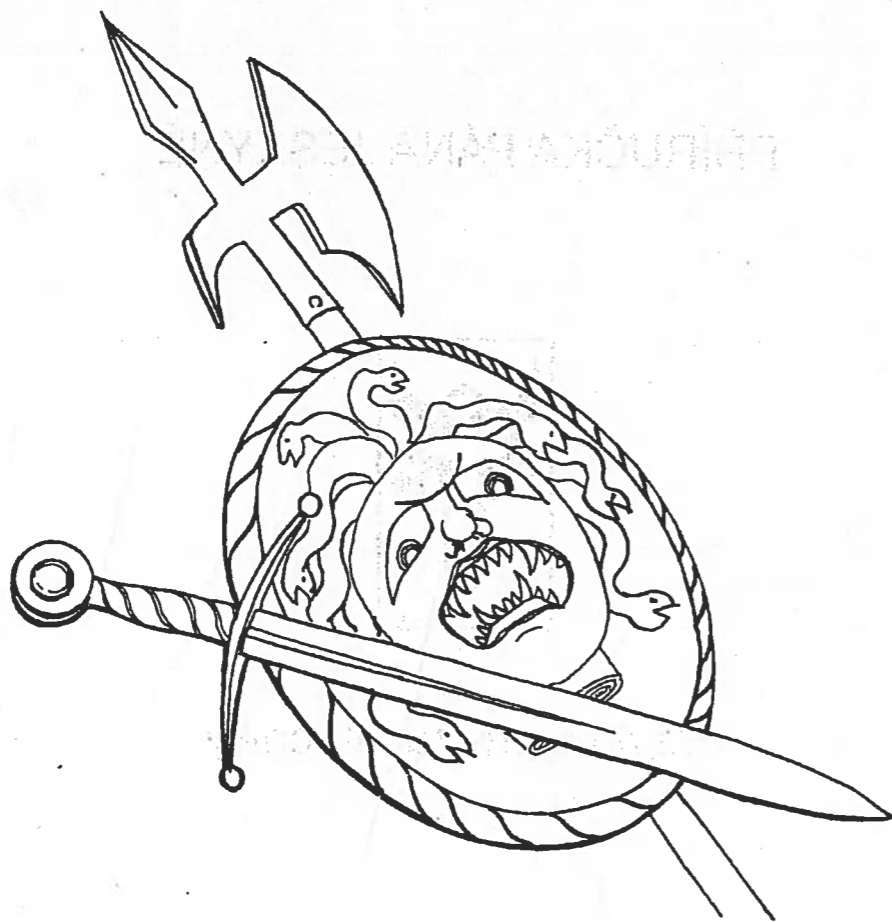
PŘÍRUČKA PÁNA JESKYNĚ



Pravidla pro začátečníky

## Obsah

Řízení hry	83	Tajné informace	92
Postupy	83	Telepatie	92
Ceník	83	Tvoření postav	92
Délka dobrodružství	83	Upravování	92
Dveře	83	Voda	92
Kreslení map	85	Zaklínadla vyšší úrovně	92
Magenergie	85	Zkušenost za vyjednávání	93
Mocné bytosti	85	Tvorba dobrodružství	93
Náboženství a kultury	86	Původ hrdinů	93
Nápověda	86	Zápletka	94
Naslouchání	86	Určení místa	94
Nová pravidla	87	Nakreslení jeskyně	95
Nové nestvůry	87	Umísťování nestvůr	95
Objevení přítele	87	Pasti	95
Otázky	88	Zvláštnosti	96
Peníze	88	Harmonie jeskyně	97
Postřeh a hledání	88	Poklady	97
Přesvědčení	88	Kouzelný poklad	97
Pyrokineze	89	Obyčejný poklad	99
Rozmístění nestvůr	89	Bestiář	100
Rychlost	89	Popis nestvůry	100
Sdílnost	89	Seznam nestvůr	101
Sledování času	90	Skupinové dobrodružství	120
Souboj	90	Dobrodružství v Bílém hradě	120
Soupeření	91	Místnosti	121
Spory	91	Závěr	131
Stížnosti	91		



## Řízení hry

Vítej Pane jeskyně! V této příručce se dozvíš všechno potřebné o tvorbě a vedení dobrodružství v Dračím doupěti. Pečlivě si ji přečti, než se do toho pustíš. Měl bys také mít alespoň rámcovou představu o schopnostech jednotlivých postav, souborovém systému a pravidlech mimo boj.

Posláním Pána jeskyně je řídit hru. Pán jeskyně ovšem řídí hru tak, jako rozhodčí řídí fotbalový zápas, ne tak, jako ředitel svoji továrnu. To znamená, že PJ ponechává všechna rozhodnutí na hráčích: předkládá jim popis místa, kde se nacházejí, tvoří, jež potkávají, zvuků, které slyší atd. Hráči mu řeknou, jak chtějí za takové situace jednat, a Pán jeskyně rozhodne — na základě pravidel v této knize a své intuice — jaký bude výsledek akce, pro niž se hráči rozhodli.

PJ také hraje úlohy všech nestvůr. A stejně jako hráči se musí snažit oddělit vědomosti hráčů od vědomostí postav, i PJ musí rozlišovat mezi "vědomostmi nestvůr" a "znalostmi PJ". Jako PJ hrající nestvůru se bude snažit si představit, co nestvůra cítí, a jednat podle toho, jako PJ řídící hru určí podle chování postav a chování nestvůry, jak se bude hra vyvíjet.

PJ může hrát i několik postav současně, a je velmi obtížné to dělat poctivě a čestně, bez nadržování postavám nebo nestvůrám.

Na této straně najdeš přehlednou tabulku, jak postupovat při obyčejné hrací směně, při střetnutí a při boji. Zpočátku ji budeš mít za velmi potřebnou, až získáš nějaké zkušenosti, přejde ti natolik do krve, že se na ni už ani nepodíváš. Věř, nebude to trvat dlouho.

## Pořadí událostí při jedné směně hry

## I. Popis situace

- Pokud postavy přišly do místnosti, PJ ji popíše
- Pokud se objevila nějaká nová nestvůra, PJ to oznámí hráčům
- Pokud se postavy v minulé směně o něco pokoušely, PJ jim oznámí výsledky

## II. Reakce postav

- Pokud se postavy rozhodnou zaútočit na nestvůry nebo obráceně, přejdi k Pořadí událostí při boji
- Pokud se postavy rozhodnou v místnosti setrvat (například ji chtějí prohlédnout), přejdi k bodu I.B nebo I.C
- Pokud se postavy rozhodly místnost opustit, přejdi k bodu I.A

Mezi tyto situace patří:

- Ceník
- Délka dobrodružství
- Dveře
- Kreslení map
- Magenergie
- Mocné bytosti
- Náboženství a kultury
- Nápověda
- Naslouchání

## Pořadí událostí při boji

## I. Úmysly

## II. Iniciativa

- Pokud je jedna strana překvapena, automaticky ztrácí iniciativu
- Pokud ani jedna strana není překvapena, hodí si obě strany 1k6. Komu padne více, je první na tahu.

## III. Činnost

- Kouzla a čáry (včetně používání kouzelných předmětů)
- Střelecký útok
- Útok tvář v tvář
- Mluvení
- Výměna nebo příprava zbraní
- Jiná činnost (např. pití lektvaru)
- Čekání
- Útěk z boje — u nestvůr ověř bojovnost

## IV. Strana, která ztratila iniciativu, pak postupuje podle bodu III.

## V. Výsledky

- Pokud se nestvůry vzdaly nebo jsou mrtvé, vrať se k Pořadí událostí při jedné směně hry
- Pokud jsou všechny postavy mrtvé, je konec dobrodružství (a PJ má dobrou příležitost se zamyslet nad tím, zda se mu hra poněkud nevymkla z rukou)
- Pokud jedna strana z boje utekla, postupuj podle podkapitoly Útěk a pronásledování na straně 71 a 89
  - Pokud se prchajícímu podaří utéci, vrať se k Pořadí událostí při jedné směně hry
  - Pokud pronásledující prchajícího dostihne, běž k bodu I
- Pokud boj pokračuje, vrať se k bodu I

## Postupy

V následující části se dozvíš, co máš jako Pán jeskyně dělat v určitých obvyklých situacích. Tyto situace jsou seřazeny v abecedním pořádku kvůli rychlé orientaci. Měl by ses sem obrátit, kdykoliv některá z těchto situací nastane, dokud si nebudeš jist, že je ovládáš.

## Nová pravidla

- Nové nestvůry
- Objevení přítele
- Otázky
- Peníze
- Postřeh a hledání
- Přesvědčení
- Pyrokineze
- Rozmístění nestvůr
- Rychlost
- Sdílnost
- Sledování času
- Souboj
- Soupeření
- Spory
- Stížnosti
- Tajné informace
- Telepatie
- Tvoření postav
- Upravování
- Voda
- Zaklínadla vyšší úrovně
- Zkušenost za vyjednávání

## Ceník

V následujícím ceníku najdeš seznam nejdůležitějších předmětů, které si postavy mohou vzít s sebou do jeskyně. Ceny můžeš upravit podle vlastní úvahy.

Předměty označené \*, se neprodávají všude; záleží na PJ. U některých předmětů je místo ceny uvedeno ?. Cena takových předmětů se velmi liší na různých místech.

## Délka dobrodružství

Je zřejmé, že dobrodružství např. na čtvrté úrovni bude nejen složitější a nebezpečnější než dobrodružství první úrovně, ale bude také daleko delší. Co se týče času, který postavy stráví dobrodružstvím, měl by ses alespoň zhruba držet Tabulky délky dobrodružství.

## Dveře

Dveře jsou velmi důležitou součástí podzemí. Za uzamčenými dveřmi často žijí tlupy inteligentních nestvůr, za

## TABULKA DÉLKY DOBRODŘUŽSTVÍ

Úroveň	Délka (dny):
1	1-2
2	2-3
3	4-6
4	7-9
5	10-12

tajnými dveřmi se může nalézat vstup do nové, družinou dosud neprobádané části podzemí, za magickými třeba poklad. Ve starém opuštěném podzemí cestu často přehrazují zarezlé nebo zkřížené dveře.

Dveře mají v podzemí důležitý úkol — rozdělují je do přirozených celků, právě tak, jako to na povrchu činí horstva, protože žádný tvor se zvířecí inteligencí se přes ně nedostane, i když nejsou zamčené. Dveře jsou také nejčastější překážkou, jež se družině postaví do cesty. Před dveřmi, za nimiž někdo žije, bude zřejmě postavena stráž nebo v nich bude alespoň špehyrka.

Otevírání a vyražení obyčejných dveří

Zavřené dveře je možno překonat různými způsoby. Kouzelník může použít kouzlo, zloděj své zvláštní schop-

CENÍK

Předmět	cena	váha
torna kožená	5 zl, 5 st	20
velký vak	8 st	12
malý vak	4 st	7
měch (na vodu)	1 st, 5 md	5
flakónek	4 st	3
lahve na 1/2 čtvrtky	1 st	5
víno (1 čtvrtka)	4 st	20
pivo soudek (5 čtvrtek)	5 st, 5 md	100
medovina (0.3 čtvrtky)	3 st	6
jídlo skromné na 1 týden	2 zl, 3 st	150
jídlo dobré na 1 týden	5 zl, 5 st	200
večeře v hostinci	6 st	—
poходně 6 ks	6 md	60
lucerna obyčejná	3 st, 5 md	24
lucerna s okenicemi	1 zl, 5 st	35
olej (1/2 čtvrtky)	3 st, 2 md	10
křesadlo	1 st	2
vlčí mor	?	2
svěcená voda (0.1 čtv.)*	1 zl	2
hůl 1 a půl sáhu	2 st, 3 md	2
provaz 10 sáhu	9 st, 5 md	20
zrcátko, kovové	1 st	2
pergamen, 20 x 30 coulů	8 st	0,1
hřebíky a kladivo	5 st	20
šaty letní obyčejné	8 zl	40
šaty letní zdobené	80 zl	60
šaty zimní, obyčejné	20 zl	80
šaty zimní, zdobené	80 zl	120
truhla velká, železná	16 zl	2 000
truhla malá, dřevěná	4 zl	50
zlodějské náčiní*	?	20
mezek	40 zl	3 300

nosti. Pokud podobná povolání v družině nejsou nebo se jejich pokusy nese-tkají s úspěchem, kdokoli se může dveře pokusit vyrazit.

O vyražení dveří se dozvíš víc v podkapitole Dveře a jiné překážky na straně 74. Jak se tam dočteš, na vy-ražení pohlížíme jako na past; použitá vlastnost je síla. V případě úspěchu se postavě nebo postavám podaří dveře vyrazit, v případě neúspěchu se o ně zraní. Na dalších řádcích si uvedeme nebezpečnost pasti při vyražení dveří a také kolik životů postavy ztratí v pří-padě neúspěšného hodu proti pasti. Velmi zde záleží na materiálu, z něhož jsou dveře zhotoveny. Všechny nebez-pečnosti platí pro zamčené dveře; dve-ře jenom vzpříčené mají nebezpečnost zhruba poloviční, dveře zavřené na zá-voru nebo jinak zatarasené zhruba dvojnásobnou.

- I. Dřevěné dveře: nebezpečnost pasti 4-6, ztráta životů 0-1.
- II. Bytelné dřevěné dveře: nebezpeč-nost pasti 6-8, ztráta životů 0-2.
- III. Železné dveře: nebezpečnost pasti 9-12, ztráta životů 1k6 - 1.
- IV. Kamenné dveře: nebezpečnost pasti 13-17, ztráta životů 1k10 - 1.

Kamenné dveře jsou oblíbené zvláště u trpaslíků. Některá podzemí mohou mít např. vstupní dveře železné a všechny dveře uvnitř dřevěné. Po-kud už vzhledem k velikosti nelze ho-vořit o dveřích nýbrž o bráně, past o 2-3 stoupne. Pokud vyražejícím padne přesně o 1 méně, než je nutné k úspěšnému vyražení dveří, past dveří o 1 klesne. Pokud za dveřmi ně-kdo stojí a drží je, zvyšuje se nebezpeč-nost pasti o 1 + jeho bonus za sílu, v každém případě však nejméně o 1.

Vyražení zbraněmi

Postavy se mohou rozhodnout, že do dveří nebudou vrážet ramenem, nýbrž použijí zbraně. Tím si úkol ulehčí, ovšem ohrozí funkčnost svých zbraní, které k podobnému účelu většinou ne- jsou určeny. Zbraně si k tomuto účelu můžeme roztrdit na: ostré bodné (me-

če), ostré drtivé (sekery) a tupé drtivé (palcáty, kyje, kladiva). V následující tabulce je uvedeno, o jaký násobek síly dané zbraně se u daného druhu dveří zmenší past, a pokud se dveře nepoda-ří vyrazit, o jaký násobek rozdíl mezi úspěšným a neúspěšným hodem se poškodí (klesne její útočnost). Za-okrouhluj vždy nahoru. Tento násobek se pak přičte k bonusu za sílu dané postavy.

Vyražení dveří zbraněmi je snažší, má však jednu nevýhodu. Zatímco vy-raženy ramenem se dveře rozletí oka-mžitě a postavy překvapí kohokoli u-vnitř, "rozsekat" dveře trvá asi půl směny a dá každému čas uprchnout nebo připravit se.

Tajné dveře

Tajné dveře nejsou ve stěně či kusu nábytku na první pohled patrné. Vedou obvykle do míst, která jsou něčím zvláštní. Často je za nimi pokladnice, utajená kouzelnická laboratoř nebo průchod do zcela nové části podzemí. Tajné dveře musí vycházet z děje tvé-ho dobrodružství. Když je tvoříš, dob-ře se rozmysli, jaká inteligentní ne-stvůra je tam umístila a proč. Také je dobré určit, kdo všechno v podzemí o tajných dveřích ví. Spousta tajných dveří může být s plynutím času a smr-ti svého tvůrce zcela zapomenuta. Spe-cialisty na tajné dveře jsou zvláště tr-paslíci, kteří s oblibou tvoří různé komplikované otvírací mechanismy a hesla. Tajné dveře nemusí být jen za-maskovaná tenká dveřní deska, ale třeba posuvný kus skály nebo otočný balvan. V takovém případě je samo-zřejmě není možné vyrazit podle nor-málních pravidel. (Takový sáh skály dost dobře neporazí ani urostlý kroll.) Některé dveře mohou být vytvořeny tak, že je možné je otevřít jen z jedné strany, jiné se zas například dají otevřít jen v určitém denní či roční dobu.

Každá postava může hledat tajné dveře. Přitom postupuj podle podka-pitoly Postřeh a hledání na straně 72.

Jakmile družina tajné dveře našla a zanesla si je do svých map, může je

TABULKA VYRAŽENÍ DVEŘÍ

	ostré bodné		ostré drtivé		tupé drtivé	
	síla	poškození	síla	poškození	síla	poškození
I.	1/2 SZ	nic	2xSZ	nic	SZ	nic
II.	1/4 SZ	1/2 rozdíl	SZ	nic	SZ	nic
III.	nic	rozdíl	1/2 SZ	1/2 rozdíl	SZ	1/4 rozdíl
IV.	nic	2 x rozdíl	1/2 SZ	rozdíl	1/2 SZ	1/2 rozdíl

kdokoliv, kdo má mapu k dispozici, nalézt. Tajné nebo skryté dveře není samozřejmě možno otevřít, dokud ne- jsou nalezeny.

Magické dveře

Dveře, ať už tajné nebo normální, mo-hou být zavřeny kouzlem. I takové dveře je možné vyrazit podle výše po-psaného postupu, ale nebezpečnost pasti, proti které si postava nebo po-stavy hází, se zvyšuje o nebezpečnost uvedenou v popisu kouzla na řádce "past". Například zamčené dřevěné dveře zakleté kouzlem zamkni budou mít nebezpečnost pasti 12-14.

Některá kouzla také mění typ pasti, například kouzlo zaklep má past typu rozdíl úrovní + síla. Z toho plyne, že pokud kouzelník na první úrovni zamkne nějaké dveře tímto kouzlem, usnadní jejich otevření postavám na 9. a vyšší úrovni.

Kreslení map

V podstatě na něm nic není, ale začína-jícím a nezkušeným hráčům se může zdát složité. Skutečná družina si v podzemí mapu zřejmě nekreslí, pří-padně někdo čárá na kus pergamenu chodbu, kudy jdou, jen s ohledem na odbočky. Hráči však v podzemí ne- jsou, a aby si co nejlépe uvědomovali vzhled svého okolí, je dobré, když mají mapu co nejpodrobnější. Zpočátku jim můžeš usnadnit život, pokud se budeš držet těchto pokynů:

1. Mapu by měl kreslit jeden hráč s alespoň trochou kresličského talentu a smyslu pro orientaci. Platí, že ten nejochotnější není vždy nejvhodnější, raději proto při výběru spolupracuj s družinou.

2. Hlavně zpočátku často nahlíže-j do nakreslené mapy družiny a porov-návej jí s tím, co máš sám na papíře. Pokud se ti něco nezdá, klidně si ji vypůjč a obě mapy si porovnej a pře-měř. Čím dříve se chyba nalezne, tím snáze ji lze odstranit.

3. Vždy si rozmysli, zda dáš před-nost popisu děje nebo místa. Pokud družina vejde do prázdné místnosti, je dobré popsat jí rovnou její rozměry. Je však trochu divné minutu lícit neob-vyklý kruhově-obdélníkový tvar míst-nosti a pak podotknout: „Mimocho-dem, vrhlo se na vás dvacet kostlivců.“ V případě, že očekáváš nějaký děj, po-pisuj podrobný tvar místnosti, až bude po všem, případně si ho předem při-prav zvětšený na papíře, aby tam hráči

mohli manévrovat při souboji se svými figurkami (pokud je to u vás zvy-kem).

4. Při popisu používej stále stejné pojmy, pokud možno ve stejném pořadí. Kreslíci hráč si na ně časem zvykne a z mapování se stane bezproblémová rutina. Pojmy týkající se mapování jsou:

**Hlavní chodba:** nejširší rovná chodba z níž vybíhají užší chodby — od-bočky. Vede obvykle nejpoužíva-nějším směrem podzemí.

**Vedlejší chodba:** Užší chodba protína-jící nebo vybíhající z chodby hlav-ní.

**Odbočka:** odbočuje vlevo nebo vpra-vo z hlavní chodby, která pokračuje rovně.

**Křížovátka:** překřížení dvou chodeb. Může jít o křížovátku dvou hlav-ních, dvou vedlejších, nebo hlavní chodby s vedlejší.

**Křížovátka typu T:** chodba končí zdí a je možno pokračovat pouze dole-va nebo doprava.

5. Až se tvá družina dostane do jes-kyně, popiš jim podrobně chodbu, kte-rou právě vidí před sebou a která je pro tvou jeskyni typická, a řekni jim, že takto budou vypadat všechny (šíří, vzhledem podlahy a zdí), pokud se nezmíníš o něčem zvláštním. Ušetříš si tak spoustu práce. Na druhé straně by to však nemělo hráčům příliš ulehčo-vat život. Pokud chceš např. tajné dve-ře skryt za nějakou vzhledovou ano-málií, neměla by být jediná v celé jes-kyni, bylo by příliš nápadné, že ji ná-hle zdůrazňuješ.

6. Při tvorbě jeskyně zpočátku nenech strhnout touhou po co největší realitě a dělej převážně rovné chodby, kolmé křížovátky a čtvercové či obdélníkové místnosti. Odměnou ti bude hladký průběh hry. Teprve až si ty i tvoji hráči zvyknete na práci s ma-pou, můžeš se pustit do experimentů, měj však na paměti, že to hru zdrží a zřejmě i zamotá.

Magenergie

Magenergie je druh energie, který umožňuje sesílání zaklínadel. Akumu-luje se jednak v některých zvláštních předmětech, z kterých je možno ji uvolnit lučbou, jednak v mozcích kou-zelníků nebo hraničářů pomocí zvlášt-ních duševních technik — meditace, zaostření vůle. Magenergií mohou být nabity některé předměty — a tím se stávají magickými.

Vidění magenergie

Musíš rozlišovat mezi takzvanou pa-sivní a aktivní magenergií. Kniha, kte-rá byla vynesena na horní polici po-mocí kouzla levituj, už k tomu, aby na polici zůstala ležet, žádnou magener-gii nepotřebuje. To je případ pasivní magenergie — vlastně tam už žádná magenergie není. Naproti tomu vzná-ší-li se kniha u stropu, potřebuje k to-mu stále magenergií, a tedy obsahuje aktivní magenergií. Stejně tak dveře zavřené kouzlem obsahují aktivní ma-genergií — kdyby ji neobsahovaly, ne-bylo by o nic těžší je otevřít, než oby-čejně zavřené dveře.

Alchymista je schopen vidět pouze aktivní magenergií, tj. magenergií, kte-rá je schopna dělat kouzla, nebo je prá-vě dělá. Nevidí magenergií, jež byla již použita a "rozředěna".

Alchymista je například schopen poznat, že určité dveře jsou zajištěny kouzlem. Pokud jsou to ale obyčejné dveře, které kdysi nějaký kouzelník vyšší úrovně kouzlem otevřel, nepo-zná na nich nic.

Získávání magenergie z nalezených předmětů

Při hře se ti může stát, že alchymista na samém začátku dobrodružství přijde o svoji truhlu. Potom mu můžeš dovo-lit získat nějaké předměty, z kterých se dá vytěžit magenergie (např. netopýří křídla, dikobrazí ostny apod.). Tyto předměty bys ale měl udělat vzácnými a pro jejich získání určit nějaká omezu-jící pravidla (pro sběr netopýřích kří-del např. svatojánskou noc apod.). Zís-kat tuto další magenergií by rozhodně nemělo být příliš snadné. Pokud ale nějaké pravidlo vytvoříš, musíš se jím řídit i v budoucnu a spravedlivě.

Mocné bytosti

V dobrodružství se budou často vy-skytovat Cizí postavy, které budou da-leko mocnější, než kdokoli z družiny či celá družina dohromady. Není divu, vždyť postavy jsou teprve na počátku své cesty slávy.

Tyto CP můžeme rozdělit do dvou skupin. První je ještě popsána v pra-vidlech a jedná se o povolání vyšších úrovní, druhá už v pravidlech vůbec není a její možnosti se zdají téměř neo-mezené. Mezi první skupinu často patří zaměstnavatelé družiny, kteří ji najímají k nějakému úkolu. Hráči se často pošklebují, proč po nich kouzel-

ník na kupříkladu dvanácté úrovni žádá něco, co by sám zvládl levou rukou. Odpověď je nasnadě. Nesmíš s družinou nakládat, jako by oni byli tou skupinou, která má spasit svět. Ve skutečnosti by asi scéna jejich přijetí připomínala najmutí party čistíků oken firmou General Motors. Hlavní šéf by se vůbec nezjevil a pátý tajemník pro vedlejší záležitosti by je otráveně zasvětil do úkolu. Samozřejmě, že by si to ten kouzelník mohl zařídít sám, jenže on už zkrátka nemá čas pobíhat někde divočinou a hledat nějakého odbojného zemánka a jeho patnáct lapků (vesměs na první úrovni), kteří se někde v jeskyni klepou zimou.

Teprve jak bude družina postupovat na úrovních, budou postavám svěřovány stále důležitější úkoly a různé mocné bytosti je budou přijímat samy.

Z první skupiny se budou přirozeně rekrutovat i nepřátelé tvé družiny. Měj se na pozoru, aby se vždy ještě dali zvládnout. Měj na paměti, že pokud před družinu postavíš jediný úkol, přijme ho v důvěře, že jí PJ vybral rozumné dobrodružství, které se dá vyhrát. Pokud bys chtěl vytvořit jako dobrodružství zoufalou misi, v níž bude pranepatrná naděje na úspěch, raději se předem dohodni s hráči, zda budou jejich postavy ochotny úkol přijmout, abys nedělal celé dobrodružství zbytečně. Něco jiného samozřejmě je, když si postavy samy "zavaří". Pak už je jen otázkou logiky děje, jak zoufalé úkoly je necháš plnit.

Postavami téměř všemocnými co nejvíce šetři, a pokud je chceš uvést do děje, raději si vymysli dobrý důvod, proč jsou právě v tomto případě bezmocné a odkázané na pomoc "smrtníků". Pro hráče to není žádná velká zábava, sledovat, jak takový gigant v podání PJ pobíjí armády, zatímco oni si ve skrytu jeho širokých zad koušou nehty.

## Náboženství a kulty

Při popisu svého světa jistě časem dojdeš i k tomu, že tamní lidé mají nějakou víru nebo proti nějaké víře bojují, zrovna jako je tomu v našem světě. O lidech se stejnou vírou se říká, že vyznávají společné náboženství nebo, že patří ke společné církvi. Náboženství se pak od kultu liší svou přístupností širokému okruhu lidí. Kulty bývají utajené a většinou jsou spojeny se snahou o získání moci. Bývají také temnější a divočejší než náboženství.

Uctívání bytosti, vzývané často za doprovodu obětí, se při nich někdy osobně zjevují a lze je považovat za vysoce nebezpečné nestvůry, neboť ač není většinou možné ohrozit samu jejich existenci, jejich tělesná schránka je smrtelná. Náboženství se vyznačuje širším a obecnějším systémem příkazů a doporučení pro každý den. Při obřadech většinou nedochází k žádným nadpřirozeným "malebným" jevům. Vyznavači různých náboženství a kultů se obvykle nemají příliš v lásce.

Narozdíl od dnešních dnů dříve většina národů věřila v tzv. polytheismus, tedy existenci více bohů. Tito bohové měli často ve správě různé lidské činnosti a nezřídka spolu také soupeřili. Klasickým příkladem je řecká mytologie nebo náboženství zpracovaná v conanovských povídkách R. E. Howarda. Doporučujeme ti, aby ses při přípravě hry vyhnul dnes uznávaným náboženstvím, protože pokud hráče ze své skupiny neznáš velmi dobře, snadno bys mohl někoho urazit.

O zásadích božských sil do děje hry viz Mocné bytosti.

## Nápověda

Začínající hráči se často hrnou do jeskyně, aniž si pořádně přečtou pravidla a polovinu z toho, co si přečetli, zpravidla stejně hned zase zapomenou. Než se jejich reakce zautomatizují a zvyknou si na všechny schopnosti svých povolání i jiná pravidla, je jim třeba pomáhat. Jak tedy vidíš, než se pustíš do hry, budeš si muset nejdříve přečíst nejen Příručku Pána jeskyně, ale i Průvodce hrou.

Začínající hraničáři snadno zapominají na své umění stopovat nebo na fakt, že s sebou mají psa. Kouzelníci si často pletou přesný účinek a způsob seslání různých kouzel. Alchymisté se v kritických chvílích snaží vyrábět předměty, které by jim doma trvaly celý den. To všechno jsou chyby hráčů, nikoli jejich postav, měl bys k nim proto být velkorysý. Ber v úvahu, že každá postava ovládá schopnosti svého povolání minimálně stejně dobře, jako ty svůj oblíbený koníček a neměla by příliš platit za počáteční neznalost hráčů.

Když se tedy např. kouzelník rozhodne seslat kouzlo, které má dosah sedm sáhů, na někoho vzdáleného čtrnáct sáhů, upozorni na to hráče a zeptej se, zda raději nechce dělat něco jiného. Ostatní snad budou brblat, že ho protežuješ, ale jen do chvíle, než se sami spletoú. To se netýká jen omylů,

nýbrž i opomenutí. Není proti pravidlům poznamenat k hraničáři: „Jako bys v tom blátě viděl nějaké podivné otisky, nechceš si je prohlédnout blíž?“ nebo ke zloději: „Co kdybys před těmi dvaceti skřety zkusil vyšplhat na zed? Luky nemají a třeba se družina vrátí dřív, než seženou žebřík.“ Dávej jen dobré rady, rada od PJ, která může vést pouze k nějakému zlému konci, v hráčích snadno vyvolá zlost.

Jak budou hráči vospívat, bude tvých rad stále méně a méně a někde na třetí, čtvrté úrovni už můžeš komunikovat říct: „Zkrátka sis na to v tom rozrušení nevzpomněl,“ aniž by sis musel dělat výčitky svědomí.

Dobré je hráče zpočátku upozorňovat, aby nezapomínali hledat skryté předměty a tajné dveře. Nech je také občas po takovém upozornění něco najít, jinak toho brzy zase nechají. Není to žádné rozmazlování, jen průprava do hry.

Toto se týká i přítomnosti nestvůr. Roztroušené stopy v podobě starých kostí nebo strašlivého puchu přidají družině na ostražitosti, dokud si časem nezvykne na výskyt nestvůr v podzemí. Zvláště důležité jsou, pokud např. oslabená družina ustupuje k východu a chce se vyhnout dalším bitkám.

## Naslouchání

Zvuk se v podzemí nese daleko. Vzhledem k tomu, že družina za pochodu však sama vydává dost rámu, vzdálenější zvuky neuslyší a postavy mají stejný doslech, asi jako když my jdeme po rušné ulici. Pokud se však postavy zklidní a budou jednu směnu naslouchat "se zadrženým dechem", mají šanci uslyšet velmi vzdálené zvuky i skrze křivolakou spleť chodeb.

Při určování nápadnosti zvuků můžeš postupovat podobně jako u nápadnosti tajných předmětů (viz Postřeh a hledání, strana 72). Můžeš také vycházet z Tabulky nápadnosti zvuků.

Údaje v této tabulce platí pro postavy, které naslouchají hned za dveřmi místnosti, kde se popsána činnost odehrává. Nápadnost vzdáleného zvuku klesá s každým sáhem o 1%. Každé dřevěné dveře mezi zdrojem zvuku a družinou snižují nápadnost zvuku o 30%.

Jakmile postavy přestanou naslouchat, zvuk se jim ztratí, znají však jeho přibližný směr. Při pokusu o jeho "znovuuslyšení" se pro všechny posta-

## TABULKA NÁPADNOSTI ZVUKŮ

zvuk	nápadnost
skřetí hostina v pokročilém stádiu	150%
chrápající drak	125%
křik	100%
obvyklý hovor	75%
tichý hovor	50%
skřípání otvíraných dveří	25%
šeptání	10%
ticho	0%

vy, které zvuk už jednou slyšely, zvyšuje nápadnost zvuku o 10%. Pokud postavy stojí na křižovatce dvou chodeb křížících se v úhlu 90 a méně stupňů, nemusí si být jisté, odkud zvuk přichází. Nech si všechny, kdož zvuk slyšeli, hodit ještě jednou k%. Opětovný úspěch znamená, že postava správně určí i směr. Pokud postavě padne 3 x více, než je nápadnost zvuku, nastane tzv. fatální neúspěch a postava má pocit, že slyší zvuk z jiného než správného směru. Postavy, kterým padne něco mezi, si nejsou jisty, odkud zvuk přichází.

## Nová pravidla

Hráči mají často podivné nápady a chtějí v podzemí zkusit ty nejnemožnější věci. Na tobě jako na PJ je, abys jim vyhověl v jejich přání a přitom rozumně zvážil možnost, že se ta která akce povede. Většina akcí se dá popsat pomocí tří základních pravidel: bonusů a postihů, pravděpodobnosti a pastí. Na tvé úvaze záleží, kterou si vybereš. Pasti jsou vhodné tam, kde je použita nějaká vlastnost postavy, pravděpodobnost k určení obecné možnosti nějakého jevu a postihy a bonusy, pokud jsou s nějakým jevem spojeny zvláštní a v pravidlech nepopsané okolnosti.

**PŘÍKLAD:** Zvednutí nějakého těžkého předmětu bude past na sílu, jeho následné přesné hození past na obratnost, pokud však bude mít vrhající zavázané oči, jeho obratnost vlastně nemá žádný význam, takže se jedná o pravděpodobnost, kterou zhruba určíme podle velikosti a rychlosti cíle a velikosti prostoru, v němž se pohybuje. Pokud cíl navíc vydává nějaké zvuky, je možno dát vrhajícímu nějaký bonus.

Pokud tě to baví, můžeš si vytvářet různá vlastní pravidla. Vždy však dbej na to, abys byl spravedlivý. Pravidla by měla ozvláštnit hru, nikoli učinit z jedné postavy neporazitelné monstrum. Svou silou by se neměla lišit od jiných schopností, které má dané povolání na dané úrovni, měla by je zpestřit, ale nikoli příliš zesílit. Pokud už postavám nová pravidla vymýšlíš, měl by každý hráč dostat něco a nemělo by být zvýhodněno jen tvé oblíbené povolání. Pamatuj také, že již existují Pravidla DrD pro pokročilé a další se tvoří. Pokud tvá pravidla začnou kolidovat s dalšími oficiálně vydanými, měl by ses nad nimi zamyslet, protože hráči mohou přecházet od jednoho PJ k druhému a vznikal by tak zbytečný zmatek.

## Nové nestvůry

V Bestiáři na straně 100 nalezněš velké množství různých nestvůr. Ale až budeš hrát PJ delší čas, zjistíš, že jich je jen omezený počet, ač se ti nyní zdá možná bestiář dost rozsáhlý, a budeš si chtít vytvořit vlastní, abys své hráče překvapil a neopakoval pořád tytéž triky. Může se to zdát prosté, ale úplně jednoduché to není. Je samozřejmě možné nějak namixovat čísla, ale pokud má být nestvůra z logického hlediska v pořádku, měl by ses řídit následujícími radami.

Počet kol, po které nestvůra vydrží bojovat, je dán její životaschopností a jejím obranným číslem. Životaschopnost vyjadřuje schopnost snášet rány a přezít. Mohutné nestvůry budou mít velikou životaschopnost, malé nestvůry malou. Pokud vytváříš obrovského pomalého slimáka, bude mít žvt např. 10 a vysokou odolnost, ale velmi nízké obranné číslo. Naopak hada normální velikosti si nemůžeš "pojistit" tím, že mu dáš velkou životaschopnost, když je ho možno překrojit jedinou ranou. Pokud chceš, aby byl

## TABULKA INTELIGENCE A BOJOVNOSTI

inteligence	bojovnost
2	11
3	10
4	8-9
5	6-7
6	4-5
7	3
8	2

nebezpečný, musíš mu dát vysokou obratnost, takže se do něj nikdo netrefí. Každý z těchto způsobů má samozřejmě svou slabinu. Hada s obranným číslem 10 sice skoro nikdo nezasažne, ale kouzelník ho smaží dvěma blesky. Slimákovi při střetu s dvěma válečníky nepomůže ani jeho šedesát životů, protože obranné číslo 0 ho každé kolo vystavuje enormním ztrátám životů. Nejsilnější jsou samozřejmě nestvůry hodně motné a tělnaté, a přitom mrštné nebo dobře pancéřované.

Samo obranné číslo se skládá z obratnosti a kvality zbroje. Vysoký stupeň jednoho do značné míry vylučuje druhé, protože těžký pancíř nebo velmi tvrdá kůže brání rychlým pohybům.

Útočné číslo do značné míry závisí na síle, ta by měla zase růst spolu s životaschopností. Malé bytosti jsou slabší a jak rostou, jejich síla se zvětšuje. Co se týče síly zbraně různých pařátů a čelistí, nejlépe uděláš, když si v bestiáři najdeš nestvůru podobnou té tvoji a sílu zbraně uděláš podobnou. Odolnost je rovněž v přímé úměrnosti s životaschopností.

Bojovnost určíme pomocí inteligence, u zvířat podle druhu. Hmyz, který reaguje na pohyb a přítomnost potravy, má většinou bojovnost 12. Hadi a jiná mimořádně nebezpečná zvířata mají bojovnost 10-11, velké masožravé šelmy 7-9, menší masožravé šelmy 4-6, býložravci a jiní mají menší. Záleží samozřejmě na konkrétních okolnostech, bizon nebo zubr, obrovští býložravci známi svou popudlivou povahou, budou velmi blízko velkým šelmám. U inteligentních nestvůr přiřazujeme inteligenci k bojovnosti podle Tabulky inteligence a bojovnosti. Bojovnost lze dále upravit podle přesvědčení (o 2 dolů nebo nahoru za každý stupeň od neutrálního) a podle mimořádně útočné či dobrotivé povahy o další jedničku.

U pohyblivosti a vytrvalosti máme na zřeteli, že to jsou spíše lehčí nestvůry, které doběhnou dál a rychleji. Obě hodnoty opět doporučujeme určit srovnáním s podobnou nestvůrou v bestiáři.

Toto jsou obecné rady. Tyto i zbylé vlastnosti nestvůry, kterou vytvoříš, záleží samozřejmě hlavně na tvých záměrech a účelu, jaký bude ve tvém dobrodružství hrát.

## Objevení přítele

Tato zvláštní schopnost kouzelníka byla zcela popsána v Průvodci hrou na

straně 53. Zde je uvedena pravděpodobnost objevení přítele:

- Havran — 90%
- Kočka — 85%
- Đáblík — 80%

Pokud se kouzelníkovi nepodaří přítele vyvolat, může pokus opakovat na každé další dosažené úrovni.

## Otázky

Většina problémů ve hře je způsobena špatným pochopením pravidel. Pokud tedy dojde k nesrovnalostem, v první řadě si najdi příslušnou pasáž pravidel a znovu si ji přečti. Pokud bude v Průvodci hrou, učíš tak společně s hráči a rozeberte si ji. Pokud se vám i pak bude zdát, že je dané pravidlo nepochopitelné nebo protiče jinému, pokus se zkontaktovat s nějakým zkušenějším hráčem z tvého okolí. Většinu problémů lze takto vysvětlit. Na některé další otázky najdeš odpovědi v dalším dílu Dračího doupěte (Pravidlech pro pokročilé), kde mimo jiné naleznáš návod pro dobrodružství pod širým nebem, vyvolávání démonů a elementálů a mnoho dalších věcí. Jestliže stále nenacházíš odpověď na své otázky, můžeš napsat tvůrcům hry Dračí doupě. Sepiš všechny své otázky a zapamatuj si jejich čísla (nejlépe tak, že si dopis zkopíruješ). Na otázky ti podle jednotlivých bodů odpovíme a odpovédi ti pošleme; prosíme tě, přilož ofrankovanou obálku se svou adresou. Svě jméno i adresu piš čitelně, včetně PSČ, a to nejen na zpáteční obálku, ale i na dopis s otázkami, aby nemohlo dojít k záměně. Svoje otázky pošli na adresu:

ALTAR  
nám. Jiřího z Lobkovic 14  
130 00 Praha 3

## Peníze

Tvoji dobrodruzi začínají hru v průměru s 85 zlatými. Musíš si uvědomit, že na poměry světa Dračího doupěte to jsou slušné peníze. Skromný člověk vydrží s 120 zlaťáky na rok!

Dobrodruzi patří ve svém světě k velmi bohatým lidem. Nejsou sice tak bohatí, jako králové nebo urození šlechtici, ale rozhodně jsou bohatší, než většina vsí, jež na svých cestách navštíví. Proč se tedy nechce každý stát dobrodruhem? Protože je to velmi *nebezpečné*. Ve skutečném světě si nemůžeš naházet novou postavu, jsi to *ty* a *tvůj* život, co je v sázce, a většina lidí

si rozmyslí riskovat ho kvůli hromadě zlata.

Dobrodruzi jsou tedy bohatí, avšak většinou nejsou spořiví a své peníze rychle rozházejí. Neboj se hráčům nařídít, aby utratili nějaké svoje peníze. Zvláště postavy s nižší inteligencí nebudou myslet na budoucnost a celý svůj podíl bez rozpaků propijí.

## Postřeh a hledání

Dobrý způsob, jak učinit dobrodružství pestřejší a zajímavější, je umístit do jeskyní nějaké tajné dveře nebo pasáže. V podkapitole Postřeh na straně 72 ses dočetl, že u každé tajné věci musíš určit její nápadnost. Jako určité východisko při tom můžeš používat Tabulku nápadnosti. Musíš mít ale na paměti, že tato čísla jsou jen orientační — mohou se lišit na obě strany až o desítky procent.

Na určování nápadnosti můžeš jít i obráceně. Postřeh postav se pohybuje mezi 5 až 15 procenty, pro jednoduchost řekněme, že je to 10%. Když určuješ nápadnost nějakého předmětu, zkus si ho co nejlépe představit a pak si zkus představit, kolik směn by bylo nutné místnost prohledávat, aby ho někdo našel. Timto číslem vyděl 100% a od výsledku odečti 10% (nebo postřeh postavy, o které předpokládáš, že bude hledat). Dostaneš nápadnost předmětu.

**PŘÍKLAD:** Řekněme, že v místnosti jsou tajné dveře, maskované jako knihovna. V místnosti je také spousta jiných věcí, kde by mohlo být něco ukryto, takže najít tajné dveře bude trvat zhruba 40 minut, tj. 4 směny. Nyní budeme postupovat podle návodu z minulého odstavce. 100% děleno 4 je

### TABULKA NÁPADNOSTI VĚCÍ

věc	prostředí	druh	nápadnost
tajné dveře maskované jako součást zdi, o velikosti asi 1 x 1½ sáhu	palác	mech.	5%
tajné tlačítko, které takové dveře ovládá	podzemí	objekt	0%
tajná schránka maskovaná jako součást zdi, asi ¼ x ¼ sáhu	palác	mech.	-15%
skryš umístěná za obrazem nebo kusem nábytku	podzemí	objekt	25%
past, která spustí, když kolem projde první postava (šipka, kámen)	palác	mech.	-5%
propadliště, které se otevře když na něj postava vstoupí	podzemí	objekt	10%

25%, nápadnost předmětu bude 15% (= 25% - 10%).

Musíš si uvědomit, že tento postup *nezaručuje*, že postava s postřehem 10% tajně dveře po 4 směnách najde. Pokud bude mít smůlu, nenajde je nikdy, pokud bude mít štěstí, najde je už při prvním pokusu. Ale *průměrně* jí to bude trvat 4 směny.

Při hledání tajných věcí ti postava musí přesně popsat místo, kde hledá. Ty samozřejmě víš, zda tam něco je nebo není, ale stejně si pokaždé hod' kostkou, abys hráči nenapověděl.

## Pomáhání hráčům

Z Tabulky nápadnosti je vidět, že najít nějakou ukrytou věc je dosti obtížné, ostatně — kdyby to bylo jednoduché, nebyla by ukrytá. Proto je dobré hráčům občas pomoci. Můžeš si například říci: „Když budou dost chytří, aby tu hledali, nechám je najít ty dveře automaticky.“ To je v pořádku; PJ je něco jako režisér filmu a musí mít cit pro "dramatické náhody". Ale nedělej to často a nikdy o tom neříkej hráčům. Jednak by měli pocít, že jimi manipuluješ, jednak by se přestali snažit a spoléhali by na tvoji pomoc.

Podobně můžeš postupovat, když postavy vědí (někdo jim poradil, někde si to přečetly), co hledají nebo kde mají hledat. V takovém případě můžeš podle vlastní úvahy zvýšit nápadnost i o několik desítek procent.

## Přesvědčení

Přesvědčení je způsob, kterým hráč hraje svoji postavu, ať už je zákonně dobré, zmateně dobré, neutrální, zmateně zlé nebo zákonně zlé. Někdy se hráči nechají strhnout hrou, zapome-

nou na přesvědčení své postavy a hrají jiné. Pokud se to stává příliš často, je jasné, že dané přesvědčení hráči "nesedne". Vezmi si ho v takovém případě stranou, objasni mu, kde udělal chyby a zeptej se ho, zda si nechce přesvědčení posunout nebo změnit. Pokud odmítne a dál dělá chyby, můžeš ho potrestat ztrátou zkušenosti, případně mu z moci PJ přesvědčení změnit. Než však sáhneš k podobným drastickým opatřením, ještě jednou si s ním promluv a pokus se celý problém nějak smírně vyřešit.

Může se stát, že někoho z družiny potrefí (třeba jako kletba) změna přesvědčení. Snaž se být v tom případě jako PJ smírný a nevystavuj hráče slabších nervů nutnosti hrát přesvědčení, jakého nejsou schopni. Vyber si zkrátka někoho, u koho víš, že mu to nebude vadit. Ušetříš si tak jako PJ mnohou svízel.

## Pyrokineze

K tomu, aby hraničář mohl tuto svoji schopnost používat, potřebuješ Tabulku zápalnosti různých materiálů. V pravém sloupci je pravděpodobnost, že se daná látka vznítí, pokud na ni působí jedno kolo oheň (pochodeň, hraničář, hořící olej atd.)

## Rozmístění nestvůr

Podzemí můžeš nestvůrami zabydlet podle různého klíče. Vypracovat pro to detailní pravidla by bylo příliš obsáhlé a vlastně i zbytečné, protože by to PJ připravilo o dost zábavy při tvorbě jeskyně, nicméně ti alespoň nastíníme některé možnosti.

Většina nestvůr se vyskytuje ve svých doupatech, ale byla by nepochybně nuda, kdyby se tam vyskytovaly úplně všechny. Některé se mohou vydat na lov podzemím. Budou daleko ostražitější a je pravděpodobné, že díky svým přizpůsobeným smyslům zaznamenají družinu dříve, než ona je.

### TABULKA ZÁPALNOSTI

materiál	pravděpodobnost
papír	95%
suché dřevo	85%
mokré dřevo	60%
textil	55%
kůže	35%
kov	1%
kámen	1%

Jejich reakci lze určit podle bojovnosti, která je popsána na počátku Bestiáře. Nestvůry na lovu můžeš vybírat různým způsobem: zcela náhodně, ověřováním dle tabulky pravděpodobnosti setkání s nestvůrou na lovu, kterou si předem připravíš. Ze všeho nejtěžší je mít v podzemí vyznačeny lovecké revidy nestvůr a sledovat, kde se právě která pohybuje.

Čím více necháš své nestvůry pohybovat, tím lépe. V opačném případě by se družina vracející částečně prozkoumaným podzemím neměla čeho bát a brzy by ji zachvátila smrtelná nuda (i když zranění elfové na to mohou mít jiný názor). Na druhé straně dbej na logiku své jeskyně a před setkáním s nestvůrou na lovu se ujisti, že ji družina mohla dříve minout. Tedy že se například "nevylhla" ve slepé chodbě, kterou družina prošla až do konce. Vše lze samozřejmě vždy vysvětlit existencí tajných dveří, ale, upřímně řečeno, takový medvěd si je jen stěží otevře.

## Rychlost

V Průvodci hrou jsme už vysvětlovali, že rychlost je důležitá jen ve vypjatých situacích. Když tě bude hráč bez zjevného důvodu obtěžovat otázkami jako: „Za jak dlouho dojdou z rynku k městské bráně?“ tak si prostě představ, jak stojíš na náměstí svého města, díváš se na hodinky a říkáš si: „Ve tři musím být u brány, tak to abych šel nejpозději v ...“ Jistě to bude něco mezi patnácti minutami a dvěma hodinami.

## Náskok

Při pronásledování a útěku musí prchající získat dostatečný náskok. To bylo vysvětleno v podkapitole Útěk a pronásledování na straně 71. Obvyklé hodnoty potřebného náskoku v různém prostředí udává Tabulka nutného náskoku.

### TABULKA NUTNÉHO NÁSKOKU

prostředí	náskok
bludiště	2
podzemí	4
les	6
louka	8
poušť	10
cesta	12
město	3
palác	3

Je však jen hrubou pomůckou. Při určování nutného náskoku vždy vycházej ze své představy o jeskyni. Každý stupeň náskoku odpovídá asi 5 sáhům. Zkus si představit, jak daleko musí být prchající od pronásledovatele, aby mu unikl, a výsledek děl pěti. Získáš náskok nutný pro úspěšný útěk.

Na pronásledování má jistě vliv také to, zda je tma nebo světlo, zda pronásledovaný nebo pronásledující zná cestu a podobně.

## Cestování

Tabulky pro cestování v Průvodci hrou odpovídají jezdeckému koni, respektive dobrodruhovi se základní pohyblivostí 14 a odolností 14. Pokud se tvoji dobrodruzi nějak výrazně liší, můžeš si čísla upravit. Nezapomeň, že družina jde tak rychle, jako jde její nejpomalější postava.

## Průzkum

Při řízení hry se s tebou postavy mohou začít pít o tom, co slyší a co ne. Průzkum není to samé, jako zkoumání, prohledávání nebo naslouchání. Průzkum je prostě základní opatrnost. Postavy se rozhlížejí, zda nevidí něco nápadného, ale neprohledávají každý čtvereční coul podlahy a stěn. Všimnou si jámy v podlaze, ale nevšimnou si padacích dveří, které mají stejný vzor jako podlaha kolem nich. Zaslouchnou dračí chrápání, ale nezaslouchnou dech úkladného vraha, který na ně číhá.

Při posuzování jednotlivých případů se říd' svým zdravým rozumem — skřet na hlídce, který ví, že z jeho směru mohou přijít vetřelci, se bude chovat opatrně a družina ho nepřekvapí a ani se o něm nedoví, pokud se nepokusí naslouchat nebo nepoužije nějakou zvláštní schopnost. Naproti tomu přítomnost skřeti hlídky přesvědčené, že je obětí čiré buzerace, odhalí družina včas i při průzkumu.

## Sdílnost

Dobrodružství obvykle trvá déle než jedno odpoledne. Rozehraje se tedy jeho část, pak přijde večer a je čas jít domů. PJ a hráči se opět změní v partu přátel. Pán jeskyně by ovšem ani pak neměl zapomínat, že mu zbývá jedna povinnost, a tou je mlčenlivost.

Každý příběh ve světě DrD je kromě řízení mečů opředen spoustou le-

gend a tajemství. Některá z nich postavy zjišťují během hry a s jejich pomocí řeší další úkoly, jiná jsou skryta navždy. Právě tajemno a tajemství má velký podíl na zábavě a radosti ze hry. Radost z neznámého bývá u některých jedinců nezřídka větší než radost z nalezených pokladů. Hráči bývají pochopitelně zvědaví, chtějí vědět, kam ty neotevřené tajné dveře, za nimiž je slyšet voda, vedou, zda už se někomu povedlo vyluštit tu hádanku, která je čeká a kolik kilo váží legendární poklad krále Tlacha. PJ by se měl ovšem zatvrdit a na žádnou z těchto otázek nikomu ani v soukromí neodpovídat. Kdyby to řekl jednomu, byla by to nehezka protekce, kdyby to řekl všem, jen by jim zkazil hru.

PJ proto udělá nejlépe, když se mimo hru vůbec nebude zapojovat do besedování o hře samotné, protože jen tak se vyhne možnosti, že z něj hráči něco "vytáhnou". A to by byla škoda.

## Sledování času

Během dobrodružství ubíhá čas, který bys měl pečlivě sledovat. Jde o to, že postavám vystačí světlo jen na určitou dobu, po určité době začnou být unaveny a budou potřebovat odpočinek, až budou vycházet z podzemí, budeš potřebovat zjistit, zda je den či noc. Proto je třeba zaznamenávat plynutí času. Můžeš k tomu použít proškrtávání okének — tak jako ve tvém úplně prvním dobrodružství, nebo si vymyslet nějaký vlastní systém, který ti bude vyhovovat.

## Souboj

### Iniciativa

V rozšířeném soubojovém systému hraje velkou roli hod na iniciativu. V případě rovnosti hodů rozhodují následující vlastnosti:

- Obratnost
- Obranné číslo
- Zranění
- Náklad
- Síla
- Inteligence

a to v tomto pořadí. Ve všech případech získává iniciativu ten, kdo má danou vlastnost menší. Jedinou výjimkou je síla a obratnost, kde získává iniciativu ten nejsilnější respektive neobratnější.

### Překvapení

Při určování, kdo bude překvapený, hraje nejdůležitější úlohu způsob, jakým se postavy pohybovaly. Pokud byly na průzkumu, neměl by je překvapit nikdo, kdo na ně úmyslně nečihá (protože se o jejich existenci nějakým způsobem dozvěděl). Postavy naopak nepřekvapí nikoho, kdo alespoň trochu dává pozor — například hlídku nebo stráž.

Postavy se mohou pokusit pohybovat tišeji, například pomocí zlodějových zvláštních schopností nebo kouzel. Tím snižuje pravděpodobnost toho, že se prozradí, ale na to, zda budou překvapení, to nemá vliv. Mohou se také pokoušet naslouchat nebo vyslat vpřed zvědy (například kouzelníkovy přátele). Tak mohou odhalit léčku dříve, než do ní vstoupí.

Pokud se postavy naopak chovají hlučně a bezstarostně, prozradí se jejich přítomnost skoro okamžitě. Dlužno však podotknout, že většina divokých zvířat, ale i inteligentních nestvůr, se pokusí uhnout družině z cesty místo toho, aby se na ni někde v skrytu vrhla. Nebudou vyhledávat střetnutí, přinejmenším až do chvíle, kdy budou mít pocit, že družina ohrožuje jejich zájmy.

Neviditelní tvorové své oběti při prvním útoku vždy překvapí.

### Útěk

V Průvodci hrou jsou uvedeny podmínky, které musí postava splnit, jestliže chce uniknout. Jako PJ můžeš z těchto pravidel dělat výjimky podle skutečné situace ve hře: například pokud se postavě podaří zavřít za sebou dveře, schovat se roh, pokud za ní někdo položí dýmovou clonu a podobně. V takových případech hráči řekni, že pokud chce, může začít prchat.

### Útok zezadu

Při obraně proti útoku zezadu má postava postih -4. Je vidět, že postava, která má postih za obratnost -2 nebo horší, udělá lépe, když se proti útoku zezadu nebude bránit. To ovšem není chyba systému — představ si, jak taková obrana proti útoku zezadu vypadá. Podprůměrně obratná postava udělá rozhodně lépe, když se nebude pokoušet přes rameno blokovat nepřátelský úder.

### Střelecký souboj

Pravidla v Průvodci hrou jednoznačně zakazují střelbu přes hexy, které jsou "obsazené". Ve tvé moci je občas připustit výjimku. Dělej to ale jen ve zcela jednoznačných případech, například když kroll střílí z kuše veverku v koruně stromu přes hlavu hobita, který stojí před ním. Pokud se ti zdá, že takový systém není dost realistický, považ, co všechno by bylo zapotřebí vzít v úvahu: výšku střelce, výšku překážky, výšku cíle, vzdálenost překážky a cíle a pravděpodobně také typ zbraně.

### Kouzlení

Ve hře se ti může stát, že kouzelník prohraje iniciativu a kouzlo sešle až na konci kola (když například nepoužije bonus za kouzlení a první akci vyplývá na obranu). Pokud se bude jednat o nějaké délepůsobící kouzlo, kde se magenergie spotřebuje každé kolo, může se snažit tvrdit, že jeho kouzlo v právě skončeném kole vůbec nepůsobilo a že by se trvání kouzla mělo začít počítat až od dalšího kola.

Nemá pravdu! Všechny akce během jednoho kola probíhají víceméně současně. Iniciativa a počet akcí zachycují rozdíly v pohotovosti a rychlosti soupeřů, které se měří na zlomky vteřin — a které jsou často rozdíly mezi životem a smrtí.

Kola jsou nezávislým a spravedlivým měřítkem času, jež nebere ohled na to, jak čas vnímají různí účastníci souboje. A kouzla na to neberou ohled také. Proto se kouzla musí měřit na kola a ne na počet akcí.

### Postavení nestvůr

Pravidelným účastníkem soubojů jsou různé nehumanoidní potvory. Vystává otázka, jak je umístit na hexový papír a jak s nimi během hry manévrovat. Tento problém není možné vyřešit zcela obecně. V popisu nestvůry je zpravidla napsáno jak je velká a jak vypadá. Z toho poznáš kolik zabírá hexů (1 hex = 1 sáh) a kde má předeek a kde zadek a kterým z těchto konců útočí.

U některých opravdu malých nestvůr (například poletucha) můžeš udělat výjimku a umístit dvě na jeden hex. Na systém souboje to nemá podstatný vliv.

Pro otáčení zvířat a nestvůr je také těžké určit nějaká přesná pravidla. Platí, že při akci krok se žádná část těla

nesmí dostat dál než na sousední hex. Naproti tomu při akci otočka platí, že alespoň jedna část těla musí zůstat na místě a žádná část těla se nemůže posunout víc než o dva hexy. Ale konkrétní rozhodnutí o tom, jak se nestvůra pohne, je v tvých rukou.

Při hraní nestvůr při souboji se také pokus vžít do jejich psychiky. Ty, jako PJ, můžeš vidět, že družina udělala při rozmístování v místnosti taktickou chybu, ale tvoje nestvůry si toho velmi pravděpodobně nevšimnou a zaútočí na toho, kdo je nejbliž.

### Iniciativa nestvůr

V případě, že družina bojuje s větším množstvím stejných nestvůr (například tlupa skřetů), vřele ti doporučujeme házet za všechny na iniciativu jenom jednou. Házet si každou zvlášť je sice realističtější, ale jednak to zdržuje hru a jednak si pak musíš pamatovat iniciativu jednoho každého svého skřeta. Zvláště v méně významných potyčkách je to zbytečná práce navíc.

## Soupeření

Postavy hráčů tvoří družinu, a přece spolu mohou soupeřit. Tvým úkolem je jim v tom sice nebránit, avšak dohlížet, aby se přitom a proto nerozpadla celá hra. Musíš si být vědom celkového charakteru své družiny. Jsou takové, kde se po vítězném dobrodružství celá nalezená kořist složí na hromadu a spravedlivě rozdělí. V takovém případě si nemusíš příliš dělat starosti s tím, že třeba oznámíš nahlas nález vzácného předmětu nebo informaci, o níž by většina hráčů nevěděla (pokud tak činíš běžně, měl by sis být ovšem zcela jist, že to nikomu nevedí).

Jiná situace však nastává, pokud se postavy nemají příliš v lásce nebo se prostě snaží na dobrodružství vydělat co nejvíce (přičemž nemusí jít o žádnou "morální úchylku" hráčů, někdo si prostě rád zahraje lakomou postavu). Je sice pravda, že hráči nejsou postavy, ale v zápalu hry se na to často zapomíná. Připomínky hráčů a tvé napomínání rozhodně ke zdárnému průběhu hry nepřispějí. Proto je nejlepší, když se co nejvíce faktů, která nemá vědět postava, nedozví ani hráč. Nezdráhej se proto maximálně využívat posílání lístečků s tajnými informacemi pro jednotlivé hráče a také rozdělovat družinu do různých pokojů, jakmile dojde k jejímu rozdělení ve hře, přičemž by nehrající opravdu neměli slyšet, co se

s jinou skupinou děje. Pokud to bude nutné, můžeš zajít až tak daleko, že např. při hledání pošleš lístečky všem postavám, ale na některých bude stát *nic jsi nenašel*.

Snaž se hru udržovat v rozumných mezích. Postavy se mohou třeba nenávidět, ale pokud vidíš, že jejich city v nějaké vypjaté situaci příliš přecházejí na hráče, pokus se předmět sporu rychle odstranit a dál k němu nezačínat, i kdybys měl třeba pozměnit některé skutečnosti ve hře. Družiny, kde k podobnému napětí dochází příliš často, nejspíš stejně nevydrží pohromadě, nebylo by však dobré, aby se kvůli tvému špatnému vedení hry někteří hráči nadlouho rozkmotřili.

Jsou naopak družiny, kde zákonné dobro převažuje i v chování samotných hráčů, takže např. nejsou ochotni tolerovat, aby se zloděj choval jako opravdový zloděj i ve chvílích, kdy s ním ostatní postavy vlastně nejsou. V takovém případě bys neměl jednotlivce, který si chce zahrát "zlého muže", zcela držet v područí ostatních. Pokud to bude nutné, sehrajs s ním část dobrodružství, kdy byl sám, dodatečně a individuálně.

## Spory

Během hry může náhle dojít k roztržce. Pak musíš v první řadě posoudit, zda se hádají postavy nebo hráči. Pokud se do hádky pustí postavy, není to v podstatě tvá starost. Jen si pro tuto chvíli uvědom, že většina družiny ztratila ostražitost, přestala sledovat své okolí a ke všemu na sebe nejspíš začala nahlas hulákat. Pochopitelně jsou tak všichni daleko zranitelnější a je na tobě, jak s nepozorností družiny naložíš. Pokud budou přepadeni, měl bys jim přinejmenším v prvním kole počítat nějaký postih k boji. Pokud je nějaká postava natolik rozumná, že se v podobné situaci postaví na stráž, měl bys ji odměnit zvláštní zkušeností.

Jiná situace nastává, pokud se spolu hádají hráči. Takové spory je třeba rychle ukončit, jinak se hra změní ve vzájemné osočování, které nikam nevede. Zvláště oblíbené je vysvětlování, „co všechno vlastně má postava před chvílí udělala, ale bylo to natolik samozřejmé, že jsem se o tom nezmiňoval“. Hádky mezi hráči rozhoduj rychle a s autoritou. Jde tu přece o zábavu, nikoli o zpětné hledání starých chyb. Snaž se, aby bylo všem co nejméně uškozeno, ale na svém rozhodnutí pak

trvej. Nejhorší je váhavý PJ, který často mění své rozhodnutí, hráči si jeho slabost brzy uvědomí a různé návraty v čase neberou konce. Totéž platí, i když ti hráči řeknou, že jsi dříve někde v dobrodružství udělal logickou chybu. Zamysli se, zda jsi někomu příliš neškodil, ale snaž se hru pokud možno nevracet. Všechno tak ztratíš na realitě. Obvykle řekneš něco jako: „Podívejte se, já si uvědomuji, že jsem udělal chybu, ale teď už to prostě nelze vrátit, protože by to zkazilo celou hru. Moc mě to mrzí, ale měli jste mě upozornit dřív. Berte to tak, že tehdy se stalo to a to...“ Pokud tak nějakého hráče výrazněji poškodíš, ale hru prostě není možné vrátit, omluv se mu a propříště nech štěstěnu, ať mu trochu více přeje.

O hádkách, které vyvolává jeden s hráčů s tebou, platí totéž. Pokud se s tebou však neustále hádá více hráčů, možná by ses měl zamyslet, zda nenašel čas, abys svůj úřad postoupil někomu dalšímu.

## Stížnosti

Pokud za tebou přijde jeden nebo více hráčů a stěžují si na tvůj způsob vedení hry, je to vážnější než hádka, která propukne ve hře. Zde již neplatí, že PJ má vždycky pravdu. Dobře všechny výhrady vyslechni a zamysli se, zda hráči nemají pravdu. Pokud se na nějakém pravidle nemůžete shodnout, zaříd se podle odstavce Otázky. Pokud se příslušnou odpověď nedovíš, ber v úvahu, že nejlepší je zlatá střední cesta, a pokus se na pravidlech dohodnout tak, aby alespoň trochu vyhovovala všem.

Je však třeba rozlišovat důvody, proč si hráči stěžují. Může to být pocit křivdy z nesprávně použitých pravidel, ale často je to obyčejná chamtivost, snaha získat co nejvíce zkušenosti a peněz a rychle postoupit na vyšší úroveň. V takovém případě hráčům vysvětlí, že se ochuzují o zábavu, protože "tvorba" hrdiny je zrovna tak zajímavá jako hraní postav vysokých úrovní. Možná je ještě zajímavější, protože na nízkých úrovních jde často o krk, zatímco kouzelník, který neví co se svými magy, už je téměř nezranitelný.

Pokud své hráče necháš zlato i zkušenost získat příliš snadno a bez překážek, hra je brzy znudí, zvyknou si na úspěchy a budou chtít pořád víc a víc.

Pokud naopak přijdeš na to, že mají hráči pravdu a udělal jsi chybu, nestyď se to přiznat. Všichni se učí, a po-

kud ti to někdo bude mít příliš za zlé, můžete se v roli PJ vystřídat. Ať si chvíli užije zase on.

## Tajné informace

Budou-li mít všichni hráči naprosto stejné informace, dojde velmi často k velice nepříjemné věci: Jeden či dva autoritativní hráči hru ovládnou, budou rozhodovat za ostatní a diktovat jim, co mají dělat. Tomu lze předejít používáním tzv. tajných informací, které činí hru mnohem zajímavější a vnášejí do ní mnoho nečekaných zvratů.

Tajná informace je taková informace, kterou neznají všichni hráči. První, základní tajné informace, jsou zvláštní schopnosti ras a povolání. Ty však dlouho tajné nevydrží. I když jsou hráči ukázněni a nepřečtou si zvláštní schopnosti cizích ras či povolání, po několika dobrodružstvích se je postupně naučí — všimnou si, jaká užívá kouzelník kouzla, jakým způsobem vidí trpaslík ve tmě apod.

I ty by ses měl snažit sdělovat některé informace hráčům tajně.

**PŘÍKLAD:** Družina vejde do temné místnosti. Vezmi papírek, napiš na něj: „Svým ultrasluchem vidíš, že v zadní části místnosti se skrývá obr.“ a podej ho hráči, který hraje postavu krola. Jestli kroll řekne ostatním, co vidí, či jestli vyrazí s rykem vpřed a na obra zaútočí, to už záleží na hráči.

Další skupinou tajných informací, které mohou vnést do děje mnoho záby, jsou informace, které přímo určují děj. Před hrou si můžeš odděleně zavolat jednoho nebo více hráčů a sdělit jim, jakou roli budou v příběhu hrát.

**PŘÍKLAD:** Zavoláš si hráče, který hraje postavu zákonně dobrého kouzelníka z rodu elfů a sdělíš mu, že cestou na sraz s ostatními hrdiny potkal poustevníka, který mu dal křišťálovou kouli a radu, aby tuto kouli roztříštil o zem, až se utká s protivníkem nad své síly.

Pak si promluvíš s hráčem, jehož postava je zloděj z rodu lidí s neutrálním přesvědčením. Ten dostal od podivného poutníka 500 zlatých a příslib dalších 500, pokud zavede družinu do místnosti se sochou a pak zapíská na píšťalku, kterou mu neznámý půjčil.

## Telepatie

Telepatie (čtení a vysílání myšlenek) je jedna ze zvláštních schopností hrani-

čáře. (Její popis najdeš u popisu těchto schopností). Ještě je třeba dodat, že hraničář může slyšet myšlenky ostatních živých tvorů, ale ne myšlenky magických tvorů, pokud s tím oni nebudou souhlasit (nezávisle na jejich inteligenci); proto nemůže slyšet ani myšlenky kouzelníkových přátel (havrana, d'áblíka a kočky), ani telepatické rozhovory mezi nimi a jejich pánem.

## Tvoření postav

Systém tvoření postav v Dračím dopětí je pečlivě vytvořen tak, aby vznikající postavy byly vyvážené. Jejich vlastnosti se nemohou pohybovat v rozmezí od 1 do 21, ale jen v kratším rozmezí — podle jejich rasy a povolání. Je-li určena rasa a povolání, nemůže už určení velikosti té které vlastnosti mnoho změnit. Na druhou stranu bys měl být zásadně proti postavám, které mají všechny vlastnosti u horní hranice rozmezí. A také, pokud někomu padnou všechny vlastnosti k dolnímu okraji rozmezí, můžeš mu dovolit házet znovu. Vlastnosti by měly být vyvážené.

Výběr rasy a povolání je zcela v rukou hráčů. Tvým úkolem je přesvědčit je, že s družinou složenou jen z krollů válečníků si neužijí tolik zábavy jako s družinou, která se snaží využít více kombinací. Ale v podstatě je to jejich věc: pokud budou na krollech válečnických trvat, nezapomeň, že Pán jeskyně se baví, když se baví hráči.

## Upravování

Tato hra je založena na srovnávání různých pravděpodobností s hodem kostkou. Pro všechny hody, které potřebuješ, jsou uvedeny tabulky, které udávají tuto pravděpodobnost. Tyto tabulky ale nejsou posvátné; je jen na tobě, jakou šanci dáš postavám na splnění toho kterého úkolu.

Nezapomeň, že tabulkami zdaleka není možné pokrýt všechny možnosti — čísla v nich musíš brát jako průměrné hodnoty pro obvyklé situace. Například pravděpodobnost úspěchu zlodějovy schopnosti lézt po zdech je udána pro hrubou skálu nebo stěnu složenou z velkých, hrubě opracovaných kamenů. Zloděj lezoucí na absolutně hladkou stěnu z leštěného mramoru, se spárami, do kterých se nevejde ani čepel nože, bude mít podstatně menší šanci na úspěch, než říká tabulka. Jak velká je ta šance, to záleží jen na

tobě. Ostatně — ze všech lidí na zemi právě ty znáš tu stěnu nejlépe.

Při upravování používej svůj zdravý rozum a dodržuj hlavní zásadu Pána jeskyně: buď' poctivý! Změníš-li nějakou pravděpodobnost, musí zůstat změněná pro všechny a navždy.

## Voda

Ve svých jeskyních, zalidněných spoustou tvorů, bys neměl zapomínat, že snad kromě některých magických nestvůr potřebuje každá nestvůra pít. Šelmy, které z jeskyně vycházejí v noci na lov, tak mohou samozřejmě činit venku, ale tlupy různých humanoidních nestvůr, které nemají rády slunce, se jen stěží usadí v labyrintu bez vody. Různé podzemní řeky, potoky, jezera a prameny mohou velmi zpestřit tvou jeskyni. Vzniknou tak místa přístupná jen z vody, někdy ještě jen po použití kouzla Vodní dech, a družina bude mít o starost víc. Právě vodní toky a plochy mohou také tvořit přirozené strážné hranice, za nimiž začíná panství inteligentních bytostí.

## Zaklínadla vyšší úrovně

V družině CP se mohou vyskytnout čarodějové či hraničáři na vysokých úrovních. Zaklínadla ani magenergie takových postav v těchto pravidlech nenajdeš; budou popsána až v dalších dílech. Pro své potřeby si můžeš vymyslet jakékoli rozumné zaklínadlo. Měl by ses ale držet zásady, že postavy vládnoucí zaklínadly vyšších úrovní nikdy nepůjdou hledat dobrodružství společně s vlastními postavami. Kdybys to dopustil, narušilo by to celý herní systém. Pamatuj, že postavy na vyšších úrovních mohou být velmi nebezpečnými soupeři, a proto by se jim mělo používat pouze zřídka.

Postavy mohou také najít zaklínadla vyšších úrovní na kouzelných svitcích. Při umísťování takového pokladu je ale potřeba být velice opatrný; nedělej to dřív, než budeš mít za sebou několik skupinových her. Postavy by navíc taková zaklínadla rozhodně neměly dostat do ruky natrvalo; když je totiž uděláš "laciná" (za dva tři magy), stanou se postavy příliš mocnými, když je uděláš "drahá", nebudou postavy na jejich seslání mít dost energie. Z těchto důvodů je lepší používat zaklínadla vyšších úrovní jen tehdy, když je nutně potřebuješ pro děj,

a potom je umísťovat na "jednorázové" svitky: kolem svitku bude oblak energie, který umožní zaklínadlo bez problémů seslat, ale zaklínadlo po seslání ze svitku zmizí, takže už ho podruhé nikdo nebude moci použít.

## Zkušenost za vyjednávání

Zabít každou nestvůru, na niž družina narazí, je řešení hodné krola a může mít ošidné následky. Jedna věc je rozvzteklý grizzly; inteligentní nestvůra je věc druhá. Zde je daleko výhodnější se domluvit.

Inteligentní nestvůra může družině buď' přímo pomáhat nebo s ní spolupracovat k oboustrannému prospěchu (například obchodovat) nebo ji ignorovat anebo jí škodit. Je zjevné, že zlikvidováním se zabrání poslední možnosti, ale družina se připraví také o první a druhou, která bývá nejčastější.

Kromě toho se zvěst o tom, že dobrodruzi pobíjejí každého na potkání možná neroznese mezi medvědy nebo vlky, ale určitě si to řeknou všichni draci, moudré sovy, skřeti, či jiné inteligentní nestvůry. Všichni se pak budou družině hledět vyhnout nebo jí půjdou po krku. To dlouho nevydrží ani velmi silná družina a je pravděpodobné, že postavy budou muset uprchnout do míst, kde ještě nemají tak špatnou pověst. Budou-li se tam chovat podobně, situace se brzy zopakuje a celá družina se tak ocitne mimo zákon a budou jí pronásledovat všichni zemani, hejtmáni, knížata i králové z celého okolí.

Při udělování zkušenosti za přemohuté nestvůry bys měl vždy přihlížet k tomu, jak toho družina dosáhla. U nestvůr v Bestiáři je vždy uvedena zkušenost, jakou lze získat jejich zabitím. Za nestvůry přemluvené, podplacené nebo obalamucené bys měl udělovat zhruba 2-3 krát více zkušenosti, a to v závislosti na tom, jak snadné to bylo.

K vyjednávání vždy přistupuj se zřetelem k bojovnosti, inteligenci a přesvědčení daných nestvůr, snaž se vžít do jejich situace a jednak tak, jak by asi jednaly ony. Je zjevné, že pro družinu s vesměs dobrým přesvědčením bude nejobtížnější úspěšně vyjednávat se zlou, inteligentní a bojovnou nestvůrou a podobně.

## Tvorba dobrodružství

Už víš, jak dobrodružství řídit. Nyní si povíme o tom, jak se takové dobrodružství tvoří — je to jeden z nejobtížnějších úkolů, před kterým jako Pán jeskyně stojíš.

## Původ hrdinů

Na tento problém narazí každý PJ, jehož družina na první úrovni si právě naházela postavy. Postavy nejsou "čerstvě narozené" a měly by mít v jeho světě nějakou minulost. K tomuto problému lze přistupovat třemi způsoby, podle toho, na jak složité vedení hry si PJ troufá.

### I. Hospoda

Nejjednodušší způsob, kdy je možno během jedné úvodní hodiny přejít k vlastnímu dobrodružství. Postavy se zkrátka sejdou a seznámí v krčmě (které ve světě DrD supluje jakási "kulturní střediska") a po stručném popisu, kdo se jak jmenuje a jak vypadá, utvoří družinu. Ještě téže noci nebo následujícího rána mohou vyrazit za dobrodružstvím do blízkých kopců, či se nechat najmout k plnění úkolu nějakou cizí postavou. Taková hra většinou i nadále probíhá v akčním duchu a není při ní příliš prokreslován charakter postav. Někdy, pokud spolu družina hraje dlouhou dobu a vytvoří si vlastní svět s mapami a historií, může náhle začít vadit, že postavy neznají místo svého původu ani svou minulost a je jim je třeba dodatečně vytvořit.

### II. Vzdálený původ

I zde se obvykle postavy sejdou v krčmě či na výzvu nějaké CP. Rozdíl spočívá v tom, že má každá do jisté míry propracovanou minulost, která však přímo nezasahuje do dobrodružství, alespoň ne na nižších úrovních. Postavy však již mají nějaké vzpomínky na minulost a po úspěšně přestátém dobrodružství se mají kam vracet, aby se za čas opět sešly. Tato verze již od PJ vyžaduje určitou přípravu. Na mapě svého světa si musí alespoň zhruba rozvrhnout, kde jednotlivé rasy žijí, přisoudit jim určité společenské uspořádání (viz DrD Pravidla pro pokročilé) a také rozhodnout, proč se hrdina vydal za dobrodružstvím. Pak si musí vžít každého hráče jednotlivě stranou a všechna tato fakta s ním probrat. Po-

kud PJ nechce, aby se mu ostatní hráči nudili, je tuto přípravu nejlépe udělat s každým zvlášť ještě před první schůzkou a započítím samotného dobrodružství. To se pak rozběhne o to rychleji, jelikož jednotliví hráči mají od "pohovoru" připravené postavy. Tento způsob hry umožňuje přidělit hráči zbraně, výstroj i peníze podle jeho domácí situace. Může tak také hned zpočátku vlastnit nějaké neobvyklé předměty nebo znát neobvyklá kouzla, která jsou specifická pro tu kterou oblast a v pravidlech nejsou popsána. Radili bychom však PJ postupovat s maximální opatrností, za každou výhodu je dobré postavy odebrat znalost nějaké schopnosti nebo kouzla z klasických pravidel, aby příliš nezesílila.

### III. Blízký původ

Je nejtěžší ze všech možných zahájení hry, ale může být také nejzajímavější. Podobný postup většinou volí PJ s hráči, kteří už mají nějakou tu jeskyni za sebou a zjistili, že vyjednávání s CP, hraní svérázných charakterů, různé tajné informace a zápletky mohou být leckdy zajímavější než boj. Postavy pocházející ze společného kraje se sice nemusí všechny navzájem znát, mají však velké a přitom v něčem společné znalosti o svém okolí a různých slavných CP (starostové, poustevníci, místní mágové). Podle toho, co se v jednotlivých vsích povídá, mohl jeden slyšet o Černé hůrce jako o zlém místu rejdů d'ábla, druhý zase, že se tam dá snadno nalézt poklad a třetí, že tam za úplňku tančí rusalky, ale jinak tam není nic zajímavého. Každý PJ jistě pochopí, jak tady tajné informace nabývají na významu. Jedna postava řekne: „Půjdeme se na to zepát poustevníka Hřibečka, ten o tom jistě bude něco vědět...“ druhý, věren svým informacím, prohlásí: „Vždyť je to jen starý tlachal, co se v mládí zapletl v hlavním městě a musel utéct na venkov...“ „Cože!?!“ zařve mladý barbar, který je s Hřibečkem náhodou vzdáleně spřízněn a jemuž doma celý život zdůrazňovali, jaký je to čestný a svatý muž... no, a hned je veselo.

O složitosti příprav na zahájení podobné hry snad ani nemusíme mluvit. Je třeba mít v záloze vypracováno velké množství CP, velké množství mapek vesnic a polejí, spoustu historických a místních informací, jež je ještě nutno správně rozdělit. Zde už není vysoká inteligence jen zárukou dvou nebo tří magů navíc pro kouzelníka. Inteligentnější postavy mají mnohem

větší přehled o svém okolí a jeho historii a je na tobě, abys je pro hru dobře informačně vybavil. Zasněžit pak hráče do všeho, co jeho postava ví, trvá nezdědku celé odpoledne, takže přípravy dají PJ opravdu zabrat. Výsledek však stojí za to. Ve chvíli, kdy si začnou postavy o něčem povídat a najednou zjistí, že mají podobné, a přece ne stejné informace, nebo znají různé fámy, které se navzájem vyvracejí, ve chvíli, kdy náhle kouzelník po několika dnech hry zjistí, že jeho první láska je hraničářovou sestřenicí, budou mít hráči pocit, že jsi hru opravdu dobře připravil a tvůj svět je jako živý. Dá jim to také možnost, aby si jejich postavy plně rozvinuly charakter a zvyky.

Podobné vedení hry však již vyžaduje značnou zkušenost a mistrovství, proto, pokud jsi začínající PJ, raději začni s prvním nebo druhým stupněm zahájení a na třetí přecházej jen zvolna, aby ti situace nepřerostla přes hlavu. Dobře zinscenovat krvavou bitvu s dvaceti skřety je totiž daleko snažší, než věrně popsat návštěvu mírumilovné vesnice, kde má každá postava nějakého známého. Hrát věrně CP vyžaduje velký cvik, a pokud se ve hře hodně povídá a málo bojuje, musí být to povídání zajímavé, jinak se hráči vzdor tvým dobrým úmyslům začnou nudit.

Hráči ve zkušených družinách si v otázkách vlastní minulosti i historie své země často vzájemně pomáhají a dotvářejí ve spolupráci s PJ různé detaily. Nebraň žádné takové aktivité svých hráčů, kteří si chtějí propracovat minulost, dávej však pozor, aby jejich hlavním cílem byla radost ze hry a nikoli snaha získat nějaké neznámé předměty a informace, které ostatní nemají. Tvůj válečník třeba mohl zažít pohnutou historii v gladiátorské škole, odkud jako mladík utekl, není to však důvod, aby měl spoustu bonusů na různé způsoby boje, když ostatní postavy nic takového nemají. Při takovém přístupu by se ti ve družině mohlo sejít víc královských synů, než bude v celém širém okolí království. Také kouzelník na první úrovni, který náhodou našel opuštěný hrad a v něm kostru třímající v pařátech svitek s kouzlem *zab všechny v okruhu tisíce síhů* si bude muset vymyslet něco jiného.

## Zápletka

Dříve než se pustíš do kreslení chodeb, schodišť a místností, je třeba vymyslet zápletku dobrodružství, to znamená

kdo, kam a proč má vlastně jít a co má vykonat. Jako příklad uvádíme několik základních schémat, která samozřejmě můžeš všelijak obměňovat i doplňovat podle vlastní fantazie.

**Hrdinský úkol** — družině nějaký mocný král či čaroděj zadal důležitý úkol — může se třeba jednat o záchranu či získání nějakého kouzelného nebo jinak vzácného předmětu. Ze středověkých legend například známe, že takto vyjížděli rytíři hledat Svátý Grál.

**Záchrana zajatců** — zlá strana (temní mágové, skřeti či jiné nestvůry) zajala bohaté či jinak významné osoby. Družina buď kvůli odměně nebo pro osobní sympatie vyráží po stopách únosců a bojuje za osvobození zajatců. Zajatec může být případně i člen družiny.

**Útěk před nepřáteli** — družina je přepadena přesilou nepřátel, před kterou ustupuje do blízkých jeskyní či zříceniny starého hradu (pro zpeštění je možno v úvodu vylíčit krvavou prohranou bitvu, z které postavy prchají). Touto jeskyní družina prochází, nemá nejmenší tušení, co ji uvnitř očekává — a v patách se jí navíc ženou krvelační nepřátelé.

**Únik ze zajetí** — hrdinové procitají z bezvědomí či omámení v hlubokých kobkách nějakého mocného nepřítele. Jejich úkolem je zneškodnit strážce, postupně se ozbrojit a naprosto neznámým terénem uprchnout.

**Lov na nepřítele** — družina je najata, aby zlikvidovala nějakou nebezpečnou nestvůru či temnou postavu (draka, obra, temného čaroděje či zlého krále). Nepřítel je většinou ukryt hluboko ve svém sídle a obklopen houfy stráží a služebníků, na jejichž překonání nestačí pouze síla, ale je nutno použít i rozum.

**Průzkum nepřátelských postavení** — družina má projít oblastí obsazenou nepřáteli, zmapovat ji a zjistit počet, druh a rozmístění nepřátel. Přímému střetu s nepřítelem se má vyhýbat, zřídka kdy se jí to však podaří. Když už ke střetnutí dojde, družina by se měla pokusit zlikvidovat nepřítele rychle a tiše; v případě poplachu musí prchat a skrývat se, protože přesila nepřítele je příliš velká.

**Zkoumání neznáma** — družina byla najata k prozkoumání neznámé a čím-

si podivné oblasti. Tajemné jevy mohou být způsobeny neznámou magií, procitnutím mocné bytosti, která po mnoho set let spala nebo třeba novým druhem inteligentních nestvůr. Vše závisí na tobě.

**V obklíčení** — družina se ocitá ve městě obleženém nepřátelskou armádou (hordami skřetů nebo barbarů). Musí se ze všech sil snažit, aby město nepadlo. Kromě bojů na hradbách a kolem bran se může pokusit proniknout do nepřátelského ležení a zjistit plány útoku, případně uvést armádu ve zmatek likvidací hlavního velitele.

**Zkouška odvahy** — příběh začíná sázkou, v níž někdo družině tvrdí, že se neodvážá navštívit záhadné a nebezpečné místo.

**Cesta za moudrou bytostí** — družina potřebuje k vyplnění nějakého úkolu mluvit s nějakou moudrou bytostí (čarodějem, poustevníkem, vílou), která se ovšem vyhýbá styku s lidmi a skrývá se na nepřístupných místech. Cesta může být plná nástrah a nebezpečí a na závěr musí družina hledané bytosti dokázat, že její členové jsou schopní, moudří a dobří, jinak si nezískají její důvěru.

Nyní je nutno skloubit původ postav a zápletku a výsledek sdělit hráčům jako příběh, jímž začíná jejich dobrodružství. Jak už jsme psali v Původu hrdinů, kolik jim toho sdělíš individuálně a kolik společně, záleží na tvé předpřípravě původu jednotlivých postav. Samozřejmě, pokud jsi právě začínající PJ a netroufáš si na složitý úvod, můžeš hráčům po vytvoření postav zápletku sdělit zcela civilně, například jim říct, že se právě nacházejí v podzemních kobkách temného mága, z kterých musí uprchnout. Zkušený Pán jeskyně si však vždy dá se zahájením práci.

## Určení místa

Nyní, když máš již vymyšlenou zápletku, musíš určit místo, kde se dobrodružství odehrává (zda se například hledaný náčelník lupičů skrývá ve starém klášteře, v rozvalinách hradu či v podzemních slujích). Tady jsou příklady vhodných míst:

Hory  
Hrad  
Hrobky

Hvozď  
Chrást  
Klášteř  
Město  
Opuštěné doly  
Ostrov  
Pevnost  
Prales  
Sluje  
Věž

Zkušenější Pán jeskyně se nespokojí jen s hradem či klášteřem, ale nakreslí blízké okolí, ve kterém může družina zažít nějakou kratší příhodu.

## Nakreslení jeskyně

Jeskyni rozumíme jakoukoliv oblast, kde je možno potkat nestvůry, najít poklady, zažít jakékoliv dobrodružství.

Jeskyně se kreslí nejčastěji na čtverečkováný papír (ale může být i hexový nebo čistý); v případě běžné jeskyně doporučujeme měřítko 1 čtvereček = 1 sáh. Při samotném kreslení jeskyně je nejlepší tento postup:

1. Hrubý nárys jeskyně
2. Místa daná dějem
3. Konečná podoba jeskyně
4. Nestvůry, pasti a podobně dané zápletkou
5. Vyplnění zbylých míst

## Hrubý nárys jeskyně

Nejprve ze všeho si načrtni hrubý nárys jeskyně — jaký bude její obrys, kde bude vchod, kde se budou nacházet schodiště, centrální chodby, hlavní sály apod. Rozmysli si také, bude-li jeskyně zrcadlově souměrná (pravá část je úplně stejná jako levá — týká se zejména svatyně a klášteřů).

## Místa daná dějem

Do tohoto náčrtku zakresli místa "daná dějem", tj. místa, jejichž existence plyne ze zápletky, kterou sis zvolil, a jsou pro tvoje dobrodružství nezbytná. Mohou to být opevněné komnaty zlých králů, ukryté kobky s zajatými přáteli postav apod., nebo třeba místnost, kde družina najde klíč od sklepení, ve kterém je ukryta kouzelná mapa, nebo sály, ve kterých stojí sochy napovídající další cestu.

## Konečná podoba jeskyně

Když máš v plánu zakreslena důležitá místa a znáš obrys jeskyně, pospoj

tato místa chodbami a do volného prostoru zakresli místnosti v podstatě libovolně. Musíš ale dbát na to, aby jeskyně měla svoji logiku, například v klášteře se těžko dostaneš z konírny do kuchyně jedněmi dveřmi.

## Nestvůry, pasti a podobně dané zápletkou

Nyní zasad' do jeskyně ty nestvůry, pasti a poklady, jejichž existence plyne ze zvolené zápletky. Je to například perla, pro kterou je družina vyslána, mág, který ji ukradl, obří, kteří jsou jeho osobní stráží apod.

## Vyplnění zbylých míst

Sály, ve kterých nejsou umístěny nestvůry dané zápletkou, můžeš vyplnit podle vlastního uvážení. Jde jen o to, aby nestvůry, pasti nebo poklady, které tam naráčís, nekolidovaly s hlavním dějem a vymyšlenou zápletkou. Všechny nestvůry, které tam umístíš, by tedy měly být slabší než nestvůry dané dějem, jejich porážka méně důležitá, připravené poklady by měly představovat jen zlomek toho, pro co se družina do podzemí vypravila. Někdy je zajímavé vymyslet v podzemí zápletky dvě, tedy dva nezávislé děje, které se v podzemí odehrávají, přičemž družina ví jen o jednom z nich. Při vyplňování se říd' samozřejmě také logikou, aby do sebe tvé nestvůry "nenarážely" a aby se jejich vhodné druhy vyskytovaly na vhodných místech.

K místnostem přidej informaci o obyčejných předmětech, nábytku, osvětlení, zápachu apod. Sám musíš určit míru, aby bylo podrobností dostatek na to, aby dobrodružství bylo zajímavé, ale aby hráče neunavilo.

Nezapomeň, že během hry můžeš a musíš improvizovat. Pokud družina již dlouho nebojovala a hráči se začínají nudit, můžeš do místnosti, která byla původně prázdná, umístit nějaké nestvůry odpovídající dané jeskyni. Naopak pokud jsi při kreslení jeskyně stvořil příliš mnoho nestvůr a družina stále bojuje s velkými ztrátami, můžeš z místnosti, do které družina vchází, vyškrtnout původně nakreslenou nestvůru.

Improvizovat můžeš i ve věcech, které přímo souvisejí s dějem. Pokud se družina potřebuje dostat za nějaké dveře a musí k nim najít klíč, a stále ho tvrdošijně hledá v levé dolní části jeskyně, zatímco se tento klíč nachází

v pravé horní, můžeš se nad nimi smílovat a tento klíč přemístit. Stále myslí na to, že tvým hlavním a jediným úkolem je, aby se hráči dobře bavili.

## Umístování nestvůr

Seznam všech nestvůr, ze kterého si můžeš vybírat, najdeš na stranách 100 a dál. Najdeš tam také jejich podrobný popis a charakteristiky.

V jeskyni se mohou vyskytovat zhruba tři typy nestvůr:

1. Přímou dané dějem
2. Odpovídající prostředím
3. Pro zpeštění děje

## Přímou dané dějem

Tyto nestvůry přímo vyplývají z děje. Jakmile vymyslíš zápletku dobrodružství, je ti jasné, že bez těchto nestvůr se tvé dobrodružství nemůže obejít (například pronásledovaný temný král a jeho osobní garda, skřeti, kteří unesli princeznu apod.)

## Odpovídající prostředím

Tyto nestvůry je možno z děje logicky odvodit — jejich přítomnost není nutná, ale pravděpodobná (například ve staré hrobce je pravděpodobná přítomnost kostlivců nebo zombií, při průzkumu skřetího tábora je pravděpodobné setkání s krysami či vlky apod.).

## Pro zpeštění děje

Tyto nestvůry z dějem nesouvisejí vůbec či jen velmi málo. Ve hře jsou zejména pro zpeštění cesty. Ale pozor — i ony mohou samozřejmě sehrát důležitou úlohu: dát radu, ukázat cestu, pomoci v boji apod. (Skřitek vykrádající kapsy ve štolách, obr lidožrout ve sklepení starého hradu apod.)

## Pasti

Past je zařízení, které může způsobit zranění nebo jiný nepřijemný jev jedné či více osobám v tom případě, že ji některá z nich spustí. Past lze spustit mnoha způsoby — například uvádíme došlápnutí na určité místo, stisknutí kliky, otevření truhly apod. Pasti mohou být umístěny prakticky kdekoli, nejčastěji to bývá na dveřích, na mostech, na truhlách s poklady. Pastí



může být i několik za sebou, a to i zcela odlišného typu.

Pasti doporučujeme zpočátku užívat pouze pro občasné zpestření příběhu, neměly by být klíčovým dějovým motivem; také nedoporučujeme zpočátku užívat příliš nebezpečné pasti.

Uvedeme si několik základních typů pastí — samozřejmě, jako vždy, se tvé fantazii meze nekladou.

**Čepel** — se vymrští, někoho zasáhne a zraní. Tím může být past zneškodněna, ale také může čepel znovu zmizet a čekat na další spuštění. Při něm budeš muset nejspíš snížit nebezpečnost pastí, protože hráči už o čepeli vědí.

**Jas** — oslnivý záblesk, který všechny, jež ho viděli, na nějakou dobu oslepí. Ti se pak stávají snadnou kořistí číhajících nestvůr.

**Jedovatý plyn** — může otrávit všechny postavy, které se nacházejí v blízkosti. Uvolňuje se zpravidla z nějaké nádoby a jeho účinek klesá se vzdáleností od zdroje.

**Kouzlo** — naražený kouzelný předmět je schopen seslat nějaké kouzelnické kouzlo na jednu nebo více postav. Může se jednat o nějaké útočné kouzlo jako například blesk nebo o různá psychická kouzla. Pokud nějaká postava podlehe psychickému kouzlu, předmět většinou vysílá jeden jasný příkaz, kterým se postava bude řídit.

**Mlha** — vypadá a má účinky jako jedovatý plyn, ale nezpůsobuje poranění či smrt, nýbrž jiné postižení (nezastavitelné chichotání, strašlivou zbabělost, neovladatelnou škytavku, odporný zápach někdy přitahující nestvůry, neovladatelný vztek, ochromení apod.) Postižení může být trvalé nebo může po několika kolech, případně po nějakém zvláštním výkonu zmizet. Některé nestvůry mohou být mlze přizpůsobené a mít tak výhodu náhlého útoku.

**Oheň** — nenápadný prášek rozsypaný na podlaze se náhle vznítí a začne hnát družinu určitým směrem. Hořet může i voda, již plave na hladině nějaká hořlavá kapalina.

**Padací dveře** — část podlahy zmizí a jedna či více postav se propadne (případně sjede šachtou) do jiné místnosti. Dno šachty může být pro těžší zranění pokryto hřeby nebo tam může být vo-

da, oheň, nestvůry či jiné nebezpečí (nebezpečí typu žhavého magmatu doporučujeme užívat co nejdříve).

**Padající předměty** — v okamžiku spuštění pasti spadne ze stropu těžký předmět (kvádr, balvan) a jednu či více postav zraní. Tyto pasti v případě neúspěchu většinou znamenají smrt, proto s nimi šetři.

**Přelud** — po spuštění pasti se stane něco, co postavy vyděsí, dá jim špatnou nápořku či je naláká do nebezpečí apod.

**Šipka** — skrytý mechanismus vypálí jednu či více šipek, které někoho zasáhnou (pokud jim neuhne) a nějak mu uškodí (zraní jej, otráví, ochromí apod.) Některé chodby mohou být šipkovými pastmi doslova zamořeny, aby se tak zabránilo postupu dobrodruhů. Šipkové pasti se většinou spouštějí došlápnutím na dlaždici nebo stisknutím kliky.

**Voda** — v místnosti se náhle uzavrou vchody a začne se napouštět vodou, případně začne být zaplavováno celé podzemí.

**Výbuch** — nějaký předmět vybuchne a zraní všechny v okolí. Může se jednat např. o ohnivou hlínu, ale v některých podzemích může třeba také unikat výbušný plyn, který plamen pochodní nebo luceren přivede k výbuchu. Výše zranění může být ovlivněna vzdáleností od místa výbuchu.

Pravidla pro používání pastí viz první díl, kapitola ... a mimo boj — Pasti a jedy (strana 74).

## Zvláštnosti

Některé místnosti jsou zvláštní. Zvláštnost je něco neobvyklého, co však není pokladem, nestvůrou ani pastí. Slouží ke zpestření hry, málokdy mají přímou spojitost s dějem.

Už sám název napovídá, že v tomto případě bys měl popustit uzdu své fantazii a vymyslet něco velmi podivného podle vlastního uvážení. Uvedeme sice pár příkladů, ale spíš jako návod, kterým směrem se má tvé vytváření zvláštností ubírat.

**Kouzelná studánka** — hrdinové naráží na kouzelnou studánku, která může zvláštně působit — ať už po napití nebo postříkání. Postava může být

uzdravena, může tvrdě usnout, stát se neviditelnou, měnit nějakou vlastnost, změnit přesvědčení apod.

**Kouzelné místnosti** — místnosti, které mají nulovou nebo převrácenou gravitaci; místnosti, ve kterých se člověk scvrkne na výšku jednoho coulu či vzroste na dvojnásobnou velikost; v místnosti je nerozeznatelná tma, trpaslíkům nefunguje infravidení, krollům ultrasluch apod. Tyto účinky mizí po opuštění oblasti, popřípadě mohou trvat i daný počet kol, výjimečně i trvale.

**Moderní zařízení** — hrdinové objeví nějakou moderní věc (telefonní budku, hasicí přístroj), ale Pán jeskyně jim neřekne, co to objevili, pouze jim tuto věc popíše přesně tak, jak by ji popsal středověký rytíř.

**Nenormální nestvůry** — v dané místnosti nebo oblasti se vyskytují nestvůry, jejichž chování je něčím zvláštní a v rozporu s tím, na co jsou dobrodruzi zvyklí. Mají třeba úplně opačné přesvědčení, než všechny nestvůry tohoto typu s nimiž se dobrodruzi dříve setkali nebo se chovají naprosto nenormálně. (Např. skupina ghúlů, které dávno mrtvý mág přikázal: „Tady budete stát, žonglovat, metat kozelce a bavit mě,“ přičemž palácový převrat přišel tak rychle, že už svůj rozkaz nestačil nikdy odvolat a ghúlůve tam stojí dodnes.)

**Pohyblivé prostory** — místnost, chodba nebo schodiště se neočekávaně dají do pohybu. Může se tu jednat o pohyblivé zdi na otočných válčích nebo o pohyb podobný pohybu našeho výtahu. Družina se tak může dostat do nebezpečných situací, které řeší v závislosti na inteligenci a obratnosti přibližně podle systému pastí. Pohyblivé prostory je často zavedou někde, kde jsou na ně připraveny nestvůry či nějaká mocná CP.

**Přeludy** — objeví se část jeskyně, která ve skutečnosti neexistuje. Družina třeba vstoupí do komnaty a ocitne se uprostřed pouště. Přestože se jí bude zdát, že stojí uprostřed holé planiny, budou hrdinové cítit nárazy do zdí místnosti či do nábytku, nebo na ně dokonce mohou zaútočit nestvůry imunní vůči přeludu. Pokud hrdinové najdou dveře a projdou jimi ven, ocitnou se opět zpátky v jeskyni.

**Změna jeskyně** — v prázdné chodbě se může zničehonic objevit pevná zeď, místnost, která byla před chvílí, již není, místo schodiště je propast apod.

Podobných zvláštností může být mnoho. Kterákoliv věc se může chovat tak, jak to není zvykem — zbraně létají vzduchem a útočí samy, dveře se rozplácí, když se je někdo pokouší vyrazit, postel shodí toho, kdo se na ni položí, starý oprýskaný stůl si s tebou popovídá o smyslu tvého života apod.

## Harmonie jeskyně

Jeskyni můžeš vytvořit prostě tak, že na kus papíru nakreslíš pár kruhů a čtverců (jako pokojů) a spojíš je čarami (jako chodbami) a sepiš seznam nestvůr a pokladů, které se v nich nacházejí. Takto "vytvořená" jeskyně není dobrá jeskyně. Dobrá jeskyně je rozumná. Její stavba je pečlivě promyšlená a každý poklad a každý netvor je tam umístěn z nějakého rozumného důvodu.

Dobrá jeskyně je něco víc než jenom místo, kde se bude bojovat s nestvůrami. Je to skloubení různých náznaků a hádanek, které umožní používat inteligenci a ne jen hrubou sílu. V dobré jeskyni má hráč pocit, že něčeho dosáhl, že úspěšně zdolal nějaké překážky a dospěl k cíli.

Při tvorbě jeskyně musíš mít na zřeteli jednu důležitou věc — tzv. harmonii jeskyně. Musíš si uvědomit, že jeskyně je svět sám pro sebe, kde platí jistá vnitřní pravidla. Nestvůry, které se v jeskyni vyskytují, jsou tam z jistého důvodu a musí se něčím živit; poklady musel někdo přinést a musel pro to mít nějaký důvod; pasti musel někdo vyrobit apod. Uvědom si také, že není každá místnost jen sama pro sebe, že jeskyně je komplexem místností, jež od sebe nejsou odděleny. Žije-li tedy v jedné místnosti medvěd, je nepravděpodobné, že ve vedlejší místnosti bude doupě skřetů — brzy by došlo k boji. Stejně tak na dveřích místnosti, ve které má doupě obr lidožrout, se asi sotva bude nacházet past — obr sám past nastavit nedokáže, a pokud by ji nastavil někdo jiný, obr by ji určitě brzy spustil — musí přece ze své místnosti někdy vycházet.

Jako pomůcku pro kontrolu, je-li tvá jeskyně harmonická, si po nakreslení jeskyně představ, jak by tato jeskyně "fungovala" za "běžného provozu". Zamysli se např. takto:

## Poklady

Poklady jsou v DrD v podstatě cílem veškerého snažení postav. Díky pokladům postavy bohatnou a to jim umožňuje nejen kupovat další a další vybavení, ale především si mohou zaplatit u svého učitele výcvik při přechodu na další úroveň.

Poklad lze umísťovat různě. Například nestvůry mohou mít u sebe (nebo i v doupěti) jistý poklad (viz kap. Nestvůry), poklad může být třeba v nějaké tajné skrýši nebo dokonce může být jen tak volně položen (což je však velice neobvyklé).

Co se týká hodnoty pokladu, měl bys brát v potaz, kolik peněz a zkušenosti postavy potřebují k přechodu na další úroveň, jakému nebezpečí se při získávání pokladu musí vystavit atd. V zásadě lze říci, že by všechny postavy měly mít šanci získat tolik pokladu, aby mohly postoupit na další úroveň.

To ovšem neznamená, že po skončení každého dobrodružství si postavy "nahrabou" tolik, že opravdu postoupí! To rozhodne ne!! Platí to pouze v případě, že postavy hrají naprosto perfektně (přežijí, zabijí téměř všechny příšery, najdou všechny poklady atd.).

Poklad může být v zásadě dvojího typu:

1. Kouzelný
2. Obyčejný.

## Kouzelný poklad

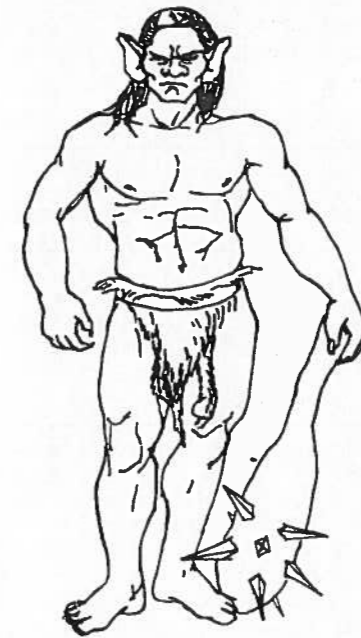
Při rozmísťování kouzelného pokladu nepamínej na to, že kouzelné předměty jsou velmi vzácné, a proto je velmi těžké je získat. U nestvůr je zpravidla uvedena celková magenergie pokladu, který nosí u sebe.

Kouzelné předměty lze zhruba rozdělit do několika kategorií:

## Kouzelné zbraně a zbroj

Mezi tyto kouzelné předměty patří zbraně či zbroj, které vypadají stejně jako obyčejné, ale jejich síla, útočnost, kvalita či váha jsou jiné. Pro jejich používání platí stejná omezení jako pro jejich obyčejné protějšky. Můžeš si buď vybrat ze seznamu alchymistových kouzelných zbraní, nebo si nějakou vymyslet. V průměru připadá 50 magů na zvýšení ÚČ o jedna, na zvýšení OČ o 1 připadá kolem 100 magů.

Každá zbraň nebo brnění může být prokleté! O tom, zda je předmět pro-



V jižní části jeskyně je sídliště skřetů. Je to poblíž hlavního vchodu do jeskyně, kudy skřeti vyrážejí na lup. Poklad si nashromáždili oni, haďa, který ho hlídá, k němu nalákali a živí ho. Kopromlaskové i permoníci žijí v této části jeskyně zcela nezávisle na skřetech. Do západní části jeskyně skřeti nechodí, vědí, že mnoho jejich druhů v těch končinách zmizelo. V jedné ze slují tam totiž žije oglojchorchoj, který se tu a tam vyplíží a v temných chodbách polapí nějakého skřeta. V této části jeskyně může být mnoho pokladů, pasti a jiných překvapení. Oglojchorchoj se o tyto věci nezajímá, zná jen své doupě a cestu ke skřetímu sídlišti. Proto se v okolních místnostech může nalézat mnoho pozůstatků z dávných dob, kdy v těchto slujích žil mocný rod se spoustou pokladů, které si dobře střežil.

Ovšem aby žili permoníci tak blízko oglojechorchoje, to je nepravděpodobné. Rychle by na sebe narazili a došlo by k boji. Jak to vyřešit? Máš více možností — škrtnout oglojechorchoje, škrtnout permoníky, postavit mezi ně stěnu nebo je prostě umístit dál od sebe.

Snaž se jeskyni pokud možno sládit, ale zejména zpočátku si s tím nemusíš lámat hlavu, pokud budeš mít pocit, že se ti to nedaří. Uvědom si, že celá jeskyně je plná pohádkových postav a jiných zvláštností a mezi nimi se jedna nestvůra, která by určitě pošla hlady, dozajista ztratí.

kletý, rozhodni buď sám vlastní úvahou, nebo to určí náhodně. Hod' 1k6 a padne-li ti 1-2, je předmět prokletý. Prokletý předmět vypadá přesně jako "obyčejný" kouzelný meč nebo zbroj, dokud nedojde k boji na život a na smrt. Pak se kletba odhalí.

Síla, útočnost, či kvalita prokleté zbraně nebo zbroje nejsou vyšší, ale nižší než u jejich obyčejných protějšků. Tak například prokletý široký meč se bude v boji na život a na smrt chovat jako meč 4/0, prokletý oboustranný meč bude 6/-1. Jakmile postava začne v bitvě používat prokletý meč, už ho nemůže odhodit. Pokud ho někdo ukradne nebo ho koupí, je jeho bývalý majitel posedlý myšlenkou získat ho zpátky. Postava ho bude chtít používat pokaždé, když bude v bitvě (PJ, řekni hráči, že to jeho postava chce, žádné dohadování!) Pouze CP kouzelník nebo hraničář vysoké úrovně může postavu této kletby zbavit. Po odstranění kletby se meč změní v obyčejnou zbraň stejného typu, jako byla ta prokletá, bez jakýchkoliv kouzelných vlastností..

### Svitky, prsteny

V seznamu alchymistových předmětů je dostatek svitků a prstenů. Existují ale i jejich prokleté protějšky (se stejnou magenergií). Kdokoli pohlédne na prokletý svitek nebo si navlékne prokletý prsten, je okamžitě pod vlivem kletby. Fantazii se při vymýšlení kleteb meze nekladou. Několik obvyklých příkladů:

Postava se změní v žábu (nebo jiné neškodné zvíře).

Objeví se kolemjdoucí nestvůra stejné úrovně jako majitel svitku či prstenu a překvapivě na něj zaútočí (volný útok s bonusem).

Jeden kouzelný předmět z vlastnictví oběti svitku nebo prstenu zmizí (PJ ho vybral náhodně nebo s rozmyslem).

Postava ztratí 1 úroveň Zkušenosti, jako by ji zasáhl duch (u postavy na 1 úrovni postupuje opatrně: takto můžeš postavu zabít aniž by měla šanci se bránit, což není správný způsob, jak dělat PJ).

\* Tento kouzelný předmět pochází z pera známého světového spisovatele. Čtenáře, který nám první napíše jméno autora a knihy, odměníme hodnotnou cenou.

Zranění se budou hojit dvakrát déle než normálně a léčivá zaklínadla budou léčit jen polovinu.

Všechny kletby je možné odstranit pomocí zaklínadla *rozptyl kouzla* z DrD Pravidel pro pokročilé.

### Jiné kouzelné předměty

Můžeš použít jakýkoliv alchymistův předmět, nebo si můžeš nějaký kouzelný předmět vymyslet. Na povzbuzení tvé fantazie ti tu nabídneme dva pozoruhodné kouzelné předměty:

#### Bizara z Púří\*

„Někteří domorodci říkají, že přišla z druhé strany Kúlú, kde je jedenácti-coulový Safirový chrám. Jiní říkají, že byla zhotovena ve svatyni ďábla Ao-Cung, kde ji ukradl Kafir, kterému ji ukradl Gurcha, kterému ji zase ukradl Lahuli a od něho *chitmatgar*, který ji nakonec prodal, a tím byla její moc ztracena, protože aby mohla účinkovat, Bizara z Púří musí být ukradena — pokud možno s krveprolitím, ale každopádně ukradena.

Je to malá, čtvercová, stříbrná krabička, zvenčí vyzdobena osmi rubíny. Uvnitř krabičky, jejíž víčko otvírá pružina, je rybička bez očí vyřezaná z nějakého druhu tmavého lesklého ořechu. Rybička je zabalená do cáru vybledlého brokátu. Tak vypadá Bizara z Púří a pro muže je lepší vzít do ruky královskou kobru než dotknout se jí.

Pokud Bizara není ukradena, ale dána darem, koupěna nebo nalezena, obrátí se proti svému majiteli a během tří let ho zničí nebo zabije.“

Je-li Bizara poctivě ukradena, pomůže svému zloději získat jednu osobu opačného pohlaví (ale nikoliv nezbytně stejné rasy). Háček je v tom, že láska takto získaná se podobá lehké formě zmámení. Zasažená postava je roztržitá, často unavená, ztrácí svoji vitalitu a životní jiskru, stává se bezduchou loutkou.

Neexistuje způsob jak se Bizary zbavit, zvláště když začne svoji práci — jediná možnost záchrany je, že bude znovu ukradena. V takovém případě její účinek během několika dnů pomine.

#### Ulaxova kniha draků

Za časů Spolku osmi x, kam patřil i Ulax (a mj. i Orxan, autor *orxanova zámku* z DrD Pravidel pro pokročilé), začal zlý mág Fenlixar zhotovovat zbraň nesmírné síly, kterou chtěl vyladit své nepřátele. Fenlixar používal také speciálně cvičené divoké draky, kteří měli být jeho posly zkázy.

Právě na obranu před nimi sepsal Ulax svoji knihu. Je to pergamenový svitek opatřený malou, světle zelenou pečetí s osmi křížky v kruhu — znak Osmi.

Kniha slouží k tomu, aby přilákala letící draky k sobě, kdy je pak možné je snadněji zničit. Alespoň tak se to jevílo čarodějům, kteří společně s Ulaxem museli proti Fenlixarovým drakům bojovat. Těch sedm mužů muselo hájit hranici tisíce mil dlouhou a pochopitelně se jim zdálo výhodnější, když mohli donutit draky, aby přilétli za nimi, místo toho, aby je museli hledat.

Po rozlomení pečeti začne kniha přitahovat všechny letící divoké draky v dosahu 10 sáhů. To jistě není mnoho a Ulax si toho byl plně vědom. Dosah knihy je proto možno zvyšovat vkládáním magenergie — za každý vložený mag vzroste dosah svitku o 1 000 sáhů, neboli o jednu míli.

Ulax si byl také dobře vědom toho, že v bitevní vřavě není čas na nějaké složité čarování, a tak svoji knihu vytvořil tak, aby si magenergie sama brala. Po rozlomení pečeti kniha "vysaje" veškerou magenergie z magických předmětů, alchymistovy truhly a podobně. Pokusí se také vysát magenergie z kouzelníků a hraničářů, ti si však mohou hodit proti pasti. V případě úspěchu mohou kontrolovat, kolik své magenergie do knihy přelijí. Jedná o past Zvt - 7 - kontrolované/nekontrolované upíjení magenergie. Ulax předpokládal, že jim budou pomáhat jen dobré postavy; kouzelníkům a hraničářům s neutrálním a zákonně nebo zmateně zlým přesvědčením magenergie neupijí. Dosah, ve kterém kniha upijí magenergie, je na počátku 10 sáhů a za každý vložený nebo upitý mag se zvyšuje o dalších 10 sáhů.

Působení Ulaxovy knihy lze přerušit jenom tím, že je vhozena do ohně. Neshoří, ale pečeť na ní se scelí.

#### Hůlky

Tyto předměty vypadají jako krátké tenké kovové hůlky se vsazeným jedním či více drahými kameny různých barev. Hůlky dokáží sesílat kouzelnické blesky. Barva a počet kamenů vsazených do špičky říká, kolik blesků je hůlka za den schopna seslat a jaké budou barvy. Pro blesky platí všechna pravidla (pravděpodobnost úspěchu seslání), ovšem sama hůlka má stoprocentní pravděpodobnost, tedy jako kdyby blesk seslal kouzelník s inteligencí 21. Hůlka se nabíjí vždy o půlnoci. Obvyklé hůlky nemají více než čtyři kameny, tedy neumějí seslat více než čtyři blesky jednoho druhu za den. Tvrdí se, že stylizací obrazu takového kouzelné hůlky vznikla panovnícká žezla, sama o sobě nemagická.

### Obyčejný poklad

Co se týče pokladu obyčejného, může být složen například z mincí, různých drahokamů, klenotů, zbraní atd. Pokud si nejsi jistý při odhadování cen drahocenností, můžeš použít tabulku šperků a tabulku drahokamů.

U drahokamů postavám nikdy neříkej, o jaký kámen se jedná. Pouze jim ho popiš (proto u nich uvádíme barvu) a nech na nich, aby si zjistily, oč se jedná.

Cena drahokamů roste prudce s jejich velikostí. Drahokamy v tabulce váží kolem jedné desetiny mince. Kdyby byly dvakrát tak těžké, stály by asi desetkrát více. Drahokamy těžší než 1 mince jsou však nesmírně vzácné, mají svá vlastní jména a nepovalují se jen tak po jeskyních.

Při určování ceny šperku můžeš také vycházet z toho, že je zhruba 5-10 krát vyšší než cena kovu, z kterého je zhotoven (1 mn platiny stojí asi 10 mn zlata). Mnoho šperků je navíc zdobeno drahokamy a jejich cenu je třeba započíst do ceny šperku.

Kromě takovýchto "obyčejných" šperků existují i zvláštní, velmi vzácné šperky, které jsou spojené s nějakou legendou nebo historií. Jejich cena pro některé lidi může být mnohonásobně vyšší než cena vyčtená z tabulky.

U nestvůr je udána celková hodnota pokladu. Je jen na tobě, jakým způsobem budeš tuto hodnotu realizovat — pokud se chceš tímto údajem řídit. Zvláště pokud používáš pravidla pro naložení, je váha pokladu velice důležitá.

### TABULKA HODNOTY ŠPERKŮ

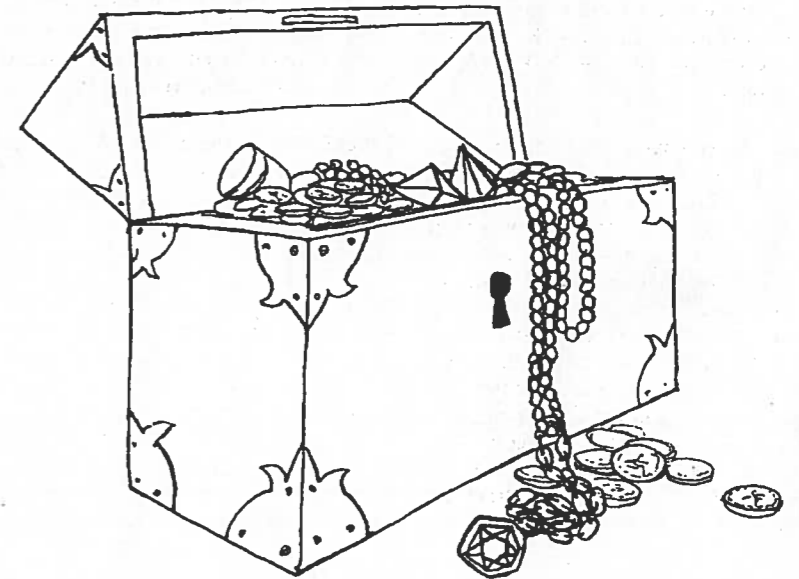
Hodnota	Příklady	Váha
10-100	Prsten, Náušnice	1-5 mn
15-150	Náramek, Jehlice	2-10 mn
50-200	Diadém, Náhrdelník	3-15 mn
100-1 000	Koruna, Žezlo	5-20 mn

### TABULKA HODNOTY DRAHOKAMŮ

kámen	barva	hodnota	kámen	barva	hodnota
diamant	čirý	25*	tyrkys	modrý	10*
	žlutý	28*	jaspis	žlutozelený	3,5
	modrý	27*	onyx	černý	3*
	červený	32*	nefrit	zelený	3*
	zelený	29*	šedý	šedý	5*
	šedý	33*	granát	červený	2*
smaragd	zelený	27*	jantar	medový	0,9
rubín	červený	21*	citrín	zlatavý	2,5
opál	duhový	24	malachit	zelený	2,5*
korund	čirý	15*	akvamarín	azurový	2
	červený	16*		tyrkysový	2,5
	modrý	18*	olivín	žlutozelený	1,5
	fialový	19*	achát	pestrý	1,5*
	žlutý	21*	spinel	modrý	1*
	oranžový	25*	ametyst	fialový	0,8*
topaz	čirý	12	vltavín	zelený	0,4
	žlutý	13	růženín	růžový	0,4
	modrý	13	křišťál	čirý	0,3*
	červený	16	perla	bílá	10
	růžový	15,5		růžová	15
	hnědý	17		černá	30

U kamenů označených \* je uvedena cena pro opracovaný kámen. Cena neopracovaného kamene je 10x menší; neoznačené kameny se zpravidla neopracovávají

Ceny v tabulce jsou jen přibližné a mohou se výrazně lišit na obě strany.



## Bestiář

Na následujících stránkách nalezneš abecední seznam mnoha druhů a tříd nestvůr. Mohou být přátelské nebo nepřátelské, divoké nebo krotké, obyčejné či fantastické. Postavy se s nimi v jeskyních budou setkávat buď jako s nepřáteli, s nimiž je třeba bojovat, nebo naopak jako s vítanými společníky a rádci.

Záleží na tobě jako Pánu jeskyně, jak budeš tyto nestvůry používat.

## Popis nestvůry

Údaje o nestvůrách jsou uváděny ve stále stejném, přesně určeném pořadí. Popis nestvůry vypadá takto:

## Jméno nestvůry

Životaschop.:  
Útočné číslo:  
Obranné číslo:  
Odolnost:  
Velikost:  
Bojovnost:  
Zranitelnost:  
Pohyblivost:  
Vytrvalost:  
Inteligence:  
Přesvědčení:  
Poklady:  
Zkušenost:

Slovní popis, kde je popsán vzhled nestvůry, její zvyky, zvláštní schopnosti apod.

V této knize jsou všechny popisované údaje vysvětleny. Přesto se k nim ještě stručně vrátíme, aby nevznikly žádné nejasnosti.

**Jméno nestvůry** — zde je uveden název, který se ve světě DrD pro danou nestvůru běžně používá. Hráči je počátku nemusí znát, proto se omezí jen na popis nestvůry, a pokud ji nepoznají, nechť časem některou cizí postavu, aby ji pojmenovala. Názvy jsou často totožné z druhu zvířat v našem světě.

Na prvním místě je podstatné jméno z názvu druhu (heslo zní např. Nepochybná obří — nikoliv Obří netopýr). Hesla jsou řazena podle abecedy. Výjimkou jsou nestvůry, které patří k nějaké větší skupině, například draci. Ty jsou uvedeny všechny pohromadě, seřazené podle životaschopnosti či abecedy.

V popisu nestvůr nalezneš i odkazy na nestvůry, které v tomto seznamu

nenajdeš. Jedná se o nestvůry z DrD Pravidel pro pokročilé.

**Životaschopnost** — vyjadřuje nezdolnost nestvůry. Je to jakási obdoba úrovně u postav. Podle životaschopnosti se v první řadě určuje počet životů nestvůry, přičemž počet životů jednotlivých exemplářů téhož druhu nestvůry se samozřejmě může lišit. Životaschopnost určuje, kolikrát musíš hodit 1k10 abys dostal počet životů nestvůry. Přitom platí jedno zvláštní pravidlo: do počtu životů se počítají jen ti deset nebo devět, hod nepočítej a házej znovu. Není nutné brát do úvahy bonus (nebo postih) za odolnost dané nestvůry, ale chceš-li být důkladný, můžeš to udělat.

**PŘÍKLAD:** Troll má životaschopnost 4 + 1. Hodíme si tedy 4k10. Padne nám 1, 4, 9, 9. Dvě devítky nám nejsou na nic, hodíme si tedy ještě 2k10. Padne nám 2, 2. Sečteme všechna čtyři čísla (1 + 4 + 2 + 2) a k výsledku, jak nám radí popis, ještě přičteme 1. Troll má tedy 10 životů. Je to slabý troll. Chceme-li být důkladní, podíváme se na trollovu odolnost a zjistíme, že je 16. Tedy bonus +2. Ke každému hodů k10 tedy ještě můžeme přičíst dvojku, čili celkem přičteme 8 životů. Troll má nyní osmnáct životů. Je to trochu uspokojivější, ale pořád to není žádný výstavní exemplář.

Některé tvorové jsou tak malí, že nedosáhnou ani první, nejnižší úrovně životaschopnosti. Potom je u nich napsáno 1/2 (1-4 životy). Někteří ještě menší tvorové mají 1 nebo 2 životy. Každý tvor má vždy alespoň jeden život.

**Útočné číslo** — je zde uvedeno útočné číslo pro boj tvář v tvář. Je udáno buď jako útočné číslo lomeno útočnost nebo jako součet bonusu za sílu a síly zbraně lomeno útočnost. První způsob se používá u nestvůr, u kterých lze těžko rozlišit mezi nestvůrou a zbraní — například u neviděných. Pokud nestvůry používají své přirozené zbraně (pařáty, zuby apod.), je síla zbraně konkrétně stanovena, přičtena k bonusu za sílu a v závorce je napsáno, o jakou zbraň se jedná. U takovýchto přirozených zbraní (trollovy ruce, pařáty), se při hodů na obranu nepočítá postih -3 za boj beze zbraně.

**PŘÍKLAD:** Troll má útočné číslo: (+4 + 3) = 7 (ruce) nebo +4 + síla zbraně, což

znamená, že troll má bonus za sílu +4 a útočí buď pěsti, které mají sílu zbraně 3 nebo klasickou zbraní se silou uvedenou v Tabulce zbraní pro souboj tvář v tvář na str. 59.

Některé nestvůry mohou během jednoho kola použít více útoků. Náš troll například ne, protože oba své zaznamenané útoky provádí rukama, ale některé nestvůry mohou v boji útočit zároveň kousnutím i pařáty. Většinou to také mají uvedeno v textu. Jeden řádek se silou útoku znamená vždy jeden útok, pokud se nepíše jinak, bez ohledu na to, kolika končetin se týká.

Za údaji útočného čísla může být poznámka: "+ zvl.". Znamená to, že nestvůra má navíc k normálnímu útoku ještě nějaký zvláštní útok — například ochromení, jed apod. Zvláštní útok je vysvětlen ve slovním popisu nestvůry; tam je i napsáno, jakou kostkou musíš házet (většinou je to 1k10, protože se zvláštním útokem se nejčastěji pracuje, jako by to byla past, která spustí po prvním úspěšném útoku nestvůry).

**Všechna tato útočná čísla platí jen pro souboj tvář v tvář!**

Pokud potřebuješ útočné číslo pro střelné a vrhací zbraně používané na dálku, podívej se o řádek níže, kde je obranné číslo; najdeš tam bonus za obratnost, ten vezmeš a přičteš k němu sílu použité střelné či vrhací zbraně.

Jen výjimečně je u nestvůr použito útočné číslo založené na obratnosti: stalo se to pouze v případě, že nestvůra vrhá na oběti nějakou svou přirozenou zbraň (např. stříká olej).

**Obranné číslo** — skládá se z bonusu nebo postihu za obratnost a z kvality zbroje.

Například náš troll má obranné číslo (+1 + 3) = 4, což znamená, že jeho obratnost je +1 (což je užitečné, kdyby chtěl střilet z luku) a kvalita zbroje jeho kůže je 3 (tvrdost se tedy podobá šupinovému brnění, což u trollů nikoho nepřekvapí). Celkem tedy může troll bez zranění odolávat útoku až do výše 4, pokud hodí na obranu 0.

Kvalitu zbroje můžeš upravit, pokud uznáš za vhodné obléknout tvora do brnění, ovšem nemůžeš v takovém případě ještě připočítávat sílu jeho kůže. Pokud má na sobě brnění, počítá se jen kvalita zbroje a uvažujeme, že pokud rána prorazila brnění, prorazí i kůži pod ním.

Většina nestvůr nebojuje zbraněmi a také se jimi nebrání. U těchto nestvůr je slabost jejich obrany přímo zahrnutá

## Jen pro PJ!

do jejich obranného čísla a proto nemají postih žádný postih k hodů na obranu nezávisle na tom, kolikrát se v jednom kole brání.

U některých nestvůr není obranné číslo rozepsáno jako součet kvality zbroje a bonusu za obratnost. U těchto nestvůr nemá smysl o takových údajích mluvit (týká se to například ducha).

**Odolnost** — udává odolnost netvorů, která je užitečná při určování počtu životů nestvůry a také při hodů proti pasti, kde je použita vlastnost odolnost (například když se někdo pokusí nestvůru otrávit).

Magické nestvůry nemají odolnost (respektive ji mají nekonečnou), není je možno unavit, otrávit ani postihnout útokem do bezvědomí. Totéž vyjma otrávení platí pro draky. Při určování počtu životů magických nestvůr počítej, jako by měly odolnost 21.

**Velikost** — použitá stupnice je stejná jako u postav. Podívej se do Tabulky velikostí na straně 25 příručky pro hráče.

**Bojovnost** — tato veličina vyjadřuje, jak je tvor zuřivý a touží po boji. Bojovnost se vyskytuje pouze u zvířat a méně inteligentních nestvůr (konkrétně do inteligence 8 včetně). Pokud má nestvůra bojovnost a setká se s družinou, hoď si 2k6. Pokud ti padne číslo menší nebo stejně velké, jako je bojovnost nestvůry, znamená to, že nestvůra zareaguje útočně či zkratkovitě.

Konkrétně: zvířata zaútočí, pokud ti padne méně nebo stejně, než je jejich bojovnost, a uprchnou, budou-li mít kam, pokud ti padne více. Méně inteligentní nestvůry mohou také zaútočit, padne-li ti méně nebo stejně, než je jejich bojovnost, ale podle situace mohou začít jednat zmateně — družina je například osvobodí a ony se, přestože jim nic nehrozí, pokusí uprchnout. Pokud ti u méně inteligentních nestvůr padne více, než je jejich bojovnost, nebudou bezhlavě agresivní, ale budou se chovat logicky, jak jim to jejich inteligence dovolí. Nestvůry s inteligencí 9 a více se budou vždy chovat logicky a nikdy se na družinu bezhlavě nevrhnou.

**Zranitelnost** — udává, jakými způsoby lze danou nestvůru připravit o životy, protože některé nestvůry jsou na některé útoky odolné (jsou jimi nezranitelné). Nezranitelné nestvůry jsou velmi silné a proto je tento systém pro

Pravidla pro začátečníky nepovinný a zavádí se až v Pravidlech pro pokročilé. Pokud tě zajímá a chtěl bys ho používat, můžeš si ho tam nastudovat. Nezranitelnost, popsána v textu popisu nestvůr, by se však měla používat již v těchto pravidlech.

**Pohyblivost** — souvisí s rychlostí nestvůry a je vysvětlena na straně 70. Z různých druhů pohybu (průzkum, boj, pronásledování a cestování) má pro nestvůry význam jenom boj a pronásledování. Pravidla pro pohyb při boji jsou podrobně vysvětlena v kapitole Pravidla pro boj na straně 64 a 69 a pohyblivost u nestvůr se používá nepochybně stejným způsobem jako u postav. Pronásledování a útek jsou vysvětleny v kapitole ... a mimo boj na straně 71, ale zde jsou nestvůry rozděleny do několika skupin, které mají některé zvláštnosti:

**humanoid:** jako postavy  
**zvěř:** může utíkat (nebo pronásledovat) dvakrát déle než postavy (tj. tolik kol, kolik je čtyřnásobek její vytrvalosti — viz výše)  
**šelmy:** jejich bonus za pohyblivost při pronásledování vynásob dvěma  
**draci:** mohou pronásledovat (nebo utíkat) neomezeně dlouho  
**plazi:** při pronásledování je jejich bonus za pohyblivost -5  
**hmyz:** jako postavy  
**vodní tvorové:** mohou pronásledovat (nebo utíkat) neomezeně dlouho  
**okřídlení:** jako postavy  
**magičtí tvorové:** při pronásledování je jejich bonus za pohyblivost -5, ale mohou pronásledovat (nebo utíkat) neomezeně dlouho

V DrD Pravidlech pro pokročilé je popsán dokonalejší systém pohybu, který však rovněž pracuje s pohyblivostí a vytrvalostí a rozděluje nestvůry do stejných skupin, jako Pravidla pro začátečníky.

**Vytrvalost** — se používá u nehumanoidních nestvůr při útěku a pronásledování stejným způsobem, jako odolnost u postav a humanoidních nestvůr.

**Inteligence** — je důležitá při určování vlivu některých kouzel či nadpřirozených schopností na nestvůru. Navíc se podle ní můžeš řídit při odhadu chování dané nestvůry, až se v podzemí potká s dobrodruhy.

**Přesvědčení** — o přesvědčení platí totéž, co o přesvědčení postav.

**Poklady** — zde je uveden typ pokladu. Na prvním místě je uvedena hodnota pokladu ve zlatých mincích (konkrétní předměty, které jej budou představovat, vyber sám). Na druhém místě je celková hodnota magenergie kouzelných předmětů, které poklad obsahuje.

**Zkušenost** — o přidělování zkušenosti viz kapitola Zkušenost na straně 31 a též závěr druhého vzorového dobrodružství.

Některé nestvůry mohou mít stupeň vlastnosti vyšší než 21. Tabulka bonusů ukazuje, jaký bonus odpovídá těmto hodnotám.

TABULKA BONUSŮ	
Stupeň	Bonus
22	+5
23-24	+6
25-26	+7
27-28	+8
29-30	+9
31	+10

## Seznam nestvůr

## Červ

Životaschop.: závisí na délce  
Útočné číslo: závisí na délce  
Obranné číslo: (-1 + 1) = 0  
Odolnost: 11  
Velikost: B-E  
Bojovnost: 12  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 10/hmyz  
Vytrvalost: 23/hmyz  
Inteligence: 0  
Poklady: 50/0  
Zkušenost: závisí na délce

Červ je velký a bílý, případně částečně průsvitný. Žije ve vlhkých hlubokých šachtách nebo studních. Na těle má přísavky, které mu umožňují plazit se i po kolmých stěnách. Je to masožravec; dokáže pohltnout obrovské množství potravy naráz a žít z ní potom celé měsíce. V jeho doupěti je možné najít některé neorganické zbytky obětí: zbraň, kovy a šperky.

Červ útočí tak, že celým povrchem těla vypouští lepkavou tekutinu, která okamžitě ztuhne a oběti znemožní pohyb (týká se to všech postav, které jsou

během tohoto kola v jeho dosahu; jako obvykle se hází na útok i na obranu). Zasažená postava může být dost často ztuhlou hmotou i zadušena. Během dalších 1–6 kol se červ ke svému zajatci otočí ústním otvorem; pokud jej do té doby nikdo neodtáhl do bezpečí nebo zvenčí nerozpáral slupku, červ jej ve třech kolech rozleptá svými slinami. (Osvobodit se vlastními silami postava nedokáže.) Červ nemá ani zvířecí inteligenci a v důsledku toho téměř žádný pud sebezáchovy. Dokud je potenciální potrava na blízku, nikdy z boje neuprchnou — ale jakmile se družina vzdálí, velice rychle (během 1–6 kol) zaleze zpátky do svého doupěte. Útočí naprosto slepě — a sotva vycítí, že uloví nějakou oběť, otočí se k ní a začne ji požírat. Při žraní se vlní a pohybuje a tímto pohybem může postavy zasáhnout; proto se hází na útok pokaždé, když červ získá iniciativu, dokud jsou postavy v blízkosti, a proto také útočné číslo v jeho případě závisí na délce. Počítejte dva body za každý sáh délky.

Na červa je možné zaútočit všemi druhy zbraní včetně střílných. Životaschopnost (a tím i počet životů) červa také závisí na délce. Jedna úroveň životaschopnosti odpovídá dvěma sáhům délky.

Zkušenost za červa také závisí na délce. Za každou úroveň životaschopnosti přibude navíc (10 x úroveň) bodů zkušenosti (tj. za 1. úroveň životaschopnosti bude 10 zt, za 2. úroveň

2x10 + 10 = 30 zt, za třetí úroveň 3x10 + 30 = 60 zt atd.)

#### Dikobraz obří

Životaschop.: 2 + 2  
 Útočné číslo: (+1 + 4/-1) = 5/-1 (ostny)  
 Obranné číslo: (+3 + 4) = 7  
 Odolnost: 12  
 Velikost: B  
 Bojovnost: 6  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 15/šelma  
 Vytrvalost: 13/šelma  
 Inteligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 30

Je to dikobraz dlouhý asi 1,5 sáhu. Živí se především kopromlasky a hady, občas ale také uloví orka či hobita. Na družinu o více postavách sám nezaútočí, ale často dojde k boji, neboť dikobraz je vyhledávaným úlovkem pro alchymistu — jeho ostny celkem obsahují 1–6 magů. Když je dikobraz napaden, brání se urputně a je velmi nebezpečný.

**Zvláštní útok:** Dikobraz může v každém kole vystřelit 1 osten, který může postavu ochromit. (Toto ochromení počítejte jako past o nebezpečnosti 5; použitou vlastností je odolnost. Pokud postava v hodu neuspěje, ochromení trvá 1–6 směn.)

Přes ostny je ho také velmi těžké poranit.

	Bílý drak	Žlutý drak	Modrý drak	Hnědý drak
Životaschop.:	12	14	16	18
Útočné číslo:	(+7 + 5/+2, 5/+2) = 12/+2, 12/+2 (pařáty) (+7 + 9/+2) = 16/+2 (tlama)	(+8 + 5/+2, 5/+2) = 13/+2, 13/+2 (pařáty) (+8 + 9/+2) = 17/+2 (tlama)	(+9 + 5/+2, 5/+2) = 14/+2, 14/+2 (pařáty) (+9 + 9/+2) = 18/+2 (tlama)	(+10 + 5/+2, 5/+2) = 15/+2, 15/+2 (pařáty) (+10 + 9/+2) = 19/+2 (tlama)
Obranné číslo:	(+3 + 9) = 12	(+3 + 10) = 13	(+3 + 11) = 14	(+3 + 12) = 15
Síla mysli <sup>†</sup> :	128	112	144	96
Odolnost:	25	25	25	25
Velikost:	D	D	D	D
Zranitelnost:	drak	drak	drak	drak
Pohyblivost:	8/drak (na zemi) 14/drak (ve vzduchu)	9/drak (na zemi) 15/drak (ve vzduchu)	10/drak (na zemi) 16/drak (ve vzduchu) 11/drak (ve vodě)	11/drak (na zemi) 17/drak (ve vzduchu)
Inteligence:	11	10	14	8
Přesvědčení:	neutrální	zákonně zlé	zmatené dobro	zmatené zlo
Poklady:	60 000/20	75 000/30	80 000/40	90 000/45
Zkušenost:	3 000	4 250	6 000	7 120
<b>Zvláštní informace</b>				
Dech:	2 x denně	2 x denně	3 x denně	3 x denně
Dosah:	40 sáhů	50 sáhů	60 sáhů	70 sáhů
Magenergie:	18 magů	22 magů	29 magů	20 magů

<sup>†</sup>Síla mysli je důležitá pro mentální souboj popsaný v DrD Pravidlech pro pokročilé.

taktně jim naznač, aby si snad raději naházeli nové postavy.

**Moudří draci:** Moudří draci (v těchto pravidlech ještě žádné nenajdeš) přilétají do světa dobrodruhů odkudsi z jeho kraje, kde snad ještě zůstaly zbytky dávného dračího impéria. Mají větší konkrétní úkol či zájem, s nímž se v našem světě objevují, a jsou o všem kolem podivuhodně dobře zpraveni. Většinou jsou také daleko větší, silnější a nebezpečnější než divocí draci, kteří ovládají jen trochu lidské magie a na dračí řeč zapomněli. Ne všichni moudří draci jsou také dobří, někteří do našeho světa přicházejí se zlými cíly, nicméně potkat se s kterýmkoli z nich je zážitek na celý život. Říká se, že moudří draci mezi sebou vedou v našem světě za pomoci lidí tajné války, ale mohou to být jen legendy.

**Zmámení:** Draci mají mocný hlas a ještě mocnější pohled. Kdo se s nimi dá do hovoru nebo se jim podívá do očí, může náhle zjistit, že ztratil schopnost pohybu a jeho jazyk říká věci, které by si raději nechal pro sebe. Zmámení hlasem je past na inteligenci Int - 5 + bonus nebo postih za inteligenci draka - nic/zmámení. Takto zmámená osoba zůstane stát na místě a musí draka poslouchat. Má však ještě částečně svobodnou mysl a může např. vykonat kouzlo či začít křičet. Drak jí pak obvykle poručí, aby se mu podívala do očí. To je past Int - 9 + bonus za dračí inteligenci - nic/zmámení. Pokud postava proti této pasti uspěje, probere se a drak už ji nemůže znovu zmámit. V opačném případě upadne zcela do jeho vlivu a udělá cokoli, co jí drak nahlas nařídí. Účinky na postavu se podobají kouzelnickému kouzlu *hypnóza*. Drak se může o zmámení pokoušet pouze během poklidného hovoru (má zhruba tři kola na jeden pokus), nikoli v průběhu boje či když před ním postavy s hýkáním prchají. Jakmile u někoho zmámení selže, nemůže už drak pokus opakovat dříve než za dvacet čtyři hodin. Zmámení se lze bránit ochrannými kouzly, jako je například kouzelnická *clona myšlenek* z DrD Pravidel pro pokročilé. Zmámení zmizí poté, co se postava ocitne na tři směny mimo dosah dračího hlasu.

**Spánek:** Draci jsou neúnavní a nevyčerpatelní. Celá staletí nemusí žrát ani spát a pak se nacpou k prasknutí, usnou, a když se probudí, na kdysi holých svazích rostou staleté duby. Omy-

lem by ovšem bylo soudit, že je možné draka ve spánku snadno překvapit. To by dračí rod již dávno vyhynul. Pravda je taková, že jakmile se někdo ocitne v blízkosti spícího draka, je šance pouze 1 z 1k10, že to tento nezaregistruje a neprobudí se. Po prvním volném útoku postav se samozřejmě probudí vždy.

**Magie divokých draků:** Tito draci nejsou příliš schopnými kouzelníky a vybírají si většinou kouzla bojová, málokdy kouzla ohnivá (mají dech) a nikdy ne kouzla psychická (mají zmámení). Oblíbené jsou *rychlost* a *hyperprostor II*, častá je rovněž *neviditelnost* nebo *magický štít*. Už nejednou se stalo, že zmámený hobit ukázal prstem na nedaleký kopec, před nímž se zrovna pohyboval neviditelný drak a roztřeseně prohlásil: „Támhleto hora je živá!“ Vzhledem ke své velikosti ovšem divocí draci potřebují na všechna tato kouzla dvojnásobek normální kouzelnické magenergie. Draci při souboji nekouzlí běžně, jen když se dostanou do úzkých. Draka si nelze podrobit (viz DrD Pravidla pro pokročilé), ale je s ním možno vstoupit v mentální souboj (viz opět DrD Pravidla pro pokročilé), přičemž síla mysli je u jednotlivých draků uvedena.

**Magie moudrých draků:** O té si povíme až v nějakém podstatně vyšším stupni pravidel. Pokud chceš prozatím hrát moudrého draka jako CP, s ním se družina setká, věz, že bude schopen většiny toho, co hráči považují za nemožné.

**Dračí dech:** Všichni draci umějí z tlamy vrhat plameny či jinou nebezpečnou látku. Takového útoku jsou schopni jen několikrát denně (uvedeno u jednotlivých exemplářů), jeho dosah je různý (taktéž uvedeno), je naprosto přesný a má stejné útočné číslo jako současný počet životů daného draka. Draci jsou si síly svého dechu vědomi a použijí jej jen tehdy, jestliže se domnívají, že boj bude smrtelný. V tom případě chrlí smrtenosnou látku rychle, dokud jsou při síle.

**Boj:** Na zemi je drak schopen zaútočit svými dvěma pařáty a tlamou v jednom kole na tři dostatečně blízké postavy či trikrát na jednu. Pokud používá dech, nemůže již v daném kole jinak útočit. Pokud útočí ze vzduchu, může použít pouze tlamu nebo dech.

Následující údaje pro čtyři konkrétní divoké draky: Bílého, Žlutého, Modrého a Hnědého:

#### Bílý drak

Bílý drak je chladnomilný a žije na ledových pláních severu. Jeho dechovou zbraní mrazivý chlad. Má nevrlou, drsnou povahu, avšak je s ním možno vyjednávat. Váží si života a pro nic za nic postavy většinou nezahubí, i když jim nažene notný strach.

#### Žlutý drak

Žlutý drak je doma na poušti. Jeho zbraní je žhavý, jako z pece vypuštěný vzduch. Je zlý a nemilosrdný, nešetří nic živého a družina nebude výjimkou. Číhá podél obchodních cest karavan, ale našťastí má od prudkého slunečního světla dosti špatný zrak, takže ti, kdož se mají na pozoru, mu mohou nepozorovaně proklouznout.

#### Modrý drak

Modrý drak se vyskytuje v mírných přímořských oblastech a jako jediný umí plavat a potápět se. Povahy je mírné a lidí se většinou straní. Někdy se však stane, že se spřátelí s místními rybáři a ty pak chrání a pomáhá jim. Pokud se neinformovaná družina pokusí takovou vesnici vyplnit, neudělá dobře, a i když se jí podaří uprchnout, je pravděpodobné, že ji drak bude pronásledovat. Zbraní modrého draka je horká pára.

#### Hnědý drak

Hnědý drak se vyskytuje v bažinách a mokřadlech. Jeho zbraní je leptavý proud kyseliny. Je nerudný a poněkud přihlouplý, sežere vše, na co přijde, pokud mu někdo nevysvětlí, že by měl prospěch spíše z toho, kdyby ho nechal naživu. Ke všem bytostem, které mluví příliš chytře, je hnědý drak od přírody podezíravý.

#### Družina cizích postav (CP)

Životaschop.: Podle úrovně  
 Útočné číslo: Určuje se jako u postav hráčů  
 Obranné číslo: "  
 Odolnost: "  
 Velikost: Závisí na rase  
 Zranitelnost: humanoid  
 Pohyblivost: Určuje se jako u postav hráčů  
 Vytrvalost: Určuje se jako u postav hráčů  
 Inteligence: "

Přesvědčení: "
Poklady: Různé
Zkušenost: Různá

Chceš-li svou družinu rychle vyhladit, není nic snadnějšího, než jí do cesty postavit družinu cizích postav. Cizí postavy se vyznačují tím, že náleží k některé z ras popsanych v Průvodci hrou, umí jedno z pěti základních povolání (či některou z deseti "nadstaveb" popsanych v DrD Pravidlech pro pokračilé) a ve svém povolání mají jistou úroveň. Zbraně, počty magů, schopnosti, vše mohou mít jako družina postav tvých hráčů nebo ještě lepší. Na první pohled se to nezdá, ale je jen málo nebezpečnějších nestvůr než právě CP. Každý úskok, který tvá družina běžně používá na důvěřivé nestvůry, mohou také znát a umět. Klidně by šlo říci, že družina CP je jedna nestvůra s dvaceti zvláštními útoky.

Proto, pokud nechceš, aby tvé dobrodružství skončilo dříve, než začalo, musíš s CP nakládat velmi uvážlivě. Nezapomeň, že kouzelník na určité úrovni je blesky v jednom kole schopen zabít válečníka stejné úrovně a nezapomeň rovněž, že válečník může opět jednou ranou skolit srovnatelného kouzelníka. CP mají také inteligenci srovnatelnou s inteligencí postav ve tvé družině, budou tedy situaci hodnotit podobně jako ony. Může tedy dojít k smrtonosnému střetnutí, kdy se během jednoho kola bude více než polovina postav válet v krvi, či dlouhému a obezřetnému vyjednávání. Při chování CP se vždy řídí obecnými okolnostmi. Důležité je, co si asi budou myslet o záměrech tvé družiny, zda už o ní slyšely, a pokud ano, jakou měla pověst. Jestliže je tvá družina proslavená jako banda zabijáků, CP budou napřed útočit a pak teprve se ptát. Naopak, pokud děláš PJ proslulé družině Rychlých šípů, reakce CP bude nejspíš odpovídající.

Někdy je zajímavé svěřit družinu CP několika externím hráčům, kteří se náhle objeví na scéně a nechat věcem volný průběh. Tyto hráče však musíš předem velmi podrobně instruovat a měl by sis být také jist, že nejsou příliš škodolibí a nevyvedou ti něco velmi nepřijemného, z čeho se tvůj svět již nevzpamatuje.

Důvody přítomnosti CP v jeskyni mohou být různé, většinou se však příliš nebudou lišit od důvodů tvé vlastní družiny. Důležité je, zda se zájmy obou družin budou přímo křížit (obě jsou vyslány za stejným úkolem) či zda je obě do jeskyň zavedla jen touha po dobrodružství. Ať už se družina CP

objeví na scéně z jakéhokoli důvodu, je dobré ji rychle smést se stolu. Tvé hráče by mohlo napadnout, že se obě družiny mohou dát dohromady, čímž by a) síla dobrodruhů neúměrně vzrostla b) bychom nechtěli být ve tvé kůži, až budeš najednou muset hrát takových pět cizích postav. Zvláště při souboji se z toho stává pravá noční můra a není dobré, když si PJ cosi půl hodiny mumlá a hází kostkou, aniž by se to týkalo hráčů.

Setkání jedné CP s družinou jsou obvykle zajímavá a postava pak může družinu nějaký čas doprovázet, PJ by si však měl dát pozor, aby si příliš nehrál do ruky (hráči to obvykle prokouknou) a také na to, aby se jeho CP nestala jakousi učitelkou vodící družinu jako mateřskou školku.

Goblin

Životaschop.: 2
Útočné číslo: +1 + síla zbraně
Obranné číslo: (+1 + 3) + štít = 5
Odolnost: 15
Velikost: A-B
Bojovnost: 9
Zranitelnost: humanid
Pohyblivost: 11/humanoid
Inteligence: 6
Přesvědčení: zmatené zlo
Poklady: 20/0
Zkušenost: 40

Ze všech skřetích ras jsou největší a nejodvážnější goblini. Postavy jsou poměrně útlé a mohou měřit až jeden a třičtvrtě sáhu. Mají zelenou šupinatou suchou kůži podobnou hadí a jelikož jim škýtá dobrou ochranu před nepohodou, odívají se spíše spoře. Goblinů je na světě méně než skřetů nebo orků, avšak tam, kde se vyskytují, žijí v uspořádaných celcích vedení hejtmánem či králem, podle jejich počtu a velikosti území. Sluneční světlo nemají rádi, avšak mohou ho snadno snést a putovat v něm, a jen na plném slunci budou mít postih -1 na útok i na obranu. Goblini nežijí jen v horách, nýbrž většinou okupují i přilehlá území. Se skřety i orky se většinou snaží udržovat mír, často je však popichují do různých válek, jimiž, ač si to tito neuvědomují, přinesou prospěch právě goblinům. S ostatními rasami se snaží obchodovat a dají se u nich nalézt i náznaky politiky. Gobliní vojska se nedají jen tak někým najmout, bojují vždy sami za svou věc. Jednotlivé gobliny však často můžeme nalézt v armádách zákonně zlých postav jako kapitány, zvědy a vůbec na různých od-

povědných místech, bez nichž by se armáda rozpadla.

Goblini bojují v sevřených šicích a podle příslušnosti k nim dokonce nosí jakési vojenské stejnokroje. Jejich oblíbenou zbraní jsou dlouhá kopí, rovné dlouhé meče a také luky a šípy.

Mezi gobliny se mohou občas vyskytnout i daleko inteligentnější jedinci, u nichž se se zvýšenou inteligencí projevuje sklon k dobru, dumavá povaha a rovněž zvýšený zájem o alchymii.

Gorgona

Životaschop.: 4
Útočné číslo: (+2 + 3/+1) = 5/+1 (pařáty)
(+2 + 4/+1) = 6/+1 (tlama)
+1 + dlouhý luk
Obranné číslo: (+1 + 2) = 3
Velikost: B
Zranitelnost: C, G 1/2, I, J, K 1/2, L, M, N
Pohyblivost: 8/magický tvor (na zemi)
12/magický tvor (ve vzduchu)
Inteligence: 17
Přesvědčení: zákonné zlo
Poklady: 750
Zkušenost: 105

Gorgona je člověku podobný tvor s dlouhými netopýřními křídly a ostnatým ohonem. Nemá ráda sluneční světlo, i když jí nijak neškodí, a přemísťuje se převážně za noci létáním. Kromě pařátů často používá dlouhý luk, ze kterého střelí z výšky. Její kůže vypadá podobně jako kámen, a tak je často zaměňována za sochu. Gorgony jsou velmi lstivé a inteligentní. Zaútočí takřka na všechno, co se k nim přiblíží.

Hadi

Hadi patří mezi plazy. Žijí hlavně v mírném a teplejším pásmu. Živí se lovem a své oběti usmrcují jedem, který jim prýští z dutých zubů při kousnutí. Někteří hadi umí jed i plivat. Dokáží roztáhnout čelisti a pohltnout tak oběť stejné třídy velikosti, jako jsou sami. Po jídle bývají líní a bojí se raději vyhno. Hada rozumné velikosti lze znehybnit pomocí vidlice, kterou se mu přimáčkne hlava k zemi. Je to past na obratnost znehybnění/napadení. Nebezpečnost pasti závisí na situaci. Za normálních okolností bude 4-5, pokud je had podrážděn, může vystoupat až na 9. Pokud se hada pokusí znehybnit hraničář, dej mu bonus +2.

Hroznýš skalní

Životaschop.: 4
Útočné číslo: (+4 + 3/-1) = 7/-1 (tlama)
(+4 + 5/-1) = 9/-1 (škrčení)
(+4 + 5) = 9 (úder)
Obranné číslo: (+3 + 2) = 5
Odolnost: 9
Velikost: C
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 9/plaz
Vytřvalost: 18/plaz
Inteligence: 1
Poklady: 10/0
Zkušenost: 130

Hroznýš může klidně měřit 10 i více sáhů. Má trojhrannou hlavu, silné tělo a u konce ocasu zbytky zakrmlých nohou. Je to převážně noční lovec, některé druhy mají rádi vodu. Hroznýš není jedovatý. Útočí tím, že se kolem své oběti ovine a doslova ji rozdrťí. Je schopen se také stočený pozvednout a udeřit do svého nepřítelů nosem, jakoby to byl taran. Takový úder bude had zřejmě aplikovat na různé "plechovky", do nichž se nebude moci zakousnout. Legendy říkají, že v liduprázdných džunglích žijí hroznýši, jejichž délka přesahuje vše, co lidé dosud viděli. Pokud budeš chtít takového vytvořit, přičti mu za každých přidaných deset sáhů délky živ. 4 a bonus na sílu +2.

Zvláštní útok: škrčení. Jakmile se had úspěšně zakousne, ovine se kolem své oběti a v dalším kole ji začne škrtnout. Toto škrčení počítej v tomto a následujících kolech jako útok tvora s útočným číslem 9 a je to útok na nehybnou postavu. Postava může útok opřevovat jen v případě, že před kousnutím držela nějakou jednoruční zbraň; v situaci, v jaké se právě nachází, se totiž nepředpokládá, že by byla schopná hledat a tasit meč apod.

Chřestýš

Životaschop.: 2
Útočné číslo: (0 + 3/-1) = 3/-1 (tlama) + zvl
Obranné číslo: (+4 + 2) = 6
Odolnost: 4
Velikost: C
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 5/plaz
Vytřvalost: 17/plaz
Inteligence: 1
Poklady: 10/0
Zkušenost: 25

Chřestýš je 3 sáhy dlouhý had s hnědými a bílými šupinami uspořádanými v károvaném vzoru. Na konci ocasu má zrohovatělé chrčstidlo, kterým často třese, aby vystrnadil vetřelce nebo útočníky, kteří jsou příliš velcí na to, aby se dali sežrat.

Zvláštní útok: jed. Tento jed je smrtelně nebezpečný (nebezpečnost 6, síla 3-18/smrt). Postava hází proti jedu po prvním kousnutí, a pokud přežije, jed chřestýšů pro ni již nikdy není smrtelně jedovatý a nadále má charakteristiku Odl - 4 - 1-6/3-18).

Mamba černá

Životaschop.: 2 + 2
Útočné číslo: (+1 + 4) = 5 + zvl.
Obranné číslo: (+6 + 1) = 7
Odolnost: 6
Velikost: B
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 20/plaz
Vytřvalost: 5/plaz
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 120

Mamba černá je až pět sáhů dlouhý, velmi jedovatý had. Vyskytuje se v teplém pásmu, zvláště v buši nebo v pralese, kde je proslulá svými bleskurychlými pohyby v korunách stromů. Chová se různě, někdy před člověkem prchne, když ho slyší přicházet, jindy je podrážděná a útočí od pohledu. V případě potřeby se dovede tak vztyčit, že napadne i jezdcu na koni. V místech, kde žije, je mamba černá domorodci velmi obávaná.

Zvláštní útok: jed. Je velmi silný. Nebezpečnost = 6, síla 3-30/smrt.

Zmije rohatá

Životaschop.: 1
Útočné číslo: (-1 + 5) = 4 + zvl.
Obranné číslo: (+5 + 1) = 6
Odolnost: 4
Velikost: B
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 18/plaz
Vytřvalost: 2/plaz
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 30

Rohatá zmije je sáh dlouhý jedovatý had žluté barvy s jamkami na hlavě. Žije v pouštích, kde číhá na kořist zahrabána do písku. Pohybuje se převážně v noci a má nepřijemnou vlastnost hledat teplo a úkryt v táborovém vy-

bavení. Zmije má velmi dobře rozvinuté infravidění na deset sáhů, a proto má při útoku bonus +3 k iniciativě. Zvláštní útok: jed. Nebezpečnost = 4, síla 1-6/3-18.

Harpyje

Životaschop.: 3
Útočné číslo: (0 + 2/+1) = 2/+1 (pařáty) + zvl.
(0 + 3/0) = 3/0 (tlama)
Obranné číslo: (-1 + 1) = 0
Odolnost: 10
Velikost: A
Zranitelnost: zvíře + M
Pohyblivost: 2/humanoid (na zemi)
10/okřídlenec (ve vzduchu)
Inteligence: 18
Přesvědčení: zákonné zlo
Poklady: 750
Zkušenost: 40

Harpyje mají těla orlů a hlavu a hrud' ohavně vyhlížejících žen. Pro jejich ošklivost je žádná z inteligentních ras nemá ráda a vyhýbá se jim a harpyje se jim za to mstí, jak jen mohou. Jsou velmi vycytralé a tam, kde se objeví, nastane vždy brzy zmatek a pohromy. Říká se, že už jen vidět harpyji přináší smůlu. Harpyje hnízdí na vysokých skalách, v jeskyních i v ruinách starých hradů a zpěvem tam lákají svou kořist — osamělé pouťníky.

Zvláštní útok: Svým zpíváním k sobě lákají živé tvory a požírají je. Tvor, který zaslechne zpěv harpyje, je k ní neodolatelně přitahován — a spěchá za zpěvem svou nejvyšší možnou rychlostí nejkratší možnou cestou. Zpěv počítej jako past s nebezpečností 8, použitá vlastnost inteligence, síla pasti nic/ zmámení. Zpěv sám o sobě zranění nezpůsobuje — ale jakmile se postava k harpyji přiblíží, ta ji začne požírat (přestože nyní harpyje zmlkne, aby měla volnou tlamu, omámení stále trvá; působit přestane jedině po smrti harpyje nebo po uplynutí 1k6 směn). Útok na postavu je útokem na nehybnou postavu. Může to také vypadat tak, že zmámené postavy harpyji obklopí a ona je bude okusovat střídavě.

Harpyje během jednoho kola stihne buď útočit pařáty a přitom zpívat, nebo útočit pařáty a kousnutím (a přitom pochopitelně nezpívat).

Pokud postava v hodu proti nebezpečnosti zpěvu uspěje, už na ní tento den (následujících 24 hodin) harpyjina píseň nebude účinkovat.

**Hlen zelený**

Životaschop.: 2 za 1 čtvereční sáh  
Útočné číslo: 4 (padání) + zvl.  
Obranné číslo: 0  
Odolnost: 17  
Velikost: B  
Bojovnost: 7  
Zranitelnost: G, J, K  
Pohyblivost: 1/plaz  
Inteligence: 0  
Poklady: 2 000/0  
Zkušenost: 20 za 1 čtvereční sáh

Zelený hlen je taková podzemní obdoba mechu. Milovníkům přírody však neradíme obdivovat ho příliš zblízka. Roste v chomáčích či v celé souvislé vrstvě na stěnách a na stropech chodeb. Reaguje na pohyb a čeká, až pod ním bude někdo procházet. Zaměřuje se spíše na větší oběti, ale v případě velké nouze (vydrží dlouho bez potravy, ale postupně se scvrkává) nepohrdne ani krysou. Když se mu zdá kořist dostatečně velká, spadne na ni.

Jelikož má zelený hlen nejbližší k rostlinám, hobit ani pes ho svým čichem neucítí, ani trpaslík ho nevidí infraviděním. Protože splývá se stěnami nebo stropem, nevidí ho ani kroll.

Zbraně ani většina kouzel proti němu nepomohou. Nelze ho zranit jinak než ohněm nebo mrazem. Okamžitě rozpouští plátno, kůži, dřevo. Kov rozpouští po 6 kolech. Jakmile se dotkne obnažené pokožky, přilepí se a mění maso v zelený hlen. Není možné ho seškrábat.

Když zelený hlen na někoho spadne, může ho oběť spálit, zatímco hlen rozpouští brnění a oděv. V případě, že se zelený hlen nespálí, změni svoji oběť po uplynutí prvních šesti kol (1 minuty) v zelený hlen. Zranění způsobené spálením se rozděluje mezi hlen a oběť (pokud oběť stihne hlen zapálit, hrozí stejné nebezpečí ztráty 2–7 životů jak hlen, tak jí; proto na obranu hází jak PJ za hlen, tak hráč za svoji postiženou postavu. Kvalita zbroje oběti se nezapočítává. Jestliže není zelený hlen do šesti kol mrtev, oběť rozleptá.

**Hmyz**

V podzemí se jako na každém vlhkém a temném místě ukrývá množství hmyzu a také pavouci. Zde budeme popisovat pouze takový hmyz a pavouky, kteří jsou schopni dobrodruhy nějak ohrozit a skříždit jim cestu. Některé druhy obrňho hmyzu a pavouků žijí v podzemích přirozeně již odedávna, jiné byly vyšlechtěny cestou ma-

gických pokusů jako strážce či vražedné nestvůry a časem zdivočely. Každý temný mág či alchymista nakonec padne, ale většina jich něco zanechá světu na svou temnou památku.

**Brouk nosatec**

Životaschop.: 2 + 2  
Útočné číslo: (+1 + 3) = 4 (bodec)  
Obranné číslo: (+2 + 3) = 5  
Odolnost: 18  
Velikost: A  
Bojovnost: 11  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 6/hmyz  
Vytrvalost: 16/hmyz  
Inteligence: 0  
Poklady: nic  
Zkušenost: 30

Nosatec je asi sáh dlouhý hnědý brouk s téměř pulsálovým ostrým bodcem vyčnívajícím z přední části těla. Tímto bodcem napichuje drobné hlodavce, jimiž se živí, je-li však poplašen, vrhne se bezhlavě i na družinu. Při úvodním útoku s rozběhem má bonus + 3 na útok. Brouci nosatci se vyskytují na stinných místech, protože jim je tam dobře.

**Brouk ostnatec**

Životaschop.: 2 + 1  
Útočné číslo: (+2 + 1) = 3 (ostny)  
Obranné číslo: (+2 + 5) = 7  
Odolnost: 16  
Velikost: A  
Bojovnost: 10  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 7/hmyz  
Vytrvalost: 15/hmyz  
Inteligence: 0  
Poklady: nic  
Zkušenost: 20

Ostnatec je asi 1,5 sáhu dlouhý, velmi zploštělý brouk. Má tvrdý pancíř písčité barvy porostlý mnoha výrůstky. Zepředu má hluboké šterbiny pro oči. Okraje pancíře jsou rozčleněny na mnoho bodců podobných zubům pily, které jsou obráceny proti směru jeho běhu. Útočí tak, že se jimi protivníka snaží ze strany říznout do nohy při proběhnutí kolem a povalit ho na zem. Při prvním útoku s rozběhem má bonus +3 na útok. Ostnatci žijí na vlhkých místech nebo v bažinách, kde se vyskytují v hojném počtu.

**Moucha zlodějka**

Životaschop.: 1  
Útočné číslo: (-1 + 2) = 1 (kusadla)  
Obranné číslo: (+2 + 2) = 4

Odolnost: 14  
Velikost: A  
Bojovnost: 5  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 1/hmyz (na zemi)  
12/hmyz (ve vzduchu)  
Vytrvalost: 8/hmyz  
Inteligence: 3  
Poklady: 1 000/0  
Zkušenost: 10

Mouchy zlodějky jsou pravým postrachem dobrodruhů. Není to snad proto, že by byly tak dravé a nebezpečné, nýbrž proto, že moucha zlodějka má podobné sklony jako straka, jen je své touhy schopna pádněji prosazovat.

Moucha zlodějka vypadá jako obří, asi sáh dlouhá moucha s poněkud humanoidními rysy. Občas se mohou vyskytnout exempláře, které mají na neuvěřitelnějších místech těla navlečené různé zlaté či alespoň lesklé předměty, ale na lov mouchy takto nikdy nevyražejí. Na velmi těžko dostupném místě mají svou kolonii, kde jich žije bezpočet a kde shromažďují nakradené předměty.

Mouchy zlodějky mají velmi malou inteligenci, mezi sebou se dorozumívají bzučivými zvuky, vyluzovanými křídly. Při komunikaci s postavami jsou schopny naznačit, o co mají zájem a dát najevo souhlas nebo nesouhlas s nabízenou výměnou, případně spokojenost či rozhořčení.

Mouchy zlodějky obvykle číhají v nějakém temném koutě podzemí a čekají, až kolem půjde družina. Pak ji sledují a vyčkávají, až se dobrodruzi uloží ke spánku nebo dojde k boji. Ve spánku se snaží dobrodruhům dostat do zavazadel, či jim ukrást viditelné šperky, a v boji, když jsou zaměstnáni, jim strhout z těla, co se dá. Již ne jeden válečník se poučil, že lektvar je před vypitím třeba třímát pevně, neboť lesklá lahvička může přilákat pozornost.

Ke koloniím much zlodějek často přijíždějí kupci a snaží se od nich výměnou za různé trpytivé či lesklé třetky získat opravdu cenné věci.

**Zvláštní útok:** ukradení předmětu. Moucha zlodějka má schopnost uzamknout dobrodruhům nějaký malý viditelný předmět. Ukradení je past pro mouchu zlodějkou, použitou vlastností je obratnost, nebezpečnost závisí na tom, kde se předmět nachází (například ozdoba na šatech — 5, předmět v ruce — 7, prsten na prstě — 10), síla ukradení/nic.

**Ploštice zelená**

Životaschop.: 1/2 (1–4 životy)  
Útočné číslo: (-1 + 2) = 1 (kusadla) + zvl.  
Obranné číslo: (+1 + 2) = 3  
Odolnost: 9  
Velikost: A  
Bojovnost: 12  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 5/hmyz  
Vytrvalost: 18/hmyz  
Inteligence: 0  
Poklady: nic  
Zkušenost: 5

Ploštice zelená se podobá třicet coultů dlouhé ploštěnce mléčné. Má jedovatá kusadla, která sice nemohou příliš nebezpečně zranit, ale pokud postavu zasáhnou, vyvolají částečné ochromení. **Zvláštní útok:** částečné ochromení. Pokud je postava zasažena, má mimo ztráty životů ochromenou příslušnou část těla na 2–7 směn a tím se na tuto dobu sníží její obranné i útočné číslo o 1.

**Roháč obří**

Životaschop.: 2  
Útočné číslo: (+2 + 2) = 4 (kusadla)  
Obranné číslo: (+2 + 4) = 6  
Odolnost: 17  
Velikost: A  
Bojovnost: 9  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 5/hmyz  
Vytrvalost: 22/hmyz  
Inteligence: 0  
Poklady: nic  
Zkušenost: 25

Obří roháč je asi 1,5 sáhu dlouhý brouk s lesklým černým krunýřem a obrovskými kusadly. Živí se většinou drobnými hlodavci, ale v nouzi, či pokud má pocit, že je napaden, může zaútočit i na postavy. Kusadly útočí na nohy, kam se snaží zakousnout. Pokud se mu útok povede, již oběť nepustí. Oběť ztrácí každé kolo 1 život, dokud není brouk (kterému se v tu chvíli počítá Obr -5) mrtev a kusadla rozevřena. Rozevření kusadel je past Sil -9 - nic/rozevření. Roháči se vyskytují převážně v mokřinách a ve vlhkých jeskyních.

**Vážka jeskynní**

Životaschop.: 1  
Útočné číslo: (0 + 2/-1) = 2/-1 (kusadla) + zvl.  
Obranné číslo: (+4 + 1) = 5  
Odolnost: 15  
Velikost: A  
Bojovnost: 6

Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 15/hmyz (na zemi)  
10/okřídlenec (ve vzduchu)  
Inteligence: 1  
Poklady: 100/0  
Zkušenost: 10

Jeskynní vážka je podobná obyčejné vážce říční, je však asi sáh dlouhá. Žije v podzemních prostorách, většinou u podzemních jezer, a na povrch se vydává jen v noci. Živí se drobnými hlodavci a jinou havětí, kterou zabíjí modrými blesky vystřelujícími z orgánu, jenž má pod kusadly. Jeskynní vážka má na den čtyři modré blesky, pokud ji tedy družina potká, hoď si 4k6 a každé 1–3 počítej jako blesk, který ještě nevypotřebovala. Tento tvor nesnáší přímé světlo a zběsile zaútočí na každého, kdo s ním vstoupí do jeho zorného pole. V té chvíli je jeho bojovnost 12, nikoli 6. Při nočních výletech na povrch sbírá různé chladně se lesknoucí předměty, takže v jejím hnízdu lze nalézt docela slušný poklad.

Vážka je velmi krásná, a když ji zkušený hraničář odstraní orgán meťající blesky, není příliš nebezpečná. Takto ji lze jako exota velmi výhodně prodat do voliéry nějakého bohatého krále. (Ovšem jelikož vážka nesnáší denní světlo, je doprava velmi náročná.)

**Huňáč modrý**

Životaschop.: 4  
Útočné číslo: (0 + 2/+1) = 2/+1 (drápy) + zvl.  
Obranné číslo: (+2 + 4) = 6  
Odolnost: 11  
Velikost: A  
Bojovnost: 8  
Zranitelnost: zvíře + N  
Pohyblivost: 13/šelma  
Vytrvalost: 11/šelma  
Inteligence: 1  
Poklady: 300/7  
Zkušenost: 80

Huňáci modří jsou podivuhodní tvorové s očima, které ve tmě modře září. Jsou dlouzí asi sáh, připomínají kočkovité šelmy a mají modrou srst. Narozdíl od huňáče zeleného nedovedou měnit svůj tvar. Nepoužívají zbraně; pokud dojde k boji, budou útočit svými drápy.

**Zvláštní útok:** akumulace magenergie. Huňáci nejsou příliš inteligentní a nemají žádný výběr zaklínadel. Mohou ale "vysávat" magenergie, kterou kouzelník či hraničář získal ten den (netýká se to alchymistových předmě-

tů, protože tam je magenergie vázaná). Každý huňáč může "pohltnout" během 1 kola nanejvýš 1 mag — ale je lhostejno od koho; postupně může sbírat od různých postav. Jakmile nasbírá 3 magy, v následujícím kole z jeho očí mohou vyšlehnout modré blesky (viz kouzelníkovo zaklínadlo *modré blesky*, strana 51).

V jednom kole může huňáč útočit buď modrými blesky, nebo drápy.

**Kanibal**

Životaschop.: 1 + 2  
Útočné číslo: 0 + síla zbraně  
Obranné číslo: (+3 + 1) = 4  
Odolnost: 11  
Velikost: B  
Bojovnost: 5  
Zranitelnost: humanoid  
Pohyblivost: 13/humanoid  
Inteligence: 7  
Přesvědčení: zmatené zlo  
Poklady: 100/5  
Zkušenost: 20

Je to člověku podobná bytost černé pleti. Bojuje oštěpem či foukačkou, která je sice málo průrazná, ale zato jsou šípy namočené v jedu (Foukačka má útočné číslo 5, ale při zásahu vždy zraní pouze za 1 život; jako jed použij kurare). Kanibalové se vyskytují na ostrovech nebo v hustých pralesech v tlupách 3–30 lidí.

Živí se především lidmi, v případě nouze nepohrdnou ani kudůky či hobity; s krajním odporem jsou ochotni žít se i zvířinou.

Kanibalové bydlí ve vesnicích o několika chýších, ve které bývá 10–60 bojovných mužů. Jestliže se družině podaří tuto vesnici dobýt, mohou v šamanově chatrči (pozná se podle vybavení — usušené lebky, rituální předměty) najít 1–6 kouzelných předmětů. (Pro zpestření hry může šamana vytvořit jako CP a přisoudit mu 1–6 kouzelníkových či hraničářových kouzel nebo alchymistových předmětů.)

**Kentaur**

Životaschop.: 3 + 3  
Útočné číslo: (0 + 4) = 4 (kopyta) + 5 + dlouhý luk  
Obranné číslo: (+5 + 1) = 6  
Odolnost: 13  
Velikost: C  
Zranitelnost: humanoid  
Pohyblivost: 20/zvěř  
Inteligence: 13  
Přesvědčení: neutrální  
Poklady: 100/5  
Zkušenost: 130

Kentauroi jsou mytický národ pololidi polokoní. Mají hlavu, ruce a trup člověka, u pasu jim však náhle končí a začíná čtyřnohé koňské tělo. Žijí v širých travnatých stepích ve vesnicích, jejichž slámové domy trochu připomínají stáje. Vesnice jsou roztroušeny široko po kraji. Každá má svého náčelníka a stará se o své záležitosti. Do větších celků se kentauroi spojují pouze tehdy, hrozí-li jim nebezpečí.

Kentauroi jsou skvělí lučištníci. Jejich velké tisové luky jsou postrachem každého lapky, který by chtěl vesnici napadnout. Mladí dokáží vystřelit za kolo dva šípy, ale staří zkušený lučištníci udrží ve vzduchu 4–5 šípů najednou (tedy vystřelí za kolo). Kentauroi udržují ve vysoké trávě dnem i nocí složitý systém hlídek, který brání tomu, aby se k jejich vesnicím někdo přiblížil nepozorován. Pokud vytáhnou do pole, bojují obvykle v sevřených oddílech, které nepříteli zasypávají šípy a manévrují tak šikovně, aby se k nim nikdy nedostal na dosah. Kentauroi totiž kromě luků obvykle jiné zbraně nepoužívají, a ačkoli se jejich kopyta mohou zdát nepřijemná, proti jejich šípům jsou jen dětskou hračkou. Každý kentauroi u sebe neustále nosí dva toulce po sto šípech a do války táhnou s mnohem většími zásobami střeliva.

Ač jsou kentauroi skvělí lučištníci, v cizích námezdných armádách je prakticky není vidět. Způsobuje to jednak jejich vrozená hrdost hraničící až s opovrhováním jinými rasami, jednak fakt, že nesnášejí města, protože jsou jim těsná.

#### Kopromlask

Životaschop.: 1/2 (1–4 životy)  
Útočné číslo: (0 + 3) = 3 (kousnutí)  
Obranné číslo: (+2 + 1) = 3  
Odolnost: 5  
Velikost: A  
Bojovnost: 12  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 4/hmyz  
Vytrvalost: 16/hmyz  
Inteligence: 0  
Poklady: nic  
Zkušenost: 4

Kopromlaskové jsou neužiteční obtížní tvorové, kteří postavám pouze ztrpčují život. Jsou to zelení, 30–60 coulů dlouzí červi.

Kopromlask se vyskytuje téměř všude, kde se bojuje. Živí se totiž krví a ostatním odpadem z pobitých ne-

stvěr či postav. Objevuje se do 3 směn po bitvě.

Je velmi nesnášenlivý: pokud se tam tou dobou vyskytuje ještě někdo živý, útočí mu na nohy s překvapením a prvním automatickým zásahem za 1 život. Postavy by se v tu chvíli měly rychle vzdát, neboť kopromlaskové se vyskytují v hejnech o 3–18 kusech a boj s nimi neskýtá postavám nijaké výhody. Chtějí-li se jich postavy zbavit, musí se vzdát z místa bojiště a někde se důkladně umýt od krve své i cizí. Jinak si nemohou být nikdy jisti, kdy na ně znovu nějaký kopromlask zaútočí.

#### Kožožrout

Životaschop.: 1 nebo 2 životy  
Útočné číslo: pouze zvl.  
Obranné číslo: 0  
Velikost: 1–5 coulů  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 0/magický tvor  
Vytrvalost: 0/magický tvor  
Inteligence: 0  
Poklady: nic  
Zkušenost: 1

Tento tvor na první pohled vypadá jako drahokam, pouze na omak je teplý. Zvláštní útok: požíráni. Kožožrout číhá na dobrodruhy mezi poklady nebo i samostatně na místech, kde bývají drahokamy. Obvykle jej hrdinové seberou a strčí do tlumoku. A teď přichází kožožroutova chvíle — živí se totiž kůží, a především tou, ze které jsou tlumoky. Kůži však rovnoměrně vstřebává, což má zvláštní efekt — v tlumoku se nedělají díry, a po 5–10 směnách se při nějakém prudkém pohybu postavy (boj, útek, skok) tlumok náhle zcela rozpadne a všechny věci se vysypou, případně rozbijí. Kožožrout se vysype s nimi a pokojně vyčkává, až bude dán do nového tlumoku. Usmrtit se dá vodou či ohněm, ba i pouhým úderem. Pak se změní v růžovou kapku, která se rychle vypaří.

#### Krysy hejno

Životaschop.: 25  
Útočné číslo: 7 (zuby)  
Obranné číslo: 0  
Odolnost: 9  
Velikost: C  
Bojovnost: 12  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 9/šelma  
Vytrvalost: 6/šelma  
Inteligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 400

Pokud se ti nechce operovat s množstvím jednotlivých krys popsaných v heslu Krysy obvyčejné a házet si každé kolo nějakých třicet útoků, můžeš použít krysí hejno jako jednu nestvůru, která v každém kole zaútočí na každou postavu, která stojí na zemi. Toto hejno obsahuje zhruba osmdesát krys a jejich počet v každé určité chvíli zjistíš, pokud počet zbývajících životů hejna vydělíš číslem 1.5.

#### Krysy obvyčejné

Životaschop.: 1 nebo 2 životy  
Útočné číslo: 0 (zuby)  
Obranné číslo: (-1 + 1) = 0  
Odolnost: 5  
Velikost: A  
Bojovnost: 12 v hejnu, jinak 4  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 9/šelma  
Vytrvalost: 6/šelma  
Inteligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 1

Krysy jsou pravým postrachem každého podzemí. Jedná se sice o téměř nejslabší nestvůru v celém bestiáři, nicméně se pohybuje v obrovských hejnech a je tak schopna ohrozit i mnohem větší protivníky. Když chomáče desítek krys zaplaví až po kolena barbarského bojovníka a hledají každou mezeru v jeho pancíři, má se věru co ohánět. Jedno hejno krys čítá sto až dvě stě exemplářů. Pohybují se společně a jejich pištění je zdaleka slyšet. Když útočí, jsou jako přilivová vlna.

Krysy se velmi bojí ohně. Každá zapálená pochodeň v družině snižuje jejich bojovnost právě o 1, takže část hejna se dá na útek. Olej rozlitý a zapálený v chodbě, zapálená hranice nebo silnější ohnivá kouzla je obrátí na útek všechny. Prchají 1k6 směn, ale pak zapomenu, že jim kdy hrozilo nějaké nebezpečí, a pokud na družinu narazí, opět ji napadnou.

Zvláštní útok: Tentokrát výjimečně nikoli nestvůra, nýbrž postav. Krysy jsou poměrně malé a jednou ranou se jich dá zasáhnout víc. Střední zbraň zasáhne 1k3 krysy, dlouhá 1k6 a dlouhá obouřuční 1k10 krys v jednom kole. Postava háže na útok jen jednou, přičemž každá zasažená krysa si proti tomuto útoku háže zvlášť.

#### Krysy obří

Životaschop.: 1  
Útočné číslo: (0 + 2) = 2 (zuby)  
Obranné číslo: (0 + 1) = 1  
Odolnost: 8

Velikost: A (řídce i B)  
Bojovnost: 7  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 11/šelma  
Vytrvalost: 9/šelma  
Inteligence: 1  
Poklady: 750/0  
Zkušenost: 5

Obří krysa je asi jeden sáh dlouhá a v šeru trochu připomíná vlčáka s příliš krátkými nohama. Krysy mají charakteristickou tvrdou štětinatou srst a na svou velikost se pohybují velmi hbitě. Vyskytují se převážně v zapadlých temných koutech podzemí, často v místech s Nemrtvými, po nichž dojdají zbytky.

Krysodlak kolem sebe může shromáždit gardu 1k10 zvláště mohutných obřích krys, které mají životaschop. 3.

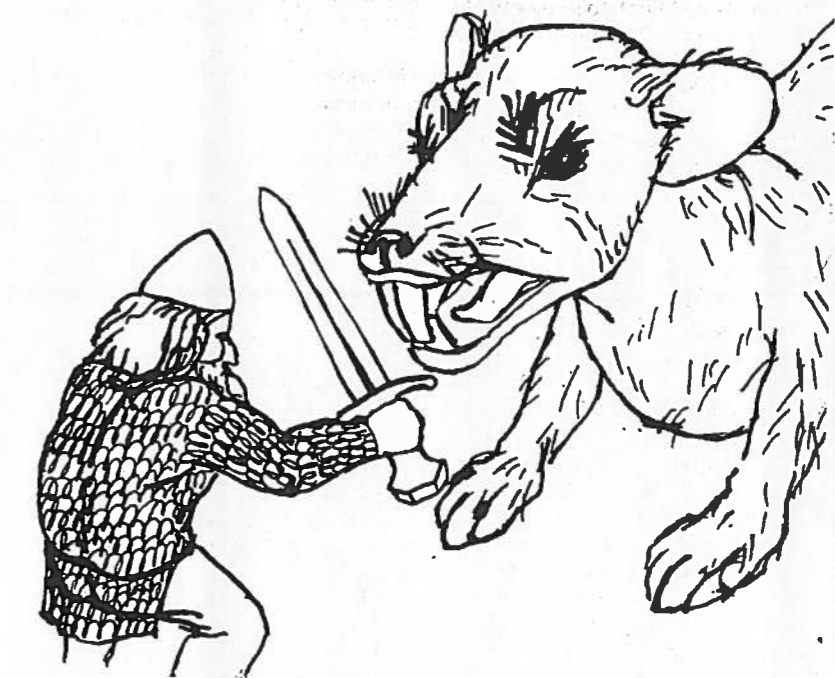
#### Kůň

Životaschop.: 3  
Útočné číslo: (0 + 4) = 4 (kopyta)  
Obranné číslo: (+2 + 1) = 3  
Odolnost: 10  
Velikost: C  
Bojovnost: 3  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 18/zvěř  
Vytrvalost: 14/zvěř  
Inteligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 30

Kůň je jedním z nejdůležitějších zvířat v Dračím doupěti. Kůň může být jezdecký, tažný, závodní atd. Patří k jezdeckým nestvůrám, o nichž se lze (spolu s mnoha příklady) více dočíst v DrD Pravidlech pro pokročilé. Cena koní se pohybuje od desítek k desetitisícům zlatáků a závisí na jejich rodu — dražší kůň může být rychlejší, mít větší životaschopnost atd.

#### Lykantropové

Lykantropové jsou prastará rasa, která má schopnost ovládat některá zvířata a brát na sebe jejich podobu. Podle druhů ovládaných zvířat dělíme lykantropy do skupin. Lykantropové nejsou k lidem příliš přátelští. Většina se špatným přesvědčením je ukrutně nenávidí, protože jsou přesvědčeni, že lidský rod obsadil svět, který kdysi náležel jim. Možná nikoli neprávem. Spřízněnost mezi lidmi a lykantropy je velká, důkazem je, že i člověk se může stát lykantropem, byť slabším než praví lykantropové, což ovšem lidé považují za nemoc. Lidé se lykantropů smrtelně bojí, těm žijícím ve volné přírodě často



přinášejí oběti, aby je nechali na pokoji, a ty mezi sebou nemilosrdně hubí.

Lykantropové se dožívají velmi vysokého věku. Není známo jejich nejvyšší možné stáří, ale jsou známy exempláře staré přes několik tisíc let. Zranitelnost: Lykantropové jsou velmi nebezpeční protivníci, protože na ně normální zbraně vůbec nepůsobí, kouzelné zbraně jim způsobují pouze stínová zranění a jediné účinné jsou stříbrné zbraně, která jim působí zranění dvojnásobně. Lykantropům však lze ublížit, byť obtížně, i bez stříbra. Byly zaznamenány ojedinělé případy, kdy velmi silný muž dokázal lykantropa v zápase uskrtit, podobné události pak většinou přešly do legend. Stříbra se lykantropové panicky bojí. Stačí, aby byly dveře zajištěny stříbrným řetízem či byl ve dveřích stříbrný zámek a lykantrop není nijak schopen proniknout dovnitř. Bojí s někým, kdo je ozbrojen stříbrnou zbraní, se snaží vyhnout, i když by v něm zřejmě zvítězil. Raději na dotyčného pošle někoho ze své smečky, má-li ji s sebou, nebo ustoupí. Všichni lykantropové jsou také zranitelní vlčím morem. Pokud ho po nich postavy začnou házet, většinou se dají na útek.

Proměna: Lykantrop je kdykoli schopen proměny z lidské do zvířecí podo-

by a zase zpátky. Proměna je velmi rychlá, trvá pouhé jedno kolo. Ve zvířecí podobě ztrácí lykantrop část inteligence a nabývá na agresivitě. Pokud chce v této podobě uskutečnit nějaký válečný plán, hod' si na jeho bojovnost, pokud mu padne, že zaútočí, začne trhat vše kolem sebe a zapomene na své plány. Vzpamatuje se teprve poté, když kolem nebudou žádní živí nepřátelé nebo když bude nucen prchnout z jejich dohledu. Ve zvířecí podobě pro jeho zranitelnost platí totéž co v lidské. Mrtvý lykantrop ve zvířecí podobě se promění zpět ve člověka. Pokud lykantropové počítají s tím, že se budou muset měnit ve zvíře, obvykle nenosí brnění, ovšem pokud jsou sami a bez smečky, může pro ně být výhodnější bojovat v lidské podobě, a tedy si nějaké brnění nasadit.

Smečka: Pokud lykantrop žije delší dobu v přírodě, mimo lidská sídla, zřejmě se stane vůdcem smečky svého druhu, pokud se v okolí taková vyskytuje. Napřed ovšem musí zabít předšlého vůdce smečky. Zvířata se ovšem shromažďují v určitých teritoriích v jistých počtech a jejich vůdce musí smečku neustále vést. Není tedy možné, aby lykantrop "sjednotil" velké množství zvířat jednoho druhu a udělal z nich armádu. Příliš velká hustota

na malém prostoru by brzy vyhubila nebo vyhnala všechnu zvěř a šelmy by se opět začaly rozbíhat do kraje a tvořit smečky pod vedením nových vůdců. Smečka je lykantropovi bezvýhradně poslušná a půjde za něj na smrt. V boji jej všichni její členové budou chránit. Lykantrop je schopen domluvit se s každým jejím členem a dát mu jednoduché rozkazy (například mu uložit, aby šel někde na výzvědy a nezdržoval se cestou lovem).

**Lidští lykantropové:** Pokud je postava nebo CP v boji s lykantropem zraněna kousnutím, je 20% pravděpodobnost, že se nakazí lykantropií. Nemoc se poprvé projeví při druhém úplňku. Postava bez vědomí, co činí, vstane, vyběhne do lesa a tam se chová jako zvíře, k jehož druhu daný lykantrop náleží. Pokud potká člověka, napadne jej a pokusí se ho zabít. Vzhledem k tomu, že je na její straně zuřivost a také děs přepadeného, nezřídka se jí to podaří. K ránu se postava vrátí do svého obydlí, nic si nepamatuje a probudí se celá zničená a rozlámaná. To trvá rok. Postava vychází "na lov" vždy za úplňku. Posléze dojde k hlubší proměně, postava si jednoho dne uvědomí svůj stav, ale většinou ho nechce léčit (past Int - 9 - chce/nechce léčbu). Tou dobou již získá určité vlastnosti skutečných lykantropů, mezi jiným ovládnutí zvířat, ale také strach ze stříbra. Poté většinou odejde do lesa, kde žije životem divoké šelmy. Časem se pokusí ovládnout nějakou smečku, ale vzhledem k tomu, že nemá sílu a schopnosti skutečného lykantropa, její soubor s vůdcem smečky pro ni většinou skončí tragicky. Lykantropii lze vyléčit trojnásobným sesláním kouzla *uzdrav nemocného* vždy ve dni před úplňkem.

Následuje popis těchto lykantropů: krysodlaka, medvědodlaka, tygradlaka, vlkodlaka

#### Krysodlak (lidská podoba)

Životaschop.: 5  
Útočné číslo: 0 + síla zbraně  
Obranné číslo: 0 + zbroj  
Odolnost: 10  
Velikost: B  
Zranitelnost: lykantrop  
Pohyblivost: 10/humanoid  
Inteligence: 9  
Přesvědčení: zmatené zlo  
Poklady: 750/0  
Zkušenost: 270

#### Krysodlak (zvířecí podoba)

Životaschop.: 5  
Útočné číslo: (+1 + 4/+1) = 5/+1 (tlama)  
Obranné číslo: (+1 + 3) = 4  
Odolnost: 12  
Velikost: B  
Bojovnost: 11  
Zranitelnost: lykantrop  
Pohyblivost: 12/šelma  
Vytrvalost: 11/šelma  
Inteligence: 4  
Přesvědčení: zmatené zlo  
Poklady: 750/0  
Zkušenost: 255

Krysodlaci žijí ve starých katakombách, pobořených a zarostlých zámčích, někdy i v kanalizacích velkých měst. Mají rádi tmu, vlhko a chladno. Vzhledem k dobrému infračervenému vstříšku jim ani jedno nevádí. Jsou od přírody potměšilí a zákeřní. Pokud se vyskytují poblíž měst, rádi proti lidem kují ploti, ale vždy jen pomocí prostředníků, neradi se v nich angažují osobně.

Krysodlak se rád vydává za bohatého člověka a do svého doupení si tahá různé ukradené nábytky a ozdobné předměty, aby vypadalo co nejluxusněji. Je také značně marnivý. Vzhledem krysodlak připomíná malého mužíka s poněkud kocouří vizáží. Ve své zvířecí podobě pak mimořádně velkou obří krysou.

Krysodlak kolem sebe většinou shromáždí smečku 1k10 obrů krys viz Krysou obří a krom toho je schopen do paděsátí sáhnout ovládat veškeré obyčejné krysy.

#### Vlkodlak (lidská podoba)

Životaschop.: 7 + 1  
Útočné číslo: +1 + síla zbraně  
Obranné číslo: +1 + zbroj  
Odolnost: 11  
Velikost: B  
Zranitelnost: lykantrop  
Pohyblivost: 11/humanoid  
Inteligence: 13  
Přesvědčení: zákonné zlo  
Poklady: 750  
Zkušenost: 480

#### Vlkodlak (zvířecí podoba)

Životaschop.: 7 + 1  
Útočné číslo: (+2 + 4/+1) = 6/+1 (tlama)  
Obranné číslo: (+2 + 4) = 6  
Odolnost: 13  
Velikost: C  
Bojovnost: 10

Zranitelnost: lykantrop  
Pohyblivost: 15/šelma  
Vytrvalost: 16/šelma  
Inteligence: 5  
Přesvědčení: zákonné zlo  
Poklady: nic  
Zkušenost: 480

Vlkodlaci mají rádi řídké suché lesy nebo stepi. K životu jim stačí slaměná chýše a hliněná miska na vodu. Okolí svého sídla — své loviště — mají velmi dobře prozkoumané a nepochybně se v něm vyskytuje i smečka, kterou vodí. Vlkodlaci jsou nejzavilejší nepřátelé lidí. Vědí sice, že se jim lidstvo nemůže podařit vyhubit, ale škodí mu, jak mohou. Většinou se usazují v divokém pohraničí, na dohled od osad průkopníků, a snaží se je vyhubit a odradit postup lidí zpět. Používají k tomu svou smečku, která neustále napadá neopatrné osamělé lidi a nezřídka se pokusí i o masový útok a často také uzavírají dohody s různými humanoidními rasami a útočí společně. Někde se toto úsilí ukázalo jako marné, ale jsou známy případy, kdy se takto vlkodlakům podařilo rozvrátit celá království. Vzhledem vlkodlak připomíná vysokého šlachovitěho muže se sverepými rysy. Ve zvířecí podobě se podobá obrovskému vlku velkého skoro jako lev.

Vlkodlak kolem sebe může shromáždít smečku 2k10 až 3k10 vlků, viz vlci obyčejní. Vlkodlak nedokáže ovládat sněžné ani lité vlky.

#### Medvědodlak (lidská podoba)

Životaschop.: 15  
Útočné číslo: +6 + síla zbr.  
Obranné číslo: +1 + zbroj  
Odolnost: 15  
Velikost: C  
Zranitelnost: lykantrop  
Pohyblivost: 15/humanoid  
Inteligence: 17  
Přesvědčení: neutrální nebo zmatené dobré  
Poklady: 750  
Zkušenost: 1735

#### Medvědodlak (zvířecí podoba)

Životaschop.: 15  
Útočné číslo: (+7 + 5/+1) = 12/+1 (drápy)  
(+7 + 6/+1) = 13/+1 (tlama)  
Obranné číslo: (+2 + 4) = 6  
Odolnost: 17  
Velikost: C  
Zranitelnost: lykantrop

Pohyblivost: 16/šelma  
Vytrvalost: 17/šelma  
Inteligence: 9  
Poklady: 10/0  
Zkušenost: 2965

Medvědodlaci jsou v zásadě dobráci. Jsou to rozvázní samotáři žijící osaměle v lesích. Bydlívají ve dřevěném dome, který si sami postavili a od života nechtějí nic než klid. Družina si je často může splést s poustevníkem, který byl dříve bojovník. Vzhledem jsou obrovští, zavalití a chlupatí. Mají smysl pro humor, ale často jsou přísní a sverepí. Pokud se mezi medvědodlaky vyskytne opravdu zlý exemplář, dotáhne to díky své vysoké inteligenci daleko, nezřídka až na panovníka království. Vzhledem k jeho dlouhověkosti se pak mluví o nesmrtelném vládci a i odvážní lidé se bojí sáhnout na jeho život. Většina medvědodlaků však našťástí dávají přednost poklidu lesa.

V lidské podobě mohou medvědodlaci bojovat všemi druhy zbraní.

Medvědodlak může ovládat všechny druhy medvědů v dané oblasti a na krátký čas je seskupit, aby mu pomohli plnit jeho záměry.

Ve své zvířecí podobě může medvědodlak v jednom kole zaútočit tlamou i drápy, ovšem pouze na jednu osobu.

#### Tygradlak (lidská podoba)

Životaschop.: 15  
Útočné číslo: +4 + síla zbr.  
Obranné číslo: +4 + zbroj  
Odolnost: 15  
Velikost: C  
Zranitelnost: lykantrop  
Pohyblivost: 22/humanoid  
Inteligence: 14  
Přesvědčení: neutrální nebo zmatené zlé  
Poklady: 750/10  
Zkušenost: 1840

#### Tygradlak (zvířecí podoba)

Životaschop.: 15  
Útočné číslo: (+5 + 5/+1) = 10/+1 (drápy)  
(+5 + 6/+1) = 11/+1 (tlama)  
Obranné číslo: (+5 + 5) = 10  
Odolnost: 17  
Velikost: C  
Bojovnost: 5  
Zranitelnost: lykantrop  
Pohyblivost: 20/šelma  
Vytrvalost: 18/šelma  
Inteligence: 7

Přesvědčení: neutrální nebo zmatené zlé  
Poklady: nic  
Zkušenost: 3545

Tento druh je ze všech lykantropů (až na drakodlaky, kteří jsou ovšem velmi vzácní) nejnebezpečnější svou nevyčitatelností. Tygradlak je velmi marnivý, rád naslouchá lichotkám na svůj krásný vzhled, má rád krásné věci, rád žije v luxusu a lenoší. Občas v něm však převládá nebezpečná šelma, pak dává všem najevo převahu a běda tomu, kdo se před ním nepokoří. Často se stává, že někoho bezdůvodně srazí svou silnou paží a pak ho to mrzí, takže je ještě popudlivější než dřív. Tygradlaci mají životní cíl dostat se k luxusu. Většinou se tedy chovají velmi nevybíravě, dokud se jim nepodaří získat nějaké odlehle panství s poddanými a obstojným zámkem. Když mají dost jídla a pohodlí, jejich ambice prakticky vyhasnou, polehávají v luxusu, jen občas se při úplňku vyřítí z hradu a jako obrovský tygr ohrožují okolí. Jednou získané postavení si nehodlají nechat vzít a jsou nebezpeční zvláště pro svou lenost, která se dá na první pohled vykládat jako změkčilost a smířenosť s osudem.

Vzhledem připomínají statného, dobře stavěného muže pružných svalů s krásnou tvář, kterou obvykle zdobí ryšavé licousy. Ve zvířecí podobě je to obrovský tygr, jehož velikosti se může rovnat snad jen šavlozubý tygr z Pravidel pro pokročilé.

Tygradlak je schopen ovládat najednou vždy jen jednu kočkovitou šelmu.

Ve své zvířecí podobě může tygradlak v jednom kole zaútočit tlamou i drápy, ovšem pouze na jednu osobu.

#### Medúza

Životaschop.: 4  
Útočné číslo: -1 + široký meč + zvl. +2 + dlouhý luk + zvl.  
Obranné číslo: (+2 + 1) = 3  
Odolnost: 18  
Velikost: B  
Zranitelnost: humanoid  
Pohyblivost: 9/humanoid  
Inteligence: 15  
Přesvědčení: zákonné zlo  
Poklady: 7 500/0  
Zkušenost: 240

Medúza je žena, která má místo vlasů hady a ve tváři tak děsivý výraz, že kdo na ni pohlédne, zkamení. Krom toho je vyzbrojena dlouhým kostěným lukem a u pasu má krátký meč. Medúza žije osaměle, jen se svou sbírkou

soch, v nějakém opuštěném hradě nebo tvrzi. Sochy vypadají jako živé a při bližším ohledání se pozná, že také kdysi živé byly. Zkamenění lze odčarovat hraničářským kouzlem vyšších úrovní. **Zvláštní útok:** Tvor, který jí přímo pohlédne do tváře, zkamení. Toto proměnění v kámen počítej jako past o nebezpečnosti 12 a síle nic/ zkamenění. Použitá vlastnost je charisma. Pokud oběť uspěje, medúza se sama promění v kámen!

Bojovat s ní se dá buď se zavázanýma očima (potom platí pravidla pro boj s neviditelnými soupeři), nebo tak, že se útočník dívá do zrcátka a tím se vyhne přímému pohledu na ni. V tomto případě má postih -4 k hodě na útok a nemůže používat štít (pokud nejsou zrcadla např. na stěnách, takže je nemusí držet v ruce).

#### Medvěd černý

Životaschop.: 3 + 3  
Útočné číslo: (+2 + 2/+1) = 4/+1 (drápy)  
(+2 + 2/+1) = 4/+1 (tlama)  
Obranné číslo: (0 + 3) = 3  
Odolnost: 13  
Velikost: C  
Bojovnost: 7  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 15/šelma  
Vytrvalost: 13/šelma  
Inteligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 65

Je také někdy nazýván medvěd brtník. Když se postaví na zadní, je dva sáhy vysoký. Je býložravý a má mírnou, až dobráckou povahu. Často se však stává, že nalezne uhynulý kus dobytka či vysoké a zvykne si tak na maso. Pak začne být agresivnějším a stává se postrachem všech stád v okolí.

Medvěd brtník může v jednom kole zaútočit tlapami i kousnutím, ovšem pouze na jednu postavu. Pokud ho družina nechá na pokoji, napadne ji jen zřídka.

#### Medvěd grizzly

Životaschop.: 5 + 4  
Útočné číslo: (+4 + 2/+1) = 6/+1 (drápy)  
(+4 + 3/+1) = 7/+1 (tlama)  
Obranné číslo: (+1 + 4) = 5  
Odolnost: 16  
Velikost: C  
Bojovnost: 9  
Zranitelnost: zvíře



Pohyblivost: 13/šelma  
 Vytrvalost: 11/šelma  
 Inteligence: 1  
 Poklady: 10/0  
 Zkušenost: 190

Jako jehně proti starému popudlivému turovi je medvěd brtník proti medvědu grizzlymu. Ten je nepoměrně vyšší (měří vstojte až tři sáhy), silnější a masožravější. Má šedavou či stříbrnou kožesinu a vyznačuje se neobyčejně divokou a krutou povahou. Jen málokterý živý tvor je si před ním jist svou bezpečností. Je známo dokonce několik případů, kdy velký starý grizzly samotář ze zálohy přepadl a rozsápal mladého draka.

Medvěd grizzly má při prvním útoku s rozběhem bonus +4 na útok tlapami. Zároveň se postavu snaží srazit k zemi. Je to past Sil + Odol - 14 - nic/sražení. Sražená postava pak nemůže 1k6 kol stát, bojovat ani kouzlit. Grizzly v jednom kole zaútočí tlapami i kousnutím, ovšem pouze na jednu postavu.

#### Moudrá sova

Životaschop.: 2  
 Útočné číslo:  $(0 + 2/+1) = 2/+1$   
 (křídla)  
 $(0 + 2/+2) = 2/+2$  (zoban)  
 Obranné číslo:  $(+3 + 3) = 6$   
 Odolnost: 17  
 Velikost: A  
 Zranitelnost: C, G, I (1/2), J, K  
 Pohyblivost: 3/drak (na zemi)  
 9/drak (ve vzduchu)  
 Inteligence: 25  
 Přesvědčení: neutrální  
 Poklady: 2 500/20  
 Zkušenost: 40

Je to velká moudrá sova s bílou hlavou vysoká asi 1 sáh. Je velmi inteligentní a umí mluvit. Družině může dát mnoho užitečných rad, ale postavy musí za tyto rady zaplatit (nejlépe čerstvě zabíjícími krysami nebo kopromlasky). Pokud ji družina napadne, brání se zobanem a pařáty a pokouší se uniknout. Je pravděpodobnost 50 %, že ovládá nějaká kouzla (*Zenerova karta, sugesce, protoplazma, neviditelnost*). K dispozici má 7 magů denně.

Většinou zná skvěle okolí svého hnízda, často však má také všeobecně informace (může být dokonce špehem či mluvčím mocných kouzelníků). Vyskytuje se v nejtemnějších oblastech jeskyní, ve volné přírodě je možné ji potkat pouze v noci nebo ji nalézt spící v dutinách stromů.

#### Nemrtví

Nemrtví, rozhodně alespoň ti nižších řádů, nemají svobodnou vůli a žádnou možnost rozhodovat o sobě samých. Vyskytují se u nich pouze dva stavy. Buď jsou bezmezně oddáni pánovi, který je stvořil či tomu, komu byli svěřeni, nebo planou bezmeznou záští a snaží se rozsápat vše živé kolem. To když jsou bez pána.

Nemrtvé je možno stvořit z humanoidní mrtvolky mocným kouzelnickým kouzlem. Kromě kouzelníků je mohou vyvolávat také nekromanté, což jsou kouzelníci, kteří se na úkor svých ostatních schopností soustředili pouze na oživování nemrtvých. Téměř všichni vyvolavači jsou zákonně zlí. Nejsilnější nemrtvé vyvolávají ďáblové, což jsou tvorové tak zlí, že se o nich zmiňují až DrD Pravidla pro experty.

Nemrtvé je možno používat jako osobní strážce, strážce podzemí a skrytých pokladů, či z nich stavět celé armády. Tomu poslednímu je trochu na překážku, že na nemrtvé působí velmi neblaze sluneční světlo, avšak schopnější nekromanté si umí poradit i s tím. O normálních nemrtvých, kteří jsou popsáni dále, platí, že vydrží na slunečních světle (od svítání do slunce západu, i když je pod mrakem) o jednu směnu méně, než je jejich životaschopnost, a pak se rozpadnou v prach. Po smrti kouzelníka, který je stvořil, se stanou zcela neovladatelní a snaží se škodit živým bytostem, jak jen jim to jejich inteligence dovolí.

Na místech s vysokou magickou aktivitou a mrtvolami se mohou nemrtví objevit i sami od sebe. Nemrtví jsou schopni komunikovat na dálku s neviděnými a hrůz nižších úrovní často využívají tak jako my hlídacích psů. Normální čas pro ně neplatí (už jsou konec konců po smrti), takže jsou vybrané místo schopni střežit celé věky. Vidí dobře ve tmě, protože mají infravidění na 30 sáhů. Je samotné naproti tomu ve tmě vidět není, a to ani infraviděním. Hobit je necítí, ale pes ano (kromě ducha a stínu). Kroll je může najít svým ultrasluchem (s výjimkou ducha a stínu).

#### Kostlivce

Životaschop.: 1 + 3  
 Útočné číslo: 0 + síla zbraně  
 Obranné číslo:  $(-1 + 3) + \text{štit} = 3$   
 Velikost: B  
 Bojovnost: 11  
 Zranitelnost: humanoid, ale E1, M0, N1

Pohyblivost: 9/humanoid, ale neunavuje se  
 Inteligence: 4  
 Přesvědčení: zmatené zlé  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 20

Připomíná oživlou pochodující kostru s mečem a štítem. Tato kostra je ve skutečnosti držena pohromadě magickým polem, které se dá zrušit dostatečně silnou ranou. Pokud se v boji nepodaří kostlivce zabít (odebrat mu všechny životy), rozsekaná kostra začne po 1k6 směnách srůstat a každou směnu bude nabývat jeden život až do úplného "vyléčení". Kostlivce není možné obléci do žádného druhu zbroje, jelikož by se pod její tíhou rozpadl. Jako všichni nemrtví vidí potmě a nepůsobí na něj žádná psychická kouzla.

Je 50% pravděpodobnost, že ve chvíli smrti svého stvořitele se kostlivce opět rozsype.

#### Zombie

Životaschop.: 2 + 3  
 Útočné číslo:  $(+1 + 3/+1) = 4/+1$   
 (pařáty)  
 Obranné číslo:  $(-2 + 3) = 1$   
 Velikost: B  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: humanoid, ale E1, M0, N1  
 Pohyblivost: 8/magický tvor  
 Inteligence: 2  
 Přesvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 30

Zombie je nemrtvý, jehož tvůrce se rozhodl nepracovat jen s pouhou kostrou. Připomíná částečně rozpadlou mrtvolu, až na to, že se již dále nerozpadá, ale zato páchne. Zombie je velmi mdlého ducha. Není schopna bojovat zbraněmi, plnit žádné složitější příkazy ani ovládat neviděné. Pohybuje se jako náměsíčník a pokud se jí protivníka nepodaří zahnat do kouta nebo obklíčit, není většinou nebezpečná. V boji vždy ztrácí iniciativu (postih -3 v rozšířeném systému souboje).

Po smrti jejího stvořitele je 25% pravděpodobnost, že se v témže kole rozpadne a 50% pravděpodobnost, že upadne do kataleptického spánku, z něhož ji může vzbudit až blízkost živých inteligentních bytostí.

Zombie vyhlíží natolik hrůzostrašně, že pouhý pohled na ni může způsobit šok. Postava je pak na jednu směnu ovládána touhou být od zombie co nejdál. Je to past Int + Úroveň - 2 - nic/šok, ale pozor! bonus za inteligenci

ci se nepřičítá, ale odečítá, takže postavy s větší inteligencí a tedy i představitel podlehnu pastí spíše. Postavu v šoku je možno držet, neublíží ostatním, avšak nebude schopna žádné činnosti.

#### Ghúl

Životaschop.: 3  
 Útočné číslo:  $(0 + 2/+1) = 2/+1$  (pařáty)  
 $(0 + 3/+1) = 3/+1$  (tlama)  
 Obranné číslo:  $(+2 + 3) = 5$   
 Velikost: C  
 Bojovnost: 11  
 Zranitelnost: humanoid, ale E1, M0, N1  
 Pohyblivost: 14/humanoid, ale neunavuje se  
 Inteligence: 7  
 Přesvědčení: zmatené zlo  
 Poklady: 2 000/0  
 Zkušenost: 50

Oživením ghúla vzniká poměrně inteligentní nemrtvý se značnými schopnostmi. Ghúlové jsou vysokí štíhlí tvorové celkem lidského vzhledu. Mají hnědou až šedivou pleť a hladké tenké údy. Hlavu mají zvláště protaženou vysokým čelem. Chodí zcela nazí a na těle nemají ani chloupky.

Ghúlové jsou jakási elita nižších nemrtvých. Temní magové, kteří si nemohou dovolit lepší nemrtvé (viz DrD Pravidla pro pokročilé) z nich dělají kapitány svých stráží, svěřují jim dozor nad neviděnými a často je vysílají i daleko do kraje jako špehy nebo posly. Ghúlové sice nemohou jezdit na koních, protože je žádné zvíře nesnese, jsou nicméně poměrně rychlí běžci a jako nemrtví se neunaví. Často mohou být pověřeni i různými diverzními úkoly jako například zavražděním obyvatelstva či znepokojováním vojenských táborů.

Po smrti svého stvořitele se ghúlové často snaží založit vlastní království s pomocí ostatních méně inteligentních nemrtvých. Prý také bádají v magii, aby zjistili, jak oživovat další nemrtvé, aby se takto mohli začít rozmnožovat a stavět armádu, zatím se jim to však vzhledem k jejich přece jen poměrně nízké inteligenci nepodařilo.

Ghúlové mají pud sebezáchovy. Pokud jim to jejich pán přímo přikáže, padnou za něj, ale v případě jiných rozkazů se budou této nepříjemné povinnosti snažit vyhnout, seč jim budou síly stačit. Lze s nimi normálně hovořit, ale není je možné přemluvit k zra-

dě jejich pána (i když postavám, které tohle neví, může ghúl úspěšně předstírat, že přešel na jejich stranu).

#### Duch

Životaschop.: 4  
 Útočné číslo: 5 (velikost A)  
 6 (velikosti B)  
 Obranné číslo:  $(+5 + 0) = 5$   
 Velikost: podle těla - viz níže  
 Zranitelnost: nemrtvý, ale C1, D1  
 Pohyblivost: 13/magický tvor  
 Inteligence: 14  
 Přesvědčení: zmatené zlo  
 Poklady: 2 000/10  
 Zkušenost: 200

Duchové mohou vznikat přičiněním magů i zcela samovolně. Na místech, kde se někomu stalo něco zlého, na osamělých hřbitovech, kde se konají podivné obřady či tam, kde někdo někoho velmi silně proklel. U kouzelníků není tento typ nemrtvého příliš oblíben. Duch není jednak schopen žádných manuálních prací a jednak je příliš inteligentní na to, aby se s ním dalo svévolně nakládat a rozkazy si dokáže vyložit tak, že jich sice uposlechne, ale přitom svému pánu uškodí nebo ho i zahubí. Také je ho dost těžké nějak potrestat.

Duch připomíná tvarem průhlednou lidskou postavu, která ovšem nemusí šlapat po pevné zemi a může procházet čímkoli hmotným. Hlídání pes ho neucítí a ani ultrasluchem jej detekovat nelze. Také jej nelze zranit obyčejnou zbraní. Duch má několik zvláštních nepřijemných schopností.

Pokud projde živou bytostí, zmocní se jí chlad a je možné, že omdlí. Je to past Odol + Úroveň - 3 - nic/omdlení. Mdloby trvají 1 směnu a je je možné okamžitě zrušit hraničářským kouzlem *uzdrav lehká zranění*, které však potom již postavě nepřidá žádné životy.

Zvláštní útok: Duchové jsou velmi obávaní, neboť zasažené oběti nezpůsobují normální zranění za určitý počet životů, nýbrž jí upsjí životní energii. Hody na útok a na obranu probíhají normálně. Při zásahu ale oběti odečteš životy, nýbrž úroveň (u nestvůr životaschopnost). Každý dotyk ducha sníží úroveň o 1. Pokud duch vypije všechnu životní energii, postava umírá a během 1-4 dnů se sama stane duchem pod kontrolou svého přemožitele či jeho tvůrce. Postavě, které se podaří v souboji ducha zabít (ale jen té) se úroveň opět obnoví. Pokud je na konci duch mrtev, postava

s veškerou vysátou energií neumírá, jen se musí 4k10 dnů léčit.

#### Stín

Životaschop.: 7  
 Útočné číslo: 7 (dotyk)  
 Obranné číslo:  $(+6 + 1) = 7$   
 Velikost: B  
 Zranitelnost: neviděný, ale E1  
 Pohyblivost: 12/magický tvor  
 Inteligence: 15  
 Přesvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: 7 000  
 Zkušenost: 340

Další z řady nemrtvých. Je dost podobný duchovi, až na to, že stíny vznikají samovolně jen velmi zřídka. Stín je nehmotný a podobá se roztrfesenému a zdeformovanému stínu humanoidní postavy, která ovšem nikde poblíž nestojí. Dokud je stín v naprosté tmě, nijak se neprojevuje, teprve světlo pochodní, luceren či z jiného zdroje jej ztělesní. Krollův ultrasluch i těch hlídacích psa je na něj krátký. Zrak je může zachytit jako cosi znepokojivého, ale přesto má stín 90% šanci, že se mu podaří udeřit s překvapením. Obyčejně zbraně mu nijak neublíží, avšak na slunečním světle se (narozdíl od většiny jiných nemrtvých) rozpouští okamžitě.

Stín může oživit pouze Nekromant. Zvláštní útok: Temný dech. Stín ze svých útů vydechne cosi podobného oblaku chladné tmy. Oblak má tvar kužele a jeho délka je trojnásobkem životaschopnosti stínu v sázích, jeho šířka je pak rovna polovině jeho délky. Všichni žijí tvorové v oblasti zasažené černým dechem jednorázově ztrácejí 1k6 životů. Stínu poté klesne žvt, ÚC i OČ o 1. Stín může černý dech použít každé kolo, jeho životaschopnost však nesmí klesnout pod 1. Každých 12 směn stínu opět o 1 stoupne životaschopnost i ostatní vlastnosti ztracené použitím černého dechu.

Měj na paměti, že stín je velmi inteligentní a že má pud sebezáchovy. Při střetnutí se skupinou dobrodruhů dokáže zhruba odhadnout, jak moc jim jeho dech ublíží a zvolí si nejoptimálnější strategii boje. Stíny jsou velmi nebezpečné, raději s nimi seznam družinu až na vyšší úrovni.

#### Netopýr obří

Životaschop.: 2  
 Útočné číslo:  $(0 + 3) = 3$  (zuby)  
 $(0 + 3/-1) = 3/-1$   
 (křídla)  
 Obranné číslo:  $(+1 + 1) = 2$

Odolnost: 8  
Velikost: B  
Bojovnost: 7  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 8/okřídlenec  
Vytrvalost: 7/okřídlenec  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 20

Obří netopýři jsou velmi podobní netopýřům obecným, jen jsou o něco větší. Mají délku asi jeden sáh a rozpětí křídel až dva sáhy. Živí se drobnými i většími hlodavci, které utloukají křídly a pak žerou. Větší hejno obřích netopýřů se může, zvláště, je-li poplašeno, vrhnout i na družinu. Jejich křídla působí jen stínová zranění, nicméně v počtu 4k10 to mohou být nepřijemní protivníci.

Obří netopýři může na dálku ovládat nemrtvý zvaný upír a pošvat je na družinu. Sám upír se někdy mění v obřího netopýře, který má ovšem poněkud jiné charakteristiky.

#### Netopýř obecný

Životaschop.: 1 nebo 2 životy  
Útočné číslo: (-1 + 1) = 0 (křídla)  
Obranné číslo: (0 + 1) = 1  
Odolnost: 5  
Velikost: A  
Bojovnost: 5  
Zranitelnost: zvíře

	<i>Spící hrůza</i>	<i>Plíživá hrůza</i>	<i>Tichá hrůza</i>	<i>Pomalá hrůza</i>
Životaschop.:	1	2	3	4
Útočné číslo:	1/0 (dotyk)	1/+1 (dotyk)	3/-1 (dotyk)	3/0 (dotyk)
Obranné číslo:	5	5	6	6
Velikost:	A	A	B	B
Magenergie:	0	4	9	15
Bojovnost:	12	12	12	12
Zranitelnost:	neviděný	neviděný	neviděný	neviděný
Pohyblivost:	1/magický tvor	1/magický tvor	1/magický tvor	1/magický tvor
Intelligence:	1	1	1	1
Přesvědčení:	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo
Poklady:	0/0	0/0	0/0	0/0
Zkušenost:	5	10	20	40
	<i>Mlčící hrůza</i>	<i>Chtivá hrůza</i>	<i>Lačná hrůza</i>	
Životaschop.:	5	6	7	
Útočné číslo:	4/0 (dotyk)	4/+1 (dotyk)	6/-1 (dotyk)	
Obranné číslo:	7	7	8	
Velikost:	B	B	B	
Magenergie:	22	30	39	
Bojovnost:	12	12	12	
Zranitelnost:	nevidění	nevidění	nevidění	
Pohyblivost:	2/magický tvor	2/magický tvor	2/magický tvor	
Intelligence:	1	1	1	
Přesvědčení:	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo	
Poklady:	0/0	0/0	0/0	
Zkušenost:	70	100	130	

Pohyblivost: 6/okřídlenec  
Vytrvalost: 5/okřídlenec  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 1

Netopýři jsou létající noční hmyzožravci a neodmyslitelně patří k jeskyním. Za dne tam visí v celých houfch u stropu, spí a čekají, až přijde večer a budou se moci vydat za kořisti. Netopýři nejsou normálně nebezpeční, snadno se však (např. silným světlem nebo hlukem) dají vyplašit. Pak se zvednou a jako černé mráčky začínou zběsile poletovat jeskyní a tlouct křídly do všeho kolem. Pokud je tedy postavy vyplaší, mohou se náhle ocitnout v černém malströmu křídla. Útok není příliš nebezpečný a působí jen stínové zranění. Netopýřů je však hodně. Vyplašení netopýři většinou jeskyni poletují tak dlouho, dokud se celá družina neváli v bezvědomí na zemi, nebo dokud jich není dost pobito a zbytek rozehnán. Přeživší jedinci se pak většinou uchylí do postranních chodeb, kde dospí svůj denní spánek, přičemž zapomenou, že se předtím vůbec něco dělo.

Pokud jsou netopýři někým ovládáni, mohou se na družinu vrhat, dokud všichni nepadnou. Pro boj s mračnem netopýřů platí též pravidla jako pro boj s krysy.

#### Nevidění

Nevidění jsou třídou nestvůr, které nejsou ničím jiným než zhmotnělou existencí Zla. V místech, kde je koncentrace Zla velmi vysoká (v okolí paláců mocných, zákonně zlých kouzelníků a podobně) nebo v místě, kde si to takový kouzelník přeje, se uvolní zárodek Neviděného: Spící hrůza. Tento zárodek je takřka neškodný a čeká, až bude probuzen kolemjdoucím dobrodruhem s jiným než zákonně zlým přesvědčením. K probuzení stačí větší hluk, dotek — i jenom delší pobyt ve stejné místnosti. Probuzený neviděný si zapamatuje postavu, která ho probudila (pokud se to nedá přesně určit, tedy tu, která je nejbližší zákonnému dobru), a bude ji svým pomalým tempem neustále, bez oddechu, bez intelligence pronásledovat (i když klidně zaútočí na kohokoliv, kdo se mu připlépe do cesty).

Při tom se neviděný stále probouzí. Nevidění mají totiž svoji vlastní magenergie — nemohou ji používat k žádným kouzlům, vyjadřuje jen jejich výsoco magickou podstatu. A za každý život, o který připraví postavy, vzroste jejich magenergie o jeden mag. Když tato magenergie překročí určitou hranici, životaschopnost neviděného vzroste a v tom okamžiku mu přibude 1k8 životů, změní se jeho obranné

a útočné číslo a všechny ostatní charakteristiky. Množství magenergie nutné k přechodu na danou úroveň probuzení je uvedeno u každého druhu zvlášť.

Útok neviděných není podobný žádnému jinému útoku: postiženému přejde mráz po zádech a přijde o několik životů. Mechanismus tohoto procesu je jednoduchý — je to obyčejný boj s neviditelným protivníkem. Postava má v zásadě dvě možnosti, jak při tomto boji zvýšit svoje šance — může jí radit buď alchymista, a nebo kouzelník (pokud sama nemá jedno z těchto povolání). Alchymista může spatřit magenergie, kterou nevidění obsahují — říd se tabulkami pro pozorování magenergie. Kouzelník má dvě omezení: jednak nevidí "méně probuzené" neviděné než chtěvou hrůzu; má pouze neurčitý, velmi nepřijemný pocit, jakousi špatnou předtuchu. Pokud po čase pochopí, že tento pocit je spjatý s přítomností neviděných, může se je pokusit odvrátit. Velmi vysoké neviděné je možné již spatřit pouhým okem — a tu kouzelníkovi hrozí nebezpečí, že mu "vypálí mozek". Co to je a o které neviděné jde, bude vysvětleno v dalším díle DrD. Druhé omezení se vztahuje ke kouzelníkům s přesvědčením zákonné zlo. Nevidění je sice nikdy nenapadnou (tak jako žádnou postavu s tímto přesvědčením), ale oni se také nemohou pokusit o jejich odvrácení.

Hobitův čich, trpaslíkovo infravidění i krollův ultrasluch neviděné neodhalí.

#### Nevidění uvedení v těchto pravidlech jsou:

Spící hrůza  
Plíživá hrůza  
Tichá hrůza  
Pomalá hrůza  
Mlčící hrůza  
Chtivá hrůza  
Lačná hrůza

#### Obr lidožrout

Životaschop.: 8 + 1  
Útočné číslo: +6 + síla zbr.  
Obranné číslo: 0 + zbroj  
Odolnost: 19  
Velikost: C nebo D  
Bojovnost: 8  
Zranitelnost: humanoid, ale A0  
Pohyblivost: 22/humanoid  
Intelligence: 6  
Přesvědčení: zmatené zlo  
Poklady: 10 000/10  
Zkušenost: 350

Obr lidožrout je asi čtyři sáhy vysoký nevlídný kolohnat oblečený do zvířecích kůží (KZ = 3). Žije samotářským životem v jeskyních vysoko v horách. Je velmi dlouhověký a celý svůj život shromažďuje poklady. Někdy, když se doslechne o nějakém hradu v horách, vyžene z něj obyvatele a usadí se v něm, obvykle v trůnním sále, kam si natahá poklady. Do nížin však sestupuje velmi nerad, hrad nehrad.

Občas se vyskytne nějaký obr s vyšší inteligencí a ambicemi, který si založí vlastní království (obývané skřety a podobnou havěť), většinou však podobné pokusy nemají dlouhého trvání.

Obr je vyzbrojen strašlivou zbraní — kyjem silným téměř jako kmen vzrostlého stromu. Síla zbraně je 0/+10 a napadené postavy se při hodu na obranu nepočítá kvalita zbroje a teprve, je-li zasažena, odečítá se od zranění. Obr může samozřejmě používat i různé jiné zbraně, ovšem jen těžké dvouruční jsou pro něj dostatečně velké.

Má také děsivý hlas a když zařve, je možné, že některá postava se slabší náтурой omdlí. Je to past Odol - 1 - nic/mdloby. Postava se probere za 1-3 směny, pokud na ní není sesláno kouzlo Uzdrav lehká zranění, pak se probouzí okamžitě. Obr svůj hlas však nepoužívá jako zbraň k likvidaci plachých elfů, řve prostě jen příležitostně.

Obr lidožrout není snadným soupeřem a PJ by ho měl používat s rozmyslem. Družina na nižší úrovni by setkání s ním nemusela "plošně" přezít.

#### Obyvatelé

Životaschop.: 1 (viz popis)  
Útočné číslo: 0 + síla zbraně  
Obranné číslo: 0 + zbroj  
Odolnost: (11)  
Velikost: B  
Zranitelnost: humanoid  
Pohyblivost: závisí na rase  
Intelligence: různá  
Přesvědčení: jakékoliv  
Poklady: různé  
Zkušenost: 10

Ne všichni lidé na světě mohou být hrdiny. Někdo musí také sít, orat, sklízet, vařit, kovat zbraně, případně vybírat daně. Takovým cizím postavám říkáme obyvatelé. Jako dobrodruzi mají nějaké povolání, není to však řemeslo, při němž jde o život, a nemají tedy žádnou zkušenost s nebezpečím. Proto také trvale mají životaschopnost 1 — první úroveň a tato se jim nezvyšuje. Obyvatelé mohou být jakékoli ra-

sy popsané v těchto pravidlech a dokonce i některé humanoidní nestvůry můžeš třídít na válečnický (popsané v pravidlech) a obyvatele, zabývající se jinými, nebojovými úkoly. Počet životů obyvatel neurčuj pomocí kostky, nýbrž logikou. Seschlá stařenka jich bude mít asi méně než zdravím kypící junák.

Někdy se také může stát, že některé CP se tváří jako obyvatelé, aby zakryly své pravé schopnosti. Barbar válečník se může tvářit jako kovář, trpaslík válečník jako havíř, čaroděj jako pocestný mudrc a cestopisec a zloděj třeba jako výběrčí daní. Úděláš-li si takovou CP, snaž se co nejdříve neprozradit její inkognito. Např. při souboji můžeš předstírat, že házíš dvakrát či vícekrát, přestože ti ve skutečnosti padla dvojka, ovšem tvůj kovář má zároveň takové hodnoty, že může během pěti kol pobít celou družinu.

Pro tvorbu obyvatel a nakládání s nimi platí stejná pravidla jako každou postavu, která byla stvořena pouze s rasou a nemá povolání.

#### Ogloj-chorchoj

Životaschop.: 6  
Útočné číslo: 6/0, 6/0, 6/0 (bílé blesky)  
Obranné číslo: (+2 + 1) = 3  
Odolnost: 17  
Velikost: C-D  
Bojovnost: 10  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 11/hmyz  
Vytrvalost: 25/hmyz  
Intelligence: 1  
Poklady: 400/5  
Zkušenost: 175

Je to červ tlustý jako mužské stehno a dlouhý 2-4 sáhy. Na postavy útočí bílými blesky na vzdálenost do 10 sáhů. Skřeti, orkové a podobné menší nestvůry před ním mají panickou hrůzu. Je velmi nebezpečný, zejména pro postavy v brnění. (Při útoku bílými blesky mají postih -2 na obranu.)

Zvláštní útok: bílé blesky. Po zásahu začnou postavě po těle přebíhat drobné blesky; postava se 1 kolo svíjí v křečích a pak padne k zemi, kde další kolo leží. Je-li pouze zraněna, další kolo už může bojovat dál. Bílé blesky při zásahu uberou postavě vždy právě 4 životy.

Pomocí blesků ogloj-chorchoj postavu usmrtná a potom ji odtáhne do svého doupěte, které je většinou umně zamaskováno. Proto se v jeho doupěti dají nalézt nejrůznější poklady, které měly oběti této nestvůry u sebe. Nej-

lepším bojovým prostředkem proti této obludě je luk či jiná střílná zbraň. Je snadné ho zasáhnout, ale najít na jeho těle nějaký životně důležitý orgán je obtížné.

## Ork

Životaschop.: 1 + 2  
 Útočné číslo: 0 + síla zbraně  
 Obranné číslo: (-1 + 3) + štít = 3  
 Odolnost: 13  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 8  
 Zranitelnost: humanoid  
 Pohyblivost: 7/humanoid  
 Inteligence: 5  
 Přesvědčení: zmatené zlo  
 Poklady: 2/0 (2000/0)  
 Zkušenost: 20

Dalším humanoidním příbuzným skřetů jsou orkové. Ti se od skřetů liší tím, že jsou poněkud silnější, chytřejší a odolnější. Vypadají trochu méně jako lidé, mají ruce s obrovskými dlaneči dlouhé skoro až na zem, nízká čela a bílé tesáky, které jim trčí z tlamy. O jejich sdružování platí podobná pravidla jako u skřetů. Orčí království však vznikají spíše, neboť orci jsou chytřejší a drží více při sobě. Se skřety střídavě válčí a uzavírají příměří, jakmile se však poblíž objeví jiná kořist, obě strany zanechají všech sporů a vrhnou se na ni. Orci jsou odolnější než skřeti, dokáží bojovat za soumráčeného dne, pokud slunce nestojí vysoko na nebi, ovšem mají při tom postih -2 na útok i na obranu. Na štíty si mají ve zvyku malovat rodové znaky a ze zbraní dávají přednost řemdihům, kladivům, palicím a jiným jedno nebo obouručním dřevným zbraním.

U orků se často vyskytne i nějaký osamělý troll, který má obvykle za úkol chránit jejich hejtmana. I při tažení se často spojují s troly.

## Oživlá socha

Oživlé sochy mají tělo tvarem podobné nějakému živému tvorovi, jsou však z neživého materiálu. Dělí se do dvou skupin. V první z nich jsou uhrnutí živí tvorové — zkamenění a pak oživení mocným čarodějem. Do druhé patří tvorové stvoření z "kostí země" — neživé hmoty — vytvoření od počátku. První skupinu lze odčarovat mocným hraničářským kouzlem z vyšších úrovní, na druhou nic podobného neplatí. Bytost z první skupiny může PJ v podstatě stvořit z většiny nestvůr (pozor, proti zkamenění jsou odolní magičtí tvorové), stačí jí

posunout sílu o 5–6 nahoru, obratnost o 1–2 dolů a ještě trochu pozměnit pár dalších parametrů (KZ kamene je 8). Jako příklad uvádíme Zkamenělého trpasličího válečníka. Z tvorů stvořených z neživé hmoty pak uvádíme tři sochy, jejichž popisy najdeš pod hesly Křišťálová, Železná a Kamenná socha. Hobit vycítí ty i ony oživlé sochy a kroll je uvidí svým ultrasluchem. Na proti tomu hlídač pes je neucítí a trpaslík je neuvídí infravidním.

## Zkamenělý trpasličí válečník

Životaschop.: 4  
 Útočné číslo: (+6 + 4/+3) = 10/+3 (válečná sekera)  
 Obranné číslo: (-3 + 8) = 5  
 Velikost: A  
 Zranitelnost: Humanoid, ale A0, G0, H0, K0, N1  
 Pohyblivost: 17/magický tvor  
 Inteligence: 12  
 Přesvědčení: neutrální  
 Poklady: 5 000/0  
 Zkušenost: 160

Trpasličí válečník Odil kdysi urazil mocného čaroděje, který se s ním nabral, nýbrž ho rovnou proměnil v kámen a jeho sochu pak oživil, aby mu sloužila. Později byl čaroděj zabit a Odil byl ponechán sám sobě — odsouzen k nesmrtnosti v kameni. Před nedávnou dobou se doslechl od horských skřítků, že existuje kouzlo, které mu může vrátit jeho starou podobu, a jelikož má již kamennosti plně zuby, bloudí po horách a snaží se najít někoho, kdo by ho dokázal odčarovat. Na kamenných šatech má navlečeno několik vkusně zpracovaných zlatých ozdob a v ruce třímá ostrou železnou sekeru. Nepotřebuje pít, jíst ani spát. Tak ho může družina potkat v horách. Bude obezřetný (zná touhu všech inteligentních bytostí po zlatě), ale nikoli nepřátelský. V odměnu za radu a případný doprovod za někým, kdo by ho očaroval, může družině slíbit informace o zlatě.

Takto si můžeš vytvořit libovolnou nestvůru tohoto typu. Všechny mají společný znak, že jsou silné, dlouhověké, ale přesto touží po návratu do své původní podoby. Pokud se jim povede nalézt někoho, kdo je odčaruje, nerozpádnou se na prach, ale začnou opět stárnout.

## Křišťálová socha

Životaschop.: 6  
 Útočné číslo: (+5 + 2/-2) = 7/-2 (pěsti)

Útočné číslo: +5 + síla zbraně  
 Obranné číslo: (0 + 8) = 8  
 Velikost: C  
 Zranitelnost: Humanoid, ale A0, G0, H0, K0, N1  
 Pohyblivost: 15/magický tvor  
 Inteligence: 19  
 Přesvědčení: zákonné dobro  
 Poklady: 100/5  
 Zkušenost: 250

Křišťálové sochy si většinou tvoří obří čarodějové jako své pomocníky. Jsou moudré a věrné a pomáhají jim bojovat za dobro ve světě. Křišťálová socha má tu zvláštní vlastnost, že "vidí" všechny druhy neviděných a dokáže proti nim bojovat pěstmi (ač jsou jinak normálními zbraněmi nezranitelní). Křišťálové sochy pocítují k neviděným přirozenou nenávisť a útočí na ně od pohledu.

## Železná socha

Životaschop.: 6  
 Útočné číslo: (+6 + 2/-2) = 8/-2 (pěsti)  
 Obranné číslo: (+6 + síla zbraně) = 8  
 Velikost: C  
 Bojovnost: 4  
 Zranitelnost: Humanoid, ale A0, G0, H0, K0, N1  
 Pohyblivost: 18/magický tvor  
 Inteligence: 6  
 Přesvědčení: neutrální  
 Poklady: 300/5  
 Zkušenost: 270

Železné soše dávají přednost neutrální čarodějové, které více než osud světa zajímají všednější starosti. Je o trochu silnější než křišťálová socha, zato ovšem velmi hloupá. Vyzná se však v kovářském řemesle a v práci s železem a za vhodných podmínek dokáže vykovat báječné zbraně (všechny mají o jednu vyšší sílu zbraně).

## Kamenná socha

Životaschop.: 6  
 Útočné číslo: (+5 + 2/-2) = 7/-2 (pěsti)  
 (+5 + 3/+3) = 8/+3 (láva)  
 Obranné číslo: (0 + 8) = 8  
 Velikost: C  
 Zranitelnost: Humanoid, ale A0, G0, H0, K0, N1  
 Pohyblivost: 16/magický tvor  
 Inteligence: 19  
 Přesvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: 200/5  
 Zkušenost: 300

Kamennou sochu si za pomocníka tvoří zlí čarodějové. Je chytrá a lstivá a často táhne v čele jejich vojsk jako velitel. Kamenné a křišťálové sochy se nenávidí a zaútočí na sebe od pohledu.  
**Zvláštní útok:** Kamenná socha je z konečků prstů schopna stříkat lávu. Má jí v sobě celkem pět dávek. Po jejich vypotřebování musí pět směn žvýkat kámen a dalších šest hodin čekat, než v ní roztaje na lávu.

## Pavouci

O původu viz heslo Hmyz.

## Křížák

Životaschop.: 1 + 1  
 Útočné číslo: (0 + 4) = 4 + zvl.  
 Obranné číslo: (+2 + 2) = 4  
 Odolnost: 13  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 11/hmyz  
 Vytřvalost: 11/hmyz  
 Inteligence: 0  
 Poklady: 10/0  
 Zkušenost: 10

Křížák je obří pavouk dlouhý asi 1,5 sáhu. Pozná se již zdaleka podle charakteristického bílého kříže na šedých zádech, alespoň pokud se postavy dívají po stěnách a stropě. Okolí jeho nor je plně chuchvalců pavučin, které křížák sprádá na mnoha místech choděb, aby si zajistil kořist. Při útoku může běžet po stěnách či stropu a nebo se spustit na laně. To má obranné číslo 12 proti střeleckému útoku a pokud se ho nějakému bystrookému elfskému lučištníkovi podaří přestřelit, křížák se v pádu zraní za 1k6 životů za každý sáh vzdálenosti od země. Křížákovu pavučinu můžeš převzít od pavouka zeleného.  
**Zvláštní útok:** jed. Jed je slabý — nebezpečnost 2, síla 1–3/2–12.

## Pavouk zelený

Životaschop.: 1  
 Útočné číslo: (-1 + 4) = 3 + zvl.  
 Obranné číslo: (+2 + 2) = 4  
 Odolnost: 12  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 12/hmyz  
 Vytřvalost: 12/hmyz  
 Inteligence: 0  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 10

Pavouk zelený je obrovský, 1 sáh dlouhý tvor.

**Zvláštní útok:** pavučina. Jeho pavučina je spletená z lepkavých černých lan, která mají asi dva couly v průměru. Jsou natažena v chodbách a přichycena na hrobovcích na zdi. V některých místech se kříží a jsou tak dokonale propletena, že tvoří hustou neprůchodnou síť. V žádném místě nejsou lana od sebe tak daleko, aby se tamudly mohl někdo protáhnout, aniž by se jejich dotkl (ani postava velikosti A).

Pokud se postavy pokusí pavoučí síť rozsekat meči, tyto se začnou lepit k lanům; pokud se rozhodnou síť prostě rozhrnout a projít, přilepí se k ní samy a uváznou v ní. Počítej síť jako past o nebezpečnosti 9, síle nic/ přilepení, použitou vlastností je síla. Pokud postavy hodí na 1k10 + bonus či postih za sílu víc, podaří se jim projít či z pavučiny vyprostit meč.

Pavouk skrývající se za pavučinou se objeví během 1–3 kol a zaútočí na nejbližší postavu. Sám může pochopitelně kdykoliv projít pavučinou na kteroukoliv stranu a nepřilepí se k ní.

## Permoník

Životaschop.: 1  
 Útočné číslo: -1 + síla zbraně  
 Obranné číslo: (+4 + 1) = 5  
 Odolnost: 14  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 6  
 Zranitelnost: humanoid, ale A2  
 Pohyblivost: 15/humanoid  
 Inteligence: 16  
 Přesvědčení: různé  
 Poklady: viz níže  
 Zkušenost: 10

Permoníci jsou asi ½ sáhu vysokí příbuzní trpaslíků. Při setkání se snaží zmizet, pouze je-li v družině nějaký trpaslík, může nastat zajímavé dohádování. Permoník je strašně hrabivý, ale ví o spouště pokladů, hlídaných někým, koho nemůže přemoci. Dále zná zpravidla celé podzemí — tajné dveře, chodby, pasti...

Pokud mu postavy nezaplátí dostatečně, většinou jim dá informace falešně.

## Poletucha

Životaschop.: 1  
 Útočné číslo: -1 + síla zbraně  
 Obranné číslo: (+2 + 1) = 3  
 Odolnost: 9  
 Velikost: A  
 Zranitelnost: C, G, I, J, K, L, M  
 Pohyblivost: 6/drak (na zemi)  
 20/drak (ve vzduchu)  
 Inteligence: 18  
 Přesvědčení: zmatené dobro

Poklady: 300/15  
 Zkušenost: 30

Poletuchy jsou malé okřídlené bytosti ženského pohlaví. Vzhledem trochu připomínají elfy a původem se blíží ke skřítkům, protože mají rozněž magické schopnosti. Poletuchy dokáží "zadarmo" sesílat pět kouzelnických kouzel podle vlastního výběru, každé nejvýše třikrát denně. Poletuchy jsou povahy velmi mírné a vlídné, proto si vesměs vybírají kouzla, která nikomu neublíží, chrání je před nepřáteli, případně někomu mohou pomoci nebo způsobit radost. K tomu mají poletuchy jedno speciální kouzlo, neuvedené u kouzelníka, *splněné přání*. Mohou ho podle svého uvážení seslat jednou denně na osobu, která jim nějak pomohla nebo kterou chtějí potěšit. Kouzlo dovede splnit pouze "nehamižná" přání a to ještě taková, která příliš nenaruší běh světa. Poletuchy mohou číst myšlenky. Pohlížej na to jako na nedovolené čtení hraničáře na 36. úrovni (viz pravidla pro telepatii na straně 35).

Oblíbená kouzla poletuch jsou *neviditelnost*, *hyperprostor* a další obranná zaklínadla. Poletuchy žijí v obdobích lidských sídel, které však mají vstup na nějakém velmi nepřístupném místě, kam lze snadno pouze doletět.

## Řasnatka

Životaschop.: 1  
 Útočné číslo: 4 (svazek blesků)  
 Obranné číslo: (+2 + 1) = 3  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: zvíře, ale H0, N1  
 Pohyblivost: 6/magický tvor  
 Inteligence: 0  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 10

Tento fialový tvor tvarem připomíná kouli, která má asi 25 coulů v průměru a na jednom konci jí vyrůstá 8 chapadel dlouhých 25 coulů. Je neobyčejně lehký, a proto volně pluje vzduchem. Živí se krví živých tvorů, které nejprve usmrtí fialovými blesky šlehajícími z chapadel. Při každém zásahu uberou tyto blesky oběti právě 2 životy. Vyskytuje se zpravidla v hejnech o 3–18 kusech. Její útok je nebezpečnější pro postavu v kovovém brnění; v takovém případě od obranného čísla postavy odečti postih -1.

Řasnatka se vyskytuje zpravidla v okolí sídel čarodějů, v blízkosti kouzelných předmětů apod.

Skřet	
Životaschop.: 1	
Útočné číslo: -1 + síla zbraně	
Obranné číslo: (-1 + 3) + štít = 3	
Odolnost: 8	
Velikost: A	
Bojovnost: 10	
Zranitelnost: humanoid	
Pohyblivost: 7/humanoid	
Intelligence: 4	
Přesvědčení: zmatené zlo	
Poklady: 5/0 (400/5)	
Zkušenost: 10	

Skřeti jsou člověku podobní tvorové vysocí něco přes sáh. Podle lidských měřítek krásy jsou velmi nevzhlední a s povahou na tom nejsou o moc lépe. Jsou krutí k zajatcům i k sobě navzájem a jejich společenství uznává jen zákon síly.

Skřeti se sdržují do tlup, aby se jim lépe plenilo. Skřeti tlupu obvykle vede hejtmán. Někdy se i tlupy spojí dohromady, a tak vznikne skřetí království. To vydrží pohromadě pouze tehdy, drží-li tam moc pevně v ruce jediný skřet — král. Pokud se mezi sebou jednotlivé klany haštějí o moc a skřeti nad sebou necítí pevnou ruku, brzy se rozpadne. Skřeti mají rádi přišei až tmu, v níž velmi dobře vidí, a nenávidí sluneční světlo. Proto také nejraději žijí v jeskynních systémech pod horami, kde je dost místa. Po setmění se vydávají drancovat okolní usedlosti, takže tam, kde se usídlí skřeti, brzy ustane veškerý obchodní ruch a obnoví se divočina. Skřeti nejsou schopni bojovat na slunečním světle, ani když jim jde o život.

Někdy, když už je skřetů v horách příliš nebo se rozkřikne zvěst o dalekém bohatém kraji, se část skřetů sebere a v tlupách táhnou krajem. Ve dne přespávají v hlubokých lesích nebo norách a v noci putují dál. Takové skřetí migrace jsou hotovou pohromou pro celý okolní svět. Zákonně zlé bytosti si často skřetí hejtmány i s jejich oddíly najímají do svých služeb jako strážce nebo armády. Oblíbenou zbraní skřetů jsou šavle a tesáky.

#### Skřítek

Životaschop.: 1/2 (1 4 životy)
Útočné číslo: pouze zvl.
Obranné číslo: (+3 + 1) = 4
Odolnost: 4
Velikost: A
Zranitelnost: humanoid, ale A5
Pohyblivost: 13/humanoid
Intelligence: 15
Přesvědčení: zmatené dobro

Poklady: 10/0
Zkušenost: 12

Skřítkové jsou malí (kolem 30 coulů vysocí) příbuzní poetuch a elfů. Jsou plaší, ale velmi zvědaví, a mají zvláštní smysl pro humor. Navíc také mají od přírody talent k čarování. Každý skřítek může meditací získat za den 1 mag; magy potom mohou skládat a dohromady sesílat zaklínadla. Mají svá zvláštní žertovná skřítková kouzla — každé za čtyři magy; nikde ale nejsou přesně rozepsána a tak si jako PJ můžeš vymyslet cokoliv. Zaklínadla na sebe vezmou podobu žertu (postavě narostou oslí uši nebo prasečí rypák, rozsypané se jí peníze, vyleje láhev s olejem a tak podobně). Žádné skřítkové zaklínadlo ale nesmí příliš škodit. Skřítky nikdy nikoho úmyslně nezabijí — a to ani když na ně zaútočí.

Sami skřítky mohou s použitím osmi magů účinky většiny svých kouzel zase odstranit, ale nikdo jiný to nedovede, ani kouzlo Melenina krásy (mimo jednoho vzácného alchymistova lektvaru, který přidává krásu a tím vlastně odstraňuje rypáky a oslí uši, a jednoho kouzelnického kouzla velmi vysoké úrovně, které navrácí ztracené stupně vlastností).

Skřítky se nemouhou účastnit mentálního souboje z DrD Pravidel pro pokročilé; ani není možné je podrobit.

#### Štír obří

Životaschop.: 3 + 1
Útočné číslo: (+1 + 2) = 3 (ocas) + zvl.
Obranné číslo: (+2 + 3) = 5
Odolnost: 19
Velikost: A
Bojovnost: 10
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 13/šelma
Vytrvalost: 22/šelma
Intelligence: 1
Poklady: 400/0
Zkušenost: 30

Štír obří vypadá jako obyčejný štír, ale je dlouhý asi 1 sáh. Zvláštní útok: Jed. Štír útočí bodáním koncem ocasu a jed po zásahu vypouští do těla oběti. Jeho jed má nebezpečnost 8 a sílu 1-6/2-12.

#### Troll

Životaschop.: 4 + 1
Útočné číslo: (+4 + 3) = 7 (ruce) + 4 + síla zbraně
Obranné číslo: (+1 + 3) = 4
Odolnost: 16

Velikost: C
Bojovnost: 5
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 12/humanoid
Intelligence: 8
Přesvědčení: zmatené zlo
Poklady: 2/0 sám, 3 000/10 doup
Zkušenost: 120

Ze všech nesympatických humanoidních ras jsou trollové asi nejlstivější a zároveň nejsilnější. Jsou jen o trochu menší a méně zavalití než zlobři, ale vzhledem připomínají gobliny. Jsou zlomyslní a vynalézaví a rádi dělají pletichy na úkor jiných, k čemuž využívají většinu méně inteligentních ras. Jen gobliny si dokáží jakž takž udržet nezávislost před jejich vlivem. Sami trollové žádné království nemají a i větší skupiny jsou spíše jen výjimkou, jakmile se totiž ocitnou pospolu, začnou pletichařit jeden proti druhému a boj o moc často končí krvavou řeží. Při manipulování jinými rasami se však trollové dokáží velmi rychle dohodnout.

Pokud troll bojuje holýma rukama, má dva útoky za kolo na postavu stojící před ním, či dvě postavy stojící těsně vedle sebe. Většinou však dávají přednost použití nějaké těžké obouruční zbraně.

Při pohybu na slunci nemají trollové žádný postih.

#### Tygr královský

Životaschop.: 5
Útočné číslo: (+2 + 3/+1) = 5/+1 (drápy)
Obranné číslo: (+2 + 3) = 5
Odolnost: 16
Velikost: C
Bojovnost: 9
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 15/šelma
Vytrvalost: 12/šelma
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 150

Nejdokonalejším a nejimpozantnějším z čeledi obvyklých kočkovitých šelem je tygr královský. Má protáhlé tělo a světlou srst s příčným černým pruhováním. S ocasem dosahuje délky až tří sáhů. Oblast jeho výskytu je neobyčejně rozsáhlá, od teplého tropického pásma po chladné končiny severské. Tygr je dravec a na lov vychází nikoli v noci, nýbrž přes den. Bojí se

ohně a není-li příliš hladov, dá se jim zaplašit.

Při prvním útoku skokem má tygr bonus +3 na útok tlapami. Zároveň se postavu snaží srazit k zemi. Je to past Sil + Odol - 12 - nic/sražení. Sražená postava pak nemůže 1k6 kol vstát, bojovat ani kouzlit. Tygr v jednom kole zaútočí tlapami i kousnutím, ovšem pouze na jednu postavu.

#### Vlk obyčejný

Životaschop.: 2 + 2
Útočné číslo: (+1 + 2) = 3 (tlama)
Obranné číslo: (0 + 2) = 2
Odolnost: 10
Velikost: B
Bojovnost: 7
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 17/šelma
Vytrvalost: 18/šelma
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 15

Vlci se vyskytují převážně na povrchu, kde loví ve smečkách v počtu 2k10 až 3k10 kusů. Mohou se však vyskytovat i v jeskynních, někdy proto, že je tam hojnost potravy a sahá tam jejich lovecký revír, jindy je tam za určitým účelem shrožd'uje např. vlkodlak. Vlci jsou masožraví, nikoli však příliš odvažní. Útočí ve smečkách, a pokud nedosáhnou rychlého úspěchu, jejich bojovnost klesá, až se dají na útěk. Často pak oběť z dálky sledují a čekají, až zeslábnou nebo se uloží ke spánku. Mají také smrtelný strach z ohně. Zapálená hranice je udrží v uctivé vzdálenosti a při každém ohnivém kouzlu je 50% pravděp., že se celá smečka obrátí na útěk.

Vůdce smečky má obvykle o 1 vyšší ÚČ, OČ i žvt. Pokud je vůdcem smečky vlkodlak, všichni vlci z této smečky mají ÚČ o 1 vyšší a bojovnost 12.

#### Vlk sněžný

Životaschop.: 3 + 4
Útočné číslo: (+2 + 2/+1) = 4/+1 (drápy)
Obranné číslo: (+2 + 3/+1) = 5/+1 (tlama)
Odolnost: 16
Velikost: B
Bojovnost: 9
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 17/šelma
Vytrvalost: 14/šelma
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 85

Sněžný vlk se vyskytuje na věčně bílých pláních dalekého severu. Je daleko statnější než jeho šedí pobratimové a mohutností málem připomíná tygra. Má velmi hustou a dlouhou srst, která je jasně bílá, takže dokonale splyvá s okolím. Jediné, co je z něj vidět, jsou dvě červené tečky — pár rudých očí. Jelikož jsou na severu noci velmi dlouhé, sněžný vlk se adaptoval a vidí velmi dobře i potmě. Díky mimikry je na zasněžené pláni téměř neviditelný — má pravděpodobost 90%, že se mu podaří zaútočit s překvapením. Sněžní vlci jsou většinou samotáři a nesdružují se do smeček, k tomu může dojít pouze za výjimečného mrazu a hladu. Vlk v jednom kole zaútočí tlapami i kousnutím, ovšem pouze na jednu postavu.

#### Vodník

Životaschop.: 2
Útočné číslo: (+3 + 2/-3) = 5/-3 (ruce) + zvl.
Obranné číslo: (+2 + 1) = 3
Odolnost: 7
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 16/humanoid (ve vodě)
8/humanoid (na suchu)
Intelligence: 11
Přesvědčení: zmatené zlo (ale i jiné)
Poklady: nic
Zkušenost: 30

Vodník celkem odpovídá obvyklé představě, jakou o něm lidé mají; je to zelený tvor lidské velikosti žijící ve vodě. Postavy, které se přiblíží (ať už plavou nebo jedou na loďce) stahuje do vody. Vždy získává překvapení. Zvláštní útok: stahování pod hladinu. Vodník oběma rukama popadne jednu oběť (jakmile by chtěl jednou rukou zaútočit na někoho jiného, musí oběť pustit). Samotný zásah vodníka nepůsobuje velké zranění; ovšem pokud je útok úspěšný a oběť se nepodaří vytrhnout (nebo jí někdo nepřískočí na pomoc), ve třech kolech se utopí.

Možnost utopení počítej jako past — ale protože topení probíhá postupně, hod je trochu netypický. I ve třetím kole má oběť ještě šanci se zachránit. Házej za každé kolo 1k10 (použitá vlastnost je vždy síla):

v 1. kole — nebezpečnost = 7, síla = 1/topí se dál
v 2. kole — nebezpečnost = 8, síla = 1-6/topí se dál

v 3. kole — nebezpečnost = 9, síla = 2-18/utopil se.

Toto probíhá i v případě, že oběť někdo přiskočil na pomoc (takový pomocník hází v každém kole na útok, protože vodník má obě ruce plné a nemůže se bránit). Pokud vodník přijde o polovinu svých životů, oběť pustí a zpravidla s hanbou zmizí. Pokud chce dotyčný postavu vytáhnout ven a nikoli útočit na vodníka, jejich bonusy za sílu se sčítají.

#### Zlobr

Životaschop.: 5 + 1
Útočné číslo: (+5 + 3) = 8 (ruce)
Obranné číslo: (0 + 3) = 3
Odolnost: 18
Velikost: C
Bojovnost: 10
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 9/humanoid
Intelligence: 3
Přesvědčení: zmatené zlo
Poklady: 2/0 sám, 3 000/10 doup
Zkušenost: 110

Zlobři jsou asi jedněmi z nejstarších tvorů vůbec. Říká se, že vznikli ze samotného kameně a po smrti se do něj zase vrací. Ta kamennost jim ovšem zůstala i po oživení. Jsou pomalí v úsudku i v pohybech a to, co vymyslí, většinou za moc nestojí. Velící jsou dvaapůl až tři sáhy (tedy něco mezi krollem a obrem lidožrutem) a vzhledem připomínají starou omšelou a pokroucenou sochu člověka, kterou někdo oblékl do trochy hadrů. Nepoužívají zbraně, jen holé ruce s obrovskými prsty a dlaněmi jako pecny chleba. Každou rukou mohou zaútočit na jiného protivníka, takže by vlastně měli mít dva útoky za kolo, ale jelikož jsou tak pomalí, mají jen jeden.

Zlobři jsou naprosto všežraví, veškeré humanoidy nevyjímaje. Neznají nějakou solidaritu s rasami podobných názorů a k večeri klidně slupnou skřeta. Trollům se raději vyhýbají a mají panickou hrůzu z draků.

Zlobřům natolik nesvědčí sluneční světlo, že pokud je úsvit zastihne na povrchu země, okamžitě zkamene. Toto zkameneň je trvalé a nelze je nijak léčit.











## N2

Z: nic

V této malé místnosti většinu prostoru zabírají schody, které vedou odněkud z vyššího patra. Dál dolů nepokračují. Mimo nich v místnosti nic není — ani nestvůry, ani poklady.

## O2

Z: dupot malých nožiček, pištění (50%)

Pokud mají postavy světlo:

Stěny místnosti jsou vláknité a porostlé mechem. Páchnou tu myšinou. U jedné stěny je hromada různých zbytků; když na ně dopadne světlo, vidíte zatřpytit se mince.

Pokud postavy světlo nemají, na hromadě se netřpytí nic.

V temném koutě se ovšem krčí krysa. Jedna; můžeš jich tam sice případně dát víc, ale myslí na to, že odtud nemá jít kam utéct a postavy je tudíž musí zabít, pokud se s nimi nechťejí pravidelně setkávat při (pravděpodobně) mnohých dalších cestách přes tuto místnost. Ve chvíli, kdy jde o Orlando-vo oko a souboj s Angrou Mainjuem se blíží, nikdo nebude mít chuť otravovat se s krysami.

Nicméně mince na hromadě by postavy nemusely být líné vysbírat — přestože jsou to pouhé měďáky; přinejmenším je mohou jít nasypat do nenasytých úst v I2. Dej jich tam podle svého uvážení; pokud postavy již byly v I2 a odložily tam veškeré kovy, mohou jich být tisíce. (Nezapomeň, že tisícovka měďáků má hodnotu pouhých "deseti zlatých, ale váží stokrát víc. Proto s nimi nemusíš šetřit; vždyť postavy třeba ani nebudou ochotny si takový poklad brát.)

## P2

Z: nic

Tato místnost nemá podlahu hlíněnou, nýbrž vykládanou kameninými deskami. Jsou dokonale hladké. Také na stěnách nejsou vidět žádné nerovnosti a výstupky; vypadají, jako by je obrovská voda. Nikde se nic nehýbe.

Pokud se postavy podívají na strop (a řeknou ti o tom), mají štěstí; jinak se dá čekat, že jim zelený hlen spadne na hlavu.

S touto nestvůrou ses již setkal v akci; byla to právě ona, kdo v Jari-kově dobrodružství zabil barbarského bojovníka Donara. Fensalir tomu napomohl jenom tím, že Donara vlákal zelenému hlen do cesty (sám se kouzlem Hyperprostor přenesl na druhý konec místnosti, takže se oblasti, kde zelený hlen visel na stropě, vyhnul).

Když zelený hlen na někoho spadne, může ho oběť spálit, zatímco hlen rozpouští brnění a oděv. (Pokud má nějaký plášť nebo nejlépe kapuci, mů-

žeš jí dovolit si tento svrchní oděv sundat a tím se zachránit; to záleží na tobě). Všechny potřebné údaje o zeleném hleny jsou v kapitole Bestiář na straně 106.

Poklad v této místnosti žádný není (pouze pokud mělo střetnutí s hlenem tak katastrofální následky, že většina družiny je rozleptána, můžeš tam nějaký přidat podle popisu).

## R2

Z: šustění papíru (40%)

(Tímto papírem jsou obracené stránky knihy, ale postavy to nemusí poznat.)

Vzduch v této místnosti je těžký, zatuchlý a plný prachu. Stěny jsou obestaveny policemi plnými knihami. Uprostřed vidíte mramorový stůl — a na něm stojí veliké starodávné hodiny. Jsou z malovaného porcelánu, ale ten je sotva vidět pod vrstvou prachu. Dávno už se zastavily.

Před hodinami leží na stolku rozervená kniha a její listy se samy obrací sem a tam.

Co se hodin týče — jsou naprosto obyčejné; sice možná cenné jako starožitnost, ale nekouzelné. Pokud je postavy vezmou s sebou (spíše ale nevezmou, protože váží 1500 mincí) a zažijí ještě nějaké bitvy, je 80 %ní pravděpodobnost, že se hodiny rozbijí.

Z knih v knihovně také pravděpodobně nebude žádný užitek. Kdyby se postavy rozhodly strávit nějakých osm hodin tím, že každý svazek vezmou a prolístují, můžeš jim tam za tu práci podstrčit nějaké zaklínadlo; ovšem vcelku jsou knihy v důsledku vlhkosti zničené a zplesnivělé (případně rozkousané od hmyzu, myši či krysy).

To jediné, co se zdá trochu zajímavé, je ta kniha, která sama hýbe svými listy. Ze stolku se nedá zvednout a její listy (pokud sama nechce) nikdo jiný nedokáže otočit.

Je magická (obklopuje ji oblak 15 magů!, který by alchymista na vysoké úrovni mohl vidět) a kdysi byla asi chytrá, ale teď už je stará a tím pádem trochu dětinská. Její přesvědčení je zákonné dobro (vidá — důvod, proč ji Angra Mainju nechce mít u sebe v S2 a nechá ji raději plesnivět v této místnosti!). S postavami může rozmlouvat pomocí vzkazů, které se objeví na nalistované stránce — ale zřejmě se příliš bavit nebude; může jim dát nějakou lehkou hádanku (třeba: „u ohně sedí dva skřeti — jeden malý a druhý velký; malý je synem velkého a velký není otcem malého. Jak je to možné?“ apod.) a jako odměnu ze zažloutlých listů vyvrhnout nějakou usušenou bylinu, která vyléčí zranění za 1-3 (či více) životů... Měla by ale rozhodně nad-

hodit něco o elfce; napsat třeba: „Zachraňte Ahuru Mazdu!“ Cestu k ní ale nezná a o způsobu, jakým by to zachraňování měly postavy provést, také nic neví. Nezapomeň, že je stará a trochu senilní.

Až ji rozhovor omrzí, jednoduše se zavře (můžeš popsat, že má vazbu ze vzácné zlacené kůže zdobené drahokamy — ale běda postavám, jestli vytáhnou nožik a začnou je vyrýpávat! Kniha se ošije, svými tvrdými deskami praští do stolu — a pak se zvedne víchr, který vynese postavy z místnosti a vyhodí je na chodbu. Dveře se s trísknutím zavrou a nikdo a nic už je znovu neotevře.)

## S2

Z: skrz tajné dveře není slyšet nic — a pokud postavy dveře otevrou, pravděpodobně již nebudou mít na naslouchání čas.

Místnost je veliká a nádherná. Její strop a stěny jsou obloženy vzácným vyřezávaným dřevem, na podlaze leží tlusté ručně tkané koberec a podél stěn stojí obrovské sochy z lesklého černého mramoru. V severozápadním rohu je starobylá pohovka a křesla potažená zlatě vyšívanou látkou, masivní stůl a křb.

Popis místnosti můžeš ještě jakkoliv doplnit podle vlastní fantazie o mnohé další detaily — o předměty, jídlo nebo tanečnice. Nemusíš svoji představivost nijak brzdit, protože tyto věci jsou beztak vytvořené kouzlem. Angra Mainju si je uhlídá; buď se postav zbaví a potom stejně nic z věcí v S2 nedostanou, nebo zahyne a potom se tyto věci zničí. Předtím, než čaroděj zemře (zabijí-li ho postavy či — pravděpodobněji — Ahura Mazda) nebo uprchne, totiž ještě stihne vyslovit zaklínadlo, jehož následkem se všechno kouzly vytvořené zařízení pokoje (včetně případných tanečnic) rozteče a změní v bláto. V tomto blátě jen tu a tam zůstanou trčet hromádky zlata nebo drahokamů, které nebyly vykouslé, nýbrž skutečné. (Magické zrcadlo na zdi, které propojuje tuto místnost s J2, může buď také zmizet, nebo díky své svěbytné magické podstatě zůstat nedotčeno — jak chceš.)

Zatím ale nic není rozhodnuto.

Situace v S2 může proběhnout několika následujícími způsoby — podle toho, co se událo předtím:

a) Postavy ani nemluvily s elfkou, ani nemají Orlando-vo oko; pouze se nějakým téměř nepochopitelným způsobem probily přes hordy kostlivců a našly tajné dveře z L2 do S2.

Toto je případ, který by vlastně vůbec neměl nastat; jako Pán jeskyně bys

to neměl dopustit. Od začátku hry myslí na to, že je potřeba postavy napřed nechat chvíli prozkoumávat nedůležité místnosti (poletucha, krysy, zombie, huňáci apod.); v té době je zatím nepouštěj do tajných dveří. Když už většinu těchto bezvýznamných místností prohlédnou, je důležité je nějak domanipulovat do L1 k soše. Pomocí vhodně roztroušených nárazek a náznaků v II. podlaží (příležitosti je dost a sám můžeš ještě další náznaky přidat, když uvidíš, že je jich málo) by se to mělo povést. Pokud ti přesto hned na začátku vlezou do F1 ke Grizzlandovi a zabijí ho, nedovol jim otevřít dveře do J2.

Jestliže ale přesto tato situace nastane, mají postavy prostě smůlu. Čaroděj je může zabít nějakým kouzlem, zajmout a hodit do bazénku v H2 (Ať už je tam Zelený hlen nebo Magická brána) apod. Rozhodně ale nemohou zvířezit; čaroděj je tak nepředstavitelně mocný, že by to bylo proti veškeré logice. Pokud budou hráči proti takovému konci něco namítat, klidně jim prozradí, jakým způsobem mohli zvířezit!

b) Postavy mají Orlando-vo oko, ale s elfkou nemluvily. To také není úplně ideální varianta a je celkem snadné jí zabránit (o Oku se postavy musí od někoho dovědět — a v tom případě jim zároveň můžeš i podsunout informaci o elfce). Může se ale stát, že se s elfkou setkají, ale budou líní ji osvobozovat — a je pravda, že tomu můžeš zabránit dost těžko.

Vlastnictví Orlando-va oka dává postavám jistou šanci. Sotva ho Angra Mainju uvidí, zesíná a dá se na panický útek (kam, to závisí na tobě — ale nejlepší asi bude nechat ho prchat do H2; o variantách této situace viz popis H2).

Čaroděj ovšem nemusí být v S2 sám; jednak tam zřejmě budou kostlivci, a navíc — pokud k tomu předchozí události směřovaly — je dost možné, že si na pomoc pozval Grizzlanda. Medvědoďlak se Orlando-va oka nebojí a i v případě, že čaroděj prchne, může na postavy zaútočit. Orlando-vo oko je nabitě magenergií a kdyby byl váš čaroděj na vyšší úrovni, možná by ji mohl použít; v této situaci je mu ale Orlando-vo oko k ničemu, protože s ním neumí zacházet. Proto nezbyvá než s kostlivci a Grizzlandem bojovat zbraněmi. Pokud ti to ale připadá jako příliš nerovný boj, nech Grizzlanda utéct za čarodějem nebo se vzdát. Když bude kouzelník

i Grizzland nějakým způsobem vyřízen, je dost možné, že kostlivci se také zastaví a přestanou bojovat. Pokud bude kouzelník mrtev, kostlivci se také mohou rozpadnout (viz Bestiář). Rozhodni se podle situace.

Jak už bylo uvedeno v úvodu popisu S2, veškeré zařízení místnosti včetně případných tanečnic se promění v bláto. O zlatu a drahokamech, které zůstaly, bude zmínka níže.

c) S postavami jde elfka a mají Orlando-vo oko — tak by to správně mělo dopadnout. Postavám můžeš dovolit zabít si několik kostlivců nebo i Grizzlanda (je-li v místnosti), ale vcelku to Ahura Mazda bez problému zvládne i sama. Její setkání s Angrou Mainjuem bude impozantní; elfka zvedne Orlando-vo oko nad hlavu, pronese nějaké zaklínadlo, z kamene vytryskne žluté (či jinak barevné) světlo a Angra Mainju, který se zsinálý hrůzou tiskne ke stěně, se zhroutí mrtev k zemi (případě se ještě rozpadne v prach či promění v klubko červů). Můžeš ho případně nenechat zemřít, nýbrž dovolit mu utéct; o důvodech, proč bys to měl udělat, a o způsobu, jakým to provést, je napsáno více v popisu H2.

Pokud je čaroděj nějakým způsobem vyřízený, v místnosti jsou ještě kostlivci či Grizzland a ty chceš nechat postavy, aby se s ním vypořádaly samy, můžeš prohlásit, že elfka už jednak nemá žádnou magenergií a jednak je čarováním s Orlando-vo-ým okem tak unavená, že už není schopná boje, sedí se zavřenýma očima v blátě u stěny a odpočívá.

d) postavy jdou s elfkou a nemají Orlando-vo oko — toto je varianta velice nepravděpodobná. Ahura Mazda rozhodně nezapomene skočit si ho vykopat a pak si ho rozhodně od nikoho nenechá vzít. Všechny běžné nestvůry, které ji cestou mohou překvapit, bez jakýchkoliv problémů odrovná. Kdyby se ti přesto nějakým zázrakem povedlo dovést to k takovému konci, použij návod v c) — s tím, že souboj bude trvat mnohem déle a elfka při něm může zahynout (ba dokonce — ona zahynout a čaroděj živý uprchnout Magickou branou).

Na závěr ještě o pokladech:

Množství pokladů v S2 i množství rozdaných bodů zkušenosti za úspěšně splněný úkol závisí na tobě. Především bys měl vědět, kolik bodů zkušenosti potřebuje ta která postava na přestup na další úroveň — a z toho vycházet. Po tomto dobrodružství by postavy měly buď ještě zůstat hluboko

pod potřebnou hranici, nebo možná (některé z nich) jí těsně dosáhnout (a mít tedy možnost na druhou úroveň přestoupit, budou-li chtít) — ale nemělo by se stát, že by jim body bez problémů stačily ještě na další úroveň. Můžeš tedy rozdat různým povoláním různé. Válečník už byl asi odměněn nejvíce za množství zabitých nestvůr. Naopak třeba kouzelník skoro nic nezabil, ale jeho dobré nápady družině nejednou zachránily život. Postupuj podle toho. Co se týče peněz — jestliže jich budou mít tolik, že nebudou vědět, co s nimi, začne to být trochu nudné. Uvědom si, že tato jeskyně nebyla příliš těžká; postavy nebojovaly s žádnými strašlivými nestvůrami, jako jsou draci nebo Nevidění, a naopak mohli potkat celou řadu přátelských bytostí, které jim pravdivě (!) poradily. Poklady, o kterých byla zmínka v popisech jednotlivých místností, vždy trochu upravuj podle počtu postav, které se ti v dobrodružství sejdou; pokud přesto dojde k nějakým nepřiměřeným odchylkám od přípustného množství pokladu, máš zde, na samém konci dobrodružství, jedinečnou možnost to vyrovnat. (Nějaký poklad jim tu rozhodně připrav, aby nebyli zklamaní — ale pokud jsou bohatí příliš, pamatuj, že svět je plný lapků, kteří rozhodně nepohrdnou majetkem spícího dobrodruha.)

## Závěr

Dobrodružství neskončí prostě tím, že zlikvidujete Angru Mainju. Musíte přinejmenším říct, že si postavy rozdělily poklad, vrátily se do města, rozloučily s elfkou (ta by mohla přímo v podzemí zůstat — a jít navštívit staré přátele, kteří na ni nezapomněli: třeba tu dětinskou knihu v R2...) apod. Cestou z S2 nahoru by se už nic přihodit nemuselo — pokud někde na trase nezůstala trčet nějaká "nespotřebovaná" nestvůra, u které by se logicky dalo předpokládat, že postavám nedá pokoj (ale pokud předpokládané "vyvrcholení konfliktu" v S2 proběhlo podle plánu, můžeš to nechat být, aby se takovou drobnou epizodou nezkažil konečný dojem).

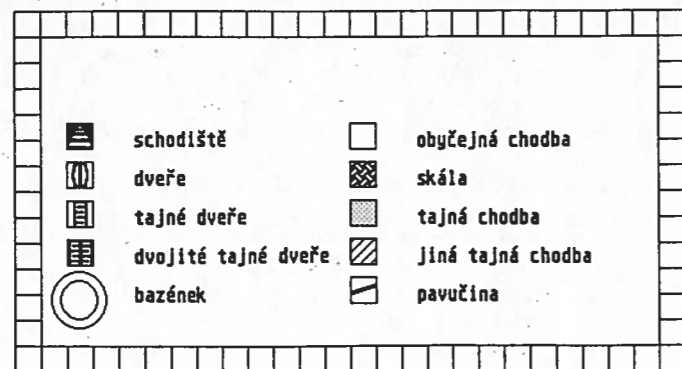
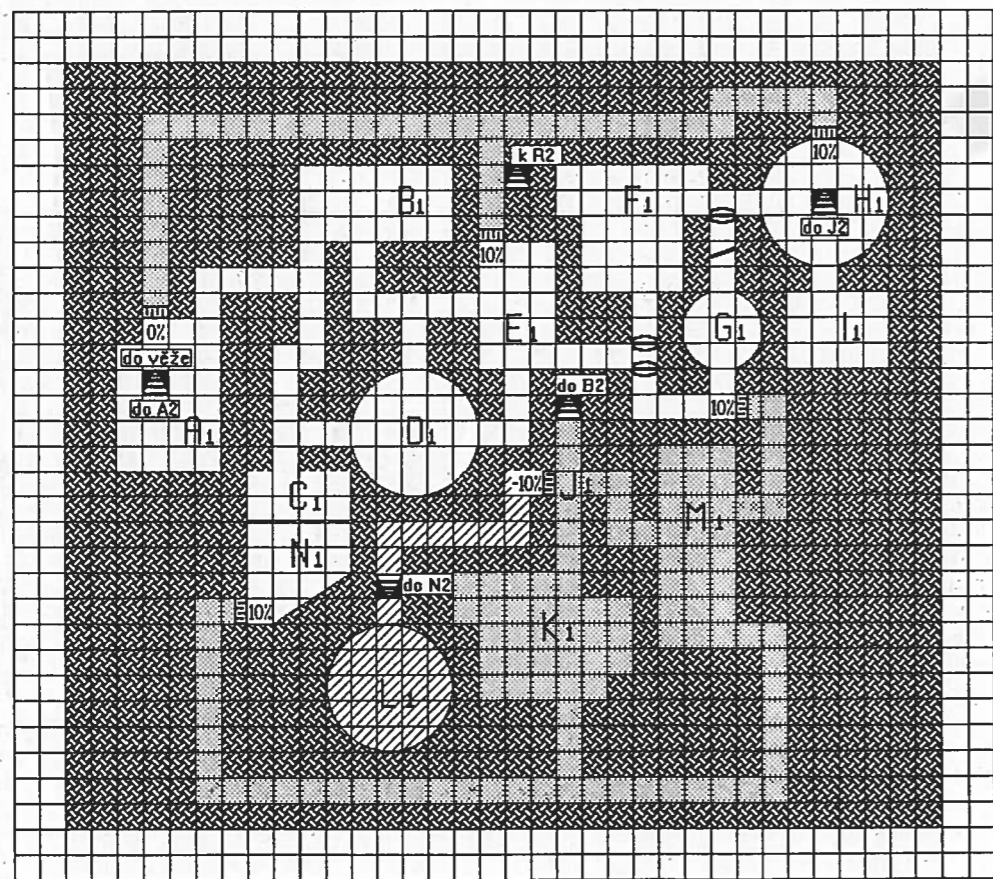
Postavy se vrátí zpátky do města a tím dobrodružství skončí. Nyní je už potřeba pouze rozdělit zkušenost. Všechny získané mince se přepočítají na zlatáky, s drahokamy a šperky se dojde ke klenotníkovi, který je (za drobný poplatek) ocení a popřípadě i koupí, aby je mohly postavy rozdělit

na podíly, jiné předměty (např. talismany, lahvičky) se mohou buď také prodat, nebo si je postavy mohou nechat. (O tom všem blíže viz Dělení pokladu v kapitole Hra ve skupině, strana 79). Nakonec se přidělí zkušenost. Záleží na tobě, jaký způsob rozdělování zvolíš; můžeš se řídit podle zásad, které měly postavy v tom kterém souboji (což je spravedlivé, ale náročné

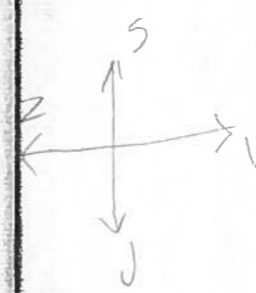
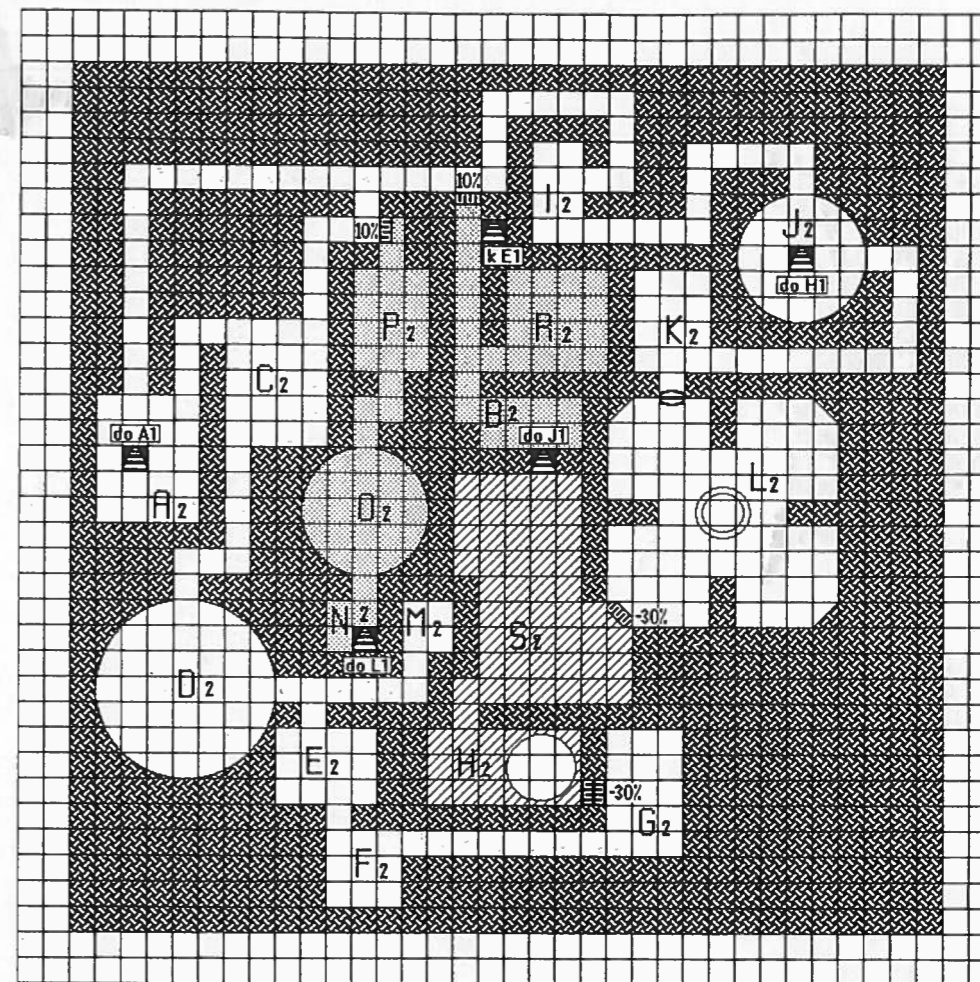
na sledování) nebo přidělit celou zkušenost za nestvůru té postavě, která jí zasadila poslední ránu (což je sice spravedlivé méně, ale zato jednoduché). Pokud se stalo, že mají postavy dost zkušenosti na přestup na další úroveň (stát by se to nemělo, nicméně je to možné), říd se podle pravidel v části Úroveň, kapitola Tvoje postava, strana 32. Jestliže mají postavy dost

peněz, mohou jít nakupovat (což můžete buď vyřídít rychle podle ceníku, nebo pojmout jako dobrodružství ve městě a při koupi vášnivě smlouvat). Nezapomeň, že rozdělení zkušenosti zabere nejméně půl hodiny skutečného času; počítejte s tím a rozhodně to neodkládejte na příště.

Mapa prvního (horního) patra



Mapa druhého (dolního) patra



fatasy hra na hrdiny  
DRAČÍ DOUPĚ — Pravidla pro začátečníky, verze 1.5

vydal ALTAR, sazba a grafická úprava ALTAR

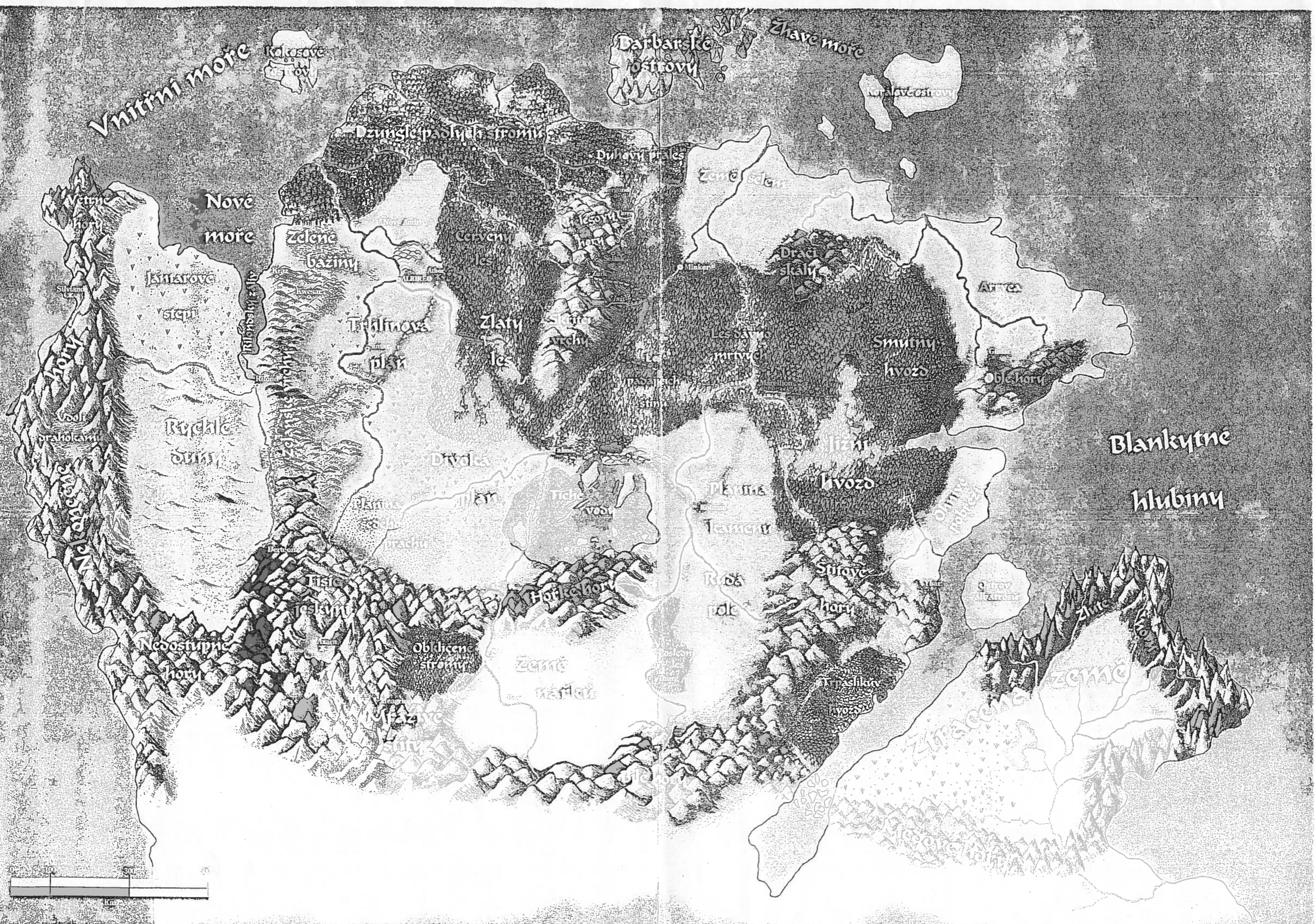
ilustrace a obálka Magdalena Vodrážková

předlohy pro tisk vytiskla firma STARWARE

tisk a vazba PRINTO, Ostrava

náklad 5 000 výtisků, čtvrté velmi opravené vydání

ISBN 80-901078-7-7



Vnitřní moře

Nove more

Zhavel more

Darbarské ostrovy

Dzungle padlych stromů

Duhový prales

Země sedla

Zelené

CerVENÝ

Draci skaly

Krasové

baziny

Trhlova

Zlatý

les

Smutný

hvozď

oblehory

Rychlé údolí

Dívka

líst

hvozď

Blankytne

hlubiny

plán

Tiché

plán

líst

olimp

líst

Horle hory

Střevce

hory

Nedostupné hory

Občane stromů

Země

hory

Redá

plán

Střevce

hory

Černý

Albatross

Zlaté

ZEMĚ

