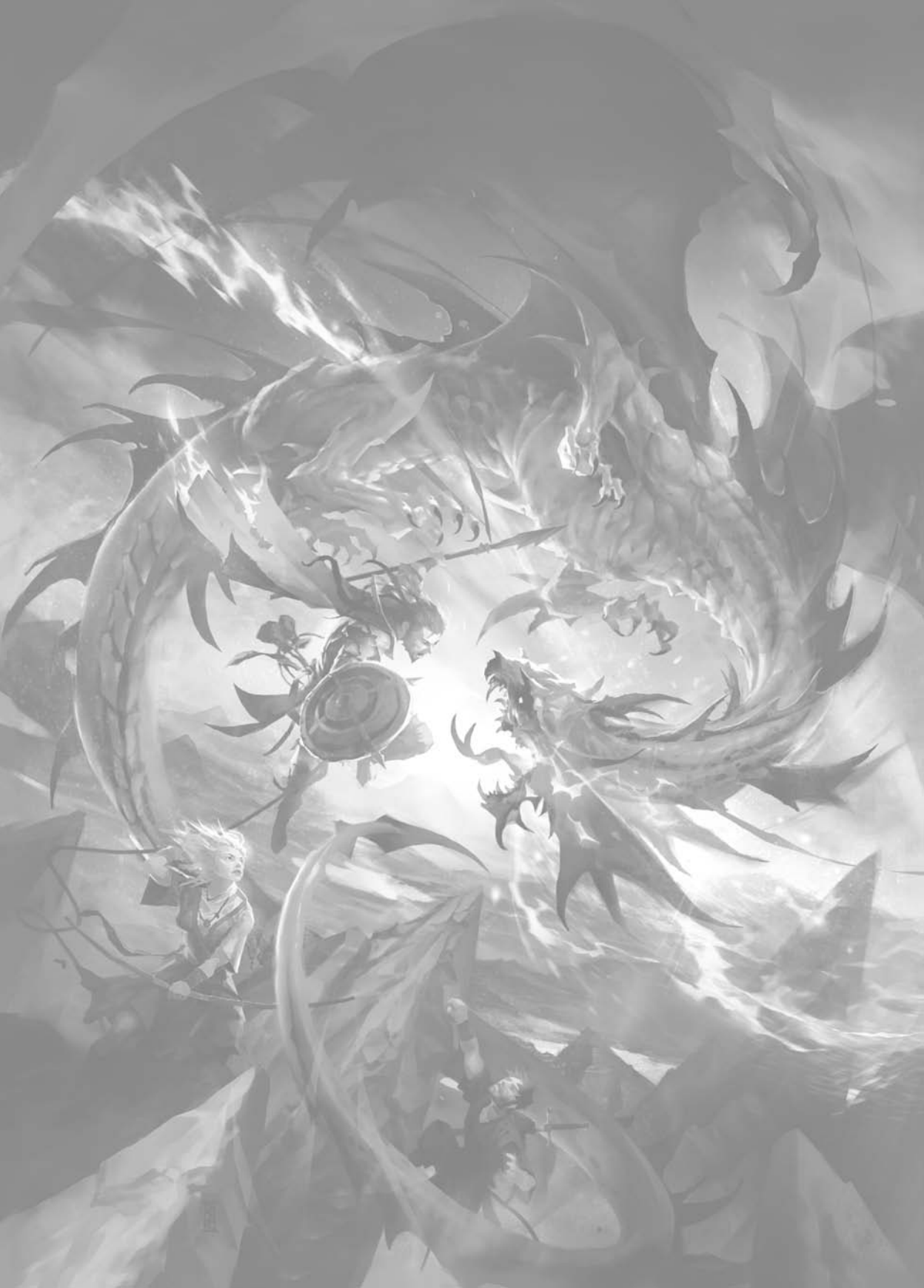
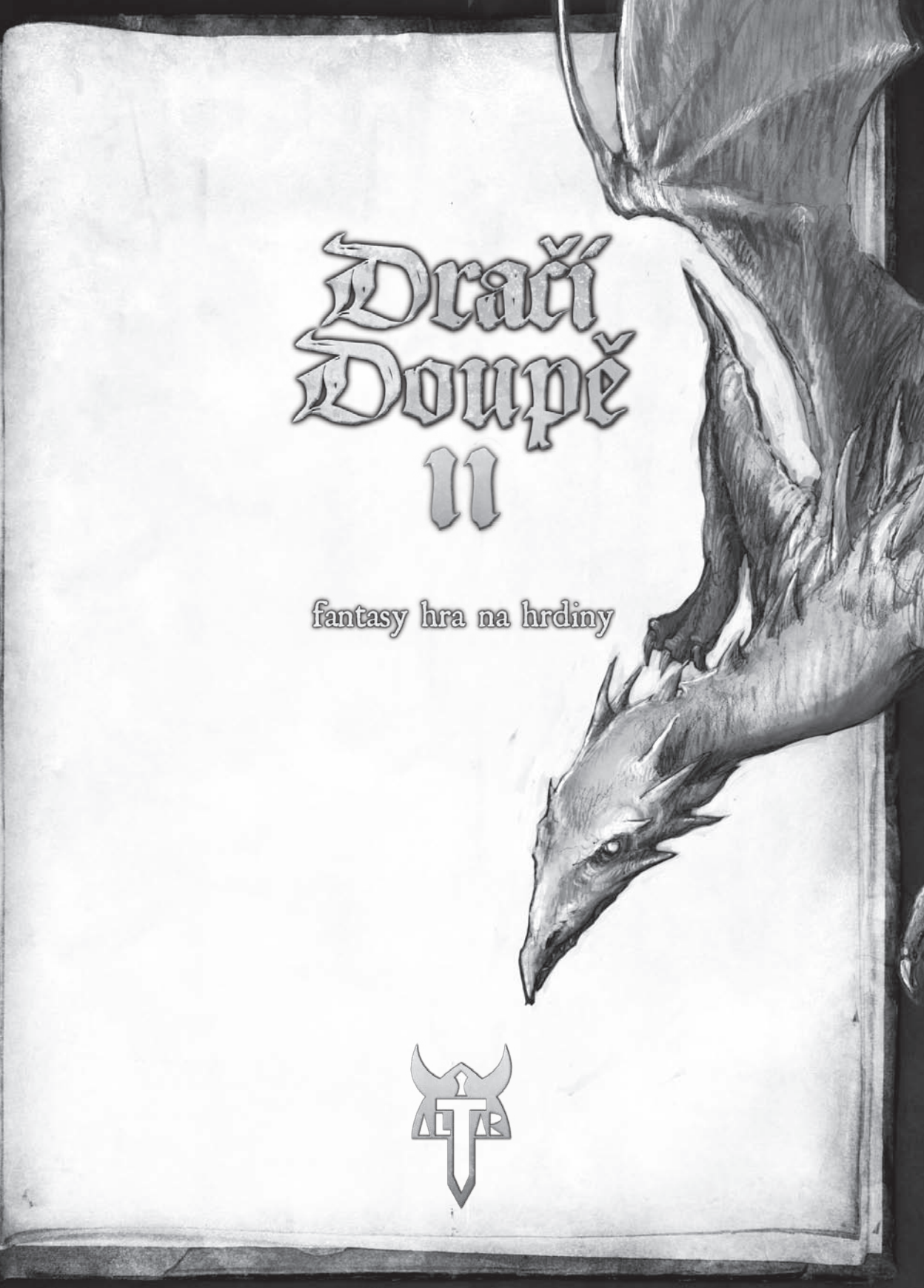
Dračí Doupě
fantasy hra na hrdiny



Dračí Doupě 11

fantasy hra na hrdiny



© drd2 team 2011, 2017

produkce:
Martin Kučera
autoři:
Karel Černín, Jonáš Ferenc, Kryštof Ferenc, Petr Jonák, Peter Kopáč, Jakub Maruš, Martin Mýtny
autoři 2. vydání:
Karel Černín, Filip Dvořák, Vojtěch Pikal, Šimon Stiburek
ilustrace:
Kryštof Ferenc, Jan Pospíšil
obálka:
Michal Ivan
jazyková redakce:
Martin Kučera
grafická úprava a sazba:
Kryštof Ferenc, Martin Kučera

2. vydání testovali:
Daniela ‚Deny' Horáková, Vojtěch ‚Pivocajs' Kovařík, Jakub ‚Maugir' Vinklář, Ondřej ‚Crowley' Vlas, Aleš ‚Forn' Žďárek, Miroslav ‚Arten' Beran s družinou, Štěpán ‚Allimath' Hanyk s družinou, Viktor ‚Lapivorax' Houdek s družinou, Jiří ‚Sarsaparillos' Richter s družinou, Pavel ‚Erevan' Řezanka s družinou, Jan ‚Drak' Saturka s družinou, Martin ‚Cort' Tyle s družinou, ‚Millenius' s družinou, a družiny ‚Výprava do Hennývnu', ‚Poklad ve skalách' a ‚Cesta do Agolzaru a Saarenu'

vydalo nakladatelství ALTAR, Ostrava 2017
(dotisk 2022)
vytiskla tiskárna Printo, Ostrava

www.drd2.cz

ISBN 978-80-85979-73-2 - brožovaná
ISBN 978-80-85979-74-9 - vázaná
ISBN 978-80-85979-75-6 - elektronická

Dračí doupě®, DrD™ a ALTAR® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR.

Dračí Doupě 11

fantasy hra na hrdiny

drd2team

OBSAH

Úvod do hry 4
Co jsou hry na hrdiny 6
Příklad hry 7
Úvodní přehled pravidel . . . 10
Co potřebujete ke hře 11
Tvorba postav 12
Dobrodruzi 13
Ukázkové postavy 15
Barbar Hrun 15
Pán labyrintů Borri 15
Intrikánka Žira 17
Fungující družina 18
Tvorba hrdiny 19
Společná tvorba hrdinů 19
Koncept 19
Rasa 20
Povolání 21
Zvláštní schopnosti 23
Zdatnost postavy 24
Jak se stal hrdinou? 26
Povahový rys 26
Jméno 27
Vybavení 28
Shrnutí tvorby postavy 30
Tvorba zkušených hrdinů . . 30
Deník 30
Rasy 32
Lidé 32
Elfové 34
Trpaslíci 36
Hobiti 38
Krollové 41
Rasy a kultury ve vašem světě 43
Základní povolání 44
Bojovník 44
Lovec 46
Kejklíř 49
Mastičkář 52
Zaříkávač 54
Pokročilá povolání 58
Válečník 58
Hraničář 61
Šaman 64
Druid 67
Lupič 69
Zvěd 73
Vědmák 76
Alchymista 79
Čaroděj 82
Mág 84
Hraní hry 90
Základní pravidla 91
Hra o zdroje 91
Vlastnosti 91
Zdroje 92
Utrácení a obnova zdrojů . . . 94
Průběh vyhodnocení na výpravě 95
Druhy vyhodnocení 104
Konflikt, kola a iniciativa . . 110
Manévry 116
Postihy 119
Jizvy 119
Hrdinská smrt 122
Rychlá hra 123
Složitější situace 124
Rozsah akcí 124
Trvání akcí 125
Složitější zkoušky, výzvy a střety 126
Rozšíření protiakcí 129
Přípravné akce 131
Spolupráce 133
Ukrývání a odhalování 133
Následná akce a akce prostředí 136
Vybavení 138
Předměty a přirozené vybavení 138
Naložení 138
Nástroje 138
Ochranné předměty 140
Zbraně a zbroje 141
Poškození 146
Odolnost předmětů 147
Ceník vybavení 148
Spotřební předměty 150
Zvláštní a kouzelné předměty, artefakty 150
Pomocníci a sítě 152
Popis 152
Získání pomocníka 153
Používání pomocníka 156
Sítě kontaktů 157
Používání dovedností 159
O dovednostech obecně . . 159
Důležité rozdíly 161
Na bojišti 162
Pod povrchem věcí 165
U jednacího stolu 166
Tváří v tvář strastem 169
Na cestách 171
Na tržištích, v dílnách a laboratořích 171
V cizí kůži 175
Kouzla, nástrahy a léčení 178
Magické okamžiky a zřídla 179
Podoba a důsledky kouzel a nástrah 179
Důsledky v příběhu 180
Rituály kouzel 180
Přímý dosah 181
Nepřímý dosah 182
Rozsah 186
Trvání kouzel 188
Následky podle pravidel . . 188
Cena 190
Obrana proti magii 190
Kouzelnické vybavení 192
Snový svět 195
Obory magie 197
Nástrahy 215
Léčení 227
Zvláštní schopnosti 231
Zkušenosti a zlepšování postavy 235
Získávání zkušeností 235
Zlepšování postavy 237
Vyprávění příběhů 238
Příprava a vedení hry 239
Hráčská skupina 239
Předherní příprava 242
Hráčská příprava 244
Průvodcovská příprava 247
Tvorba prostředí a cizích postav 255
Průběh a vedení hry 259
Místo házení kostkami . . . 272
Rozšiřující a domácí pravidla 275
Inspirace pro dobrodružství 277
Zajímavé akce 277
Zajímavé překážky a jejich překonávání 283
Bestiář 286
Druhy bytostí 286
Popis bytosti 287
Bytosti a hrdinové 293
Zvířata 294
Lidé 296
Neživí 303
Netvoři 315
Návrat do Bílého hradu 321
Pozadí příběhu 321
Tajemství mrtvého muže . . 321
Cesta k Bílému hradu 331
Královské dělení 341
Přehled pravidel 343
Přehled magií, nástrah a léčení 346
Rejstřík 347

ČÁST I.
Úvod do hry

Přes blata se neslo kvílení divoženek a stromy bez listí trčely k nebi jako pahýly zmrzačených prstů. Podzim dýchal studeně za krk a mokřinou se probíjeli tři opovážlivci, kteří sami sebe nazývali dobrodruhy.

„K ďasu se vší tou vodou," zaklel Hrun, rozložitý barbar s odhalenou hrudí a vlasy spletenými do copánků. „Mám toho svinstva plné boty."

„Borri, počkej!"

Mladý lovec Jarik se zastavil vedle Hruna a shodil ze zad těžkou tornu. Ale trpaslík, který kráčel v čele výpravy, se ani neohlédl.

„Musíme dál," křikl místo toho.

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

Hrun se opíral o svůj meč, snažil se otřepat bláto z boty a přitom bručel: „Vůbec jsme sem neměli lézt. Dávný střet s drakem, ztracené královské kopí, pche! Vyprávěnka pro malé děti."

Ale to už kouzelník Borri dosáhl vrcholu vyvýšeniny ležící před nimi a pronikavě hvízdl. Jarik s Hrunem vzhlédli a viděli, že stojí nahoře mezi vztyčenými kameny a usmívá se. Poprvé za dlouhé čtyři dny se usmíval. To stačilo. Rozběhli se k němu.

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

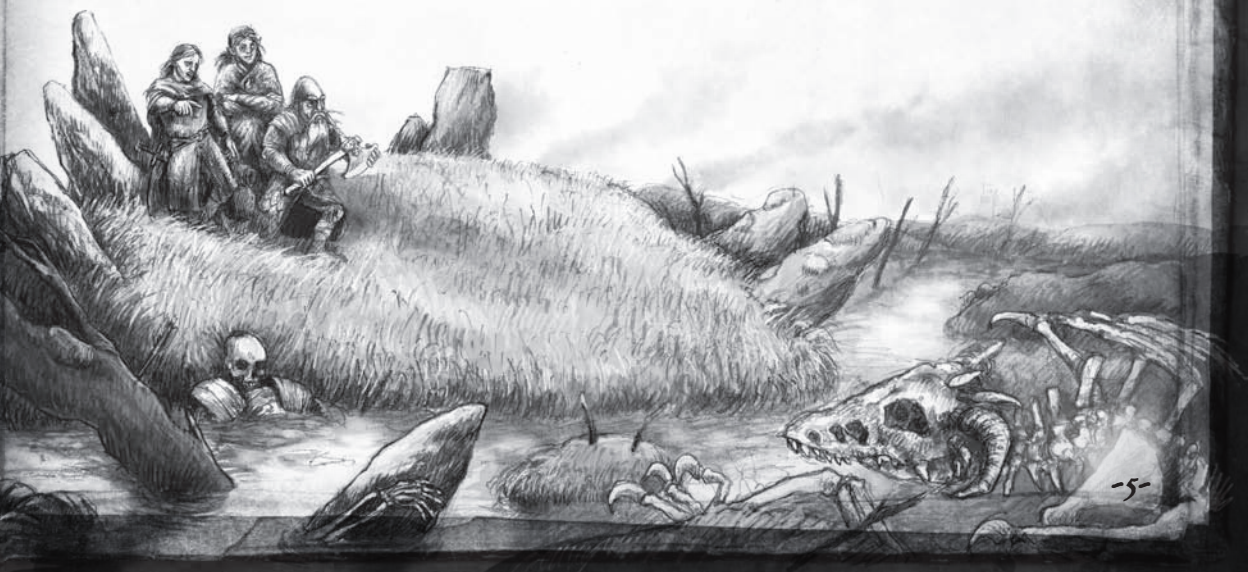
Když Hrun konečně promluvil, hovořil tiše, jako by nechtěl narušit majestátnost scenérie.

„Jak jsi říkal, Borri, že se jmenoval? Erensuge?"

Trpaslík si položil prst na ústa a přísně se na barbara zahleděl svýma krví podlitýma očima.

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

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



CO JSOU HRY NA HRDINY

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

Co je Dračí doupě

Dračí doupě je nejznámější a nejrozšířenější česká hra na hrdiny. První vydání základní herní příručky vyšlo už v roce 1990, tedy před více než pětadvaceti lety. Od té doby se původní Dračí doupě dále rozvíjelo a upravovalo. Její nová podoba vyšla pod názvem Dračí doupě II v roce 2011 a v roce 2017 se dočkala druhého, přepracovaného vydání, které právě držíte v ruce.

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

Ostatní hráči si na začátku hry připraví vlastní postavy, jejichž role budou hrát. V knize je budeme označovat jako **hrdiny**. Hráči si sami rozhodnou, zda předností jejich hrdiny je spíš hlava, nebo svaly, jak působí na druhé, zda je to člověk, nebo třeba trpaslík či elf, co všechno dokáže a v čem se vyzná. Je tu možná více pravidel, než bylo ve vašich starých

dětských hrách, ale nejsou tak přísná, jako bývají v deskových nebo karetních hrách. Slouží hlavně jako vodítko, podle kterého se vždy dá poznat, co se vaší postavě povede – například porazit soupeře v souboji nebo porozumět tajnému písmu v kouzelnické knize – a co ji to bude stát.

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

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

Kdo byl Pán jeskyně

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

PŘÍKLAD HRY

Vraťme se do scény, kterou jsme si nastínili v úvodním textu. Petra je Průvodkyně hrou. Kolem stolu sedí další tři hráči a každý má před sebou deník postavy s informacemi o svém hrdinovi. Kryštof hraje barbarského bijce Hruna, Jonáš trpasličího kouzelníka Borriho a Jakub mladého lidského stopaře Jarika. Petra právě oznámila hráčům, že kostlivý drak po vyslovení svého jména ožil a zvedl hlavu.

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

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

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

Kryštof: *Fajn. Hrun vyjde před ostatní a pozvedne výhružně meč.*

Jakub: *A já vytáhnu z torny flakónek svěcené vody.*

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

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

Petra: *Dobře, hoďte si kostkami, abychom zjistili, kdo začne jednat dřív.*

Všichni házejí kostkami, nejvyšší číslo má Petra, proto je drak na řadě jako první.

Petra: *Netvor se dvojici, co zůstala, pokusí zastrašit. Udeří kostlivým ocasem do vody a plazí se nahoru směrem k vám.*

Kryštof: *To si nenecháme líbit. Zamávám mečem, nadechnu se a z plných plic zařvu válečný pokřik svého klanu: „Mor ho, bij!“ Snažím se draka zastrašit, aby ucouvl.*

Petra: *Úplně Hruna vidím, jak mu planou oči zuřivostí. Chceš drakovi zvýšit Ohrožení?*

Kryštof: *Přesně tak.*

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

Jonáš: *Já se pokusím draka zmást. Použiji k tomu svá kouzla. Pozdvihnu svůj kouzelný roh, nasadím ho na rty a naberu skrze něj do plic vzduch. Žilky na mém krku a rukou naběhnou a začnu do rohu šeptat iluzionistické zaklínadlo. Chci draka zmást a vytvořit obraz našich dvojníků níže po svahu.*

Petra: *Tak teď je to kdo s koho. Hoďte si.*

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

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

Jakub: *Kruci, to není moc dobré. Doběhl alespoň Jarik k torně? Asi ano, že? Tak pojďme dál.*

Tentokrát hod o pořadí vyhrává Kryštof, a proto jeho bijec Hrun začíná.

Kryštof: *Navzdory strachu zařvu a vyřítím se na něj. Chci se rozmáchnout mečem zespoda a křísnout ho do lebky, ať ho máme alespoň načatého. Mám v úmyslu ho ohrozit a připravit si tak půdu pro další útoky.*

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

Chřestí kostky a Kryštof má štěstí.

Kryštof: *Výborně. Udeřil jsem ho čepelí do spodní čelisti. Kost je sice tvrdá jako kámen, takže jsem ji neroztříštil, ale náraz mé zbraně škubl celou drakovou lebkou a netvor je viditelně otřesený.*

Jonáš: *Tak budeme kout železo, dokud je žhavé. Rozběhnu se proti té dračí kostře, potřebuji se pro své další kouzlo dotýkat bláta v té jeho loži. Chystám se zatroubit kouzlo, kterému říkám „Ještěrolapka“. Jestli to vyjde, mělo by mu bláto obalit tlapy a on uvízne na místě.*

Petra: *Drak se brání. Pokusí se po tobě seknout ocasem, jakmile se dostaneš na dosah, a zbavit tě rohu.*

Jonáš: *Ať to zkusí!*

Petra a Jonáš házejí kostkami, ale Jonáš se zatváří zklamaně.

Petra: *Nedá se nic dělat, tvoje Ohrožení zase stouplo. Borri se tedy rozběhl na draka, ale přesně v okamžiku, kdy se dotkl bahna a chtěl zatroubit zaklínadlo, ho zasáhl do ruky kostlivý ocas…*

Jakub: *Tak to je síla! Borri bez rohu.*

Jonáš: *Počkat, počkat. Borri by roh jen tak nepustil. Vyčerpá se, natočí se do rány tělem a raději se sám nechá odhodit do bláta. Roh ale neopustil jeho dlaň.*

Vysvětlivka: Vyčerpání znamená, že hráč může zmírnit popis prohry nebo neúspěchu své postavy tak, aby mu lépe vyhovoval, ovšem za cenu úbytku hrdinových sil.

Jakub: *Hele, už jsem u té svojí torny?*

Petra: *Promiň, málem bych zapomněla. Hrabeš se v ní a v příští chvíli už budeš mít v ruce truhličku,*

kde máš uložený ten flakónek se svěcenou vodou. Představuju si to správně, že ho máš v nějaké truhličce vycpané slámou?

***Jakub:** Jo, to sedí.*

***Petra:** Dobře, zpátky k boji. Hoďte si, kdo začne.*

Hod rozhodl, že tentokrát získal iniciativu nemrtvý drak.

***Petra:** Netvor nebude útočit na vás, ale pokusí se získat do dalších kol boje Výhodu. Otevře tlamu, jako by chtěl chrlit oheň. Žádný z něj ale nevyjde, ucítíte jenom závan strašlivého horka. Pod jeho náporem se začne z promáčené půdy kolem vás odpařovat vlhkost a ve chvíli vše zahalí oblak páry.*

Vysvětlivka: Získání Výhody pomůže v dalším pokračování konfliktu šetřit síly.

***Kryštof:** On může něco chrlit, jo?*

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

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

Petra si hází a v hodu uspěje.

***Petra:** Takže se všude kolem vznáší pára, ve které je sotva vidět na krok. Jen tak tak rozeznáte obrysy dračí kostry s rudýma očima tyčící se před vámi.*

***Jonáš:** Pánové, omlouvám se, ale tohle fakt nedávám. Borri se hodně vyčerpal na tom boji s bahenním netvorem, před chvílí tak tak udržel svůj roh a tohle už mi připadá moc nebezpečné. Jedinou akcí mě teď ta potvora může dostat. Takže využiju svoji akci k tomu, že zdrhám.*

***Kryštof:** Sám to nezvládnu, to je mi jasné. Takže Hrun se otočí a vybíhá po svahu za Borrim.*

***Petra:** Drak se plazí za vámi. V té parní lázni je pro vás dost těžké se orientovat. Vyběhnete z dolíku a po Jarikovi není ani vidu.*

***Jonáš:** No nazdar. Bez Jarika odsud nejdeme. Pokusíme se rychle skrýt v nějakém křoví nebo za balvanem a počkáme, jestli se neobjeví…*

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

Ve skutečné hře byste se samozřejmě mohli pokusit o cokoliv, co vám přijde rozumné nebo zajímavé. Ale toto je jen kniha, a tak nyní máte pouze dvě volby – buď hledat přátele, nebo se postavit drakovi.

1. Najít přátele

Rozhodnete se, že se Jarik pokusí proplížit kolem draka a najít někde v mlze Borriho s Hrunem. Neuspěje-li, hrozí mu, že se ztratí v mokřadech plných divoženek a bahenních netvorů.

Hoďte si dvěma kostkami a přičtěte k hodu dvojku za Jarikovo povolání *lovec*, díky kterému se v divočině vyzná a dokáže se pohybovat velmi tiše. Pokud získáte v součtu 9 a více, je to úspěch, pokud méně, bude to neúspěch. Přečtěte si příslušnou variantu.

Úspěch

Jarik po krátkém pátrání narazí na přátele skryté v křoví. Pod jeho vedením se všichni tři proplíží za zády slídící dračí bestie, a pak už si razí cestu pryč rákosím a přeskakují kalné tůně. Když se po nějakém čase udýchaně zastaví, není už po drakovi ani památky.

„Přísahám, že už nikdy nepůjdu někam, kde kolují pověsti o drakovi, ať už živém nebo mrtvém," vyhekne Borri.

„To se pleteš," zasípá Hrun. „Ve městě dáme dohromady pár chlapů, v chrámu si vyžádáme svěcenou vodu nebo rovnou kněze a vrátíme se pro to, co jsme tam nechali."

„Takže už věříš, že tam někde leží královské kopí?" zeptá se s úsměvem Jarik.

„Odjakživa," prohlásí Hrun a spiklenecky na něj mrkne. „Tys o tom snad někdy pochyboval?"

Neúspěch

Jarik se plíží mlhou, ale náhle se opar roztrhá a on spatří přímo před sebou dračí bestii, jak roztahuje kostlivá křídla. K jeho hrůze se netvor odráží a navzdory všem zákonům přírody vzlétá do vzduchu. Jarikovo hledání přátel se mění v divoký útěk a kličkování bahnisky. Když se konečně zastaví kdesi v rákosí a snaží se popadnout dech, ozve se před ním čvachtavý zvuk kroků. Na okamžik zadoufá, že by to mohli být Hrun s Borrim, ale místo toho zahlédne mezi stvoly přihrbenou postavu. Divoženka!

Nyní se rozhodněte, jak byste v Jarikově kůži řešili nastalou situaci. Podle toho, zda raději ušetříte síly na později a risknete setkání s divoženkou, či zda se jí za každou cenu pokusíte vyhnout, si přečtěte příslušnou variantu.

Přijmout neúspěch

Jarik obezřetně vykročí divožence naproti. Domluvit se s ní nebude snadné. Dá-li se povídačkám vesničanů věřit, ty místní bývají ještě náladovější, než je obvyklé. Mladý lovec ale díky své volbě ušetřil síly a je připravený nebezpečí čelit. Divoženka vypadá staře a možná ještě pamatuje královskou výpravu proti drakovi. Třeba by dokázala Jarikovi poradit, co na probuzeného netvora platí…

Vyčerpat se

Jarik neváhá ani vteřinu. Setkání s nepředvídatelnou divoženkou je to poslední, co si teď přeje. Proto napne všechny síly, co má, vrhne se do nejhustšího rákosí a zatají dech. Svraštělá snědá postava se na chvíli zastaví, čenichá, ale pak se vydává dál. Teprve když se divoženka vzdálí, může se Jarik začít rozhlížet, kam vlastně při svém bezhlavém útěku dospěl. Potom unavený, ale živý, najde směr, kterým se velkým obloukem kolem dračího hnízda vrátí ke svým přátelům.

2. Zastavit draka

Zvolíte zoufalou možnost, že se Jarik pokusí krýt svým přátelům záda a zabránit drakovi v tom, aby je pronásledoval. Jestliže však nestvůru nezasáhne flakónem svěcené vody, srazí jej drak do bažiny a mladík mu bude vydán na milost.

Hoďte si nejprve dvěma kostkami za Jarika. Žádný bonus za Jarikovo povolání k hodu nepřičítejte, protože Jarik neovládá dovednosti potřebné k boji s něčím takovým, jako je nemrtvý drak. Poté hoďte dvěma kostkami za bestii, které Jarik čelí, a přičtěte k hodu trojku, jelikož drak je nebezpečným soupeřem dokonce i po smrti. Pokud dosáhne Jarik stejného nebo lepšího výsledku než drak, je to úspěch, hodí-li méně, bude to neúspěch. Přečtěte si příslušnou variantu.

Úspěch

Drak se vydrápe na okraj svahu a vydechuje ze sebe vlny horka, takže Jarik je nucen před ním ustoupit. V ruce ale svírá flakónek svěcené vody. Když vidí, že drak roztahuje kostlivá křídla a zřejmě chce vzlétnout, vší silou po něm hodí flakónkem. Má štěstí. Sklo se roztříští o jedno z křídel, ozve se prudké syčení a tenké kůstky praskají, jako by náhle zteřely. Bestie otevře tlamu k bezhlasému výkřiku. Jarik odskakuje, a když vidí, že kostlivý drak už nebude schopen létat, otáčí se a běží najít přátele. Svým odvážným činem jim zachránil život a možná je teď dokáže i přesvědčit, že společně by si se zmrzačenou příšerou přece jen poradili.

Neúspěch

Při pohledu na horu kostí plazící se do kopce k němu se Jarikovi rozběhne srdce jako o závod. Hodí flakón příliš brzy a ten neškodně zapadne do bláta před nestvůrou. Drak máchne kostěnými křídly, k Jarikovu překvapení se vznese do vzduchu a v letu po něm sekne obrovským spárem.

Pokud věříte v Jarikovu schopnost vyvázout z každé šlamastiky, hrdě přijměte neúspěch. Nechcete-li však připustit, aby mladý lovec skončil zraněný na zemi, můžete jej nechat napnout síly a vyčerpat se. Přečtěte si příslušnou variantu.

Přijmout neúspěch

Řezavá bolest a náraz. Jarik padl do bahna a cítí, jak mu z roztrženého boku stéká krev. Co teď? Vytrhnout

z pochvy tesák a postavit se nestvůře? Mladík místo toho zůstává nehybně ležet a napíná sluch. Snad bestie uvěří, že je mrtvý, a rozletí se hledat jeho přátele. Pak by se možná mohl poohlédnout v dračím doupěti po ztraceném kopí, které už jednou ukončilo netvorův život. Ať už se stane cokoliv, Jarik je připraven tomu čelit. Je přece hrdina!

Vyčerpat se

Jarik se na poslední chvíli vrhne v kotrmelcích vpřed a skutálí se ze svahu k jezírku, odkud plaz vyšel. Vytírá si bahno z očí a rozhlíží se zuřivě kolem sebe. Má teď šanci znovu získat svůj flakón svěcené vody, pokud se při hodu nerozbil. Ale stálo ho to nemálo sil, které mu mohou později chybět.

Úvodní přehled pravidel

Při pročítání ukázkové hry jste zcela jistě narazili na pojmy z pravidel, které neznáte. A také vám v tuto chvíli ještě nemusí být jasné, proč Kryštof, Petra, Jonáš a Jakub nechávali občas rozhodovat o dalších událostech kostky. Pravidla hry Dračí doupě jsou dopodrobna vysvětlena až ve třetí části této knihy, v následujících odstavcích ale naleznete zjednodušený úvod, který vám dá představu o tom, jak hra funguje, a pomůže vám orientovat se při čtení části druhé.

Již víte, že hráč prožívá dobrodružství v Dračím doupěti skrze postavu svého hrdiny. Základem hry je volné vyprávění Průvodce a hráčů a jedinými hranicemi při dobrodružstvích, která vás čekají, jsou představivost a kostky. Představivost pomůže hráči při vymýšlení, jak překonat překážky a porazit soupeře, kostky pak určují, jak dobře se mu bude dařit jeho nápady uskutečňovat. Po kostkách tedy budete sahat tehdy, když není na první pohled zřejmé, zda postavy úspěšně vyšplhaly na vrchol hradní věže, přelstily vůdce lapků, nebo jak se jim daří v boji se strašlivým umrlcem.

Kdykoliv nastane takováto situace, můžete ji vyhodnotit postupem, který je možné zjednodušeně shrnout takto:

Popište spoluhráčům, co chce vaše postava provést a jakou **dovednost** k tomu používá. Poté si hoďte dvěma šestistěnnými kostkami.

Je-li **hod**, tedy součet **hodnot na kostkách** a **úrovně povolání**, pod které použitá dovednost spadá, dostatečně vysoký, akce postavy se podařila a vy můžete pokračovat ve vyprávění popisem jejího úspěchu.

Nepřeje-li vám štěstí, hrozí postavě neúspěch. Jeho podobu určí Průvodce nebo spoluhráč, s jehož postavou jste se střetli. V takovém případě se můžete rozhodnout, zda neúspěch přijmete tak, jak je navrhován, nebo se jej pokusíte zmírnit s pomocí **vyčerpání**. Vyčerpání se platí ze **Zdrojů**, jichž má postava k dispozici jen omezené množství. Navíc vyčerpání sice zabrání následkům, kterými neúspěch hrozí, ale zároveň přivodí postavě potíže jiné, které musí vymyslet její hráč. O tom, kolik Zdrojů je potřeba za vyčerpání utratit, rozhoduje **Ohrožení** postavy. To je číslo, které odráží situaci postavy v příběhu a předchozí vývoj událostí.

Kromě vyčerpání mohou postavy zdroje využívat ještě k **aktivaci** nejrůznějších **zvláštních schopností**, tedy triků a fíglů, kterých každá postava ovládá tím více, čím víc roste její zkušenost. K dosažení cíle vám také pomohou **manévry**, díky kterým můžete ohrozit větší množství soupeřů (*rozsáhle*), čelit přesile (*obrana*), zvýšit své šance na úspěch v hodu (*přesně*), ztížit soupeři obranu proti vaší akci, takže vašemu úspěchu zabrání jen za cenu vyššího vyčerpání (*mocně*), nebo bude mít váš úspěch na situaci v příběhu větší dopad v podobě zvýšení protivníkova Ohrožení (*lstivě*). I za manévry však platíte Zdroji, neumožní-li vám některá zvláštní schopnost užívat je zdarma.

Budou-li vašemu hrdinovi zdroje docházet, může jejich nedostatek překonat za cenu **Jizvy**, například vážného zranění či újmy. S jeho následky se však bude muset ve svém příběhu vyrovnávat přinejmenším do doby, než se mu Jizva zhojí či si ji vyléčí. Proto dobře zvažte, zda je pro vás hrozící neúspěch opravdu nepřijatelný a zdroji zbytečně neplýtvejte. Výsledky jednotlivých konfliktů a leckdy i osud celé **výpravy**, na kterou se váš hrdina vydává, bude totiž vždy ovlivněn i tím, jak dobře dokážete se Zdroji své postavy hospodařit.

O tomhle všem se dočtete ve zbytku knihy; zejména v její třetí části si vše vysvětlíme mnohem podrobněji a s velkým množstvím příkladů.

Nebojte se špatných hodů

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

Co potřebujete ke hře

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

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

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

V čem je to jiné než počítačové hry?

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

Jak číst příručku?

Poslední důležitou věc, kterou budete k hraní Dračí doupěte potřebovat, právě držíte v ruce. Jsou to pravidla hry. V nich je popsáno, jakými hrdiny se ve hře můžete stát, co všechno mohou tito hrdinové dokázat, ale také jakou cenu za to mohou zaplatit. Průvodce hrou najde v těchto pravidlech podrobné vysvětlení toho, jak má vytvářet příběh a jak vést hru tak, aby se všichni dobře bavili. Tato kniha obsahuje všechny informace, které k hraní potřebujete. Pokud se vám Dračí doupě zalíbí, můžete později svou hru rozvinout s pomocí dalších příruček - DrD II: Bestiář a DrD II: Hry mocných.

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

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

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

Tučné písmo je vyhrazeno pro stručná shrnutí konkrétních pravidel hry.

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

Rámeček

V rámečcích najdete drobné zajímavosti, postřehy a rady.

Pokud se v textu poprvé objeví definice nějakého nového termínu, bude zvýrazněná **tučně**, obdobně jako představení role Průvodce, hrdinů a bytostí v této kapitole.

Pro rozlišení některých důležitých pojmů z pravidel od volné řeči potom používáme ***tučnou kurzívu***, a ty nejdůležitější pak zvýrazňujeme ještě ***Velkým písmenem*** na začátku – například věta ‚Postava se cítila ohrožená.' popisuje, že v příběhu hrozí postavě nějaké nebezpečí, zatímco věta ‚Postava má vysoké ***Ohrožení***.' znamená, že hodnota herní veličiny zvané ***Ohrožení*** je vysoká.

Pravidla také dávají hráčů na výběr z několika možností. Ty budete mít vyznačené *kurzívou*, jsou-li předurčeny pravidly (např. Jarik použil ***manévr*** *mocně*.') a „v uvozovkách", pokud si je hráči určují sami (např. Jarik si udělil ***Jizvu*** „vykloubené rameno".').

Dračí doupě se otevírá. Staňte se hrdiny. ***Je čas pozvednout meč!***

ČÁST II.

Tvorba postav

DOBRODRUZI

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

Když vlci sestoupili z hor poprvé a zabili pár ovcí, tehdy udusil svůj temperament a mlčel. Když se vrátili druhou zimu, vtrhli do kurníků a téměř zabili mladíka, který se jim postavil na odpor, vztekle vyběhl ven do bouře a hrozil bohům. Nakonec se uklidnil a zase se stal tím veselým Šimonem, kterého vesničané znali. Když se ale za divokého vytí vlci přihnali minulou noc, roztrhali kněze a odvlekli jednu mladou dívku do hor, uvědomil si, že tady něco nehraje, a jeho klidný život skončil. Svůj starý, v plátně uložený meč našel přesně tak, jak ho před lety pod rozviklaná prkna schoval s přísahou, že na něj již nikdy nesáhne.

Šimon, kdysi slavný šampión bojů v aréně, se ještě jednou vydal na cestu dobrodruha. Letitý hrdina se zlověstně usmál; ať už ve zdejších lesích ovládá vlky kdokoliv, teprve pozná, komu zkřížil cestu. Sám přitom netušil, že jde jen o první z mnoha zastávek na dlouhé cestě a že se do svého hostince jen tak nevrátí. A že až se mu to po mnoha letech podaří, v kraji tou dobou bude znám jako Šimon Drakobijec.

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

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

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

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

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

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

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

UKÁZKOVÉ POSTAVY

V této kapitole vám ukážeme, jak můžou vypadat hrdinové, které si vytvoříte pro hraní Dračího doupěte.

V textu ukázkových postav se setkáte s mnoha pojmy, které zatím nebyly vysvětleny. Jejich význam bude vysvětlen v třetí části této příručky na straně 91 a následujících.

Barbar Hrun

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

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

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

Popis podle pravidel

Koncept: „Hrdý barbar"
Rasa: Člověk (Zvláštní schopnost: *Idol žen*)
Kultura: *Barbar*
Zdatnost: ***Tělo*** 8, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 3
Základní povolání:
Bojovník 4 (Zvláštní schopnosti: *Gladiátor*, *Kruhový sek*, *Cit pro zbraň* - „meč", *Pádný úder*)
Lovec 3 (Zvláštní schopnosti: *Dobrá muška*, *Jedno oko otevřené*, *Lovčí*)
Mastičkář 2 (Zvláštní schopnosti: *Ranhojič*, *Čtení v duši*)
Pokročilé povolání:
Hraničář 3 (Zvláštní schopnosti: *Divý muž*, *Slavný stvůrobijce*, *Znalec krajiny*)
Vědmák 1 (Zvláštní schopnosti: *Postrach přízraků*)

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

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

Jaký byl Hrun na začátku

Hrunův hráč Kryštof měl při tvorbě postavy jasnou představu, jaký by měl jeho barbar jednou být. Představoval si ho jako muže v kožešinách, který obchází vsi v podhůří a chrání osadníky před vlky, skřety, nestvůrami, nemrtvými a běsi. Věděl tedy, že směřuje k pokročilému povolání *hraničáře*, ale později se bude snažit získat i pár úrovní *zvěda* nebo *vědmáka*. Proto si jako základní povolání zvolil na začátku *lovce* (úroveň 1) a *bojovníka* (úroveň 2). To odpovídá skutečnosti, že Hrun měl za sebou lovecké zkušenosti z rodné vesnice a bojovnickou průpravu ze střetů v aréně, když vyrážel na svou první výpravu za dobrodružstvím. Hrunův původ odrážejí i jeho zdatnosti, neboť má vysoké ***Tělo*** a nízký ***Vliv***.

Pán labyrintů Borri

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

Své rodiče znám jako ubožáky, kteří metali kozelce v cirkuse, abychom měli co do úst. Z otcova vyprávění však vím, že býval správcem největší ze solných štol a klikaté chodby jeho paláce ve skále osvětlovaly magické krystaly.

Popis podle pravidel

Koncept: „Pán labyrintů“
Rasa: Trpaslík (Zvláštní schopnost: *Nezdolnost*)
Kultura: *Osamocený*
Zdatnosti: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 6, ***Vliv*** 5
Základní povolání:
Kejklíř 3 (Zvláštní schopnosti: *Vrhač*, *Komediant*, *Změna tváře*)
Zaříkávač 3 (Zvláštní schopnosti: *Dar tvoření*, *Modlitby a uříknutí*, *Divoký talent*)
Lovec **3** (Zvláštní schopnosti: *Průzkumník*, *Průvodce*, *Zaříkávač koní*)
Pokročilé povolání:
Mág 2 (Zvláštní schopnosti: *Přeludy*, *Davová psychóza*)
Druid 1 (Zvláštní schopnost: *Paměť kamene*)

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

Ponořil jsem se do hlubokých vod a černého bahna a v temnotě jsem se setkal s běsy hor. Slíbili mi, že vypijí do poslední kapky vodu, která zalila trpasličí domy, a umožní mně a mým pobratimům obnovit slávu Solnodolu. Oni sami o náš návrat stojí. Celá staletí nechávali neopatrné horníky bloudit do úplného vyčerpání temnými zákoutími jeskynního labyrintu, živili se na jejich strádání a moji dědové s nimi vedli v podzemí vyčerpávající boj. Teď, když jsou trpaslíci pryč, démoni hladoví. Podle naší dohody musí proto životy deseti příchozích z linie solnodolských správců štol utišit jejich neutuchající žízeň.

Abych dokázal naplnit své poslání, dali mi běsové na cestu dar. Vypil jsem doušek kalné vody a s ním do mě jeden z nich vstoupil. Jeho přítomnost mi dává čarovnou moc nad smysly lidí i nad kamenem, do kterého byly štoly Solnodolu vykutány. Sám se pomalu stávám Pánem labyrintů.

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

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

Jaký byl Borri na začátku

Jonášovi, který hraje Borriho, se líbila představa trpaslíka, jenž má za sebou posměšky diváků

a vystupování v cirkuse, protože taková postava může být morálně nejednoznačným hrdinou. Neměl však jasno, kam ho dál směřovat. Dal mu proto povolání *kejklíře* (úroveň 3).

Po několika prvních dobrodružstvích Jonáš stále netušil, jak by měl Borriho dopracovat, aby jej bavilo s touto postavou dál hrát. Průvodce si všiml, že Jonáš nevyužívá získané zkušenosti z dobrodružství k tomu, aby Borrimu přidával další úrovně povolání a zvyšoval jeho zdatnost. Sednul si tedy s Jonášem po konci jednoho sezení. Vyptal se ho na jeho představy a společně dospěli k názoru, že by Jonáše mohlo bavit manipulovat ve své hře s lidmi kolem sebe. Poté mu navrhl, že by spolu sami dva mohli odehrát hru, v níž by Borri navštívil Solnodol. Během hry Průvodce naznačil, že by se Borri mohl stát kouzelníkem, chytajícím své nepřátele do pastí přeludů a magických propadel, což se Jonášovi zalíbilo – Borri vypil doušek kalné vody a jeho osud se od základu změnil. A Jonáš už věděl, že v dalších sezeních bude svou postavu směřovat k pokročilým povoláním *mága* – iluzionisty a *druida* zaměřeného na ovládání kamene.

Intrikánka Žira

Udělala bych pro Všetěcha cokoliv. Milovala jsem ho od prvního okamžiku. Už jako bezvýznamného novice.

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

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

Tvorba postavy a příběh

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

Ale může to fungovat i opačně. Když vybíráte pro svou postavu nové povolání nebo jí přidělujete zvláštní schopnost, můžete se nechat inspirovat tím, co prožila v předchozích dobrodružstvích. Nebo si můžete sami vymyslet nějakou událost z jejího života, která vysvětluje zasvěcení do nového oboru či získání neobvyklé schopnosti. Váš hrdina tak získá barvitost a údaje na jeho deníku nebudou pouhými slovy a čísly, ale malými příběhy.

Jenže město je nebezpečný tvor. Pohltí vás a donutí hrát podle vlastních pravidel. Všetěch musel bránit své postavení a majetek proti vnitřním konkurentům a pozice svého řádu proti rozpínavosti panovníkových úředníků a šlechty. A já jsem věděla, že mým úkolem je, aby jeho jemné ruce, které jsem si tak zamilovala, zůstávaly při tom všem stále stejně čisté a laskavé. Učila jsem se rychle. Masky a převleky. Napodobování hlasů. Noční průniky do stážených sídel intrikánů. Poštvat jedny proti druhým. Zanechat zfalšovaný vzkaz a zmizet.

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

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

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

Popis podle pravidel

Koncept: „Zamilovaná intrikánka“
Rasa: Člověk (Zvláštní schopnost: *Styky*)
Kultura: *Lidé království*
Zdatnosti: ***Tělo*** 6, ***Duše*** 6, ***Vliv*** 4
Základní povolání:
Kejklířka 4 (Zvláštní schopnosti: *Změna tváře*, *Špeh*, *Psí oči*, *Akrobat*)
Lovkyně 2 (Zvláštní schopnosti: *Ostrostřelec*, *Jedno oko otevřené*)
Mastičkářka 2 (Zvláštní schopnosti: *Vyjednávač*, *Dryáčník*)
Pokročilá povolání:
Vyzvědačka 2 (Zvláštní schopnosti: *Kamufláž*, *Šedá eminence*)
Lupička 3 (Zvláštní schopnosti: *Městské stíny*, *Líčidla a masky*, *Jako blesk*, *Mechanik*)

Jaká byla Žira na začátku

Karolína si chtěla zahrát ženskou postavu a špiónku se vším, co k tomu patří, tedy i s tragickou láskou a intrikami. Přidala se ale k Jonášovi a Kryštofovi později a také zjistila, že pro její koncept je postava začínající na 3. úrovni málo rozvinutá. Rozhodla se proto začít hrát od 7. úrovně, aby již mohla mít pokročilé povolání *lupičky* založené na *mastičkářce* a *kejklířce*. A k vybraným povoláním pak v průběhu hraní přidala i *lovkyni* a naučila se dovednostem *zvěda*, protože Žira, ačkoliv byla původně převážně městskou postavou, se spolu s ostatními dobrodruhy toulala při svých dobrodružstvích převážně divočinou. Také si jednou zvýšila svou duševní zdatnost, jelikož zjistila, že při hře z ní čerpá častěji, než původně očekávala; a protože si mohla zároveň vybrat jednu zvláštní schopnost z povolání, která už ovládá, rozhodla se pro *Mechanika* z nabídky povolání *lupič*.

Fungující družina

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

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

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

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

TVORBA HRDINY

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

Pokud čtete tuto kapitolu poprvé, nejspíš některým herním termínům nebudete rozumět, stejně tak jako nebude rozumět popisu jednotlivých schopností. Nebojte se případné volby odložit. Prozatím si tvorbu postav pročtěte a k tvorbě se vraťte, až si přečtete třetí část této knihy, která se zabývá pravidly hry. Stejně tak si můžete vybrat zvláštní schopnosti, aniž byste si četli jejich pravidla, a rozhodnout se jen podle atmosférických vět, které jsou na začátku popisu každé zvláštní schopnosti.

Později, až si hraní Dračího doupěte dostatečně osvojíte a budete chtít svoji postavu lépe propracovat, budete už příslušné volby provádět po každém jednotlivém kroku.

Mějte na paměti, že i kdyby měly dvě postavy stejné údaje z hlediska pravidel, nebudou stejné ve hře. Vždy bude záležet na tom, jaký charakter jim vy jako jejich hráči vtisknete, jak je zahrajete, a hlavně na tom, jaké příběhy prožily a co mají za sebou.

Společná tvorba hrdinů

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

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

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

Koncept

Předtím, než se pustíte do popisu postavy pomocí pravidel, zamyslete se na moment nad celkovým **konceptem** hrdiny, kterého chcete hrát. Prozatím nemusíte být příliš určití – váš koncept se může změnit s tím, jak budete svou postavu tvořit či jak se bude postava ve hře vyvíjet. Koncept nemá žádný přesah do pravidel, je však velmi důležitou součástí tvorby hrdiny. Mějte ho proto při hře stále na očích, pomůže vám při rozhodování, jak by se postava v různých situacích zachovala či jaký vývoj příběhu by pro ni byl zajímavý.

> ***Příklad:*** *Jakub má před očima poměrně jasnou představu o tom, jak by měl jeho hrdina vypadat: „Chtěl bych si zahrát nezávislého stopaře, který žije v divočině a nepřijde příliš do styku s ostatními lidmi. Vyzná se v přírodě, ale mezi lidmi a ve městech se cítí ztraceně." Rozhodne se, že jeho koncept bude „nezávislý stopař Jarik". Později ve hře získá jeho postava věhlas, slávu a dokonce i panství. Časem se tedy jeho koncept změní na „váženého pána Jarika ze Zvěřína".*

Všimněte si, že ani původní Jakubův koncept, ani jeho pozdější vývoj se zatím nezabývá tím, jaká povolání, dovednosti či zvláštní schopnosti bude postava ovládat. To proto, že to je právě koncept, který činí vaší postavu unikátní. Ve vašem světě žije zcela jistě spousta *válečníků* či *hraničářů* na třetí úrovni. Ale je to jen a právě Jarik, dříve „nezávislý stopař", později „vážený pán ze Zvěřína", který je jedinečný. Příklady konceptů najdete u všech ukázkových postav v této části knihy.

Pravidlo: Předtím, než se pustíte do tvorby postavy, popište několika slovy její koncept.

Rasa

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

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

Bez Těchana by nikdy nezískali mapu, s jejíž pomocí se sem dostali. Ten člověk má známé snad úplně všude a to jim pomohlo i tentokrát. Bez toho paličatého hobita Tengriho by zase jejich výprava nejspíš skončila dřív, než začala. Jen s pomocí jeho ostrých smyslů se jim podařilo vyhnout se pasti, kterou na ně lapkové nachystali. Lokkar je zachránil pod úpatím v lese mrtvých stromů. Díky trpaslíkově schopnosti vidět i v noci se z toho pekla na zemi vymotali právě včas, než je dostihla očarovaná skupina vlků, která jim byla v patách.

Teď byla řada na něm. Věděl moc dobře, co riskuje, ale byl připraven splnit svůj úkol. Jakmile se objevil zlověstný stín strážce tohoto místa, sňal z ruky rukavici a napřáhl ji kupředu. Obrovská silueta zavrčela neznámým jazykem a začala se hrozivě přibližovat k družině. Seithal potlačil strach a pohlédl obrovi do očí. Ještě nikdy se nepokoušel dorozumět se s někým tak nevyzpytatelným a nebezpečným. Uvědomoval si, že nesmí dát najevo ani stín zaváhání…

V příbězích Dračího doupěte vystupují kromě lidských postav také příslušníci mnoha dalších ras. To, pro jakou rasu se při tvorbě své postavy rozhodnete, v mnohém ovlivní její osud. Vaše volba bude mít vliv hlavně na charakter vaší postavy a to, jak se vám bude hrát. Hraní za vznešeného a učeného elfa bude vypadat jinak než hraní hrdého a zuřivého krolla. Pokud jste na pochybách, bývá vždy dobrou cestou rozhodnout se pro člověka. Jeho charakter i pohnutky jsou vám blízké, a proto bývají lidé nejsnazší na pochopení i na ztvárnění. Kromě toho vám jako zpestření každá z ras nabídne několik zvláštních schopností, které vaši postavu dokreslí.

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

Lidé

Mezi poutníky na cestách se dá najít mnoho lidí, protože jejich toulavý duch je často žene za dobrodružstvím. Snadno se učí a lze je spatřit snad ve všech rolích, které svět zná – mohou se tak stát vznešenými rytíři, sprostými lapky i tajemnými kouzelníky. Jejich popis najdete na straně 32.

Elfové

Věk Staršího lidu již minul, ale přesto stále střeží svá království v hlubinách lesů a procházejí krajem za zvuku flétny a zvonků. Ostatním rasám se zdají tajemní a často vzdálení, ale v jejich očích se odráží třpyt hvězd a dávno minulých dob. Jejich popis najdete na straně 34.

Trpaslíci

Vousatí trpaslíci jsou tvrdí jako kámen, hrdí a obratní v boji i v práci. Sídlí v podzemních městech a pod kořeny hor dolují drahé kameny a zlato, kterého si cení nade vše. Přes odměřenou povahu je pro ně čest a dané slovo zákonem. Jejich popis najdete na straně 36.

Hobiti

Dobrácké a kulaťoučké hobity často ostatní podceňují a nepočítají s nimi, ale je v nich víc, než by se na první pohled zdálo. Typická je pro ně chuť k životu a k dobrému jídlu, ale dokážou překvapit odvahou a houževnatostí v nebezpečí. Jejich popis najdete na straně 38.

Krollové

Hromotluční krollové pocházejí ze vzdálených krajů za hranicemi lidských království, kde žijí v tvrdých podmínkách. Povídá se o nich, že jsou barbaři a primitivové, je to ale hrdý lid, jehož slovům naslouchají staří bohové a před jejichž hněvem se nepřátelé třesou strachy. Jejich popis najdete na straně 41.

Podrobný text o rasách také obsahuje popisy tří různých kultur v rámci každé rasy. Příkladem mohou pro plemeno lidí být barbaři, osadníci nebo lidé Království. Vaše postava nemusí patřit k žádné z nich, jsou tu hlavně pro vaši představu, že ne všichni lidé, trpaslíci nebo elfové jsou stejní, ale že se jejich kultury mohou v mnohém lišit.

Příklad: *Jakub si přečte všechny rasy a nakonec se rozhodne, že jeho představě postavy nejlépe odpovídají lidé. Zvolí si tedy člověka. Chvilku se rozhoduje, zda jeho koncept nezávislého stopaře spadá pod kulturu* osadníků *či zda si popíše kulturu vlastní. Nakonec se rozhodne pro kulturu* osadníků.

Pravidlo: Prvním krokem tvorby postavy po popsání konceptu je výběr její rasy a kultury.

Povolání

Ulrich se pohodlně uvelebil na zdobené stolici. Nechal páže, ať mu doplní číši trpkého vína, a rozhlédl se po ostatních divácích usazených na lavicích kolem něj. Zbabělci a patolízalové urozeného původu, kteří se sem dostali díky svému rodu a předkům. Ne jako on, ne jako Ulrich Čestný, Ulrich Spravedlivý, rytíř Ulrich ze Smolna. Postavení si vydobyl s mečem v ruce, zbrocen krví a bahnem bitevního pole. Sám se vypracoval z obyčejného žoldnéře v čestného a respektovaného rytíře.

Žongléři již začali své veselé představení.

„Rytíři, pohleďte na ně! Jak dokážou žonglovat najednou se čtyřmi míčky!" vyskla baronka na sedátku vedle něj.

„Má drahá, nenechte se ošálit – je v tom jednoduchý trik. Jako ve všem." Přistihl se, jak si během vyprávění pohazuje v levačce dvojící lesklých mincí. „Kejklíř ve skutečnosti žongluje jen se dvěma míčky. Tedy dvěma míčky v každé ruce. Když o tom nevíte, nevšimnete si toho a zdá se, že ovládá všechny čtyři najednou."

„Copak ví rytíř a slavný bohatýr o kejklířích a žonglování?"

Ulrich se usmál svým pověstným vlčím úsměvem: „To si myslíte, že jedinou dovedností šermíře je ohánět se mečem?" Vytáhl od pasu dýku, vyhodil ji, ta se čtyřikrát otočila a vklouzla mu zpět do dlaně. „Rovnováha, mrštnost, postřeh a koordinace a hlavně cit ve hbitých prstech je mi stejně vlastní, jako těmto umělcům," pokračoval, zatímco si pohrával s ostřím mezi prsty. Pak se významně odmlčel a šlechtična se otočila zpět ke kejklířům. Zbytek věty tak Ulrich dokončil již jen sám pro sebe: „A to nemluvím o tom, že než jsem si na bojišti vydřel vaše uznání, musel jsem se naučit podlézat, pochlebovat, klamat lidi a krást lépe než tihle šaškové. Jinak bych jako obyčejný žoldák brzy pomřel hlady."

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

V Dračím doupěti se to, co postava dokáže, popisuje pomocí **dovedností**. Čím lépe postava některou z dovedností ovládá, tím větší je šance, že se jí bude v odpovídajících činnostech dařit bez většího úsilí. Aby hráči nemuseli sledovat pokrok své postavy v každé jednotlivé dovednosti, jsou tyto sdruženy do tématických balíčků, kterým říkáme **povolání**. Jak přesně se dovednosti a povolání používají v pravidlech, se dočtete na straně 97.

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

Ale takového výjimečného hrdinu jen stěží dokážete stěsnat do škatulky jediného povolání. Proto zkušenější dobrodruzi v Dračím doupěti mívají několik různých povolání, která vyjadřují, čím vším už v životě prošli a jak jsou ve svých dovednostech zběhlí.

Vaše postava tedy bude mít více různých povolání a bude se v nich postupně zlepšovat. Prozatím vám stačí vědět, že když se hrdina určité povolání naučí poprvé, ovládá ho na první **úrovni**. Čím je úroveň povolání vyšší, tím je v něm postava zběhlejší a snadněji zvládá činnosti, které pod toto povolání

spadají. Učí se a zlepšuje se vždy ve všech dovednostech současně, takže když se jí zvýší úroveň povolání, zvýší se i její výkonnost v dovednostech, které k tomuto povolání patří. V každém povolání může postava dosáhnout nanejvýš páté úrovně. To značí, že její zkušenost v daném oboru už dosáhla vrcholu.

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

Co je Povolání?

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

Základní povolání

Na následujících řádcích najdete krátký přehled základních povolání. Prozatím zde v krátkosti shrneme, že základní povolání v sobě sdružují dovednosti, které se dokáže naučit úplně každý, bez zvláštního výcviku. Na konci kapitoly o tvorbě postavy vás čeká jejich podrobný popis. Jak se povolání používají a v čem se základní liší od pokročilých, se dozvíte ve třetí části knihy na straně 97. Podrobné informace o tom, jak dovednosti pod ně spadající používat, jsou uvedeny také ve třetí části knihy, na straně 159. Ne všechny tyto informace bude nutné znát na začátku hry. Určitě si nalistujte ta základní povolání, která vás zaujala, atmosférické texty i seznamy jejich dovedností vám mohou pomoci ve vaší volbě.

V Dračím doupěti si můžete vybírat z těchto základních povolání:

Bojovník

Úroveň povolání bojovníka vyjadřuje, jak moc je postava zocelená bitkami a šarvátkami. Jak bude družině platná v boji, když bude rozdávat rány v prvních řadách, i mimo něj, když využije své znalosti zbraní a legend. Popis povolání najdete na straně 44.

Lovec

Povolání lovce značí, jak moc je hrdina doma v divočině, dokáže najít potravu i v pustině a jít po stopách, nebo se zadrnčením tětivy skolit jelena. Také zahrnuje zkušenosti se zvířaty, pastmi a cestováním krajinou. Popis povolání najdete na straně 46.

Kejklíř

Hrdina s dovednostmi kejklíře ovládá různé triky a kejkle, dokáže přežívat na ulicích měst. Ovládá své tělo a umí balancovat na laně nebo hranách střech, stejně jako bezchybně vrhnout dýku. Dokáže si také pohrát s city lidí a umí klamat tělem či převlekem. Popis povolání najdete na straně 49.

Mastičkář

Postava s vyšší úrovní mastičkáře se vyzná v přípravě jedů i léků a mastí, se kterými dokáže ošetřit rány z boje. Je proto vítána v každé družině na cestách. Kromě toho umí jednat s lidmi s pomocí argumentů. Popis povolání najdete na straně 52.

Zaříkávač

Povolání zaříkávače vyjadřuje, že postava je studentem tajných umění, který dokáže ovládat magii, prokletí i požehnání a čerpá ze starých vědomostí i nauk. Většina prostých lidí se takových bojí, ale mezi dobrodruhy jsou vítáni. Popis povolání najdete na straně 54.

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

Pravidlo: Na začátku hry postava získává tři úrovně povolání. Tyto úrovně použije na naučení se jednoho nebo více základních povolání. Základní povolání jsou *bojovník*, *kejklíř*, *lovec*, *mastičkář* a *zaříkávač*.

Pokročilá povolání

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

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

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

Více se o jednotlivých pokročilých povoláních, jejich stylu a dovednostech dočtete na straně 58 a následujících.

Zvláštní schopnosti

Zvláštní schopnosti ras a povolání zpravidla nějakým způsobem vylepšují či rozšiřují způsob používání nebo možnosti dovedností, které hrdina používá. Přestože dva *lovci* na stejné úrovni ovládají stejně

Rychlá volba zvláštních schopností

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

dobře své dovednosti, mohou se velmi lišit výběrem zvláštních schopností. Ty se postava na rozdíl od dovedností učí každou zvlášť a v jejich používání se již nezlepšuje, prostě je buď používat umí, nebo ne. Na začátku vaší hry si vyberete buďto jednu zvláštní schopnost uvedenou u své rasy, anebo zvláštní schopnost *Rodová zbraň* ze strany 32, kterou si může vzít příslušník libovolné rasy. Za každou úroveň povolání se naučíte jednu zvláštní schopnost spadající pod příslušné povolání. Jak se bude vaše postava zlepšovat, bude se učit dalším zvláštním schopnostem; o tom se dozvíte víc na straně 235.

Příklad: *Jakub si poznamená do Jarikova deníku povolání* lovce *a* bojovníka. *Teď si ještě může vybrat jednu lidskou zvláštní schopnost. Nejvíce se mu zamlouvají schopnosti* Zarputilost *a* Lví srdce, *nakonec zvolí* Lví srdce. *Jako další si vybere tři zvláštní schopnosti těch povolání, pro která se rozhodl. Jelikož Jarik je lovec na druhé úrovni a bojovník na první úrovni, dvě jeho zvláštní schopnosti budou* lovecké *a jedna* bojovnická. *Jakub si prostuduje seznamy zvláštních schopností a rozhodne se, že si vezme lovecké schopnosti* Průzkumník *(v lese se snadno orientuje) a* Krotitel *(zvířata jsou mu nakloněna a on ví, jak na ně). Pak se podívá na zvláštní schopnosti bojovníka a po chvíli přemýšlení se rozhodne pro schopnost* Gladiátor *(poradí si v boji). Všechny čtyři zvláštní schopnosti si zapíše do deníku postavy.*

Pravidlo: Po volbě rasy a povolání si zvolte celkem čtyři zvláštní schopnosti – jednu rasovou zvláštní schopnost nebo *Rodovou zbraň* a dále tři zvláštní schopnosti odpovídající rozložení vašich úrovní povolání.

Zdatnost postavy

Dva zbojníci hodili surově svázané děvče do kouta stodoly a jeden z nich jí přidal pořádný kopanec do boku, než se zachechtáním odešli do síně. Kristěna odsud zaslechla veselý hlahol psanců, kteří začali oslavovat, jak pěkný úlovek se jim dnes podařil. Dobře věděla, že nemá mnoho času. Brzy se opijí a alkohol jim dodá kuráže, aby se vrátili do stodoly, a její pomocníci Hroznata a Gněv nejsou poblíž… raději si ani nechtěla představovat, co se stane potom. Posadila se a zalomcovala pouty, ta však byla uvázaná pevně. Zaťala zuby a pokusila se vykroutit jednu ruku. Provaz se jí zařízl hluboko do kůže, ale Kristěna toho nedbala a se slzami bolesti v očích napjala všechny svoje síly. Dlouhou chvíli s pouty zápolila a pak najednou provaz povolil. Chvíli seděla a zprudka oddychovala, zatímco si prohlížela svoje do krve rozedřené ruce. To ale teď nebylo důležité, protože byla volná. Z vysoké boty vytáhla dýku, které si zbojníci nevšimli, nejspíš ani netušili, že zajmuli mladou drancířku. Sevřela ji pevně v dlani, druhou rukou otřela těch několik slz a výraz, který se usadil na jejím vyzáblém obličeji, začal připomínat smějící se smrtku…

Dalším krokem při tvorbě hrdiny je určení jeho **zdatností**. Zdatnosti představují schopnost i odhodlání hrdiny dosáhnout toho, co si usmyslí. Díky nim dokáže hrdina pokračovat tam, kde by jiný už byl na konci svých sil. Určují množství ***Zdrojů***, které bude používat, aby se vyhnul nepříjemnostem s pomocí ***vyčerpání*** (více o ***Zdrojích*** a ***vyčerpání*** i o zdatnostech se dozvíte ve třetí části knihy, na straně 92).

Předtím, než si ozřejmíme, jak stanovit zdatnost hrdiny, musíme si nejprve povědět něco o vlastnostech. V Dračím doupěti známe tři vlastnosti, které spojujeme s používáním dovedností, zvláštních schopností a vůbec většinou konání hrdiny ve hře:

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

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

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

Různí hrdinové mohou být v každé z těchto vlastností jinak zdatní. Na začátku hry můžete mezi tyto tři vlastnosti libovolně rozdělit celkem 15 bodů, do každé vlastnosti ale musíte dát alespoň jeden bod. Tyto body si pak zapíšete do svého deníku jako odpovídající zdatnost. Můžete se rozhodnout většinu bodů dát do jedné zdatnosti, ve které pak postava bude vynikat, výměnou za horší výkony

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

Při rozdělování bodů byste také měli pamatovat na to, že by žádná zdatnost neměla být menší než 3. Hrdinové s některou ze zdatností o hodnotě 2 nebo 1 jsou již v dané oblasti velmi slabí a bezbranní.

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

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

Zdatnost hrdinů později při hře může růst, protože při každém přestupu o úroveň se hráč může rozhodnout, že se místo zvýšení úrovně některého z povolání rozhodne zvýšit si některou ze zdatností o 1 (blíže je to vysvětleno na straně 237).

Pravidlo: Ve hře existují tři vlastnosti: *Tělo*, *Duše*, *Vliv*. Pro každou z nich má hrdina určenou zdatnost. Na začátku hry si mezi ně rozdělí libovolně 15 bodů. Žádná ze zdatností nemůže být na začátku menší než 1 a nedoporučuje se, aby byla menší než 3.

Jak se stal hrdinou?

Hráčské postavy žijí ve světě plném bojů a nebezpečí. Zatímco obyčejný člověk při setkání s nebezpečím utíká, hrdina se stává hrdinou, když se tomuto nebezpečí postaví. Na začátku hry se postavy svou mocí jen málo liší od obyčejných obyvatel, kteří v potu tváře obdělávají svá políčka. Co je ale odlišuje, je odvaha řídit a změnit svůj osud. Hrdinové se nebojí postavit se uchystanému osudu a bojovat s nástrahami a nebezpečenstvími, která je čekají na cestě.

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

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

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

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

Povahový rys

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

Jedním z kroků tvorby postavy tak je vytvoření jejího význačného **povahového rysu**. Tím myslíme určitý druh chování, ke kterému se hrdina často uchyluje, přestože mu to přináší potíže. Ve volbě povahového rysu nejste nijak omezováni, záleží pouze

na vaší představivosti. Ty vzorové jsou navrženy tak, aby odměňovaly postavu jen za věci, které dělá ona sama, a ne za věci, které dělají ostatní. Chování podle povahového rysu by také mělo postavu dostávat do nebezpečných situací, komplikovat jí život nebo ji stavět do nepříznivého světla v očích druhých – jinými slovy: vytvářet tak zajímavé zápletky a situace. Pokud taková situace v příběhu nastane, budete odměněni doplněním ***Zdroje*** jedné z vlastností dle vlastní volby.

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

Duelant

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

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

Rebel

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

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

Kodex

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

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

Přímost

Slovy šetří a nikdy nemluví do větru. Málokdy není smrtelně vážný.

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

Sukničkář

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

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

Sedmilhář

Klamání druhých je pro něj každodenní rozcvičkou intelektu.

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

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

Pravidlo: Vytvořte nebo vyberte pro svou postavu jeden povahový rys a zapište si ho do deníku postavy ke zvláštním schopnostem. Pokud ve hře uplatníte svůj povahový rys a přinese vám to komplikaci nebo to otevře novou zápletku, můžete si doplnit jeden *Zdroj*, vlastnost zvolte podle vlastního výběru.

Jméno

Pokud jste to doposud neudělali, nezapomeňte postavu, kterou si vytváříte a kterou budete hrát, také pojmenovat. Musíte vědět, jak ji budou titulovat ostatní hráči a cizí postavy ve hře. Na hrdinu jistě čeká mnoho slavných činů a bez jména by o něm jen těžko mohli trubadúři jednou zpívat písně. Jméno mu nemusíte dávat hned, pokud nechcete, stačí tak učinit až na konci celého procesu tvorby postavy.

Složité historie postav

Při tvorbě postavy není třeba vytvářet rozsáhlé historie postav – dlouhé texty o tom, kde se postava narodila, kde vyrůstala, koho znala… Tato činnost je velmi zdlouhavá a hráči mnohdy vloží více energie do přípravy než do samotného hraní. Je ale mnohem větší zábava všechny tyto věci dotvořit při hře, než vytvářet dlouhé zápisy, které se pak často ani nevyužijí. Pro účely Dračího doupěte stačí uvědomit si, že každá postava pochází z nějakého prostředí a má nějakou historii. Otázka, jak se stala hrdinou, plní právě tento účel – položí základy historie postavy. Detaily se pak mohou postupně doplňovat v průběhu hry.

Pamatujte při vymýšlení jména také na rasu. Různé národy používají svá vlastní jména, a u popisů jednotlivých ras je proto vždy uvedeno několik příkladů jmen, která si můžete přímo zvolit nebo se jimi inspirovat.

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

Vybavení

„Pokud mi můžete zaplatit, jistěže vám rád vykovám zbraně! Tady po mně chtějí jen motyky nebo podkovy, ale dřív jsem pracoval i ve městě u zbrojíře… takže… pokud jdete na divočáka nebo medvěda, vykovám vám lovecké kopí. Bez dobrého kusu jasanového dřeva, které vám umožní si ji držet od těla, by vás bestie zle potrhala a pochybuju, že byste se dovlekli zpátky do vsi… Cože? Meč? Nu, zdá se mi, že přece jen nejdete lovit zvěř… Moje starost to ale není. Každopádně meč vám bohužel vykovat nemůžu. Ne, že bych snad nechtěl … problém je v tom, že i kdybyste měli dost peněz, nemám to správné železo. S tím, co mám, by se meč ohnul při první ráně. Můžu vám ale během dne nebo dvou ukovat dobré sekery. Pořádná širočina je dostatečně pevná, aby se neohnula při úderu, a dobře vám poslouží na lidi i na zvířata. Kdybyste se ale vypravili pro trochu chladné rudy z Valkarského dolu, to by byla jiná. Hned bych vám s radostí vykul mečů, štítů i hrudních plátů, co hrdlo ráčí. A ze samé radosti z pořádné práce bych vám i cenu udělal. Jenže v dole prý straší mrtví horníci. Nebo nemrtví…?“

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

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

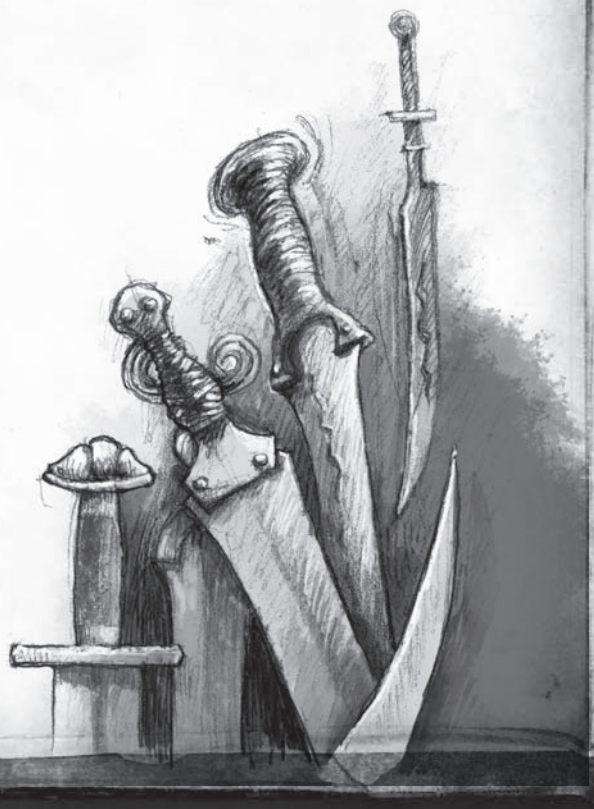
Správné vybavení bývá většinou drahé. Průměrný hrdina zaplatí za koně, zbraně a další výstroj víc, než sedlák uvidí za celý rok. Většina dobrodruhů se ale naučila v krajních situacích příliš nelpět na svém majetku a raději na úprku zahazovat tornu s věcmi a spasit holý život, než se kvůli předmětům nechat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

Výzbroj

Život hrdiny je plný bojů a smrti, protože tam, kde nevládne králův zákon, platí zákon silnějšího. V divočině je mnoho bytostí, které budou hrdinovi usilovat o život – od divokých zvířat, přes bestie, až po loupežníky a jiné vyvržence. Málokdo se odváží vyrazit na cesty neozbrojen a jen málo hrdinských skutků se obejde bez boje. Více o zbraních a zbrojích se dozvíte na straně 141.

Výstroj

Kromě zbraní budou hrdinové na cestách potřebovat mnoho dalšího vybavení. Důležité jsou dobré boty (ať již vysoké boty, které jsou oblíbené mezi jezdci, nebo škorně), které vydrží v dešti nebo v obtížném terénu. Chtějí-li dobrodruhové šetřit nohy či



záda nebo potřebují-li být rychlí, mohou si sehnat koně či poníky pro sebe a svoje zavazadla. Mohou si například koupit i vůz, pokud na něj mají. Koně a dopravní prostředky ale mají tu nevýhodu, že bez vhodného terénu jsou spíše na obtíž než ku pomoci. V horách, neprostupných mokřadech nebo hvozdech, kam je často zavede cesta, koně mnohdy ani neprojdou. Zkušení dobrodruzi se tak většinou do nebezpečí vydávají pěšky, aby se museli starat jen sami o sebe. Na delší výpravy se nedá vyrazit bez vybavení, k němuž patří například torny, batohy nebo rance k nesení nákladu, teplé deky nebo pláště, do kterých se mohou v noci zavinout, stejně jako dostatečné zásoby jídla nebo píce pro zvířata.

Mezi další potřebné vybavení patří louče či lucerny, lana, sekery ke štípání dříví, pergameny k zaznamenávání map nebo záznamů a mnoho dalšího. Jak se ve hře vybavení projeví, se dozvíte na straně 138.

Hotovost

Ve většině království, která dobrodruzi navštíví, se platí ***Penězi*** - *dukáty*, *groši* a *haléři*. *Groš* je ražená stříbrná mince a platí za základní minci v Dračím doupěti. Jeho hodnotu si můžete představit jako jeden den a noc poměrně spokojeného pobytu v hostinci, včetně jídla a noclehu. *Halíř* je mince ražená z mědi nebo podobného méně kvalitního kovu a pořídíte za něj několik jablek, vajec či žejdlík místního piva. Cena deseti haléřů je rovna jednomu *groši*. *Dukát* je vzácná a nepříliš používaná zlatá mince, platívají se s ní jen velké obnosy, např. když jeden šlechtic od druhého kupuje statek či mlýn. Jeden *dukát* je roven deseti *grošům*. Namísto ***Peněz*** si postavy také mohou vzít odpovídající množství ***Surovin***, vhodných pro výrobu na cestách, např. míchání kouzelných nápojů. O vztahu ***Peněz*** a ***Surovin*** se více dovíte na straně 93.

Rychlá volba počáteční výbavy

Pokud s hraním teprve začínáte nebo chcete rychle přejít od tvorby postavy k hraní, využijte rychlé volby vybavení. Dostanete na výběr ze tří možností, které najdete níže. Z každé nabídky si můžete vybrat právě jednu položku předmětů, tedy jednu položku z nabídky drahého vybavení, jednu z nabídky ceněného a jednu z obyčejného vybavení. V nabídkách jsou pak předměty rozděleny do tří skupin. První obsahuje zbraně a zbroje, druhá vybavení potřebné ke každodennímu životu a v poslední jsou peníze v hotovosti. Postava dostane všechny předměty ze zvolené položky.

Drahá:

Výzbroj: běžná zbroj, dvě libovolné běžné zbraně (nebo meč) doplněné o štít, dýku nebo prak

Výstroj: drahé oblečení, kožená torna či malá truhla plná užitečných věcí (křesadlo, lano, lucerna, olej, pokrývka, měch na vodu, pergameny, svíčky, jídlo na týden)

Hotovost: ***Peníze***, šperky nebo ***Suroviny*** v hodnotě kopy (60) *grošů*

Ceněná:

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

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

Hotovost: ***Peníze***, šperky nebo ***Suroviny*** v hodnotě dvou tuctů (24) *grošů*

Obyčejná:

Výzbroj: jedna zbraň dle vlastního výběru

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

Hotovost: ***Peníze***, šperky nebo ***Suroviny*** v hodnotě tuctu (12) *grošů*

Nákup počáteční výbavy

Druhou možností je nakoupit si výstroj dle ceníku tak, že si vezmete předměty do hodnoty jedné a půl kopy (90) *grošů*. Tento postup se ale může trochu protáhnout. Obvyklé ceny jednotlivých předmětů najdete v ceníku na straně 149.

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

Příklad: *Pro přípravu vybavení se Jakub rozhodl pro rychlou volbu. Proto se podívá na všechny položky, co by měl Jarik mít s sebou. Z drahé nabídky si vezme*

výstroj – drahé oblečení po otci, které již není podle nejnovější módy, ale stále je v dobrém stavu, a tornu s věcmi, které zálesák potřebuje. Z ceněné se rozhodne pro výzbroj – vezme si luk a šípy a za pas si připne tesák. Hotovost tak dostane z obyčejné nabídky – zapíše si stříbrný přívěšek ve tvaru dvoustranného kladiva (v ceně šesti grošů) a šest grošů v měšci.

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

Shrnutí tvorby postavy

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

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

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

» **Výběr povolání**: Mezi základní povolání si rozdělte tři úrovně.

» **Výběr zvláštních schopností**: Vyberte si jednu rasovou zvláštní schopnost a za každou úroveň v povolání se můžete naučit jednu zvláštní schopnost povolání, pro které jste se rozhodli (celkem tak na začátku budete mít tři zvláštní schopnosti z povolání, která ovládáte, a jednu zvláštní schopnost odpovídající vaší rase nebo *Rodovou zbraň*).

» **Určení zdatnosti**: Mezi tři zdatnosti odpovídající vlastnostem ***Tělo***, ***Duše*** a ***Vliv*** rozdělte 15 bodů.

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

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

» **Volba jména**: Pokud jste to doposud neudělali, zvolte si pro svého hrdinu jméno.

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

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

Jestliže však toužíte dozvědět se více o tom, jak se vaši hrdinové budou vyvíjet a jaké zvláštní schopnosti a dovednosti si osvojí, pokračujte ve čtení této kapitoly.

Tvorba zkušených hrdinů

Drační doupě je hra o cestě hrdiny, o jeho vývoji od začátků, kdy byl jen nezkušeným zelenáčem, až po dobu jeho slávy. Měli byste vědět, že postavy na třetí úrovni s jedním, dvěma či třemi základními povoláními budou úplní začátečníci. Půjde nejspíš o venkovské rváče, panoše, čarodějnické učně, pomocnice ve špitále nebo pouliční zlodějíčky, kteří se teprve nedávno vydali na cestu za dobrodružstvím. Každý střet s nepřítelem pro ně bude výzvou, i kdyby šlo pouze o skupinu rozedraných lapků. Velmi vyčerpávající pro ně bude boj s jakoukoliv nadpřirozenou bytostí, dokonce i jeden osamocený kostlivec je bude moci ohrozit. Velké netvory budou muset zkusit přelstít či překvapit nebo se před nimi dát na ústup.

Pokud vám takový styl hry nevyhovuje a chcete již od začátku hrát mocné hrdiny, kteří běžně čelí nadpřirozeným hrůzám, bude pro vás lepší začít hrát od vyšší úrovně. Stejná potřeba může nastat, když se například hráč připojuje ke skupině, která již hraje delší dobu a jejíž postavy jsou zkušení dobrodruzi. K tomu, abyste si vytvořili zkušenějšího hrdinu, použijte pravidla pro postup postav po úrovních hrdinů, která najdete ve třetí části příručky (strana 237) a její úrovně povolání a vlastnosti zvedejte spolu s přidáváním zvláštních schopností obdobně, jako byste postupovali na vyšší úrovně během hry.

Deník

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

Deník se vyplňuje především tužkou, protože mnohé věci se mohou v průběhu života postavy měnit, například vybavení, úrovně povolání, jméno, zvláštní schopnosti. Věci, u kterých očekáváte, že jsou trvalé, můžete klidně vyplnit propiskou, abyste

se nemuseli při gumování bát, že o ně přijdete. Během života postavy pro ni pravděpodobně vystřídáte několik papírových deníků. Nelekejte se, že v popisu deníku dostávate i návod na to, jak zaznamenat pojmy, u kterých doposud nevíte, co ve hře znamenají, například ***Jizvy*** nebo ***Ohrožení***. Ty se vám budou hodit až v samotné hře.

Jméno a koncept

Do prázdného prostoru na horním okraji přední strany deníku vyplňte jméno své postavy a přidejte přízviska vystihující její koncept. Nebojte se velkých písmen, podle jména musíte rychle najít ten správný, až bude ležet na stole či v šuplíku mezi mnoha.

Rasa

Do políčka ‚Rasa:' vyplňte rasu své postavy, případně přidejte i kulturu.

Vlastnosti

Zde uvidíte zdatnost postavy, kolik kterých zdrojů má postava ještě k dispozici a jaké má ***Jizvy***.

Zdatnost vyznačte obtažením příslušného množství políček u každé vlastnosti. Pokud při přestupu na úroveň získá postava bod do zdatnosti, prostě obtáhněte nový čtvereček. Vyčerpané zdroje vlastnosti vyznačujte jedním proškrtnutím políčka tužkou a při obnově zdrojů značky jednoduše vygumujte. Zdatnost sníženou ***Jizvou*** vyznačíte druhým proškrtnutím políčka (křížkem).

Jizvy zapisujte na deníku za vlastnost, ke které patří. Nezapomeňte si poznamenat závažnost ***Jizvy*** a její krátký popis, například „Podvrtnutý kotník (1)" nebo „Děs ze tmy (2)". Pokud vám řádek k popisu vašich ***Jizev*** nebude stačit, využijte prostor v části Bonusy/Postihy

Bonusy/Postihy

Sem si během hry zaznamenávejte dlouhodobá kouzla a jejich efekty, která na vaši postavu působí.

Povahový rys

Sem zapište název svého povahového rysu, případně kdy se uplatní.

Povolání

V této části vidíte, která povolání postava ovládá a na jaké úrovni. Úroveň značte proškrtnutím příslušného množství políček.

Volné zkušenosti a celková úroveň

Sem si připisujte, kolik zkušenostních bodů vaše postava na konci sezení získala. Pokaždé, když zkušenostní body utratíte, odečtěte je a zvyšte celkovou úroveň.

Zvláštní schopnosti

Sem vyplňujte rasové zvláštní schopnosti a zvláštní schopnosti povolání. Do prvního sloupce název schopnosti, do druhého popis jednotlivých částí schopnosti, klidně na více řádků. Do sloupečku aktivace krátce cenu aktivace a do sloupečku povolání pro orientaci příslušné povolání, nebo rasu.

Ohrožení

Tato stupnice slouží ke značení momentálního ***Ohrožení***. Aktuální hodnotu můžete zaznamenávat tužkou – zaškrtáváním a gumováním – ale mnohem elegantnější je značení pomocí posouvání kancelářské sponky. Nevyhovuje-li vám tato metoda, dobře použitelná je třeba vícestěnná kostka nastavená na dané číslo, nebo také drobné mince či skleněné kamínky. Hodnota ***Ohrožení*** nemá horní hranici (postava může mít i vyšší ***Ohrožení*** než 10), ale situace s ***Ohrožením*** vyšším než 6 už bývají velmi neobvyklé.

Výhoda

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

Peníze

Do tohoto řádku si zapisujte aktuální množství *dukátů*, *grošů*, *haléřů* a ***Surovin***, které má vaše postava u sebe.

Vybavení

Sem zapisujte výzbroj a výstroj, kterou postava nosí s sebou. U věcí si zapisujte jejich vlastnosti (například: „válečná sekera (*sečná*, *dlouhá*)"), kvalitu, poškození, množství a další užitečné informace.

U naložení zakroužkujte naložení své postavy, ať ho máte před sebou.

Poznámky

Toto je místo na veškeré poznámky z aktuální výpravy i minulých dobrodružství.

RASY

Rodová zbraň

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

Rodová zbraň (Tělo)

Vídal ji v rukou svého otce i děda
a sám s ní zachází tak obratně,
jako by byla jeho prodlouženou paží.

Hráč si vybere jeden druh zbraně (např. „krátké meče“, „kopí“, „luky“ nebo „oštěpy“). Když s takovou zbraní postava bojuje, má právo použít jednou za kolo zdarma ***manévr*** *obrana* pro akci, ve které svou rodovou zbraň využije.

Lidé

Různorodí a odvážní hrdinové,
hltající život plnými doušky.

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

Většina lidí žije na vesnicích a v osadách a věnuje se polím, dobytku nebo lovu. I venkovská šlechta mívá podobně prostý život – spravují jednu či dvě chudé vesničky, a meč, po kterém sahají v případě ohrožení, ve svém rodě dědí po mnoho generací. Docela jinak to vypadá v největších městech těch největších království. U dvora se slaví a hýří, bohatí obchodníci se předvádějí ve snaze vyrovnat se šlechtě, na univerzitách se konají prapodivné pokusy, snad jen chudí jsou úplně stejně chudí jako všude jinde. Lidská náboženství jsou často společná a organizovaná a různé církve, řády, sekty, kulty a spolky hrají v jejich životě velkou roli.

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

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

Typická lidská jména jsou:

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

Ženy: Běla, Vrana, Tichava, Mirava, Čerava, Krasena, Leva, Měška, Brzava, Zorava

Lidé království

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

Nic samozřejmě není tak klidné, jak by se mohlo zdát. Král pozorně naslouchá zprávě svého zvěda, který se vrátil ze sousední země. Hrabě z tajné skrýše vytahuje skleněnou nádobku se zaručeně smrtelným jedem. Lapka míří kuší na vyděšeného obchodníka. Sedlák, v jedné ruce pochodeň a v druhé sekyru, hledá v lese synka, který se nevrátil z výpravy pro dříví. Rytíř z hradeb zamračeně počítá blížící se skřety. Mnich při svitu svíčky čte v zakázané knize

přísliby moci a bohatství, které mu přinese jediné malé zaklínadlo.

Osadníci

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

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

Barbaři

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

Mnoho z nich hledá obživu ve vlídnějších krajích a jejich výdrž a odhodlání je velikou výhodou proti zpohodlnělým obyvatelům teplejších zemí. Severští obchodníci, lupiči a otrokáři (a často těžko rozlišit jedny od druhých) zcestovali celý známý svět a snad i místa, která nikdo jiný nepoznal. Jsou obávanými protivníky a jen o něco méně obávanými spojenci. Leckterý se nechá svést téměř pohádkovým bohatstvím jihu a už se nevrátí, ale málo není ani těch, kteří se každý rok vracejí do nízkých domů svých otců a jejichž příběhy a na odiv stavěný přepych lákají další mladíky k výpravám na jih.

Zvláštní schopnosti

Jménem krále (Duše, rychlá volba: Lidé království)
Oddanost ušlechtilé věci mu dodává sílu vytrvat až do konce.
Zasadí-li si hrdina ***Jizvu*** při prosazování zájmů pána nebo organizace, kterým dlouhodobě slouží, získá o 1 ***Zdroj*** navíc.

Zarputilost (Vliv, rychlá volba: Osadníci)
Mohou mu vyčítat, že je bezohledný, sobecký nebo paličatý, ale on to nazývá odvahou stát si za svým.
Zasadí-li si hrdina ***Jizvu*** na ***Vlivu***, získá vždy 1 ***Vliv*** navíc.

Idol žen či mužů (Vliv)
Jeho divoký vzhled či naopak jemný šarm jsou zbraní, která láme i ta nejnepřístupnější srdce.
Postava má *nadání* (2 ***manévry***) pro ovlivňování osob opačného pohlaví.

Lví srdce (Vliv, rychlá volba: Barbaři)
Je statečný a neotřese jím sebevětší nebezpečí či beznadějná situace.
Postava má *přirozenou ochranu* (sleva 1 na ***vyčerpání***), pokud čelí zastrašování či psychickému nátlaku.

Styky (Vliv)
Díky svému postavení nebo cestování má spoustu kontaktů na nejrůznějších místech.
S touto obsahovou pravomocí může hráč stanovit, že určitá cizí postava dluží jeho postavě z minulosti laskavost, nebo že s ní má společného známého, ke kterému mají oba kladný vztah. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Elfové

Starý lid, naplněný moudrostí věků a obdařený nestárnoucí krásou.

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

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

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

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

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

Typická elfí jména jsou:

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

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

Lid pahorků (Elfové Domů)

Nejvznešenější mezi elfy, vládcové a šlechtici velkých elfích národů, jsou ti, které rod, přísaha nebo osud váže k jednomu z dvanácti velkých Domů. Elfí pánové se svými družinami a mocní rytíři si často staví svá sídla, síně a pevnosti v osamělých kopcích a pahorcích, proto bývají prostými lidmi nazýváni Lidem pahorků. Jejich dílem jsou i kamenné mo-

hyly, kruhy a dolmeny zdobící pláně nebo hlubiny hvozdů. Lidé na tyto stavby hledí s bázní a považují je za díla obrů nebo ďáblů.

Historie jednotlivých Domů se táhne až do dávných věků a jejich vzájemným vztahům vládne síť dohod a spojenectví, ale i sporů a soupeření. Některá pravidla se dodržují, i když už nikdo nezná jejich původ a účel, jiná se vzpomínají v legendách a připomínají v pravidelných slavnostech. Pro kohokoliv mimo Domů jsou však tato pravidla neproniknutelná a často i napohled nesmyslná. Podobně svázaný zvyky je i život uvnitř Domů. Každý elf má své místo ve složité struktuře a prostý leník, mocný kapitán i sám kníže znají svůj úděl a pozici. Tradice je provázejí celým životem, rituál je vítá do života a zvyk jim ukazuje, jak správně zemřít.

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

Lid noci

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

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

Noční elfové se někdy spřátelí s těmi, ve kterých poznají spřízněné duše, tuláky a cestovatele. Více než ostatní elfové se zajímají o ostatní národy, o dění ve světě. Není obvyklé, že by se zapojovali sami, ale leckterému vládci či vojevůdci se odnikud zjevil elf v šedém plášti, který mu prozradil klíčovou infor-

maci a zase zmizel. Když se noční lid zapojí do boje, bývá to pro nepřítele veliká rána, nejen proto, že jsou zdatnými bojovníky, ale i proto, že je jen málo míst, kde protivníkovi nedokážou vpadnout do zad.

Lesní elfové

Mezi elfy je mnoho takových, kteří si zamilovali hvozdy a z lásky ke všemu, co se zelená a roste, žijí ve stínu lesů. Nestavějí města ani kamenné věže, jejich vládci zasedají v přírodních jeskyních či v korunách rozložitých stromů. Dodržují pradávné dohody s lesními duchy a bytostmi, a proto volně procházejí i místy, která jsou pro jiné smrtelně nebezpečná. Les je jejich domovem a vetřelce v něm odhalí stejně snadno, jako se před ním skryjí. Živí se tím, co najdou či uloví; pramálo potřebují a ještě méně nabízejí, proto mezi nimi nejsou obchodníci a vnějšímu světu jsou uzavření. Vlastní historii si předávají v příbězích a ságách, v těch nejzapadlejších krajích ale svůj původ zapomněli, ztratili svoji vznešenost, vzývají hladové duchy země a obětují jim.

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

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

Zvláštní schopnosti

Vznešenost (Vliv, rychlá volba: Lid pahorků)
Jeho osobní charisma
rychle zastíní případný tik.
Při uzdravování svých ***Jizev*** na ***Vlivu*** stačí postavě vynaložit 4 ***Zdroje*** namísto obvyklých 5.

Tesknota (Duše)
Jeho mysl je bezedná studnice moudrosti
a vědomostí, s nimi však vyplouvají
na povrch i bolestné vzpomínky.
Zasadí-li si hrdina ***Jizvu*** na ***Duši***, získá vždy 1 ***Duši*** navíc.

Jsme jedné krve (Vliv, rychlá volba: Lesní elfové)
Zvířata k němu cítí
až zázračnou sounáležitost.
Postava má *nadání* (2 ***manévry***) pro *Ovlivňování zvířat*.

Plášť soumraku (Duše, rychlá volba: Lid noci)
Naučil se procházet nocí neviděn, splynout
se stíny a skrýt se zrakům ostatních.
Postava má *nadání* (2 ***manévry***) pro skrývání se ve tmě, v šeru nebo při špatném osvětlení.

Paměť rodu (Duše)
O každém místě, stromě nebo kameni zná
příběh, který se skutečně před lety odehrál.
S touto obsahovou pravomocí může hráč stanovit, že k místu či situaci se vztahuje nějaký dávný zvyk či obyčej, který postava využije. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Trpaslíci

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

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

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

Do bitev často pochodují chráněni ocelovými košilemi, přílbami a štíty pobitými ocelí. V dolech

a sálech hluboko pod světem jsou jejich hlavními zbraněmi krátké meče, kopí a kuše, protože zde není tolik místa pro rozmach. Na povrchu se pak kolem sebe často ohánějí širokými sekerami či bojovými kladivy, které jim umožní plně uplatnit jejich velkou sílu. Z nekonečných střetů se stvůrami v podzemních tunelech i na úbočích hor mezi trpaslíky vzešlo mnoho pověstných bojovníků a stratégů, přičemž obstojné zacházení se zbraní se očekává od každého.

Mezi cestovateli a dobrodruhy je mnoho trpaslíků. Na povrch je může přivést slovo dané spojencům nebo přísaha pomsty, mohou pátrat po nových ložiscích, po ztracených příbuzných nebo po stopách dávné trpasličí historie. Často je povrch také nejbezpečnější cestou mezi dvěma trpasličími sídlišti.

Typická trpasličí jména jsou:

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

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

Horští trpaslíci

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

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

Hlubinní trpaslíci

Kutači, jak se jim také někdy říká, se v pátrání po drahokamech a žílách drahých kovů spustili ze

všech trpaslíků nejhlouběji. Dolují u kořenů samotných hor a jejich sídla se často rozkládají mezi řekami žhavé lávy. Přestože dlouhým odloučením se ostatním trpaslíkům trochu odcizili a mluví jinou formou starobylého jazyka, obchodem se svými bratranci získávají většinu toho, co si nemohou sami vyrobit nebo vypěstovat. Bývají trochu menší, ramenatí a jejich kůže je velmi bledá, protože většinu života tráví v temnotách bez slunečního svitu.

Ostatní trpaslíci se, byť neochotně, sklánějí před jejich obrovskými znalostmi materiálů a zemských hlubin. Zároveň o nich vyprávějí divoké zkazky – o tom, že uzavřeli smlouvy s démony hlubin, kterým platí krvavou cenu za smír, o tom, že znají materiály, které nikdo kromě nich neviděl – kosti a krev samotného světa. Povídá se také, že jich mnoho padlo v bojích s podzemními děsy, a proto v jejich dolech dřou armády neúnavných, nemyslících golemů. Kde je pravda? Neptejte se na to hlubinných trpaslíků, protože ti se nad takovými otázkami jen usmívají a mlčí.

Osamocení trpaslíci

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

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

Zvláštní schopnosti

Noční oči (Duše, rychlá volba: Hlubinní trpaslíci)
I v nejčernější tmě vidí jako jiní v šeru. Šero je pro něj jasným dnem.
Postava s tímto neobvyklým smyslem dokáže vidět ve tmě.

Síla přísahy (Duše, rychlá volba: Horští trpaslíci)
Jednou dané slovo je pro trpaslíky nezrušitelné a posvátné.
Zasadí-li si hrdina ***Jizvy*** při plnění přísahy, získává o 1 ***Zdroj*** navíc.

Nezdolnost (Tělo, rychlá volba: Osamocení trpaslíci)
Co jiní vnímají jako vážné zranění, to je pro něho jenom škrábnutí.
Při uzdravování svých ***Jizev*** na ***Těle*** stačí postavě vynaložit 4 ***Zdroje*** namísto obvyklých 5.

Játra ze žuly (Tělo)
Nikdy se nepouštějte do pijáckého duelu s trpaslíkem.
Postava má *přirozenou ochranu* (slevu 1 na ***vyčerpání***) proti účinkům *jedů*.

Pouto krve (Vliv)
Pochází z rozvětveného rodu, takže má řadu bratranců i přívrženců.
S touto obsahovou pravomocí může hráč stanovit, že určitý trpaslík patří k příbuzným jeho postavy nebo má k jejímu rodu závazky. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Hobiti

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

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

poslouží jejich všímavost, nenápadnost a tichá chůze.

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

Typická hobití jména jsou:

Hobiti: Vilda Mokřivník, Bazimír Prstka, Zvonislav Kopáček, Civimír Dláto, Vítko Nožník, Jetelvěd Čepičář, Vincenc Trojník, Jiljí Oujezdský, Pankrác Zrzonoh

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

Usedlí hobiti

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

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

Potulní hobiti

Některý hobit se narodí s toulavou povahou, dalšímu jeho život najednou přijde prázdný a třetí nevydrží čekat, až drby přijdou k němu, a proto jim vyrazí vstříc. I když si typický hobit o toulání a životě na cestách myslí své, mezi jeho bratránky se pár neposedných najde. Jsou to poslové a zvědi, obchodníci na voze plném všeho od seker po barevná sklíčka, strážci hranic či potulní umělci. Možná nemají ten nejdelší krok, ale výdrž a houževnatost by jim leckdo mohl závidět, hbitost jim pomáhá v složitém terénu a jejich zvířata nenosí těžké jezdce. I tak netypičtí hobiti jsou ale přece jen v lecčems typičtí. Nesmírně rádi se na cestách potkávají s jinými pocestnými a vyměňují si zprávy a historky, případně cestují spolu ve větších skupinkách, než se jejich kroky zase rozejdou. Vždycky mají při ruce něco dobrého na zub nebo váček dýmkového koření.

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

Horda

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

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

Zvláštní schopnosti

Šestý smysl (Duše)

Když mu hrozí nějaká nepříjemnost, okamžitě pocítí neklid a zbystří.

Hráč může určit, že jeho postava, je-li bdělá, dokáže včas zareagovat na skryté nebezpečí, jako by měla alespoň podezření na jeho přítomnost. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Takový prcek! (Tělo, rychlá volba: Horda)

Je snadné jej podcenit, neboť bojuje zuřivěji, než by člověk od tak drobné rasy, jako jsou hobiti, čekal.

Když postava bojuje zblízka se soupeřem výrazně větším než je sama, získává do souboje 2 ***Výhody***.

Dobrá nálada (Duše, rychlá volba: Usedlí hobiti)

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

Při uzdravování svých ***Jizev*** na ***Duši*** stačí postavě vynaložit 4 ***Zdroje*** namísto obvyklých 5.

Tichošlápek (Duše, rychlá volba: Potulní hobiti)

Díky měkkému došlapu dokáže proklouznout kamkoliv zcela neslyšně.

Postava má *nadání* (2 ***manévry***) pro skrývání se, pokud při něm nemá na nohách boty a využije své lehké chůze.

Labužník (Duše)

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

S touto obsahovou pravomocí hráč může kdykoliv, kdy je to uvěřitelné, určit, že jeho postava má u sebe něco dobrého – placatku s vínem či kořalkou, hrst

dýmkového tabáku nebo třeba pytlíček rozinek, sušených hub či exotického koření. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Krollové

Silní a odolní hrdinové hromotluckého vzhledu s odvážným srdcem.

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

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

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

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

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

Většina krollů, kteří zavítají do cizích království, jsou vyděděnci a vyhnanci, které kmeny odvrhly a kteří se nyní živí jako žoldnéři nebo banditi. Často musejí prodávat sílu svých paží, aby zde vůbec přežili, a nemají se kam vrátit. Někteří členové kmenů sem přicházejí za obchodem nebo následují věštby, které sem vedou jejich kroky. Mohou být i poslední

přeživší z vyhlazeného kmene nebo pátrat po svých příbuzných, odvlečených otrokáři.

Typická krollí jména:

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

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

Hraniční krollové

Na pláních už odpradávna žijí krollí kmeny. Nestavějí si trvalá sídliště a nepřivlastňují si zemi, putují se svými stády nebo za lovnou zvěří, v zimě se stahují do skal, kde bouře nejsou tak prudké, a ve žhavém létě jdou za vodou. Spory uvnitř kmene řeší tradičně rituálním zápasem, a proto jsou obávanými zápasníky. Neznají písmo, ale domlouvají se pomocí symbolů. Zdobí se tetováním, jejich zbraně a štíty jsou pestře malované, před obřadem, lovem i bojem se s velikou vážností malují barvami. Z jednoho pohledu na svého protivníka poznají jeho původ, cíl výpravy i jeho slavná vítězství.

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

Divocí krollové

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

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

Spoutaní krollové

Když jsou pro někoho krollové jen zvířata, nemá problém je lovit, krotit a zapřahat. Krollové zajatí ve válkách či na otrokářských výpravách a jejich děti narozené v zajetí jsou jen majetkem, určeným k tomu, aby zakutý v okovech do roztrhání těla lámal kámen, po kolena ve vodě roztáčel pumpu a tahal těžká břemena. Připravení o své příbuzné, o svou čest, často i o svá jména, spoutaní krollové po nocích poslouchají vyprávění těch, které zajali jako dospělé, a sní o svobodě.

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

Zvláštní schopnosti

Netopýří sluch (Duše)

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

Postava s tímto neobvyklým smyslem dokáže zaslechnout i velmi tiché zvuky a orientovat se podle nich i ve tmě.

Zběsilost (Tělo, rychlá volba: Spoutaní krollové)

Bolest a chuť vlastní krve na rtech ho dokážou vybičovat k neskutečným výkonům, nad kterými rozum zůstává stát.

Zasadí-li si hrdina ***Jizvu*** na ***Těle***, získá vždy 1 ***Tělo*** navíc.

Odznaky hrdinství
(Vliv, rychlá volba: Hraniční krollové)

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

Postava má *nadání* (2 ***manévry***) pro zastrašování všech *rozumných* tvorů.

Zubří kůže (Tělo, rychlá volba: Divocí krollové)

Tuhá srst jej chrání lépe než prošívaná zbroj.

Postava má *přirozenou zbroj* (slevu 1 na ***vyčerpání***) proti tělesným zraněním.

Kořeny magie (Duše)

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

S touto obsahovou pravomocí může hráč určit a popsat vlastnost, okolí či chování přirozeného magického zřídla. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Rasy a kultury ve vašem světě

Pamatujte si, že právě pročítaná kniha je knihou pravidel, která můžete používat při odehrávání příběhů v mnoha různých světech, ať už si je vypůjčíte z knížek či filmů nebo si vymyslíte vlastní. Proto se nenechte popisy a podobou ras, které jsme vám představili, svazovat. Ve vaší hře vždycky budou jen ty rasy, které tam chcete, a budou se chovat tak, jak se to líbí vám. Texty uvedené u jednotlivých ras proto berte především jako inspiraci, jaké různé postavy se mohou vašimi světy potulovat. Když se vám nějaká z popsaných kultur nebo i celá rasa nebude líbit, klidně si ji upravte podle svého nebo rovnou škrtněte. A naopak – pokud toužíte po nějaké, která vám zde chybí, nebojte se si ji sami vymyslet a přidělte jí třeba některé ze zde popsaných zvláštních schopností ostatních ras.

ZÁKLADNÍ POVOLÁNÍ

Bojovník

Taran se ošíval ve vycpávané zbroji a širokými nozdrami, tak typickými pro krolly, vztekle vydechoval vzduch. Jednání se vlekla. Vladyka Volrad společně s elfem Arcuilem, jemuž dělal Taran pobočníka, se snažili přesvědčit obležené skřety, aby se jim vzdali. Na obou stranách byla znát únava a snaha jednání ukončit. Mezi vyslanci skřetů byla ale i trojice vychytralých goblinů, kteří se vykrucovali a chytračili. Zásob i šípů prý mají dost a pevnost neopustí bez boje. Začali dokonce drze pištět něco o „zárukách" a „nahrazení škod".

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

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

Rozzuřený kroll rozerval tkanici a přetáhl si prošívanici přes hlavu.

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

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

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

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

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

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

Pokud vaší postavu zocelily bitky a rvačky, pak zvolte jako jedno z prvních povolání *bojovníka*. Postavíte se do čela družiny, která se bude utkávat s nepřátelským houfem, a budete svým hrdinstvím a zkušenostmi chránit ostatní, jestliže je na cestě zaskočí dravá zvěř či záludní skřeti. Vyznáte se už ve zbrojích a zbraních a bez dechu budete naslouchat legendám o slavných válečnících, protože jeho snem je stát se jedním z nich.

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

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

Dovednosti

Běžný boj zblízka (Tělo)

» boj zblízka se zbraní i beze zbraně proti běžným protivníkům (zejména *lidem* a *zvířatům*), útoky, finty, obrany, kryty

» využívání zbraní a zbrojí, rozbíjení věcí, dveří apod. zbraněmi, sekání lan, krytí se štítem před šípy

» triky se zbraněmi (například vyhazování a chytání zbraně, rozsekávání šátků ve vzduchu, chytání hozených věnců na kopí)

Síla (Tělo)

» hrubá síla, vyrážení dveří, zdvihání břemen, tlačení, tažení a držení silou

Bojovnické znalosti (Duše)

» bájesloví, znalost legend o slavných bitvách, zbraních a válečnících

» znalost výzbroje, odhad druhu, kvality, ceny a nemagických schopností zbraně či zbroje, povědomí o výrobních postupech
» bojová taktika, schopnost orientace, manévrování a zaujetí výhodného postavení v bitce, příprava, provedení či odhalení léčky, držení formace

Sebedůvěra (Vliv)
» chvástání, vychvalování svých činů a schopností, získávání úcty a obdivu *lidí*, oceňování a ostouzení, umění pochválit či pohanět cizí výzbroj či bojové schopnosti, zastrašování *lidí*, zlomení morálky, zahnání na útěk

Zvláštní schopnosti

Cit pro zbraň (Tělo, rychlá volba: Úroveň 1)
Ten chlap to s tesákem umí, a nemám na mysli jen porcování masa, jestli mi rozumíte.
Hráč si vybere jeden druh zbraně pro boj zblízka (např. „kopí" nebo „meč"). Postava má *nadání* (2 ***manévry***) pro pěší i jízdní boj s tímto druhem zbraně proti jakémukoliv protivníkovi i pro jiné používání tohoto druhu zbraně.

Gladiátor (Tělo, rychlá volba: Úroveň 3)
Vybojoval už tolik duelů s lidmi i zvířaty, že přesně ví, jak se jim dostat na kobylku.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Běžném boji zblízka*.

Silák (Tělo)
Vyvrátí okované dveře z pantů a ani se při tom nezapotí.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Síle*.

Osobní strážce (Tělo, rychlá volba: Úroveň 4)
Svého zákazníka nebo přítele dostane živého a zdravého z jakéhokoliv nebezpečí.
Postava může tělesnými akcemi reagovat akcí z obrany nejen na akce vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na jakékoliv akce škodící jiné postavě nebo předmětu, které má v dosahu.

Kruhový sek (Tělo, rychlá volba: Úroveň 5)
Díky svému šermířskému umění dokáže naprášit celému oddílu.
Útočí-li postava v boji zblízka *plošně* nejvýše na sevřenou *hrstku* (tucet) cílů, může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Pádný úder (Tělo)

Ranou své zbraně prorazí
i pevnou zbroj nebo rozdrtí přilbu.

Proti tělesným útokům postavy poskytují zbroje o 1 menší slevu na ***vyčerpání***.

Hlava nehlava (Tělo)

V zápalu boje rozbije
soupeři o hlavu takřka cokoliv.

Postava může při boji zblízka zničit *nouzovou* zbraň, kterou používá, a získat tak 1 ***Zdroj***, jako by udělila ***Jizvu*** zbrani běžné kvality.

Rameno na rameno (Tělo)

Věrnému spolubojovníkovi dokáže
pomoci v útoku i krýt záda.

Postava může v boji zblízka i mimo svou akci pomoci jiné postavě s její akcí (např. vykrýt ránu, pomoci se zvednout na nohy, zapřít), pokud se nachází dostatečné blízko, a ***poskytnout*** jí pro tuto akci svoje ***Tělo*** (na zaplacení ***aktivace***, ***náročnosti***, ***manévrů*** nebo ***vyčerpání***).

Skald (Duše)

Zná příběhy o slavných hrdinech a bojovnících,
velkých bitvách i prastarých artefaktech.
A dokáže si z nich vzít poučení pro sebe.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Bojovnických znalostech*.

Skvělý taktik (Duše)

Jeho schopnost bleskově zhodnotit bojovou
situaci a v okamžiku se jí přizpůsobit
z něj činí obávaného protivníka.

Je-li postava přepadena, získává 1 ***Výhodu***.

Postava může, po dostatečně předchozí přípravě bojového plánu, používat v bitce zdarma ***přístupy*** k iniciativě, dokud jdou věci podle plánu.

Šampión (Vliv, rychlá volba: Úroveň 2)

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

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Sebedůvěře*.

Přečtení soupeře (Vliv)

Pozná, co může od svého protivníka čekat,
a ví, jak toho využít, často ještě dřív,
než se s ním střetne.

S touto obsahovou pravomocí může hráč stanovit, že budoucí soupeř jeho postavy má při boji zblízka určitou slabinu nebo nějakou oblíbenou taktiku, kterou ve střetu s jeho postavou využije. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Lovec

Pronásledovatelé jim byli v patách. Lesem se neslo štěkání psů a hrubé hlasy mužů. Štíhlá elfka se hnala vpřed jako chrt, až jí luk divoce poskakoval na rameni, ale trpaslík Skydde sípal a začínal zaostávat. Sívien se zastavila, a zatímco čekala na svého pomalejšího přítele, nasála nosem vzduch. Pomalu, rozvážně. Jako by vůbec nešlo o život.

„Tudy," ukázala, když ji Skydde doběhl. „Tím směrem je řeka."

Bez rozmýšlení proběhla hustým křoviskem a Skydde ji následoval. Pot mu stékal zpod přilby a štípal ho v očích jako ocet. Téměř do Sívien narazil, když se nečekaně zastavila.

Vyběhli na mlýnský dvůr. Před nimi stál vrčící vlkodav, který Skyddeho převyšoval o půl hlavy, a nebyl ani trochu uvázaný.

„Mlč a nehýbej se," řekla Sívien. Znělo to klidně. Jedině díky tónu toho hlasu se Skydde nevrhl rovnou zpátky do lesa. S hrůzou sledoval elfku, která roztáhla prázdné dlaně do stran, aby na ně pes viděl. Pak k němu pomalu vykročila. Zvířeti se zježila srst vzadu na krku a vrčení zesílilo. Sívien se zastavila. Chvíli se nedělo vůbec nic, jen zvenku bylo slyšet blížící se pronásledovatele. Vlkodav cenil zuby, Skydde se potil, korálky na elfčiných rukávech se pohupovaly.

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

Když se od něj Sívien odvrátila, Skydde ji už držel za paži a vlekl ji k nízkému plůtku na druhém konci dvora. Za ním už byla jen otevřená hladina řeky. Elfka beze slova ukázala pod kořeny jedné z blízkých vrb. Tam, skrytí v rákosí, naslouchali zvukům od mlýna. Převládaly mezi nimi zděšené mužské výkřiky, kňučení psů a hluboký štěkot vlkodava.

„Z nejhoršího jsme venku," usmála se Sívien na Skyddeho.

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

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

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

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

Dovednosti

Běžná střelba (Tělo)

» používání střelných zbraní od krátkého luku až po kuši proti běžným protivníkům (zejména *lidem* a *zvířatům*), střelba na terč, zručnost ve střelbě

Cestování (Tělo)

» pohyb v *divočině* - v pralese, v džungli, bažině, sněhu, brodění

» pohyb ve vodě, plavání a potápění, řízení loděk a vorů, pádlování

» vytrvalost, dlouhé pochody

Orientace v divočině (Duše)

» znalost zákonitostí prostředí *divočiny*, odhad správného směru, vyhýbání se nebezpečným místům a jevům

» ukrývání a odhalování osob a předmětů v *divočině*, tichý pohyb v *divočině*, stopování a matení stop

» taktika boje z dálky v *divočině*, volba vhodného místa, vyčkávání a setrvání ve vybrané pozici

Tábornictví (Duše)
» zálesáctví, táboření, práce s ohněm, stavba stanů a přístřešků, vaření
» výroba primitivních nástrojů (například pochodní, šípů, pazourků a oštěpů, jednoduchého oblečení z kůže, kostěných šperků)
» hledání potravy v *divočině* (například hledání vody, sběr hub, plodů, bylin, drobných živočichů a vajec)
» výroba, líčení, nalézání a zneškodňování *jednoduchých pastí* (například smyčky, oka, padající stromy a kameny), odhad jejich vlastností a zamýšleného účinku, kladení návnad na zvířata, příprava tenat na ptáky, vrší na ryby

Lovecké znalosti (Duše)
» zpracování *zvířecí* kořisti, braní *zvířecích* trofejí, znalost trhů s masem, kožešinami a trofejemi a jejich cen
» znalost *zvířat*, rozeznávání nepřirozeného chování, odhad charakteristiky a hranic *zvířat*

Ovlivňování zvířat (Vliv)
» odhad pocitů a úmyslů *zvířat*, ovlivňování jejich pocitů (od laskavosti až po přísnost), vyvolání pocitů (od klidu až po paniku), získání si důvěry
» zastrašování *zvířat*, zlomení sebedůvěry, zahnání na útěk, získání respektu
» vábení, napodobování hlasů *zvířat*, přilákání, přivolání *zvířat* v místě či okolí se vyskytujících
» ochočení, krocení, cvičení *zvířat* k následování povelů,
» velení *zvířatům*, ovládnutí ochočených *zvířat* prostřednictvím jednoduchých povelů, využívání *zvířat* ke stopování a jiným činnostem

Zvláštní schopnosti

Dobrá muška (Tělo, rychlá volba: Úroveň 1)
Se svou oblíbenou zbraní dokáže zasáhnout hned první ranou, jako by cíl jeho střelu přímo přitahoval.
Hráč si vybere jeden druh střelné zbraně (např. „luk“). Postava má *nadání* (2 ***manévry***) pro střelbu tímto druhem zbraně na jakýkoliv cíl.

Ostrostřelec (Tělo, rychlá volba: Úroveň 3)
Před jeho střelami není úniku. Najde si svou kořist v jakémkoliv úkrytu a ví, jak šípem spolehlivě zmrzačit zvíře nebo člověka.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Běžné střelbě*.

Déšť střel (Tělo, rychlá volba: Úroveň 5)
První šíp ještě sviští vzduchem a zkušená ruka již zakládá na tětivu druhý.
Střílí-li postava *plošně* nejvýše na sevřenou *hrstku* (tucet) cílů a má při tom dostatek dobře přístupné munice (například šípy zabodané před sebou v zemi), může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Zálesák (Duše, rychlá volba: úroveň 4)
V divočině je jako doma, vždycky ví, kde najít něco k snědku, a pozná, kde je vhodné složit na noc hlavu.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Tábornictví*.

Průzkumník (Duše)
V přírodním terénu se pohybuje tiše jako duch, vždycky najde správnou cestu a jeho ostrému zraku nic neunikne.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Orientaci v divočině*.

Průvodce (Duše)
Nejen že se v lese vyzná jako nikdo jiný, ale dokáže jím bezpečně provést i celou kupeckou karavanu.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Cestování*.

Postava může zdarma použít ***manévr*** *rozsáhle* při *Cestování* nebo *Orientaci v divočině* na společně putující družinu.

Lovčí (Duše)
Zvířata svého revíru zná jak nikdo jiný a úlovek dokáže zpracovat do posledního pírka.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Loveckých znalostech*.

Postava dokáže při odhadu *zvířete* určit i jeho zvláštní schopnosti. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Něco z ničeho (Duše)
Nepotřebuje železa ani oka z drátů, k vytvoření smrtící léčky mu stačí dobře vybraný klacek a nůž.
Postava dokáže vyrobit základ *jednoduché pasti* z *nouzových* ***Surovin***. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Postava dokáže při výrobě posilovat libovolné *pasti* s pomocí *nouzových* ***Surovin***. Za každou takto vloženou ***Surovinu*** zaplatí 1 ***Duši***.

Jedno oko otevřené (Duše)

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

Hráč může určit, že jeho postava dokáže během nekouzelného spánku reagovat na nebezpečí ohrožující ji nebo jiného člena družiny, jako by byla vzhůru. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Krotitel (Vliv, rychlá volba: úroveň 2)

I to nejvzpurnější zvíře zjihne pod jeho přísným pohledem či výhružným zamručením.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Ovlivňování zvířat*.

Cvičitel (Vliv)

Dejte mu pár dní a naučí panáčkovat i krokodýla.

Hráč může popsat, proč *zvířecí* pomocník jeho hrdiny má obsah své charakteristiky rozšířen o jednu dovednost, nebo má o jednu zvláštní schopnost více, než je pro obdobné bytosti obvyklé.

Postava může s pomocí dovednosti *Ovlivňování zvířat* dočasně poskytnout stejné zlepšení *zvířatům*, která nejsou jejími pomocníky, po dobu, kdy následují její velení. Postava musí danou dovednost nebo zvláštní schopnost sama ovládat.

Zaříkávač koní (Vliv)

Při průchodu vesnicí na něj nezaštěká jediný pes, ale jeho kůň pokope kohokoli, kdo na něj bez dovolení sáhne.

S touto obsahovou pravomocí může hráč stanovit, jakou povahu či náladu má nějaké neočarované *zvíře*. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Kejklíř

Trpaslík Lokkar stál v okně a močil dolů na dvůr.

„Skvělý plán, Bazi," prohlásil. „Jenom jsem z toho čekání pod postelí málem praskl."

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

„Byla to jediná možnost, pane Lokkare," řekl. „Víš sám, že jsme tenhle pokoj obrátili vzhůru nohama a úkryt s listinami jsme nenašli."

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

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

„Věřím," odtušil trpaslík. „Vzpomínám si, jak jsi ze mě kdysi vymámil dva haléře v převleku za žebráka."

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

„A to stačilo?"

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

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

„Myslíš prohnanost, pane Lokkare?" zamrkal hobit spiklenecky.

„Ješitnost, kejklíři," odtušil trpaslík suše. „Měl jsem na mysli ješitnost."

Povolání *kejklíře* si mohou do začátku zvolit děti ulice, které dokážou zapadnout mezi chátru a vykroutit se z každého nebezpečí. Že přitom nejednají vždy úplně poctivě, je pochopitelné. Ovládají nejrůznější triky a kejkle, od vykrádání kapes a falešné hry přes převleky až po šplhání po zdech. Jako nikdo jiný se dokážou orientovat ve městě, získávat informace a nalézat ukryté předměty. A nezaváhají ani chvíli, je-li třeba vrhnout po nepříteli skrytý nůž nebo kámen.

Kejklířství ale není jen obyčejná pouliční zloděj-ina. Takový hrdina je skutečný umělec ve svém oboru. Může být hvězdou komediantské tlupy, jezdeckým akrobatem, lidovým vypravěčem či trubadúrem, stejně jako proslaveným kapsářem. Poctiví měšťané

a rolníci mu sice často nadávají do taškářů, vandráků a komediantů, nazývají jej pobudou, chmatákem i povalečem, ale stejně se nakonec nechají okouzlit a zasmějí se jeho kouskům.

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

Dovednosti

Běžný vrh (Tělo)

» vrhání malými předměty a zbraněmi (od nože až po oštěp) a metání kamenů prakem proti běžným protivníkům (zejména *lidem* a *zvířatům*), zručnost s vrhacími zbraněmi, vrh na terč, žonglování

Pohyblivost (Tělo)

» akrobacie, běh, sprint, mrštnost, skoky a pády, úhyby, šplh a lezení, rovnováha, protahování se úzkými otvory, pohyb ve městě, jízda na koni či voze, držení se v sedle

Triky a kejkle (Duše)

» triky s drobnými předměty, falešná hra

» prošacování, ukrývání a odhalování věcí na těle nebo v oděvu, kapsářství

» práce s provazy, spoutání, vykroucení se z pout, znalost uzlů, výroba provazových překážek, mostů, žebříků

Orientace ve městě (Duše)

» znalost zákonitostí prostředí *města*, odhad správného směru, vyhýbání se nebezpečným místům a jevům

» ukrývání či odhalování osobu nebo předmětů ve *městě*, nenápadnost, zmizení v davu, tichý pohyb ve *městě*, plížení, sledování

» taktika boje z dálky ve *městě*, volba vhodného místa, vyčkávání a setrvání ve vybrané pozici

Charisma (Vliv)

» svádění, vyvolávání soucitu či dojetí, radosti a smíchu, smutku, lásky či nenávisti u *lidí*

» využívání *lidské* povahy, přilákání, přivolání *lidí* v místě či okolí se vyskytujících

Převleky a předstírání (Vliv)
» ukrývání vlastní totožnosti, převleky, přestrojování se, líčení a masky, napodobování cizího hlasu a mimiky

Umění (Vliv)
» hra na hudební nástroje, zpěv, přednes, tanec, herectví, verše, malování, sochařství, pobavení či citové pohnutí publika

Zvláštní schopnosti

Děsivá přesnost (Tělo, rychlá volba: Úroveň 1)
Pokud se jím vržená zbraň chvěje v trámu vedle vaší hlavy, buďte si jistí, že neminul. Bylo to varování.
Hráč si vybere jeden druh vrhací zbraně (např. „nůž" nebo „oštěp"). Postava má *nadání* (2 ***manévry***) pro vrhání tímto druhem zbraně na jakýkoliv cíl.

Akrobat (Tělo, rychlá volba: Úroveň 2)
Je skvělý jezdec i běžec a má-li kam uskočit, přelézt nebo kudy se protáhnout, pronásledovatelé jen těžko dokážou udržet krok.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Pohyblivosti*.

Vrhač (Tělo, rychlá volba: Úroveň 3)
Zabíjel na dálku už tolikrát, že předvídá každý pohyb i úmysl své kořisti.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Běžném vrhu*.

Plášť (Tělo)
Oděv dobře zvolený k dané příležitosti může být zbraní. V jeho podání doslova.
Když postava bojuje, může jednou svou rukou používat pláště, ubrusy, závěsy, deky a podobně, jako by to byl *štít*.

Smršť dýk (Tělo, rychlá volba: Úroveň 4)
„A pak se roztrhlo nebe a začalo pršet kamení."
Vrhá-li postava *plošně* nejvýše na sevřenou *hrstku* (tucet) cílů a má při tom dostatek dobře přístupné munice (například vrhací nože v pouzdrech na předloktích nebo připravené kameny na zemi před sebou), může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Zloděj (Duše)
Vyhodit kotvičku na hradební zeď je pro něj stejně snadné jako odříznout něčí váček nebo vytáhnout eso z rukávu.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Tricích a kejklích*,

Špeh (Duše)
Přesně ví, kde je možné se ve městě či na vsi schovat a kde naopak hledat to, co mělo uniknout jeho zvědavému zraku.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Orientaci ve městě*.

Talent (Vliv)
Když hrábne do strun, čas se zastaví a nejedno srdce pookřeje.
Hráč si vybere jeden druh hudebního nástroje nebo jiné umělecké pomůcky (např. „maska", „taneční úbor"). Postava má *nadání* (2 ***manévry***) pro *Umění* s použitím tohoto druhu pomůcky.

Psí oči (Vliv)
Když chce, je ztělesněním nevinnosti a bezbrannosti, čehož umí řádně využít.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Charismatu* a *Převlecích a předstírání*.

Komediant (Vliv)
Když vystupuje, může mu za zády přecházet karavana velbloudů a nikdo si jí ani nevšimne.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Umění*.

Snaží-li se postava *plošně* získat pozornost okolí pomocí *Umění*, může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Změna tváře (Vliv, rychlá volba: Úroveň 5)
Nepotřebuje převleky ani líčidla. Prostě jen svraští obličej, rozcuchá si vlasy, shrbí se nebo napodobí záškuby šílence tak dovedně, že jej ani přátelé nepoznají.
Postava se s použitím *Převleků a předstírání* dokáže vydávat za někoho jiného (například za stařenu nebo žebráka), ačkoliv neměla dost času nebo prostředky k tomu, aby se nalíčila nebo použila převlek. Nemůže se však tímto způsobem vydávat za nějakou určitou existující osobu. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Skrytá kapsa (Tělo)

Nikdo neví, jak to dělá, ale nějakou tu drobnost je schopen pronést kamkoliv, i kdyby ho u vchodu šacovali.

S touto obsahovou pravomocí může hráč určit, že jeho postava má u sebe jeden malý předmět ze svého vybavení do velikosti dlaně, a to i poté, co byla prohledána. (***Aktivace*** 1 ***Tělo***)

Mastičkář

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

Vrcha se skláněl nad ležícím zajatcem a díval se mu upřeně do očí. Jeho kroužková košile skřípala, jak se nadechoval po rychlém běhu, a celý páchl potem, kůží a olejem. Kostivít dřepěl u zajatcovy zlomené nohy a sledoval mohutného zbrojnoše s údělem. Věděl ale, že jeho úkolem není soudit Vrchovy činy.„Zkusíme to ještě jednou," pronesl klečící ozbrojenec a otřel si zpocené čelo. „Kam vaši lidé odvlekli Mrzenovy děti?"

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

Vrcha se odvrátil a pokynul Kostivítovi. Jeho výraz byl nesmlouvavý. Kostivít věděl, že zbrojnoš je věrný jako pes a miluje děti svého pána. Vrcha nesnesl představu, že by chlapci a oběma holčičkám někdo ublížil. Zajatcova zatvrzelost ho očividně přiváděla k zuřivosti.Kostivít zaváhal. Jenže věděl, že s každým dalším okamžikem jim uniká šance na záchranu dětí. A stejně jako Vrcha tušil, že psancům nejde o výkupné, ale o to, aby se rytíři Mrzenovi pomstili. Vzal proto opatrně zajatcovu zraněnou nohu do dlaní a jemně s ní pohnul. Muž vykřikl bolestí. Kostivít chtěl končetinu položit zpět, ale Vrcha odmítavě zavrtěl hlavou. Felčar sevřel ústa, ale poslechl. Tentokrát se rukou dotkl přímo otevřené rány a zakýval několika roztříštěnými kůstkami. Zajatý zavyl jako pes, když si spálí čumák o kamna. A kvílel pořád dál.

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

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

Ze vzpomínky ho vytrhl Vrchův hlas.

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

S povoláním *mastičkáře* začínají hru postavy, které doposud pečovaly o blaho lidí kolem. Učili se léčit nemoci a ošetřovat zranění z boje, ale i připravovat a rozpoznávat jedy a oslabovat jejich účinky. Vyznají se v léčivých mastech a v případě potřeby namíchají stejně dobře uspávadlo jako posilující nápoj. A protože často hovořili s lidmi, dobře znají jejich bolesti i slabosti a vědí, jakou cenu jsou ochotní v těžkých chvílích zaplatit, jsou i skvělými vyjednavači.

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

Tito léčitelé a ranhojiči někdy z donucení vyrážejí na cesty, protože prchají před nespokojenými pacienty, kteří jim kladou za vinu zhoršení svého stavu. Jindy zase shánějí vzácné ingredience do svých medicín nebo pátrají z pověření svého pána či kmene po neobvyklých léčebných postupech.

Dovednosti

Odolnost a výdrž (Tělo)

» odolávání strastem, zimě, žáru, hladu, žízni, nemocem, otravám, popáleninám, poleptání, bolesti, alkoholu, jedům a omamným látkám

Ošetřování lidského těla (Duše)

» nacházení příčin a projevů nemocí, postřehnutí známek působení *jedů* a *omamných látek*, ohledávání mrtvol

» léčení *lidského* těla, zranění, nemocí a otrav, napravování kostí, oživovací zákroky, péče o nemocné, podávání *mastí*, znalost dávkování a vedlejších účinků

» mučení, vypalování cejchů, udržování při životě či vědomí

» lazebnictví, trhání zubů, stříhání a holení, tetování, braní *lidských* trofejí, sběr skalpů, uší apod., výroba paruk

Masti a běžné jedy (Duše)

» mastičkářské znalosti, obecný odhad všech *lektvarů* a *jedů*, odhad vlastností a účinků *běžného jedu* či *masti* podle zbarvení, čichem nebo chutí, zjišťování nebo maskování přítomnosti libolného *jedu* v jídle či nápoji

» obecná znalost kovů a kamenů, bylinkářství, tělesných šťáv a částí těl, výroba *mastí*, léků, dlah a přípravků k otupení bolesti, pomáhajících s uzdravováním těla *lidí* a *zvířat*

» výroba a podávání *běžných jedů* působících na *lidi* a *zvířata*

» výroba a podávání *běžných protijedů*, látek potlačujících účinky otravy *běžným jedem*

Znalost lidí (Duše)

» odhad vlastností a dovedností běžných *lidí*, znalost *lidských* druhů, ras, typů a povah, znalost chování, obecný odhad neobvyklých *lidí*

Vyjednávání s lidmi (Vliv)

» vyjednávání s *lidmi*, odhad motivací a názorů, přesvědčování, argumentace, slovíčkaření, přímé ovlivňování názorů, křížové výslechy

Zvláštní schopnosti

Dryjáčník (Duše, rychlá volba: Úroveň 2)

Jedy, které vyrábí, porážejí protivníky spolehliveji než ostrá dýka, uspávadla uspávají rychleji než rána do zátylku.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Mastech a běžných jedech*.

Ranhojič (Duše)

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

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Ošetřování lidského těla*.

Čtení v duši (Duše)

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

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) ve *Znalosti lidí*.

Postava dokáže společně s odhadem určitého *člověka* zároveň zjistit i jeho zvláštní schopnosti. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Umění improvizace (Duše)

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

Postava dokáže vyrobit základ *běžného jedu* s použitím *nouzových* ***Surovin***. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Postava dokáže při výrobě posilovat libovolné *jedy* a *protijedy* s pomocí *nouzových* ***Surovin***. Za každou takto vloženou ***Surovin*** zaplatí 1 ***Duši***.

Neobvyklé jedy (Duše, rychlá volba: Úroveň 3)

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

Postava dokáže vyrobit posílený *rychlý jed*, který se spustí *okamžitě*. (***Aktivace*** 1 ***Surovina***)

Postava také dokáže vyrobit posílený *dvousložkový jed*, který zůstane v těle oběti a spustí se teprve poté, co oběť pozře jiný pokrm či nápoj. Nespuštěný jed zůstane v těle *velmi dlouho* (***Aktivace*** 1 ***Surovina***)

Postava dokáže vyrobit posílený *velmi dlouho* působící *jed*. Musí přitom určit nějakou přirozenou činnost (pobyt na slunci, koupání ve studené vodě, dieta, ...), která účinky jedu potlačí. (***Aktivace*** 3 ***Suroviny***)

Vyjednavač (Vliv, rychlá volba: Úroveň 1)

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

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) ve *Vyjednávání s lidmi*.

Působivý řečník (Vliv)

Když promluví, všichni u stolu ztichnou...

Jedná-li postava *plošně* nejvýše se sevřenou *hrstkou* (tuctem) cílů, může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Kluzký jako úhoř (Vliv)

„Pěkně jeden po druhém, pánové!"

Pokud postava v kole jedná s více protivníky, může jedenkrát za kolo zdarma použít ***manévr*** *obrana*.

Ostrý jazyk (Vliv, rychlá volba: Úroveň 4)

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

Postava může akcemi spadajícími pod vliv reagovat pomocí akce z obrany nejen na akce vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na jakékoliv akce škodící jiné postavě, která se nachází v doslechu.

Moudrý rádce (Vliv)

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

Postava může při jednání i mimo svou akci pomoci jiné postavě s její akcí (např. napovědět, povzbudit, odlákat pozornost), pokud se nachází v doslechu, a ***poskytnout*** jí pro tuto akci svůj ***Vliv*** (na zaplacení ***aktivace***, ***náročnosti***, ***manévrů*** nebo ***vyčerpání***).

Hojivý dotek (Vliv)

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

Jizvy na ***Těle*** dokáže léčit, jako by síla magického okamžiku byla o 1 vyšší. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Lazebník (Vliv)

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

S touto obsahovou pravomocí může hráč stanovit, že o určité postavě koluje mezi lidmi nějaká fáma nebo pomluva. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Zaříkávač

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

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

Kostivít se vyřítil z křoví s mečem v rukou a snažil se přitáhnout na sebe obrovu pozornost. Jasen v téže chvíli vyskubl ze záňadří kus pláténka. V něm byla obrova srst – to jediné, co zůstalo sevřeno v železech, do kterých bestie v noci vběhla, když odnášela pryč ukradenou ovci. Jasen pak smísil tuhé chlupy s dřevěnými třískami, rozdrtil směs kamenem a promyl tekoucí vodou, zaklínaje se při tom živly, z nichž je složen svět. Pokud ale chomáč patřil ukradené ovci, mohl si u toho stejně dobře prozpěvovat ukolébavku.

Se zatajeným dechem teď vztáhl ruku před sebe, zašeptal zaklínadlo a pevně pláténko sevřel. Nestalo se nic. Obr se ohnal nohou po Kostivítovi, zaryčel a

zvedl z trávy kyj. Jasen zvýšil hlas a ruku sevřel tak, že z váčku vycedil trochu vody. S úlevou sledoval, jak se stojící obr sípavě a marně pokouší nadechnout. To už k němu přiskočil Amras a pokusil se mu vrazit dýku do podkolenní jamky. Obluda ho však srazila na zem a rozkročila se nad ním.

Jasen divoce zamával rukou svírající plátěnko nad hlavou a vykřikl: „Kéž se ti slabostí podlamují kolena a země se ti pod nohama chvěje!" Obr zmateně zavrávoral a Amras zpod něj vystartoval jako zajíc. Zaříkávač rozpřáhl ruce, zadeklamoval pokračování kletby a srazil pěsti k sobě. Mohutné tělo se otřáslo neviditelným nárazem a bestie zavyla bolestí. Obr se levou rukou chytil za hrudník, zatímco pravou se takřka poslepu rozháněl kolem sebe. Když k němu Amras přiskočil a jedním švihem mu přeťal šlachy pod koleny, Jasen ucítil slabost v břiše a o dvě nadechnutí později už se poroučel k zemi.

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

„Vstávej, zaříkávači," pronesl, „zase jsi jednou přišel o to nejlepší."

Vydal-li se váš hrdina cestou magie nebo se zcela oddal víře, budeme mít nejspíše několik úrovní *zaříkávače*. Bude ovládat obory tajemna a nadpřirozena. Vyzná se v historii, ve starobylých jazycích a v legendách o zázračných místech a artefaktech. Vycítí nadpřirozené síly, když se s nimi setká, a bude vědět, jak hovořit s netvory, strašidly či nemrtvými tak, aby je nevydráždil a získal od nich, co potřebuje. Dokáže sesílat kletby a požehnání, črtat magické obrazce a symboly a využívat sílu rituálních předmětů, ať už půjde o kouzelnickou hůl nebo o přívěšek náboženského řádu.

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

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

Dovednosti

Učenost (Duše)

» vzdělání, čtení a psaní, cizí jazyky, znalost starých jazyků a písem, cestovatelské znalosti, čtení map a místopis, historie a pověsti, pověry a přísloví, hádanky a hry

Znalost nadpřirozena (Duše)

» okultní a náboženské vědomosti, orientace v různých náboženstvích a systémech magie, obecná znalost kouzelnických rituálů a prastarých jazyků, náboženských symbolů, obřadů a obětin, obecná znalost *ochranných obrazců*, rozpoznání nadpřirozena, nacházení magických zřídel a svatyní a míst výskytu nadpřirozených sil, obecná znalost nadpřirozených bytostí a odhad jejich síly, zkazky o jejich zvycích a chování

» výroba *rituálních předmětů* (např. přívěšek náboženského řádu, kouzelnická hůl), vkládání magické síly do nich, lámání *rituálních předmětů*

Ošetřování lidské duše (Duše)

» ošetřování duše *lidí*, rozeznávání duševních chorob, nacházení příčin nemocí, duševních útrap a odhalení známek šoku, zklidnění, dodání naděje, vytržení z letargie, léčba duševních chorob a ztráty duševních schopností, podávání *odvarů*

Vůle (Duše)

» síla vůle, psychická odolnost, nezlomnost a nepoddajnost

Zaříkání (Vliv)

» prokletí (vyvolá ochromení nebo jiné omezení), požehnání (zajistí posílení nebo jiné ulehčení) působící na *lidi* nebo *zvířata*

» lámání prokletí a požehnání

» zaklínání míst a věcí *ochranným obrazcem* pro *Zaříkání* (Znakem Oka), znalost a lámání *ochranných obrazců* pro *Zaříkání*

Vyjednávání s nadpřirozenem (Vliv)

» přilákání *rozumných* nadpřirozených bytostí, přivolání bytosti v místě či okolí se vyskytující, přesvědčování *rozumných* nadpřirozených bytostí, argumentace a slovíčkaření, odhad motivací a úmyslů, přímé ovlivňování názorů, křížové výslechy, hovory vedené v hádankách či s posunutým významem

Zvláštní schopnosti

Knihomol (Duše)

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

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Učenosti* a *Znalosti nadpřirozena*.

Síla osobnosti (Duše)

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

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Ošetřování lidské duše*.

Jizvy na ***Duši*** dokáže léčit, jako by síla magického okamžiku byla o 1 vyšší. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Bystrost (Duše, rychlá volba: úroveň 4)

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

Postava může duševními akcemi reagovat pomocí akce z obrany nejen na akce vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na jakékoliv akce škodící jiné postavě nebo předmětu, který se nachází v dohledu.

Dar tvoření (Duše, rychlá volba: 3 úroveň)

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

Postava dokáže ukládat do svého *rituálního předmětu* i *nouzové* ***Suroviny***, zdarma.

Postava dokáže vyrábět *ochranné obrazce* z *nouzových* ***Surovin***. Za každou takto vloženou ***Surovinu*** zaplatí 1 ***Duši***.

Zřící stráže (Duše)

I když je ze svého domu na míle daleko, jako by vám hleděl přes rameno.

Postava s tímto zvláštním smyslem dokáže při narušení libovolného svého *ochranného obrazce* vnímat (slyšet, vidět a cítit) jeho okolí, jako by se na místě sama nacházela.

Čarovné stráže (Duše)

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

Postava dokáže libovolný *ochranný obrazec* vyrobit jako posílený *chytrý ochranný obrazec*, který se ne-

aktivuje, je-li splněná podmínka vyslovená při jeho výrobě – například pokud se předmětu dotkne určitá osoba nebo pokud někdo při vstupu do kruhu vyřkne stanovené heslo. (***Aktivace*** 1 ***Surovina)***

Postava také dokáže libovolný *ochranný obrazec* vyrobit jako posílený *trvalý ochranný obrazec*, který je spoutaný s místem či předmětem *velmi dlouho*. (***Aktivace*** 3 ***Suroviny***)

Pán symbolů (Duše)

Svou vůlí dokáže spoutat mnoho míst současně, a tak když překonáte jednoho jeho strážce, za rohem může číhat další, ještě mocnější.

Postava dokáže udržet spojení s více než jedním *ochranným obrazcem*. Každé již udržované spojení s *ochranným obrazcem* zvyšuje ***náročnost*** tvoření dalšího *ochranného obrazce* o 1.

Nikdy ale nemůže udržovat spojení s více než jedním *trvalým ochranným obrazcem.*

Divoký talent (Vliv, rychlá volba: Úroveň 1)

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

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Zaříkání.*

Povolávač (Vliv, rychlá volba: úroveň 2)

S divoženkami a hejkaly si povídá, jako by byli odjakživa kamarádi.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) ve *Vyjednávání s nadpřirozenem.*

Modlitby a uříknutí (Vliv, rychlá volba: Úroveň 5)

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

Postava dokáže seslat posílené *Zaříkání* (požehnání nebo prokletí), které bude působit *dlouho*. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Postava také dokáže seslat posílené prokletí (nikoliv však požehnání), jehož účinky přetrvají *velmi dlouho*, musí však obsahovat splnitelnou podmínku, jejíž naplnění ji zlomí, například „dokud nepohostíš neznámého pocestného“. (***Aktivace*** 3 ***Vlivy***)

Mystický kruh (Vliv)

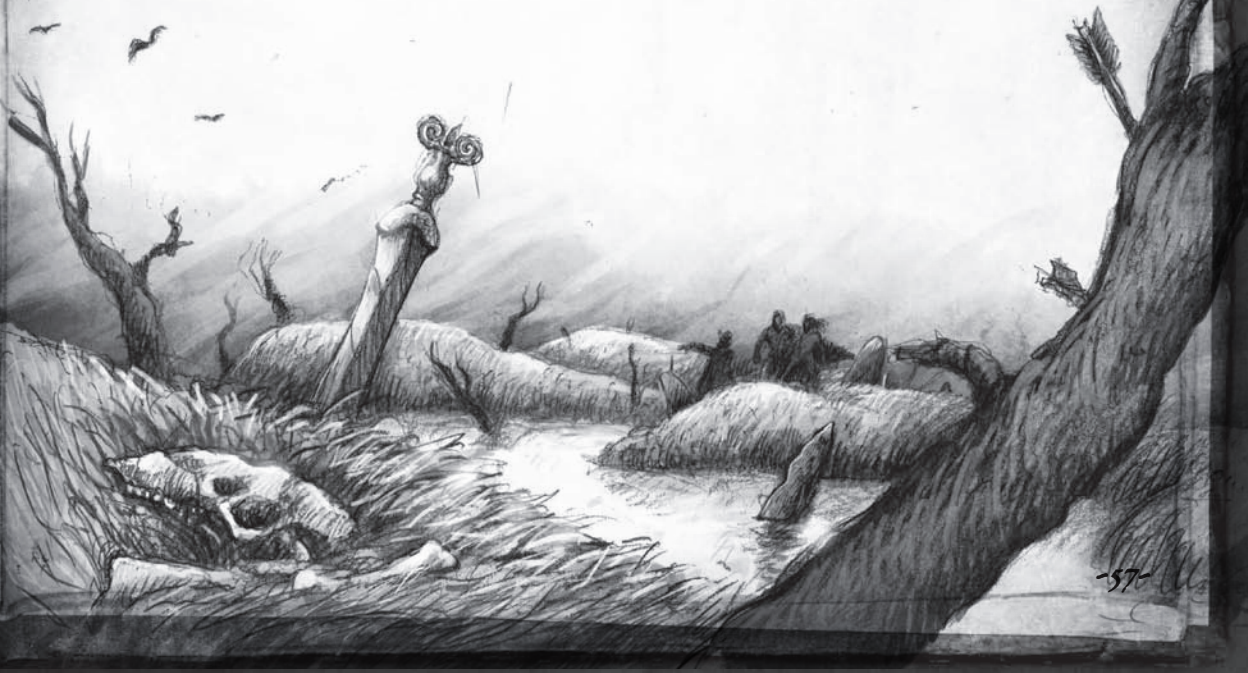
Mocným obřadem či rituálem mohou zaříkávači spojit své síly a dosáhnout zázraku.

Postava může i mimo svou akci pomoci jiné postavě provádějící nějaký druh magie, připojí-li se k jejímu rituálu, a ***poskytnout*** jí pro tuto akci odpovídající ***Zdroje*** (na zaplacení ***aktivace***, ***náročnosti***, ***manévrů*** nebo ***vyčerpání***).

Věže a chrámy (Vliv)

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

S touto obsahovou pravomocí může hráč stanovit, že určitá bytost je členem stejného okultního, náboženského či magického spolku jako jeho postava. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)



POKROČILÁ POVOLÁNÍ

Válečník

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

„Skydde, vydrž! Sívien, Těchane – teď!"

Skřeti obklopující ramenatého trpaslíka zaváhali. Než se ale stačili rozhlédnout, vyskočila z křoví za jejich zády elfka s obličejem pomalovaným rudou a černou barvou a zasypala je střelami ze svého luku. Z druhé strany mezi ně tiše jako jestřáb vpadl zbojník a začal rozdávat rány přes záda tesákem i hrotem svého puklíře. Jezdec zaklapl hledí přilby, sklonil kopí a pobídl svého koně ostruhami vpřed, aby dokonal dílo zkázy.

Základní povolání: *Bojovník + Kejklíř*

Válečník byl odkojen pouličními střety i bitevní vřavou a jeho údělem či řemeslem je válka. Může jít o mladého rytíře plného ideálů, stejně jako o zkušeného žoldnéře, který dává svůj meč k dispozici tomu, kdo právě lépe platí. Bojuje-li, jeho síla a um se zbraněmi se snoubí s mrštností a obratností. Není ovšem možné na něj pohlížet jako na bezduchého zabijáka.

Ať už pocty a věhlas doprovázející jeho činy vyhledává nebo jimi opovrhuje, jeho cesta jej zavádí mezi rytíře a vyšší šlechtu. A tak ho život naučil své schopnosti zastrašit protivníka či poblouznit srdce venkovské dívky přetavit v imponující jednání, kterým si ve vyšší společnosti získává jméno a obdiv.

Jeho nejcennější majetek často tvoří jezdecké kopí, meč a válečný oř – kůň speciálně cvičený do bitvy, který se nesplaší při prvním zařinčení mečů nebo svištění šípů. Bývá také obvyklé, že válečníka všude provází věrný panoš či zbrojnoš, někdy dokonce i celá skupina žoldnéřů.

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

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

Příklady postav

Haken, jezdec na vrrkovi

*(**Bojovník 5**, **Kejklíř 1**, Lovec 3, **Válečník 3**, Hraničář 2)*

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

Rytíř Ulrich ze Smolna

*(**Bojovník 3**, **Kejklíř 4**, Lovec 1, Mastičkář 1, **Válečník 2**)*

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

Drancířka Kristěna, zvaná Smrtka Kris

*(**Bojovnice 2**, **Kejklířka 5**, Zaříkávačka 2, **Válečnice 3**, Mágyně 1)*

Kristěnu stále budí ze snů vzpomínky na dětství, kdy lovila v ulicích krysy a kradla trhovcům chleba. Udělá cokoliv, aby se chudoba nevrátila. Naštěstí ji přijal do svého houfu starý vojenský drancovník,

když díky své mrštnosti a lstivosti porazila v zápase nejsilnějšího z jeho mužů. Později opustila vojsko a nyní si vydělává na živobytí dobrodružstvím. Sama však bojuje málo – špinavou práci ráda přenechává svým dvěma pomocníkům, Hroznatovi a Gněvovi. Oba žoldnéři neustále soupeří o její přízeň a ona je v tom šikovně podporuje, i s pomocí trošky nadpřirozených sil.

Dovednosti

Jízdní boj zblízka (Tělo)

» využívání *jízdního zvířete*, *netvora* nebo vozu k boji (údery kopyt, kousání, nájezd na soupeře, cval podél řady nepřátel)

» udržení jízdní formace či rozestupu

Kovářství (Tělo)

» práce se železem, okování kopyt, výroba a opravy železných nástrojů, základy zbrojířství, opravy poškozených zbrojí a zbraní

Válečnické znalosti (Duše)

» organizace, plánování bitev, nalezení či úprava vhodného bojiště, bitevní taktika, orientace v bitvě

» odhad cílů a postupu nepřátelské strany, odhad oddílů, jejich vlastností, dovedností, morálky, zkušeností, výzbroje, výcviku

» znalost a odhad válečných strojů, jejich konstrukce a používání

» znalost etikety, heraldika, zvyklosti a práva

Jednání s vyšší společností (Vliv)

» diplomacie a jednání způsoby vyšší společnosti, přesvědčování a přímé ovlivňování názorů a pocitů šlechticů a boháčů, navazování známostí mezi smetánkou, udržování si dobrého jména, vychvalování svých panství a titulů, odhad motivací a cílů vysoce postavených osob

» zastrašování, vyjednávání a ovlivňování pocitů z pozice vysokého postavení, pohrůžky upadnutím v nemilost či zatčením, získávání popularity a slávy štědrostí a velkorysostí

Působení ve vyšší společnosti (vyhrazené, Vliv)

» budování a používání sítí ve vyšší společnosti, využívání kontaktů k přístupu na jinak uzavřená místa a k jinak nedosažitelným osobám nebo informacím, ovlivňování soudů

» zjišťování informací prostřednictvím panošů, heroldů, pobočníků a manželek šlechticů, dvorních dam, panských či vladařských úředníků, a šíření informací mezi nimi
» vyvíjení nátlaku pomocí mocných spojenců, využívání přízně vojenských velitelů, rychtářů, kastelánů, šlechticů, soudců a dalších vlivných osob, prosazování nebo ohýbání práva

Vedení lidí v boji (Vliv)

» velení *lidem* v bojových situacích, upevňování oddanosti a morálky, vydávání rozkazů, udržení sestavy a dohodnutého plánu
» získávání a výcvik vojáků, verbování, přesvědčování *lidí* k boji, výcvik v souhře a disciplíně

Zvláštní schopnosti

Bohatýr (Tělo)

Na svém hřebci rozráží řady nepřátel,
jako když příď lodi krájí příboj.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) a zároveň *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Jízdní boj zblízka*.

Šermíř (Tělo)

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

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Běžný boj zblízka* a *Pohyblivost* v bojových situacích.

Válečný tanečník (Tělo)

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

Když postava čelí v boji zblízka více než jednomu tvorovi, může jedenkrát za kolo použít ***manévr*** *obrana* zdarma.

Veterán (Duše)

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

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) ve *Válečnických znalostech* a *Kovářství*.

Postava zároveň *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Bojovnické znalosti* a *Válečnické znalosti*, uplatní-li proti nepříteli znalosti získané v dřívějších bojích s obdobnými protivníky.

Urozený (Vliv)

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

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) jednání, pokud při něm využívá autority plynoucí z postavení, např. titulu, panství, hodnosti a podobně.

Velitel (Vliv)

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

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Vedení lidí v boji*, velí-li těm, kteří ji uznají jako svého velitele.

Kavalír (Vliv)

Při pohledu na jeho postavu vzpřímenou
v sedle se podlamují kolena okouzleným
ženám i vystrašeným skřetům.

Sedí-li v sedle, může postava při *Sebedůvěře* a *Charismatu* používat zdarma ***manévr*** *rozsáhle*.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Sebedůvěru*, *Charisma* a *Umění* využije-li v akci svého jízdního tvora či postavení v sedle.

Hrdinský duch (Vliv)

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

Pomocníci postavy mají přirozenou ochranu (slevu 1 na ***vyčerpání***) proti zastrašování a psychickému nátlaku, nachází-li se postava poblíž.

Vůdcovské charisma (Vliv)

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

Z každé ***Jizvy*** na ***Poutu*** získává jakýkoliv pomocník postavy vždy 1 ***Pouto*** navíc.

Popularita (Vliv)

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

Když postava čelí jednání, které jí škodí, může její *lidský* pomocník reagovat akcí z obrany i pokud není sám ohrožen, nachází-li se v doslechu.

Bojový výcvik (Vliv)

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

Hráč může popsat, proč *rozumný* tvor, který je pomocníkem jeho hrdiny, má obsah své charakteristiky rozšířen o jednu bojovou dovednost, nebo má o jednu bojovou zvláštní schopnost více, než je pro obdobné bytosti obvyklé, i pokud hrdina tuto dovednost nebo zvláštní schopnost sám neovládá.

Postava může pomocí *Vedení lidí v boji* dočasně poskytnout stejné zlepšení *rozumným* tvorům, kteří nejsou jejími pomocníky, po dobu, kdy jdou do boje pod jejím velením. Postava musí danou dovednost nebo zvláštní schopnost sama ovládat.

Slavné jméno (Vliv)

Hrdinovy činy jsou známé v širém okolí, jeho pověst ho předchází a lidé si o něm vyprávějí u táborových ohňů.

S touto obsahovou pravomocí může hráč stanovit při setkání či konfliktu s jiným *rozumným* tvorem, že tento zná činy jeho postavy z vyprávění, a popíše, o jaké činy jde. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Hraničář

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

„Takovou strašnou věc musel udělat nějaký drak.“

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

„Najdeme ji a ulovíme?“

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

Základní povolání: *Bojovník + Lovec*

Tam, kde končí zúrodněná půda, začíná nekonečné moře lesů a horské pustiny plné hrůz. Číhají v nich netvoři a příšery, přicházejí odtud obři lidožrouti a hordy skřetů. Proto je třeba opevňovat lidské osady palisádami z kůlů a před ně nastražit jámy a příkopy. Hrdinové zocelení touto drsnou krajinou, připravení svými luky a meči bránit země lidí, se učí dovednostem *hraničářů*.

Jejich denním chlebem je poznat slabá místa netvorů a bestií, vědí, z čeho mají strach a jak je lze přelstít nebo porazit v přímém boji. Učí se získávat z jejich těl trofeje, které pak prodávají alchymistům a čarodějům. Zkušenosti z bojů i znalosti zvířecí říše zužitkovávají k tomu, aby dokázali netvory lapnout a zkrotit – ať už kvůli prodejům do zvěřinců bohatých šlechticů, nebo protože jim tito ochočení tvorové na cestách slouží jako společníci.

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

Příklady postav

Šimon Drakobijce

*(**Bojovník 5**, Kejklíř 3, **Lovec 1**, Mastičkář 1, **Hraničář 3**, Vědmák 1)*

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

Poutnice Vlkava

*(**Bojovnice 3**, **Lovkyně 4**, **Hraničářka 1**)*

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

Lučištník Ulgun

*(**Bojovník 2**, **Lovec 5**, Mastičkář 1, **Hraničář 3**, Šaman 1)*

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

Dovednosti

Boj proti netvorům (Tělo)

» využívání slabin *netvorů*, schopnost zasadit jim vážné, vyřazující či smrtící zranění zblízka i z dálky, předvídání útoků a pohybů *netvorů*

Hraničářské znalosti (Duše)

» znalost *netvorů*, jejich zvláštností a chování, odhad jejich dovedností a hranic

» odhad, získání a úprava trofejí a cenných částí či substancí z těl *netvorů*

Tesařina (Duše)

» práce se dřevem, znalost dřev, nástrojů a postupů, použití klihů, lepidel a mořidel

» výroba a opravy střelných zbraní, dřevěných staveb, příkopů, záseků, palisád, zátarasů, vozů, saní, povozů a plavidel

Ovlivňování netvorů (Vliv)

» odhad pocitů a úmyslů *netvorů*, ovlivňování jejich pocitů (od laskavosti až po přísnost), vyvolání pocitů (od klidu až po paniku), získání si důvěry

» zastrašování *netvorů*, zlomení sebedůvěry, zahnání na útěk, získání respektu

» vábení, napodobování hlasů *netvorů*, přilákání, přivolání *netvorů* v místě či okolí se vyskytujících

Vedení primitivních netvorů (vyhrazené, Vliv)

» ochočení, krocení, cvičení *primitivních netvorů* k následování povelů

» velení *primitivním netvorům*, ovládnutí ochočených *primitivních netvorů* prostřednictvím jednoduchých

povelů, využívání k jízdě, letu, stopování a jiným činnostem

Zvláštní schopnosti

Drakobijce (Tělo)

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

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Boj proti netvorům*.

Berserk (Tělo)

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

Náročnost způsobená ***Jizvami*** na ***Těle*** je pro postavu o 1 nižší než obvykle.

Strážce hranic (Duše)

Je ochráncem i hrází proti nebezpečí přicházejícímu z divočiny.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Tesařině*.

Postava dále *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Tesařinu* a *Tábornictví*.

Divý muž (Duše)

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

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) akce směřující k překvapivému přepadení nepřátel v *divočině*, jako například přípravu léček, líčení *pastí*, střelbu ze zálohy, plížení do zad nebo ukrývání sebe i svých spojenců, a dokáže v *divočině* vyrábět *jednoduché pasti* posílené pokročilými ***manévry***.

Znalec netvorů (Duše)

Abys byl dobrým lovcem, musíš se stát tím, co lovíš.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Hraničářských znalostech*.

Postava dokáže při odhadu *netvora* určit i jeho zvláštní schopnosti. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Jazyk poutníků (Duše)

Rychle pochytí základy většiny jazyků a zbytek odgestikuluje.

Postava s tímto neobvyklým smyslem dokáže zhruba odhadnout, co jí jiní tvorové říkají cizím či neznámým jazykem, a sdělit jim jednoduché myšlenky, byť se jejich jazyk nikdy neučila. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Dravčí instinkty (Duše)

Díky bystrému sluchu, neomylné intuici a hromadě zkušeností je stejně nebezpečným protivníkem i se zavázanýma očima

Postava s tímto neobvyklým smyslem dokáže bez omezení bojovat, je-li oslepena, ve tmě či s neviditelným protivníkem.

Ohař (Duše)

Ani kámen, ani voda jej nezastaví.

Postava dokáže s použitím *Orientace v divočině* stopovat i v obzvlášť nevhodném terénu a za podmínek, kdy by to pro jiné bylo *nemožné*. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Cvičitel netvorů (Vliv)

Jeho „K noze!" poslouchají i nadpřirozené zrůdy.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) a *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Ovlivňování netvorů*.

Postava dále *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Vedení primitivních netvorů* a *Sebedůvěru* pokud využije trofej z vhodného *netvora*.

Slavný stvůrobijce (Vliv)

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

Když postava vstupuje do konfliktu s tvorem, jehož trofej má viditelně u sebe, získává 2 ***Výhody***.

Krotitel draků (Vliv)

Vybírá si neobvyklé kusy, a ví proč.

Hráč může popsat, proč *netvor*, který je Pomocníkem jeho hrdiny, má obsah své charakteristiky rozšířen o jednu dovednost, nebo má o jednu zvláštní schopnost více, než je pro obdobné bytosti obvyklé.

Znalec krajiny (Duše)

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

S touto obsahovou pravomocí může hráč určit, že se v blízkém okolí vyskytuje nějaký více i méně obvyklý, avšak uvěřitelný krajinný prvek, například skalní průrva, neprůchodný les nebo vodopád s jeskyní. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Šaman

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

„Vrátím se pro vás!" křikl na své druhy.

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

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

„Ty mě chceš učit o výškách?" zachrčel. „Strávil jsem půl života na hřebenech hor." Pak roztáhl ruce a pera desítek dravců, kterými byl pošitý jeho plášť, zašelestila. Zaklonil hlavu a padl pozpátku dolů do propasti. Ozvalo se zapleskání látky, pak vysoký, táhlý skřek a náhle se zpod útesu vznesl obrovský orel, zakroužil nad Krabatovými muži a pak zmizel v nastupující černi večerní oblohy.

Základní povolání: *Lovec* + *Mastičkář*

Většina lidí vnímá zvířata přinejlepším jako přátele a pomocníky, v horším případě jako tupé otroky, či dokonce věci, jež je možno použít a pak se jich zbavit. *Šamani* však poznali, že každé zvíře má duši tak cennou, jako je jeho vlastní. Promlouvají ke zvířatům stejně jasně a zřetelně, jako ony k nim, obklopují se jejich společností a vytvářejí kolem sebe mnohdy vlastní smečku. Nezřídka dávají šelmám přednost před lidmi. Dokážou vycítit úmysly šelem i odhadnout, zda je ovládají pudy nebo vůle někoho jiného. Učí se vidět očima orla nebo štiky a slyšet ušima rysa nebo městského potkana. A ti nejlepší si dokážou půjčit tělo zvířete a jejich duše může běžet lesem s vlčí smečkou až k nepřátelskému táboru, zatímco svá vlastní těla ponechají ležet bez vlády v temnotě pod stromy.

Šaman ovšem není jen pánem zvířat, ptáků a ryb. Své umění míchat masti a jedy dále rozvíjí. Směsi, které namíchá, dokážou divy s lidskou i zvířecí myslí. Zatímco jedněm pomatou smysly či změní jejich chování k nepoznání, druhým uleví od strachu či pomohou zjitřené smysly zklidnit. Vrcholem jeho dovedností je pak umění dosáhnout samotné hranice mezi jeho světem a světem snů. A skrze tuto hranici buďto promlouvat se snovými duchy nebo

ji přímo prolomit a podivuhodný snový svět nejen navštívit, ale i přetvářet k obrazu svému.

Příklady postav

Zvěropán Tengri

*(**Lovec 4**, **Mastičkář 2**, Zaříkávač 3, **Šaman 4**, Druid 1)*

Jeho předci bývali mezi hobitími stepními národy významnými vojevůdci. On ale musel ze své hordy uprchnout – jeho talent hovořit se zvířaty a duchy byl připomínkou dávných časů pod vládou přírodních božstev a noví vůdcové z něj měli strach. Tengri se lidské společnosti odcizil. Žil s divokými koňmi a stády zubrů, běhal s lasicemi a létal po obloze s vlhami a sokoly. Nakonec sice přišel zpět mezi lidi, ale neodlučuje se nikdy od svého velikého bubnu zdobeného srstí, peřím a rytinami zvířat, v něž se umí proměnit. Vyhledává nebezpečí, aby vzdal úctu slávě svých předků.

Věštkyně Sívien

*(**Lovkyně 3**, **Mastičkářka 3**, Zaříkávačka 2, **Šamanka 3**)*

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

Krysař Daniel

*(Kejklíř 3, **Lovec 1**, **Mastičkář 5**, Lupič 1, **Šaman 2**)*

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

Dovednosti

Výroba omamných látek a odvarů (vyhrazené, Duše)

» výroba *omamných látek* působících na *lidi* a *zvířata*

» výroba *protijedů na omámení* potlačujících účinky otravy *omamnou látkou*

» výroba *odvarů* či *lektvarů* pomáhajících s uzdravováním ***Duše** lidí* a *zvířat*

Podávání omamných látek (Duše)

» podávání *omamných látek*, znalost dávkování a vedlejších účinků

» podávání *protijedů na omámení* potlačujících účinky otravy *omamnou látkou*

Hadačství (vyhrazené, Duše)

» přivolávání a dotazování bytostí ze snového světa, vstup do snového světa

» manipulace s matérií snového světa prostřednictvím kouzel, proměny míst, věcí i tvorů ve snovém světě, lámání kouzel hadačství

Léčení zvířat (Duše)

» ošetřování *zvířat*, veškeré léčení *zvířat*, obvazování a sešívání ran, zastavení krvácení, opatření proti otravě, uštknutí, popálení nebo omrzlinám, napravování kostí, léčba tělesných nemocí, uklidnění, utišení strachu, vzpružení, vytržení z omámení, podávání lektvarů *zvířatům*

Magie zvířat (vyhrazené, Vliv)

» mluvení se *zvířaty*, čtení myšlenek, vnímání skrze smysly *zvířete*, ovlivňování pocitů a chování, rozdávání pokynů a rozkazů *zvířatům* prostřednictvím kouzel

» rozpoznávání, odhadování a lámání kouzel *Magie zvířat*

Zvláštní schopnosti

Medicinman (Duše)

Dokáže přivolat síly přírody a léčit jimi zvířata nebo s jejich pomocí snadno míchat čarovné směsi.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Léčení zvířat*, ve *Výrobě omamných látek a odvarů* a *Podávání omamných látek*.

Velký hadač (Duše)

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

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Hadačství*, má-li aktivní příslušnou *esenci*.

Čarovné nápoje (Duše)

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

Postava může určit druh osoby (např. voják, elf, šlechtic, žena) a následně posílit *omamnou látku* tak, že se cíl po dobu jejího působení bude chovat předepsaným způsobem buďto k první osobě daného druhu, kterou potká od okamžiku, kdy je látka spuštěna, nebo ke všem osobám daného druhu. (***Aktivace*** 1 ***Surovina***)

Znak můry (Duše)

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

Postava dokáže s pomocí *Hadačství* vytvořit ve snovém světě *ochranný obrazec* a používat jej, je-li narušen.

Postava dokáže s pomocí *Hadačství* označit místo, předmět či osobu v tomto světě obdobně, jako by šlo o *ochranný obrazec*, a chránit jej tak před vnímáním bytostí ze snového světa. Pokud se někdo vypraví do snového světa, aby tuto ochranu obešel, postava se o tom dozví a může se vydat do snového světa zabránit mu v tom.

Zvěropán (Vliv)

Může předstoupit před rozzuřenou medvědici a zamručením ztišit její hněv.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Magii zvířat*, má-li aktivní příslušnou *esenci*.

Vládce šelem (Vliv)

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

Postava dokáže seslat posílené kouzlo *Magie zvířat*, které bude působit *dlouho*. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Znak vlkodlaka (Vliv)

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

Postava dokáže s pomocí *Magie zvířat* vytvořit *ochranný obrazec* a používat jej, je-li narušen.

Měnič podob (Vliv)

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

Postava se s pomocí *Magie zvířat* dokáže na *dlouho* proměnit ve *zvíře*, jehož trofej má u sebe, a jednat ve zvířecí podobě. Velikost tohoto *zvířete* se nesmí výrazně odlišovat od velikosti šamana. (***Aktivace*** 2 ***Těla***)

Neviditelný jezdec (Vliv)

Umí zvířata ovládat a pouhé pírko nebo chumáč srsti mu stačí, aby mohl následovat svého zvířecího přítele, kamkoliv se vydá.

Postava s pomocí *Magie zvířat* dokáže ovládnout libovolné *zvíře*, takové kouzlo ale nelze posílit, aby trvalo *dlouho*.

Postava také dokáže používat *Magii zvířat* na *zvíře*, které je jí přátelsky nakloněné, i skrze *symbolický dotyk*. Nemůže však skrze *symbolický dotyk* ovládat *zvíře* proti jeho vůli nebo mu škodit. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Vůdce smečky (Vliv)

Obvykle si ze setkání s ním zapamatují jen podmanivý, divoký pohled a smečku zuřivých vlků, která ho doprovázela jako věrní psi.

Sesílá-li postava *plošné* kouzlo *Magie zvířat* nejvýše na sevřený *houf* (kopu) nebo rozptýlenou *hrstku* (tucet) zvířat, může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Bezmezná důvěra (Vliv)

Nemusí rozhazovat plnými hrstmi, aby v těch, kdo se podřídí jeho vůli, dokázal vyvolat mimořádnou věrnost a oddanost.

Na uzdravení ***Jizev*** na ***Poutu*** jakéhokoliv pomocníka stačí postavě vynaložit o jednu ***Platbu*** méně.

Stopy zvěře (Duše)

Snadno vám dokáže, že zvířata žijí všude kolem nás, i když si to ne vždy uvědomujeme.

Hráč s touto obsahovou pravomocí může určit, že se v dohledu postavy nacházejí známky nedávné přítomnosti určitého v daném prostředí více i méně obvyklého, avšak uvěřitelného *zvířete*, například myší díra, stopy jelena, kaliště divočáků, mršina medvěda a podobně. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Druid

Ve skalní kobce, kam je lapkové zavřeli, vládla lezavá vlhkost. Ulgun prozkoumal pukliny ve skále vedoucí vzhůru, ale všechny byly příliš úzké dokonce i pro drobné tělo jeho společnice, květy ověnčené hobitky, natož pro něj.

„Nech toho," zašeptala druidka, když už po sté zkoušel lomcovat okovanými dvířky cely. „Vyplašíš ho."

Ulgun se chtěl zeptat, jestli neblouzní, ale ztratil dech. Hobitka, hledící vzhůru, držela ve spojených dlaních několik zelených jehliček z borovice. Musela je utrhnout nebo sebrat ze země v nějaké nestřežené chvíli ještě venku, když je sem přiváděli. A zatímco jim, zpočátku šepotavě, ale postupně čím dál hlasitěji, něco prozpěvovala, z praskliny u stropu jeskyně se k ní plazil rychle rostoucí kořen stromu. Během chvíle jeho výhonky prorostly do škvír kolem dveří, a pak se ozvalo zapraskání. To se panty vylomily ze svých lůžek.

Základní povolání: *Lovec* + *Zaříkávač*

Dobrodruh, který se vydá cestou *druidů*, se stává součástí hvozdu kolem sebe. Příroda je mu mnohdy jediným domovem a skrze kouzla si k ní vytváří přímo magické pouto.

Kámen a hlína jako by čekaly na jeho dotek a roztávaly pod ním. Zem pod jeho rukou se může proměnit v mazlavé bláto stejně jako v pevnou udusanou cestu a odhozený oblázek dokáže spustit ve svahu kamennou lavinu.

Řeky i tůně jej vlídně vítají a přijímají jej do své náruče. Je pánem vodního živlu a zároveň jeho přítelem. Nemusí se bát, že by utonul, i kdyby jej nepřátelé hodili do vody svázaného. Dokáže pouhým tónem či tichou písní rozčeřit jezerní hladinu, přivolat déšť nebo nasměrovat proud potoka tam, kam je třeba. A když jej smrtelně nebezpečné rusalky pozvou k tanci, přijímá tu výzvu s mírným úsměvem na rtech.

Stromy i byliny jako by slyšely jeho hlas a rozuměly jeho slovům. Ohýbají se pod jeho pohlazením, rostou, když je zahrnuje přízní, a hromadně uvadají, pokud na ně přísně zabručí. Požádá-li o to, mohou se stromy probudit a svými větvemi jako děsiví strážci lesního klidu smést nepřátele z cesty či je omotat a zajmout svými kořeny. Jen jedno jediné se nikdy naučit nedokáže – přinutit živoucí sílu, aby brala životy.

Příklady postav

Pašerák Ostoj

(Bojovník 2, Kejklíř 2, ***Lovec 5****, Zvěd 1,* ***Zaříkávač 1****,* ***Druid 3****)*

Ostoj sice vlastní nuznou chatrč ve městě, ale většinu života tráví v bahně, daleko mimo stezky, kterými chodí obyčejní lidé. Při výkonu podloudnického povolání si našel způsoby, jak ohýbat a zneužívat přírodu kolem sebe – dokáže, aby jeho stopy zapadaly čerstvým sněhem, dříve průchozí stezky zarůstaly trním a stromy zachytávaly větvemi pronásledovatele. Stejně rychle, jak si svým umem získal v podsvětí přátele, si ale také stihl nadělat celou řádku nepřátel – od obchodníka, kterému dluží peníze za náklad odhozený v bažinách, aby Ostoj mohl uniknout, až po lesní elfy, kterým se nelíbí, jak bezohledně zachází s přírodou.

Žrec Jasen

*(****Lovec 3****, Mastičkář 1,* ***Zaříkávač 3****,* ***Druid 2****)*

Byl vybrán radou starších jako učeň starého kněze. Od staršího žrece se učil všechny rituály k uctívání Otce dubů, ochránce osady, a vykládání jeho vůle. Po smrti svého učitele řídil život osady dál – prováděl rituály na ochranu polí, obětování úrody vílám v době sklizně a předvídání počasí. Když se do kraje začali dostávat řádoví rytíři, přinášeli nové pořádky a potírali starou víru, vyrazil Jasen na cesty, neboť se nenašel nikdo, kdo by se ho zastal. Avšak ani při dobrodružném životě Otec dubů na Jasena nezapomněl. Stále dokáže jeho prostřednictvím ukázat svou čarovnou moc.

Poustevník Mstiš

(Bojovník 1, ***Lovec 3****, Mastičkář 2,* ***Zaříkávač 5****,* ***Druid 2****, Čaroděj 1)*

Když se v malém Mstišovi probudilo magické nadání, poděsil tím většinu vesnice. Po povodni, při které zahynula i Mstišova dívka, musel on sám utéct do divočiny, aby nebyl upálen na návsi za to, že živel nevědomky přivolal. I bez vyučení či studia se rychle naučil ovládat čáry, zbavovat lidi trápení a nočních můr a spoutávat divoké síly přírody. Nyní je Mstiš poustevníkem osaměle žijícím v labyrintu starých jeskyní. Okolní vesničané si ho váží a nosí mu jídlo a on je za to ochraňuje. Nezřídka se kvůli tomu spojuje s dalšími dobrodruhy, když je nebezpečí nad jeho síly.

Dovednosti

Magie kamene (vyhrazené, Duše)

» tvarování země ve všech přírodních podobách, změna struktury nebo povrchu, vyhledávání dutin a ložisek minerálů, vytvoření bažiny či tekutého písku, urychlení přírodních procesů s pomocí kouzel

» rozpoznávání, odhadování a lámání kouzel *Magie kamene*

Magie vody (vyhrazené, Duše)

» zjištění přítomnosti vody, ovládání vody v přírodní podobě, její vytažení na zemský povrch, vytváření vln, zmrazení nebo zahřátí vody, čištění a kalení vody, změna směru proudění vody, poháněnílodí, vytváření vírů, lámaní ledu, ovládání páry a mlhy, dýchání pod vodou

» rozpoznávání, odhadování a lámání kouzel *Magie vody*

Magie dřeva (vyhrazené, Duše)

» ovládání rostlin a stromů, tvarování dřeva, rychlý růst a vadnutí, pohybování větvemi stromů a šlahouny, využívání dovedností skrze ovládané rostliny, rozmlouvání s rostlinami jejich jazykem, spojování a proměny rostlin,

» rozpoznávání, odhadování a lámání kouzel *Magie dřeva*

Zvláštní schopnosti

Mlha a led (Duše)

Vodní magie je jeho doménou, ať už jde o horkou páru, jež pálí v očích, nebo vlny podrážející nohy a strhávající lidi do hlubin.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Magii vody*, má-li aktivní příslušnou *esenci*.

Skály a prach (Duše)

Je pánem kamene i hlíny, jeho kouzla otřásají zemí a rozbíjejí skály.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Magii kamene*, má-li aktivní příslušnou *esenci*.

Kořeny a šlahouny (Duše)

Vládne stromům i bylinám a pohybuje jejich větvemi a stonky, jako by byly jeho rukama.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Magii dřeva*, má-li aktivní příslušnou *esenci*.

Spodní proudy (Duše)

Dokáže stáhnout vírem do hlubiny veslici nebo zalít vlnou palubu lodi a smést z ní vše co není připoutáno.

Sesílá-li postava *plošné* kouzlo *Magie vody* nejvýše na rozlohu *statku*, může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Tíha země (Duše)

Vytváří bažiny, jež zadrží celý oddíl skřetů, a celé řadě lučištníků zkazí střelbu díky písku ujíždějícímu pod nohama.

Sesílá-li postava *plošné* kouzlo *Magie kamene* nejvýše na rozlohu *statku*, může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Hněv lesa (Duše)

Nikoliv jen jeden strom, ale celá řada pralesních velikánů nebo houští trnitých keřů mohou na jeho pokyn zadržovat nepřátele.

Sesílá-li postava *plošné* kouzlo *Magie dřeva* nejvýše na rozlohu *statku*, může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Paměť vody (Duše)

Horká polévka tryskající z kotle nebo proudy piva podrážející bojujícím nohy dokážou z hospodské rvačky udělat skutečné peklo.

Postava dokáže s pomocí *Magie vody* působit i na vodu, kterou přetvořila lidská ruka, například polévku v kotli nebo víno v poháru. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Postava dokáže seslat posílené kouzlo *Magie vody*, které bude působit *dlouho*. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Paměť kamene (Duše)

Pod druidovým dotekem praskají zdi chrámů a reznou čepele mečů.

Postava dokáže s pomocí *Magie kamene* působit i na zemi, kterou přetvořila lidská ruka, například kamennou sochu, hliněnou nádobu nebo kovovou hlavici kopí. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Postava dokáže seslat posílené kouzlo *Magie kamene*, které bude působit *dlouho*. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Paměť dřeva (Duše)

Kdo tvrdí, že topor kladiva nemůže obrůst trny a rám okna obrazit listím, ten se bude velice divit.

Postava dokáže s pomocí *Magie dřeva* působit i na rostliny a dřevo, které přetvořila lidská ruka, například prkna, chléb nebo sušenou květinu. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Postava dokáže seslat posílené kouzlo *Magie dřeva*, které bude působit *dlouho*. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Znak vodanoje (Duše)

Nepřistupuj k vodě, vidíš-li na břehu znamení vzedmutých vln a rozbouřené hladiny.

Postava dokáže s pomocí *Magie vody* vytvořit *ochranný obrazec* a používat jej, je-li narušen.

Znak skalnika (Duše)

Pod převisy a na hranách skal, na okraji bažin i v úzkých soutěskách, tam všude připravují druidi své čarovné nástrahy.

Postava dokáže s pomocí *Magie kamene* vytvořit *ochranný obrazec* a používat jej, je-li narušen.

Znak lešije (Duše)

Svazky bylin a symboly načmárané hlínou na kůru stromů vyznačují místa, kam sahá druidova vláda nad hvozdem.

Postava dokáže s pomocí *Magie dřeva* vytvořit *ochranný obrazec* a používat jej, je-li narušen.

Lupič

Měsíc nad městem zakryly mraky, když se na střeše jednoho z domů mihl rychlý stín. Postava v tmavém plášti s kápí se rozběhla, odrazila se od groteskního chrliče a ladně přeskočila uličku. Pak shodila kápi a na tmavý plášť se rozlila záplava zlatých vlasů. Dívka vytáhla lano s kotvičkou, rychle ho na střeše zahákla a obratně se spustila k oknu. Lano si omotala okolo nohy, aby si uvolnila ruce, a hlavou dolů se zručně pustila do západky na okenici.

Usmála se, když z ulice zaslechla stráže, které běžely roztrhnout bitku u hostince. Gerhardovo odvedení pozornosti se povedlo dokonale. Západka cvakla a dívka se hbitě prosmýkla dovnitř, kde vyměnila neotevřenou obálku s dopisem, ležící na stole, za jinou, podvrženou.

Základní povolání: *Kejklíř* + *Mastičkář*

Kejklíři i *mastičkáři* jsou tak trochu taškáři balancující na hraně zákona. Ale jen někteří ji překročí a stanou se pravověrnými *lupiči*. O těch se pak vyprávějí u krbů v hostincích divoké historky – jak dokázali vynést z přísně hlídaného chrámu vzác-

nou sošku nebo jak vylákali z bohatého obchodníka platbu za neexistující zboží.

Stát se jedním z nich znamená naučit se překonávat petlice, okenice, panty a zámky truhel. Nalézat způsoby, jak proniknout k tajným schránkám a skrýším. Na cestě za cizím bohatstvím se nenechat zastavit ani důmyslnými strážními mechanismy, pastmi a jinými nástrahami. Naučit se pohybovat se ve výškách se stejnou razancí i elegancí, jako má kdokoliv jiný na zemi. A když takovému hrdinovi do cesty postaví stráže, stačí obvykle k jejich odstranění otrávená šipka nebo škrábnutí hrotem dýky napuštěné jedem.

Neznamená to však, že by snad hrdina ve své *lupičské* kariéře zcela zapomněl, jaké to je jednat s lidmi. Naopak, svých zkušeností z jednání i klamu dokáže jako zdatný podvodník povznést ještě výše. Když střídá slova sladká jako med s neprůstřelnou argumentací, měšťané, jinak nepřístupná a svébytná vrstva společnosti, mu otevírají svá tajemství a nabízejí své služby.

S pomocí podplaceného řemeslníka dokáže zhotovit raznice pro výrobu mincí z kočičího zlata. Využitím těch nejprimitivnějších prostředků zvládne pozměnit text dopisu tak, že jeho adresát nic nepozná. Vyrobí falešné průvodní listy i s královskou pečetí a ještě bez mrknutí oka povypráví strážím historku o tom, jak významné je jeho postavení u dvora. A jako zkušený falzifikátor samozřejmě dokáže padělky též spolehlivě rozpoznávat.

Příklady postav

Král zlodějů Chotěj

*(Bojovník 2, **Kejklíř 5**, **Mastičkář 1**, Zaříkávač 1, **Lupič 2**, Mág 2)*

Jakožto nejmladší syn starého šlechtického rodu byl poslán na studia. Chotěj se ale raději potloukal putykami a přes psaní básní si rychle našel cestu k divadlu. Ani dostatek mrštnosti mu nikdy nechyběl, a tak se stal členem známé kejklířské skupiny. Když však sehráli posměšnou frašku na adresu vladaře, nechali jeho přátele popravit. Chotěje zachránil jen jeho původ. Od té doby začal své schopnosti využívat spíše v noci a s maskou na tváři. Jako by mu bylo všechno jedno, dráždí ostatní zloděje svou přezdívkou a pouští se do čím dál odvážnějších kousků, při kterých se spouští do oken nic netušících manželek bohatých kupců a strhává šlechtičnám náhrdelníky

z krku přímo uprostřed tanečního parketu. Při svých eskapádách neváhá sáhnout ani po ostře nabroušeném noži, málokdo ale ví, že před dopadením ho chrání i chytře sesílané iluze, kterými se naučil obratně mást své pronásledovatele.

Klíčník Bazimír Baloun

*(Bojovník 1, **Kejklíř 3**, Lovec 2, **Mastičkář 3**, **Lupič 3**)*

Otec dal Bazimíra jako mladého hobita do učení k cechu zámečníků a jeho mistři v něm brzy objevili velký talent. Bazimír dostal několik prestižních zakázek na zámky pro nejbohatší měšťany. Když pak propukl skandál zmizelých cenností a vyšlo najevo, že si Bazimír nechával stranou náhradní klíče, utekl před hněvem radních do královského vojska. Přidělení k harcovníkům mu jen dalo možnost vzdělat se v záškodnické činnosti a poznat spoustu darebáků, se kterými se tak dobře dělají obchody. Po skončení vojenské služby zůstal na cestách a nechává se různými družinami najímat k tomu, co umí nejlépe.

Travička Měša

*(**Kejklířka 2**, Lovkyně 1, **Mastičkářka 5**, Zařízávačka 2, **Lupička 2**, Šamanka 1, Alchymistka 1)*

Měša měla zemřít na nakažlivou chorobu na ulici, ale zachránil ji lékárník, kterému se jí zželelo a vzal ji do svého domu jako pomocnici. Když pak k němu přišli nějací muži, mučili jej a zabili, Měša utekla. Přísahala jeho vrahům pomstu a zhlédla se v dobrodružném životě. Zjistila, že uspávadla a jedy, které se naučila vyrábět, jí přijdou na cestách vhod, a brzy svůj repertoár rozšířila i o řadu halucinogenů a těkavých sloučenin, které začnou působit, jakmile se jich oběť nadechne. Spolu se svými kumpány provedla pěknou řádku podvodů i podvůdků. Nikdy ale nezapomněla na pomstu a stále doufá, že jednou přijde na to, komu se její mistr znelíbil a proč.

Dovednosti

Vzdušná akrobacie (vyhrazené, Tělo)

» akrobatické a kaskadérské kousky, rychlé přesuny ve výškách, přeskakování mezi střechami, věžemi, pády z velkých výšek

» šplhání po stropech a hladkých stěnách, dlouhé číhání na nepřítele na zdi či na stropě

» využívání dovedností postavy při visu za jednu ruku či hlavou dolů za nohy

Mechanismy (Duše)

» znalost mechanismů, rozpoznávání typu, případně i výrobce mechanismu, zámku či pasti, odhad *mechanických pastí*, rozpoznání účelu složitých strojů jako hodinových strojů, pump, mlýnů, hamrů, padacích mostů a mříží apod.

» práce s mechanismy, výroba, používání a opravy složitých strojů

» otevírání a uzamykání zámků s pomocí šperháků a paklíčů, vyháčkování petlic

» výroba, líčení, nalézání a zneškodňování *mechanických pastí* (propadla, nastražené čepele, poplašné zvonce, šipky z otvorů ve zdech, …)

Padělatelství (Duše)

» znalost padělků, odhad pravosti nemagických předmětů (mincí, cenností, uměleckých děl aj.)

» napodobování písma, výroba falešných předmětů (dokumentů, pečetí aj.), penězokazectví

Výroba kontaktních jedů (vyhrazené, Duše)

» výroba *kontaktních jedů* působících po kontaktu s krví či jinými tělesnými šťávami oběti

» výroba *protijedů na kontaktní jedy*

» znalost a odhad *kontaktních jedů*, jejich vlastností, dávkování a vedlejších účinků

Použití kontaktních jedů (Duše)

» líčení a maskování *kontaktních jedů*, nanášení na čepele, hroty či ostny

Nektary (vyhrazené, Duše)

» výroba *nektarů* pomáhajících s uzdravováním *lidského **Vlivu***

Působení v měšťanstvu a sedláctvu (Vliv)

» budování a používání sítí v měšťanstvu a sedláctvu, získávání obchodních a politických výhod prostřednictvím partnerů, uzavírání a přerušování obchodních dohod, získávání zboží, zajišťování monopolů, blokád, bojkotů

» získávání informací od měšťanů a jejich sluhů, řemeslníků a jejich pomocníků, sedláků a jejich podruhů, čeledínů a učňů, obchodních příručích, kupců a jejich průvodců

» vyvíjení nátlaku prostřednictvím bohatých spojenců, využívání přízně vlivných měšťanů a důležitých sedláků, radních, konšelů, hlav cechů a zámožných obchodníků

Zvláštní schopnosti

Pavouk (Tělo)

Dokáže bojovat s nepřáteli i v okamžiku, kdy visí hlavou dolů, a šplhat umí snad i po stropě.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) ve *Vzdušné akrobacii*.

Zároveň postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) akce, při kterých využije neobvyklé postavení získané díky *Vzdušné akrobacii*, například nečekaný útok shora, boj ve visu, uhýbání střelám na rozkývaném lustru nebo únik před nepřáteli skokem z okna do protější budovy.

Jako blesk (Tělo)

Dokáže zaútočit skrytou zbraní rychleji než podrážděná zmije.

Postava získá 2 ***Výhody***, překvapí-li soupeře náhlým útokem krátkou zbraní určenou k vrhání nebo k boji zblízka, o které do té chvíle nevěděl (postava ji například měla v pouzdře pod pláštěm, skrývala ji za zády nebo pod stolem).

Mechanik (Duše)

Zbožňuje složité zámky a mechanická hejblátka víc než žena šperky.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) a *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) práci s *Mechanismy*.

Postava dokáže vyrábět *mechanické pasti* posílené pokročilými ***manévry***.

Záškodník (Duše)

Nenápadné škrábnutí o ozdobnou sponu na rukávu stačí.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) ve *Výrobě kontaktních jedů* a *Použití kontaktních jedů*.

Postava zároveň *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) přípravu libovolných *jedů* a dokáže vyrábět libovolný *jed* posílený pokročilými ***manévry***.

Padělatel (Duše)

Městská pečeť jeho výroby je důvěryhodnější než ta, která vyšla z radniční kanceláře.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Padělatelství*.

Postava také *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Padělatelství*, má-li originál nebo jeho přesný a věrný nákres jako předlohu.

Mordýř (Duše)

Je mistrem v přípravě léček a přepadů v odlehlých uličkách.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) akce směřujících k překvapivému přepadení nepřátel ve městě, jako příprava léček, líčení pastí, střelba ze zálohy, plížení do zad nebo ukrývání sebe i svých spojenců.

Dotykový jed (Duše)

Darovat urozené dámě rukavičky je velmi praktické. Obzvlášť, pokud ji chcete zabít.

Postava dokáže vyrobit posílený *dotykový kontaktní jed* tak, aby se do těla dostal již při kontaktu s pokožkou. (***Aktivace*** 1 ***Surovina***)

Protřelý (Vliv)

„Můj nos není určen k tomu, abyste mi na něj věšel své bulíky, pane!"

Postava má *přirozenou ochranu* (slevu 1 na ***vyčerpání***) čelí-li *člověku*, který se ji snaží oklamat či obelhat.

Městské stíny (Duše)

Vyhoupne se na střechu trhovcova stánku nebo se vmáčkne do temného rohu síně, zatímco stráže bezradně procházejí kolem.

Postava se s použitím *Orientace ve městě* dokáže ukrýt i na místech, kde zdánlivě žádný vhodný úkryt není, a dokáže setřást i pronásledovatele, kteří jsou jí přímo v patách i tam, kde by to jinak bylo *nemožné*. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Zlatoústý (Vliv)

Mazat med kolem úst je pro něj stejně snadné, jako opíjet rohlíkem.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Vyjednávání s lidmi* a *Charisma*.

Líčidla a masky (Vliv)

Dokonale přestrojí své společníky nebo odvede pozornost, když nejsou schopni napodobit jeho osvědčené herecké triky.

Postava může při snaze obalamutit někoho převlekem nebo předstíráním i mimo svou akci pomoci jiné postavě s její akcí (např. nenápadně upravit masku, odlákat pozornost), pokud se nachází dostatečné blízko, a ***poskytnout*** jí pro tuto akci svůj ***Vliv*** (např. na zaplacení ***aktivace***, ***náročnosti*** nebo ***vyčerpání***).

Město jako na dlani (Duše)

Prošel tolika vesnicemi i městy, že v každém novém už se zorientuje takřka poslepu.

S touto obsahovou pravomocí může hráč určit, že se v okolní zástavbě nachází nějaké více i méně obvyklé, avšak uvěřitelné místo či stavba, například slepá ulička, opevněná věž, stoka, hřbitov, kašna s vodotryskem, podloubí, bojové jámy otroků nebo amfiteátr. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Zvěd

Když začalo svítat, vstal mladík ze země a poplácal po boku ryzáka, kterého kdysi koupil od psanců. Ten potichu zafrkal a potřásl hlavou. Mladík s přáteli sledoval postupující nájezdníky celou noc a nyní už si byl jistý, že míří ke Zvěřínu. Budou muset varovat pána zvěřínské tvrze.

Jenže štěstí mu nepřálo. Vyrazil z podrostu přímo pod nos nějaké předsunuté hlídce, a tak se za ním téměř okamžitě ozvaly výkřiky pronásledovatelů. Jejich siluety se hrozivě rýsovaly proti bílému sněhu. Mladík zaklel a doufal, že Ulgun a Ostoj v průsmyku před ním stačili nastražit past.

Nezaváhal ani na moment, pobídl koně, strhl z ramene luk a vyklonil se v sedle. Tětiva zadrnčela a poslala nepřátelům v ústrety smrtící šíp…

Základní povolání: *Kejklíř + Lovec*

Ať už *zvěd* získával zkušenosti v divočině nebo ve městě, jeho doménou se stala orientace, znalost prostředí a také hledání a skrývání všeho možného, od informací, přes vzácné zboží a cennosti až po lidi samotné. Aby toho dosáhl, musí mít známé na každém rohu.

Ať již pracuje jako vyzvědač v cizích službách, nebo je obávaným zbojníkem či intrikánem, ať už pevně svírá kormidlo své lodi nebo provádí osadníky nebezpečným územím pod příkrovem mlhy, potřebuje mít předstih před těmi, kdo se jej snaží lapit.

Proto se paktuje s podsvětím, jedná s překupníky i pašeráky a zná skrýše psanců a loupežnických tlup. Proto má řadu kontaktů na venkově i ve městech a také stoupence vždy připravené přispěchat mu na pomoc. Díky tomu dokáže zjišťovat tajemství, organizovat únosy a přepadení nebo zanechávat výsměšné vzkazy na místech, kde jej žádný svědek nikdy nespatřil. A samozřejmě je-li třeba někoho pošpinit nebo mu pověst naopak vylepšit, zvěd dobře ví, jak na to.

Druhou důležitou věcí je rychlost. Když už je půda příliš horká nebo se cizí síť stáhne, je třeba umět uniknout – ozlomkrk se hnát na koni, vést kočár cestou necestou nebo vyrazit z přístavu na rozbouřené jezero uprostřed divoké bouře.

Někdy však koni nohy umdlévají a štěstí se nedostává. Ani tehdy není všemu konec. Nejeden pronásledovatel byl nemile překvapen tím, jak zvěd dokáže přímo ze sedla, kozlíku či zpoza kormidla zúročit své zkušenosti z doby, kdy ještě chodíval po vlastních a míval v botě schovanou vrhací dýku nebo na zádech krátký luk a toulec s šípy.

A nakonec, i když jej třeba pronásledovatelé chytí, najdou u něj nanejvýš pár listů pokrytých šifrovaným textem, který nikomu kromě něj nedává smysl.

Příklady postav

Špiónka Zlatka

*(**Kejklířka 5**, **Lovkyně 1**, Mastičkářka 3, **Vyzvědačka 4**, Lupička 2)*

„Královský trůn stojí na čtyřech nohách a jednou z nich jsme my," zní heslo královských vyzvědačů. K nim patří i hobitka Zlatka Cesmínová. Díky dětskému vzhledu od ní nikdo nečeká zradu, což Zlatka svým roztomilým chováním jen podporuje. Ve skutečnosti je však neobyčejně protřelá, rozplétá konspirace a spiknutí a shromažďuje vědomosti, které mají sloužit k ochraně panovníka. Je mistrem převleků a jako vrhací zbraň dokáže použít třeba i jehlici do vlasů. Několikrát již zaplatila své vlastní družině přes nastrčeného prostředníka za výpravu do míst, která chtěla sama prozkoumat v zájmu koruny.

Zbojník Těchan

*(Bojovník 3, **Kejklíř 3**, **Lovec 4**, Válečník 1, **Zvěd 2**)*

Těchan, výrobce kuší, se stal již za života legendou. Odmítl se podvolit svému pánovi, který chtěl násilím odvést jeho dceru. Uražený šlechtic se svou družinou vtrhl na jeho statek a rozpoutal masakr, který Těchan jediný přežil a dal tak vzniknout pověstem o své nesmrtelnosti. Začal se mstít, střelami z kuše zabíjet pánovy vojáky a ničit jeho majetek. Přestože na jeho hlavu byla vypsána odměna, nenašel se nikdo, kdo by ho v lesích dokázal vystopovat – a naopak, hned několik nespokojených mladíků se připojilo k jeho trestné výpravě. Když jednoho dne konečně přepadl i samotného šlechtice a v lesním újezdu rozprášil celý jeho doprovod, tváří v tvář svému úhlavnímu soku nedokázal stisknout spoušť kuše. Místo toho ho poslal, bez kalhot, propoceného strachy a s jizvou zbabělství na tváři, zpět na jeho zámek pěšky. Sám se pak jako psanec vydal i s několika svými nejvěrnějšími následovníky na cesty.

Přízrak Amras

*(Bojovník 1, **Kejklíř 2**, **Lovec 5**, **Zvěd 3**)*

Amras býval mistrem náhončím elfího krále a zároveň správcem lesů Stříbrného údolí. Byl to on, kdo každý rok vedl družinu královských rytířů k lovu. Když byli elfové lidskými osadníky vyhnáni do hor a jejich místo zabrala lidská pole a vesnice, Amras se rozhodl chránit svou zem dál. Na své šedivé klisně projíždí divočinou, střelbou ze sedla zabíjí pytláky a slídí pomocí svých kontaktů po banditech, kteří sužují kraj. Často k sobě přibírá jako pomocníky mladé elfy, kteří touží proslavit se po jeho boku.

Dovednosti

Boj zdálky ze sedla i kozlíku (Tělo)

» využívání jízdy na *zvířeti*, *netvorovi*, voze, lodi či jiném dopravním prostředku při a proti střelbě nebo vrhu (vystřel a ujeď, krytí se za tělo jedoucího koně, prudké změny směru, kličkování mezi překážkami, manévrování na samé hranici dostřelu)

Kočáry a koráby (Duše)

» ovládání a řízení velkých či složitých kočárů (šestispřeží, velké vozy, karavany) a korábů (plachetnic, veslic, vorů plavících dřevo), hledání vhodné cesty

» znalost kočárů a korábů a jejich vlastností, předností a slabin

Utajování informací (vyhrazené, Duše)

» ukrývání a odhalování zašifrovaných informací, sestavování a luštění šifer, znalost zločineckých výrazů, slangů a jinotajů

» odezírání ze rtů, břichomluvectví

Jednání s podsvětím (Vliv)

» dodržování nepsaných pravidel podsvětí, používání jazyka zločinců a pobudů

» navazování známostí v nižších vrstvách společnosti, zavazování si lidí službami a protislužbami

» vydírání jménem podsvětí, vybírání výpalného, nabídky, které nelze odmítnout

Působení v podsvětí (vyhrazené, Vliv)

» budování a používání sítí v podsvětí, organizace únosů, vražd, loupeží a krádeží, shánění a prodej pašovaného, kradeného či zakázaného zboží, rozšiřování nepravd a pomluv prostřednictvím všehoschopných lumpů

» získávání informací od zločinců, pobudů, žebráků, nádeníků, pirátů, pašeráků a jiných pochybných existencí

» vyvíjení nátlaku prostřednictvím mocných spojenců, využívání přízně obávaných šéfů podsvětí, loupežnických hejtmanů, pirátských kapitánů a zabijáků

» odhalování, infiltrace a rozvracení cizích sítí

Vedení lidí mimo boj (Vliv)

» hledání, získávání a výcvik *lidí* jako stoupenců, posilování morálky, oddanosti a motivace, trénování sehranosti

» velení *lidským* skupinám mimo boj, taktika, orientace v nebojových situacích, dodržení dohodnutého plánu

» vedení karavan a skupin na cestách, velení posádkám korábů a kočárů,

Obnovování lidského vlivu (Vliv)

» rozeznání důvodů ztráty vlivu, odhalení intrik a pomluv, rozpoznání šrámů na pověsti a jiných příčin ztráty postavení

» léčení *lidského* vlivu, obnovování sebevědomí, nácvik vystupování, odnaučování zlozvyků v chování, podávání *nektarů*

Zvláštní schopnosti

Nájezdník (Tělo)

Ze sedla koně nemilosrdně
kosí nepřátele jako žnec obilí.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) a zároveň *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Boj zdálky ze sedla i kozlíku*.

Zbojník (Tělo)

Ať má v ruce luk nebo vrhací nůž, každý
jeho zásah dává vzniknout nové legendě
o muži, který nikdy nemine.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Běžnou střelbu* a *Běžný vrh*.

Přískokem vpřed (Tělo)

Neochvějně míří ke svému cíli a elegantně se
vyhýbá střelám i vrženým oštěpům nepřátel,
jako by šlo o nacvičené představení.

Když postava čelí střelbě nebo vrhání a využívá krytů, přískoků, kličkování nebo rychlosti, může jedenkrát za kolo použít ***manévr*** *obrana* zdarma.

Budu tě krýt (Tělo)

Dokáže krýt štítem nebo sprškou šípů postup
svého spolubojovníka v nepřátelské palbě.

Postava může v boji z dálky i mimo svou akci pomoci jiné postavě, která čelí střelbě či vrhu (například spustit krycí palbu nebo ji strhnout do krytu), pokud se nachází v dosahu, a ***poskytnout*** jí pro tuto akci své ***Tělo*** (na zaplacení ***aktivace***, ***náročnosti***, ***manévru*** nebo ***vyčerpání***).

Nouzové střely (Tělo)

Dokáže zabít protivníka třeba i vrženým
oblázkem nebo skleněným střepem.

Postava může při vrhání poškodit jakýkoliv předmět, který použije jako *nouzovou* vrhací zbraň. Předmět tak zničí a získá tím 1 ***Zdroj*** jako při poškození zbraně běžné kvality.

Lesní přízrak (Duše)

Má zaslouženou pověst
nepolapitelného zbojníka či špeha.

Postava se s použitím *Orientace v divočině* dokáže ukrýt i na místech, kde zdánlivě žádný vhodný úkryt není, a dokáže setřást i pronásledovatele, kteří jsou jí přímo v patách, i tam, kde by to jinak bylo *nemožné*. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Černá ovce (Vliv)

Když se dostane do úzkých, lže,
vykrucuje se i ponižuje bez ohledu na to,
co si o něm budou myslet ostatní.

Náročnost způsobená ***Jizvami*** na ***Vlivu*** je pro postavu o 1 nižší než obvykle.

Kapitán (Vliv)

Ať už je za tím jeho osobní kouzlo nebo třeba
řečnické nadání, lidé by ho následovali
kamkoliv by poručil.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Vedení lidí mimo boj*.

Šedá eminence (Vliv)

Neptejte se ho, jak se stalo, že vašeho konkurenta postihla ta nepříjemná nehoda.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Jednání s podsvětím*, *Působení v podsvětí*, a je *zběhlá* v *Utajování informací* a *Obnovování lidského vlivu*.

Kamufláž (Duše)

S jeho pomocí může celá skupina zmizet v postranní uličce nebo hluboké strži, jako by tu nikdy nebyla.

Postava může při snaze ukrýt se i mimo svou akci pomoci jiné postavě s její akcí (např. zakrýt ji, zahladit stopy, odlákat pozornost), pokud se nachází dostatečné blízko, a ***poskytnout*** jí pro tuto akci svou ***Duši*** (na zaplacení ***aktivace***, ***náročnosti***, ***manévru*** nebo ***vyčerpání***).

Poradce (Vliv)

Škraloup na pověsti je díky němu rázem pryč.

Jizvy na ***Vlivu*** dokáže léčit jako by síla magického okamžiku byla o 1 vyšší. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Znalec podsvětí (Vliv)

Metody zločinců má v malíčku, ostatně sám je už nejednou použil.

S touto obsahovou pravomocí může hráč stanovit, že někde v okolí pracuje určitá nezákonná organizace či skupina, a uvést o ní jednu zajímavost, například jaké nátlakové metody má v oblibě nebo z čeho žije. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Vědmák

Elfí stopař se co chvíli skláněl a v měsíčním svitu kontroloval otisky v hlíně. Za ním šla hubená dívka s bílými vlasy spletenými do copů. Oba tiše postupovali vpřed, dokud se nedostali na kraj měsícem zalitého palouku. Přímo před nimi ležela mršina koně, na níž hodoval temný stín.

Když vycítil jejich přítomnost, zvedl se od jídla a otočil se k nim. Ve své mohutnosti se nad nimi tyčil jako věž, vlčí morda i spáry byly mokré od krve, zvířecí oči se mu leskly. Zuřivě zavrčel a děsivá ozvěna se rozléhala lesem kolem nich.

Vlkodlak vyrazil s řevem kupředu, chytil stopařův šíp v letu, se zapraštěním ho zlomil v tlapě a mrštil stranou. Byl by to elfův konec, kdyby se vědma nepostavila před něj a rychlým zavířením stříbrné čepele nedonutila vlkodlaka ustoupit. Vzápětí složila

prsty levé ruky do složitého gesta. Nestvůra zavyla a začala pomalu ustupovat.

Základní povolání: *Mastičkář + Bojovník*

Zatímco umění hraničářské stráží lidská sídla před nebezpečími přicházejícími z divočiny, dovednosti *vědmáků* slouží k boji s hrůzami, které na lidi číhají v sousedství jejich domovů. Bez nich by nebylo možné čistit hřbitovy, kde umrlci a kostlivci povstávají z hrobů, a lovit upíry skrývající se mezi lidmi a sající jejich krev. Chránit venkovany před útoky vodníků, větrnic a nočních můr, anebo jim alespoň radit, jak se jim vyhnout.

Vědmáci by nemohli obstát v nebezpečích, kterým se denně vystavují, kdyby jejich těla a útroby nebyly pozměněny působením tajemných esencí a omamných trav. Díky nim dokážou přežít škrábnutí pařátem smrtky, pohled do očí baziliška nebo setkání s žárem ohnivého běsa, a s jejich pomocí také sesílají mocná znamení, která dokážou zadržet stvoření noci. Platí za to však krutou daň. Jejich těla jsou zjizvena a poznamenána a lidé se tak *vědmáků* děsí mnohdy více než strašidel, před kterými je mají ochraňovat.

Vědmácké zacházení se zbraní připomíná tanec a snad proto si lidé často pletou vědmáky s čaroději. Jejich znamení však nejsou ničím jiným než naučenými obřadními gesty, jejichž moc ve skutečnosti vyvěrá z vědmáckých amuletů nebo ze síly esencí kolujících v jejich tělech. Na tvory, s nimiž se *vědmáci* utkávají, působí tato znamení děsivým dojmem, svazují je a zbavují schopností, kterými by mohli vědmáka ohrozit. Boj s nemrtvými a běsy má povahu rituálu a bez dodržení přesného postupu je obvykle není možné sprovodit ze světa. Nejspíš proto se vědmáci střetávají se záhrobními monstry a s běsy vždy tváří tvář, jakkoliv děsivá ta tvář může být.

Příklady postav

Berserk Skydde

*(**Bojovník 5**, **Mastičkář 2**, Zaříkávač 1, **Vědmák 3**, Čaroděj 2)*

Skydde je trpaslík ověšený mnoha stříbrnými ozdobami a s bizarním tetováním na holé lebce. Povídá se toho o něm mnoho, ovšem většinou jsou to mýty, které sám šíří. Jeho matka měla uhořet, když ji napadl ohnivec. Právě proto prý Skydde propadá při boji s běsy bojovému šílenství, a ne kvůli esencím, které pije před bitvou. Zapřísáhl se, že ovládne živel, který ho připravil o rodinu, a meč, jehož čepel dokáže rozpálit do běla a zahání s ním tvory temnoty, má být darem od klanu, který jej v pomstě podpořil. A ohromné částky, které za zabití umrlců či vlkodlaků požaduje, prý potřebuje jen pro to, aby mohl chránit i ty, kdo zaplatit nemohou.

Špitálník Odolen z Chlumu

*(**Bojovník 4**, Lovec 2, **Mastičkář 3**, **Vědmák 3**)*

Odolen byl v noc svého narození svěřen do výchovy rytířskému řádu špitálníků. Mohlo za to znetvoření obličeje, které poděsilo jeho rodiče. Dnes putuje na koni krajem s tváří ukrytou za maskou a léčí lidem zranění způsobená umrlci a běsy. A také je mečem a svěcenou vodou před těmito stvořeními chrání. Vědmácká znamení jsou pro něj symboly boží moci a trofeje ze stvůr, které zabije, obětovává svému božstvu. Jindy z nich staví mohyly, které mají odradit nemrtvé, vodníky a hejkaly od návratu do míst, která Odolen ve jménu božím zbavil zla.

Vymítač Kostivít

*(**Bojovník 1**, Kejklíř 1, **Mastičkář 5**, Zaříkávač 2, Lupič 1, **Vědmák 2**, Alchymista 2)*

Kostivít byl učněm starého alchymisty, ovšem netušil, že jeho mistr praktikuje též černou magii. Když stařec zjistil, že jeho pomocník je sedmým synem sedmého syna, zneužil Kostivíta k rituálu probouzení mrtvých. Mladý felčar uprchl a ve snaze napravit, co nevědomky napáchal, se přidal k vědmáckému cechu. Není velkým šermířem, ale díky svému vzdělání vytváří strašlivé jedy, masti a esence, které působí nemrtvým stejnou bolest jako světlo slunce a rozkládají je v prach. Obohatil také cech o receptury na mnoho nových elixírů, které pomáhají Kostivítovi i jeho druhům při náročné práci vymítačů

Dovednosti

Boj zblízka proti neživým (Tělo)

» využívání slabin *neživých*, schopnost zasadit jim vážné, vyřazující či smrtící zranění, předvídání útoků a pohybů neživých

Vědmácké znalosti (Duše)

» znalost zvláštností a chování *neživých*, odhad jejich hranic

» odhad, získání a úprava cenných částí a látek

Znamení (vyhrazené, Vliv)
» prokletí, ochromení, oslabení či odvracení *neživých* s pomocí znamení Isa

Ovlivňování neživých (vyhrazené, Vliv)
» zastrašování *neživých*, zjednání si respektu, zahnání na útěk, či naopak jejich přivábení a přilákání, využívání jejich potřeb a tužeb

Zvláštní schopnosti

Znamení Fehu (Vliv)
Mocné gesto, jež probudí v nestvůře plamen stravující ji zevnitř.
Postava dokáže seslat posílené *Znamení*, které bude působit *dlouho*. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Postava dokáže seslat posílené ***Znamení***, které dokáže samo o sobě zabít či znehybnit protivníka. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Znamení Othala (Vliv)
Prsty propletené ve znaku Othala odhalí oživlé mrtvoly i přeludy.
Postava dokáže seslat *Znamení*, které cíl označí (například zábleskem světla nebo zahučením), je-li to nadpřirozená bytost, výtvor magie nebo pokud je pod jejím vlivem. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Znamení Berkano (Vliv)
Letmé zkřížení rukou, jež překazí magické úklady proti vědmákovi.
Postava dokáže s pomocí *Znamení* ochránit sama sebe proti jakémukoliv kouzlu, které je na ni směřováno, tím, že kouzlo promění ve svůj prospěch nebo ho otočí proti sesílateli.

Znamení Tiwaz (Vliv)
Složitá pozice zkroucených prstů dodá vědmákovi rychlost a pohotovost, jakých obyčejný člověk nedosáhne.
Postava může jedenkrát za kolo použít ***manévr*** *obrana* zdarma s pomocí *Znamení*.

Znak slunce (Duše)
Slunce je symbolem světla a života. Jeho symbol nedovolí mrtvým vstoupit mezi živé a oslabí moc běsů.
Postava dokáže s pomocí *Znamení* vytvořit *ochranný obrazec* a používat jej, je-li narušen.

Stříbrná zbraň (Tělo)
Pro živoucí mrtvé a přírodní démony je lesk stříbra a jeho ostrý svist smrtící.
Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) pěší boj zblízka proti *nemrtvým* a *běsům*, když bojuje stříbrnou zbraní.

Vymítač (Vliv)
Studoval zaklínačská znamení tak dlouho, že je nyní dokáže používat s neobyčejným účinkem.
Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Znamení*, má-li aktivní příslušnou *esenci*.

Postrach přízraků (Vliv)
Běsi ani nemrtví už ho nemohou zaskočit, dokáže je vlákat do pasti, stejně jako zahnat na útěk.
Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Vědmácké znalosti* a *Ovlivňování neživých*.

Znalec démonů (Duše)
Jeho hlava je živý bestiář.
Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) ve *Vědmáckých znalostech*.

Postava dokáže společně s odhadem vlastností *neživého* určit i jeho zvláštní schopnosti. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Svatý hněv (Duše)
Svými znameními dokáže ochromit či zahnat na útěk celé zástupy démonů a nemrtvých.
Sesílá-li postava *plošné Znamení* nejvýše na sevřený *houf* (kopu) nebo rozptýlenou *hrstku* (tucet) *neživých*, může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Zmutované tělo (Tělo)
Jedy i omamné látky jsou pro něj jako mateřské mléko a nebojí se ani pohledu do očí baziliška.
Když postava čelí účinkům libovolného *jedu* nebo ochromujících zvláštních schopností bytostí, může jedenkrát za kolo použít ***manévr*** *obrana* zdarma.

Zloději těl
Sílou i slabostí běsů jsou těla, která je po tomto světě nosí.
Hráč může při setkání s *neživým* určit jednu skutečnost, která se týká původního majitele těla, které neživý používá (např. že to byl tlustý stařík, že se bál

pavouků nebo že měl nevyřízené účty s hostinským ve vedlejší vsi).

Alchymista

Muž v honosném, ale poněkud zašlém a poskvrněném plášti, si zamnul ruce a přisedl zpět ke svým společníkům:

„Přátelé, myslím, že náš problém s penězi je vyřešen. Domluvil jsem zápas v páce tady Tengriho proti místnímu šampionovi a vsadil na jeho vítězství dvacet stříbrných!"

„To myslíš vážně, Vladisi? Ty jsi vsadil všechny naše peníze na Tengriho proti tomu obřímu krollovi? Tobě muselo rupnout v bedně, alchymisto!"

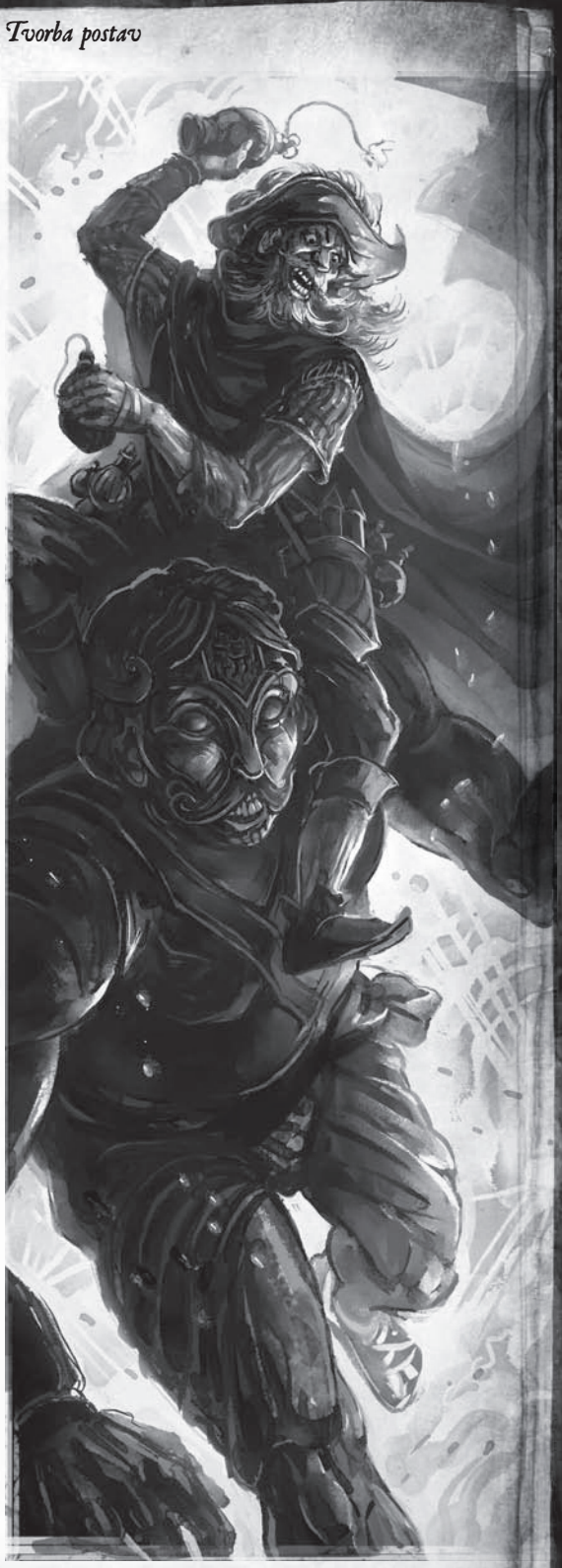
„Nic se neboj, urozený pane Ulrichu. Neponecháme nic náhodě. V tomhle flakonku je lektvar Rudého zubra, který Tengrimu dodá sílu, výdrž a zuřivost toho strašlivého zvířete. Zmizíme s výhrami, než to místním balíkům dojde. Není to moc etické, ale jsme na mizině a zásad se nenajíš."

Základní povolání: *Mastičkář + Zaříkávač*

Leckterý felčar či učenec sní o tom, že se mu jednou podaří proniknout až k velkým tajemstvím přírody a místo jedů na krysy a mastí na popáleniny začne vyrábět skutečné čarovné elixíry. *Alchymistou* se stane, když se mu takové přání díky nezměrné píli a studiu okultních věd splní.

Tento mudrc s povahou dobrodruha zná legendy o mýtických artefaktech a bájných nalezištích magických surovin. Vyzná se v symbolech a jinotajích používaných v alchymických receptech a ví, kterou část těla zabitého netvora lze použít jako zdroj magické moci.

Vyzbrojen těmito znalostmi pak míchá magické nápoje, masti a oleje, jež zázračně působí na lidské tělo a duši – dodávají člověku mimořádnou rychlost, sílu, mrštnost či bystrost, ba mohou mu propůjčit zázračné schopnosti jako je chození po vodě nebo létání. Jakýmsi vedlejším produktem alchymických pokusů, mnohdy dokonce výsledkem omylu či nedodržení stanoveného postupu, jsou pak děsivé substance, zejména třaskavé směsi, žíraviny a jedovaté plyny. Kupodivu mezi zákazníky jsou mnohdy žádanější než magické elixíry, a tak se je mnozí *alchymisté* naučili vyrábět cíleně a obstojně s nimi zacházet. Za vrchol umění alchymie je nicméně považována schopnost vdechnout zdání života i neživé hmotě.



Chodící kovové sochy i golemové z hlíny vyvolávají mezi prostými i urozenými lidmi údiv a posvátnou hrůzu.

Příklady postav

Léčitelka Ctěna

*(Lovkyně 1, **Mastičkářka 5**, **Zaříkávačka 2**, **Alchymistka 2**)*

Ctěna vyrostla v klášteře, kde se také naučila většinu svého umění – celé dny trávila u záhonků bylinek a mícháním substancí v laboratoriu. Z kláštera se dostala proti své vůli, když byla unesena žoldáky, kteří klášter vypálili. Přestože od nich nakonec utekla, k životu řeholnice se již nevrátila. Uvědomila si, že vnější svět jí nabízí svobodu, která jí vyhovuje nejlépe. Ctěna tráví život na cestách a snaží se využívat své schopnosti v zájmu dobra a ke zmírnění utrpení – bojů se přímo neúčastní, ale svým družiníkům pomáhá posilujícími i kouzelnými elixíry.

Pyrofor Lokkar

*(Bojovník 2, **Mastičkář 3**, **Zaříkávač 4**, **Alchymista 3**, Čaroděj 2)*

Lokkar ztratil čest, když odmítl trpět za zločin, který nespáchal. Pochází z trpasličího klanu pevně svázaného tradičními pravidly cti. Když byl jeho otec, významný člen klanové rady, odhalen jako zrádce a popraven, všech pět jeho synů dostalo na výběr mezi obnovením cti sebevraždou, nebo životem ve vyhnanství. Jediný Lokkar si sestřihl vous a odešel. Navzdory vší hořkosti, kterou cítí, uchovává věrně tajemství výroby střelného prachu a speciálních plynných jedů, která se ve svém klanu naučil. Nechce být zrádcem jako jeho otec.

Mudrc Vladis

*(Kejklíř 1, **Mastičkář 2**, **Zaříkávač 5**, **Alchymista 4**)*

Vladis je vzdělaný muž z významné konšelské rodiny, který strávil mládí jako rádce přes čáry a magii na šlechtickém dvoře. Navzdory přáním svého pána, který po něm chtěl přeměnu bezcenných kovů ve zlato či výrobu čarovných elixírů, zkoumal ve svém laboratoriu životní sílu a vdechoval ji neživým sochám. To přispělo ke skandálu, kvůli kterému byl nucen uprchnout od dvora. Od té doby putuje po krajích na svém voze, pod jehož plachtou převáží rozměrné laboratorium.

Dovednosti

Alchymické znalosti (Duše)

» alchymická teorie, znalost surovin, legendy o artefaktech, luštění symbolů a jinotajů v alchymických receptech

» získávání ***Surovin***, hledání a rozpoznávání čarovných bylin a magických kovů z neobvyklých míst, tělesných šťáv a částí těl nadpřirozených bytostí, jejich zpracování do magických ingrediencí, lučba, žíhání, destilování, rituály a zaříkávání

» rozpoznání *elixírů* a magických artefaktů, odhad jejich vlastností a zvláštních schopností

Výroba třaskavin, žíravin a plynných jedů (vyhrazené, Duše)

» výroba *třaskavin*, hořlavých a výbušných směsí

» výroba *žíravin* a výrobků z nich

» výroba *plynných jedů* působících po vdechnutí

» výroba *protijedů na plynné jedy*

Používání třaskavin, žíravin a plynných jedů (Duše)

» líčení a maskování *třaskavin*, načasování výbuchu, tvorba ohňostrojů, vrhání granátů, odpalování rachejtlí

» líčení *žíravin* a zacházení s leptavými látkami

» použití *plynných jedů*, vypouštění a vrhání nádob s plynem v různých podmínkách

Výroba elixírů (vyhrazené, Duše)

» příprava *elixírů* - nápojů zlepšujících schopnost provést akci či umožňujících provést jinak nemožné akce

Umělý život (vyhrazené, Vliv)

» vytváření a vyvolávání *oživených*, schopnost vdechnout umělý život neživým věcem (například hliněnému golemovi, kovové soše, mrtvému tělu atd.)

» lámání oživovací magie, vypínání golemů a přebírání kontroly nad *oživenými*, ovládnutí kontrolovaných *oživených* povely

Používání elixírů (podle prováděné akce)

» provádění akcí dodaných *elixíry*

Zvláštní schopnosti

Ohněstrůjce (Duše)

Jeho oblíbeným oborem jsou třaskavé směsi, leptající látky a jedovatý kouř.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Výrobu třaskavin, žíravin a plynných jedů* a *Používání třaskavin, žíravin a plynných jedů*.

Postava dokáže vyrábět *třaskaviny*, *žíraviny* a *plynné jedy* posílené pokročilými ***manévry***.

Výrobce elixírů (Duše)

Dokáže namíchat zázračný elixír během chvíle a veškeré poměry magických přísad má v malíku.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) ve *Výrobě elixírů* a *Používání elixírů*.

Mudrc (Duše)

Jeho znalosti alchymie, okultních věd i magických artefaktů jsou imponující.

Postava je *zběhlá* (základní ***manévry*** zdarma) v *Alchymických znalostech* a získávání respektu, úcty a pozornosti předvedením svých vědomostí.

Živá voda (Duše)

Zázračná látka, s jejíž pomocí lze provádět věci, které jsou v léčitelském umění považovány za nemožné.

Postava dovede vyrobit *posílenou mast*, která dokáže vyléčit *člověku* či *zvířeti* jinak nevyléčitelnou ***Jizvu*** na ***Těle***, například přirůst zpět odťatou ruku, vypíchnuté oko a podobně. Léčení nesmí proběhnout později než *velmi dlouho* od zasazení ***Jizvy***. (***Aktivace*** 12 ***surovin***)

Postava také dokáže během jednoho magického okamžiku léčit současně více než jednoho jediného tvora.

Lamač nadpřirozena (Duše)

Díky svému nadání vrátí život do zkamenělé paže nebo pomůže sténající víle.

Postava dokáže s pomocí *Alchymických znalostí* lámat *dlouhá* působení *jedů* a kouzel na ***Tělo*** (například mdloby následkem otravy či kulhání následkem kletby nebo ochromení), ačkoliv neovládá příslušný magický obor nebo nezná přesnou povahu kouzla či složení *jedu*. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Postava má *přirozenou ochranu* (slevu 1 na ***Vyčerpání***), čelí-li přímé (ne substanční) magii.

Neobvyklé spouště (Duše)

Pokud právě skončil s přípravou pasti, neodvažujte se ani si odkašlat.

Postava dokáže vyrobit libovolnou *past* jako posílenou *s neobvyklou spouští*. Určí obecnou podmínku, která danou *past* spustí, například „vyslovení slova ‚přepadení' v doslechu", „kontakt s vodou", „čtvrtá manipulace s předmětem", „dotkne-li se spouště elf" a podobně. (***Aktivace*** 1 ***Surovina***)

Posílení elixíru (Duše)

Složitým rituálem, vhodným dávkováním a kombinací s dalšími přísadami dokáže zázračné účinky svých nápojů prodloužit.

Postava dokáže vyrobit posílený *dlouhotrvající elixír*, který umožní opakované používání vložené akce *dlouho*. Posílení *složky zběhlosti* a *složky bravury* zvyšuje jejich cenu o 1 ***Surovinu***. Posílení *zázračné složky* zvyšuje její cenu o 3 ***Suroviny***. Má-li elixír více složek, je nutné posílit všechny.

Pán golemů (Vliv)

Jeho tajné vědomosti mu umožňují udržovat při životě dva umělé služebníky naráz.

Postava dokáže s pomocí *Umělého života* probudit více než jednoho *oživeného*. Každý již probuzený *oživený* zvyšuje ***náročnost*** dalšího oživení o 1.

Umělá duše (Vliv)

Umělá a mechanická stvoření vytvořená jeho rukou toho umějí skoro tolik, co živý tvor.

Postava dokáže vytvořit *posíleného rozumného oživeného*, který je schopen hovořit a provádět samostatně jednoduché úkoly. *Oživený* může mít ve své charakteristice až dvě dovednosti a jedna z nich může spadat pod ***Duši*** nebo ***Vliv***. Cena za takového *oživeného* je dvojnásobná, než by byla bez použití této zvláštní schopnosti.

Stvořitel (Vliv)

Zkoumal tajemství šémů a oživovací magie celé roky a nikdo se mu dnes nevyrovná.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Umělý život*.

Zároveň vytváří posílené *bravurní oživené*, kteří *bravurně* ovládají činnosti, které spadají do jejich charakteristiky.

Tělesná stráž (Tělo)

Jeho pomocníci jsou mu bezmezně oddáni. Kdo napadne jejich pána, setká se s jejich hněvem.

Na tělesné akce vedené proti postavě může její pomocník reagovat akcí z obrany, jestliže se nachází poblíž.

Hračička (Duše)

Všichni dodnes vzpomínají na to, jak na audienci u vévodkyně vytáhl z rukávu mechanickou myš, která pískala.

Hráč může kdykoliv určit, že postava má u sebe malý, dokonale nepraktický, ale zároveň fascinující vynález. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Čaroděj

Hanuš toporně kráčel podmáčenou trávou, vlekl za sebou okraj pláště a snažil se napodobit prudké záškuby svých druhů. Daniel a Měša sebou za chůze zmítali, jak se jejich omámené duše snažily zachytit rytmus rusalčiny melodie. Rusovlasá dívka seděla na kmeni pár kroků před nimi a s hlavou zvrácenou dozadu zpívala píseň, která zněla jako milostná předehra.

Hanuš udržoval pod víčky vizi ohně. Cítil žár plamenů rozlévající se mu celým tělem a připomínal si zvuk syčící smůly a praskajících polen. Držel se vzadu za svými druhy, aby zbytečně nepřitahoval rusalčinu pozornost, a v dlani pevně svíral rozpálenou kovovou šperkovnici. Když se dostal dost blízko, napodobil volnou rukou otevírající se tlamu draka.

Proud horkého vzduchu proměnil rusalčiny vlhké vlasy v závoj páry a její kůže popraskala žárem. Lahodný hlas se zlomil ve výkřik bolesti. Podařilo se! Daniel a Měša zbavení kouzla se vrhli vpřed. Hanuš konečně mohl upustit schránku se žhavými uhlíky, která mu pomáhala udržet si příčetnost, a rozpřáhl paže, aby seslal další zaklínadlo.

Základní povolání: *Zaříkávač* + *Bojovník*

Každý *čaroděj* ví, že si zahrává s ohněm. Jenomže ten, kdo chce spoutat nestálé živly, si nemůže pustit k tělu strach nebo pochyby, protože právě ony by jej mohly v rozhodující chvíli zničit. Jeho vůle a sebedůvěra musí být pevnou hrází proti rozpínavosti plamenů a ničivé síle vichrů, kterým vládne.

Čarodějové jsou obávaní i obdivovaní a dokážou být smrtelně nebezpečnými protivníky. Jsou mezi nimi bojechtiví černokněžníci vrhající se do nejhustší vřavy s planoucím mečem v ruce, stejně jako staří mudrci s větrnou holí, kteří svá kouzla pečlivě

spřádají vrásčitýma rukama. Mnoho *čarodějů* si libuje ve velkoleposti. Oči jim žhnou jako uhlíky zpod kápí a pláště se i v mírném vánku nadouvají jako plachty lodi uprostřed bouře. Dokážou rozrazit dveře neviditelným beranidlem utkaným ze síly vichřice a nárazů větru. Umějí zažehnout vlasy a vousy nepřátel plamenem a ten pak rozfoukat větrným vírem. Rázným a silným pohybem ruky přenesou vzduchem balvan nebo zažehnou přichystanou hranici. A ti největší z *čarodějů* dokážou prý dokonce létat, ba i chrlit oheň jako draci.

Ať už se vydá spíše cestou ohně nebo cestou větru, zachovává si *čaroděj* úzký vztah s oběma živly. V bezvětří a bez blízkosti ohně strádá, zato když tváře hladí vánek nebo poblíž hoří svíce, je *čaroděj* klidný jako vodní hladina a jeho kouzla jsou ničivá jako podzimní bouře.

Příklady postav

Mistr Hanuš

*(**Bojovník 1**, Kejklíř 2, Mastičkář 1, **Zaříkávač 5**, Alchymista 1, **Čaroděj 2**,)*

Mistr Hanuš je divotvůrce, který pro radost dětí a pobavení přátel nechává oblaka jisker plout tmou a nabírat tvary lodí nebo bájných nestvůr. Když ale přijde čas postavit se silám temnot, pak z jeho očí šlehají plameny, pohybem ruky odhazuje nepřátele a blesky ničí jejich válečné stroje. A navzdory tomu, že o svou hůl se při chůzi často opírá, dokáže ji v krajním případě pozvednout a vykrývat s ní údery i uštědřovat rány.

Bosorka Lavriša

*(**Bojovnice 4**, Kejklířka 3, **Zaříkávačka 3**, Válečnice 1, **Čarodějka 3**, Mágyně 1)*

Lavriša pochází z urozeného rodu, ale kvůli nadpřirozeným schopnostem ji otec vyhnal z domu jako poznamenanou. Naučila se protloukat se životem sama, protože dosud nenašla muže, kterého by neděsilo její čarodějné nadání a výbušná povaha. Každý dobrodruh je ale raději, když stojí po jeho boku, než proti němu.

V boji se pohybuje s elegancí tanečnice. Kolem vějířů jejích ostrých čepelí víří vzdušné víry, seká po nepřátelích jako kočka, a protivníkům oslepeným zvířeným prachem a žhavým vzduchem se kolikrát zdá, jakoby před sebou místo jedné viděli tančit hned několik postav.

Bratr Taran, zvaný Metla kacířů

*(**Bojovník 5**, Lovec 1, Mastičkář 1, **Zaříkávač 2**, **Čaroděj 3**, Vědmák 1)*

Narodil se v zajetí a musel už od dětství dřít společně s ostatními krolly v kamenolomu. Jeho život se změnil, když jej od otrokářů vykoupil komtur náboženského řádu. Taran se stal věrným uctívačem božstva, které jej propustilo z okovů, a řádový mistr meče jej vycvičil v boji. Nyní Taran putuje po světě, chrání věřící a potírá bezbožné. Ve střetech s pekelnými stvůrami a kacíři mu hrot kopí plane svatým ohněm a jeho válečný pokřik má sílu vichřice.

Dovednosti

Magie ohně (vyhrazené, Duše)

» vycítění ohně, ovládání plamenů a dýmu, zapálení a zhašení ohně, vrhání blesků, ohnivých koulí, plivání ohnivých slin, světlo, žár, dým, změny barvy, tvaru, jasu plamene, vytváření obrazů a vzkazů z plamene či dýmu, odklánění plamenů, odolávání ohni a žáru

» rozpoznávání, odhadování a lámání kouzel *Magie ohně*

Magie větru (vyhrazené, Duše)

» ovládání vzduchu, rozfoukání a utišení větru, zvíření prachu, rozehnání mlhy a kouře, unášení slov, údery větrem, pohybování s předměty na dálku, létání

» rozpoznávání, odhadování a lámání kouzel *Magie větru*

Zvláštní schopnosti

Pán ohně (Duše)

Plameny, které vrhá na své nepřátele, pálí jako černé svědomí.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Magii ohně*, má-li aktivní příslušnou *esenci*.

Vládce větru (Duše)

I ze slabého vánku se může v jeho rukou zrodit matka všech bouří.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Magii větru*, má-li aktivní příslušnou *esenci*.

Dračí dech (Duše)

Oheň stvořený jeho vůlí taví kov a rozpaluje kámen.

Postava dovede seslat posílené kouzlo *Magie ohně*, které dokáže samo o sobě zabít a jehož oheň má takovou sílu, jaká je ve středu kovářské výhně, takže taví *železo* a rozpaluje *kámen* do ruda. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Síla vichřice (Duše)

Pouhým máchnutím ruky vyvrátí strom z kořenů nebo zvedne do vzduchu balvan velký jako vzrostlý býk.

Postava dovede seslat posílené kouzlo *Větrné magie*, které dokáže samo o sobě zabít či znehybnit protivníka a jímž vyvolaný vichr má sílu obra a dokáže zohýbat i *železo*. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Věčný žár (Duše)

Svíce hořící v jeho komnatách až do úsvitu jsou to nejmenší. Slyšeli jste už o planoucích mečích nebo o nehasnoucím oblaku jisker, jenž každou chvíli mění tvar?

Postava dokáže seslat posílené kouzlo *Magie ohně*, které bude působit *dlouho*. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Kvílení meluzíny (Duše)

Jeho větrná kouzla dokážou zařídit, že chodbou nelze až do večera projít kvůli strašlivému vichru nebo že těžký balvan visí celé hodiny nehybně ve vzduchu.

Postava dokáže seslat posílené kouzlo *Magie větru*, které bude působit *dlouho*. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Znak salamandra (Duše)

Dotkne-li se někdo předmětu nebo vkročí-li na čarodějem označená místa, mohou mu vlasy a vousy vzplát plamenem nebo se může začít dusit černým dýmem.

Postava dokáže s pomocí *Magie ohně* vytvořit *ochranný obrazec* a používat jej, je-li narušen.

Znak sylfy (Duše)

V magickém kruhu může při vkročení nepřítele rozhoupat vítr zvoneček a dveře jím označené udrží zavřené síla vichrů.

Postava dokáže s pomocí *Magie větru* vytvořit *ochranný obrazec* a používat jej, je-li narušen.

Plamenné peklo (Duše)

Máchnutí rukou a vše kolem pohltí oheň a zahalí kouř.

Sesílá-li postava *plošné* kouzlo *Magie ohně* nejvýše na rozlohu *statku*, může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Vzdušný vír (Duše)

Celé mračno šípů může srazit stranou pouhým gestem a skupinu nepřátel zdvihne do vzduchu a udeří jimi o skálu.

Sesílá-li postava *plošné* kouzlo *Magie větru* nejvýše na rozlohu *statku*, může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Magický štít (Duše)

Dokáže odrážet nepřátelská kouzla a kletby, i když vzduch kolem něj jen jiskří magií.

Když postava čelí nepřátelské magii, může jedenkrát za kolo použít ***manévr*** *obrana* zdarma.

Společnost démonů (Vliv)

Démoničtí přítelíčci, skřítci či ohniví kohouti, kteří jej tak často obklopují, nenechají svého pána zahynout kouzlem ani v léčce.

Na jakékoliv akce škodící postavě mohou její pomocníci reagovat akcí z obrany pomocí kouzel, pokud se nachází v dohledu.

Mág

Strážný zaslechl šramot a rychle vrazil do temné uličky, kde jeho prskající pochodeň ozářila trojici překvapených dobrodruhů, kteří zrovna páčili dveře. Chtěl začít křičet na poplach, když zaslechl melodický podmanivý hlas:

„Dobrý večer! Také jste zaslechl ty kočky?“

„Jaké kočky?“

„Přece ty, co se tu popraly a ztropily ten hluk. Sám přece vidíte, že nikdo jiný tu není. Takže se můžete vrátit ke své obchůzce.“

„A kdo jste vy, paní?“

„Já?“ zavrněla žena v černém a její pohled jako by se do strážného vpíjel. „Na tom přece nezáleží, nemyslíte?“

S nepřítomným výrazem v očích strážný souhlasně kývl hlavou, otočil se a odkráčel s kletbami na toulavé kočky na rtech. Dobrodruzi u dveří vydechli úlevou.

Základní povolání: *Zaříkávač* + *Kejklíř*

Hrdinové, u nichž se touha po vědění kříží s klamem, šalbou nebo snahou proniknout až do nitra lidských duší se stávají *mágy*. Jejich zbraněmi jsou lidské pocity a nedokonalost smyslů. Dokáže si s nimi pohrávat, umí vyvolat zázračné vnuknutí i vize, dokonce

i posednout cizí tělo jako zlý duch. Bezeslovně hovoří s těmi, které uzná za hodné toho, aby s ním sdíleli jeho myšlenky. Žádná lež před ním nezůstane utajena, žádné tajemství není zasuto ve vzpomínkách dost hluboko. A zmatek, který dokáže v cizí mysli napáchat svými triky a kejklemi, není ničím ve srovnání s tím, jakou spoušť za sebou může zanechat, když se s ním někdo střetne v nadpřirozeném duševním souboji.

Mág však dokáže působit nejen na jednotlivou mysl, ale též vytvářet přeludy a mámení. Ty může spatřit, slyšet, či dokonce ochutnat kdokoliv. Je tkalcem iluzí a mnohdy jsou obrazy, jimž dává svou vůlí vzniknout, tak živé, že jsou k nerozeznání od skutečnosti.

Ne náhodou se lidé s těmito schopnostmi často stávají členy duchovenstva, patří mezi učence nebo se účastní shromáždění tajných sekt. Je otázkou, co je zde pomyslné slepice a co vejce. Zda tyto společenské vrstvy manipulátory a iluzionisty přitahují, či zda jsou naopak původci jejich zrodu.

Příklady postav

Inkvizitorka Morena

*(Bojovnice 1, **Kejklířka 4**, Lovkyně 2, **Zaříkávačka 4**, Vyzvědačka 1, **Mágyně 3**)*

Morena je vykonavatelka ve službách inkvizitorského řádu. Doprovázena družinou cestuje zemí, vyšetřuje zločiny a trestá zneužívání magie. Přes den chodí oděná do černé řádové sutany, v noci ale neváhá řádový úbor vyměnit za měkké boty špehů a sama se vydat po horké stopě. Díky svým schopnostem dokáže nahlížet do lidských duší a nacházet pravdu. Morena je postrachem černokněžníků i nekromantů – studovala stejné spisy a knihy jako oni. Pronikla tak hluboko do jejich umění, že je dokáže spolehlivě odhalit a usvědčit. V srdci ale nosí strach, aby sama, jako ti, proti kterým bojuje, nepřekročila hranici, za kterou není návratu.

Černokněžník Seithal

(Kejklíř 3, Zaříkávač 4, Mág 3)

Seithal je noční elf, který vzbuzuje v lidech obavy jen svou přítomností. Pouhým pohledem a tichým slovem dokáže zahnat odhodlané muže na útěk, či přesvědčit soudce o své pravdě. Umí podsouvat myšlenky a měnit lidi v tupé otroky. Strach a nejistotu vzbuzuje i mezi vlastními družiníky, ti si ho ale zároveň cení pro jeho schopnost ochromovat nepřátele v boji čáry a mámením. Seithal sám s mrazivým úsměvem říká, že den, kdy se dopustí chyby, bude zároveň dnem, kdy zemře.

Trubadúr Gerhard z Lubice
*(Bojovník 1, **Kejklíř 5**, Mastičkář 1, **Zaříkávač 2**, Válečník 1, **Mág 2**)*
Gerhard se narodil jako bastard, a přestože byl synem šlechtice, nemohl se učit zacházet se zbraní ani spravovat rodový majetek. Brzy přilnul k loutně a vydělával si na živobytí jako pouliční trubadúr. Jeho pověst rychle rostla. Jeho hlas i hudba mají velikou moc a on s jejich pomocí nechává před posluchači povstat z prachu zámky elfů nebo dávno mrtvé krále. Dobrodruzi, kteří ho přizvou jako společníka do družiny, aby o jejich putování složil epos, shledají obvykle jeho schopnosti iluzí mnohem užitečnějšími, než se zprvu zdálo.

Dovednosti

Magie iluzí (vyhrazené, Duše)
» vytváření přeludů a iluzí, falešného obrazu, zvuku, vůní a chutí, dodání lesku či aury, napodobení vzhledu, potlačování obrazů, zvuků, chutí a vůní
» rozpoznávání, odhadování a lámání kouzel *Magie iluzí*

Magie mysli (vyhrazené, Vliv)
» rozpoznávání a změny pocitů *lidí*, probuzení touhy, zvědavosti, potlačení zájmu, čtení myšlenek, promluvy beze slov, sesílání vizí a obrazů, nahlížení do paměti, užívání cizích smyslů prostřednictvím kouzel
» rozpoznávání, odhadování a lámání kouzel *Magie mysli*

Jednání s duchovenstvem a vzdělanci (Vliv)
» diskutování s duchovními a vzdělanci, navazování známostí mezi kouzelníky nebo církevními hodnostáři, ohromování svým uměním či osvícenosti a šíření pověsti o nich
» dělení se o vědomosti se spojenci, pohrůžky vyloučením ze společenství nebo obviněním z kacířství
» vedení vyšších obřadů a ceremonií

Působení mezi duchovenstvem a vzdělanci (vyhrazené, Vliv)
» budování a používání sítí kouzelníků, duchovních nebo církevních hodnostářů, získávání tajných a zakázaných magických či náboženských předmětů
» zjišťování informací od učedníků, noviců, mladých kněží nebo kouzelníků a od jejich pánů či nadřízených
» vyvíjení nátlaku prostřednictvím mocných spojenců, využívání přízně představených univerzit, kouzelnických gild či náboženských řádů

Zvláštní schopnosti

Vládce iluzí (Duše)
Jeho fantazie je příliš bohatá, než aby si své vize mohl nechat jen pro sebe.
Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Magii iluzí*, má-li aktivní příslušnou *esenci*.

Armáda přízraků (Duše)
Na jeho pokyn povstávají davy strašidel, ze země raší neexistující bodce a desítky hlasů bez těla šepotají v temnotě.
Sesílá-li postava *plošné* kouzlo *Magie iluzí* nejvýše na rozlohu *statku*, může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Mámení smyslů (Duše)
Iluze, které vytvořil, lze je jen těžko odlišit od skutečnosti.
Postava dokáže seslat posílené kouzlo *Magie iluzí*, které působí na více smyslů, vyjma hmatu. (***Aktivace*** 1 ***Duše*** za každý smysl navíc)

Přeludy (Duše)
Jeho přeludy nejsou jen prchavým šálením a mohou s vámi dokonce hovořit jako učenci.
Postava dokáže seslat posílené kouzlo *Magie iluzí*, které bude působit *dlouho*. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)
Postava dále dokáže toto kouzlo posílit tak, že jednoduchým způsobem bude reagovat na své okolí, například iluze potoka bude obtékat kámen, který do ní někdo hodí, iluze žebráka bude děkovat za almužnu, neviditelnost dokáže ukrýt i předměty sebrané po seslání. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Znak fantóma (Duše)
Kdo překročí čarovný kruh, kolem toho povstanou přízraky nebo začnou hořet neexistující plameny. Mnozí již takto zešíleli.
Postava dokáže s pomocí *Magie iluzí* vytvořit *ochranný obrazec* a používat jej, je-li narušen.

Odhodlaná mysl (Duše)
Když se rozhodne, že prosadí svou vůli, nehledí na to, co to udělá s jeho vlastní duší.

Náročnost způsobená ***Jizvami*** na ***Duši*** je pro postavu o 1 nižší než obvykle.

Lamač vůlí (Vliv)

Nemá to srdce nechat lidi, aby se rozhodovali sami, když on ví, co je pro ně dobré.

Postava *bravurně* ovládá (pokročilé ***manévry***) *Magii mysli*, má-li aktivní příslušnou *esenci*.

Davová psychóza (Vliv)

Je jako ti největší z kazatelů. Dokáže svými slovy přimět celý dav k pokání i k nenávisti.

Sesílá-li postava *plošné* kouzlo *Magie mysli* nejvýše na sevřený *houf* (kopu) nebo rozptýlenou *hrstku* (tucet) *lidí*, může použít ***manévr*** *rozsáhle* zdarma.

Neviditelný loutkář (Vliv)

Jeho vůle je jako drásající spáry. Dokáže si člověka podřídit nebo jej provázet jako neviditelný rádce.

Postava s pomocí *Magie mysli* dokáže ovládnout libovolného *člověka*, takové kouzlo ale nelze posílit, aby trvalo *dlouho*.

Postava také dokáže používat *Magii mysli* na *člověka*, které s tím souhlasí i skrze *symbolický dotyk*. Nemůže však skrze *symbolický dotyk* ovládat *člověka* proti jeho vůli nebo mu škodit. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Požírač duší (Vliv)

Pohrává si s lidskými pocity a vzpomínkami jako kejklíř s míčky.

Postava dokáže seslat posílené kouzlo *Magie mysli*, které bude působit *dlouho*. (***Aktivace*** 1 ***Duše***)

Postava také dokáže s pomocí *Magie mysli* měnit či potlačovat vzpomínky, po skončení působení kouzla se však tyto vzpomínky vrátí.

Znak upíra (Vliv)

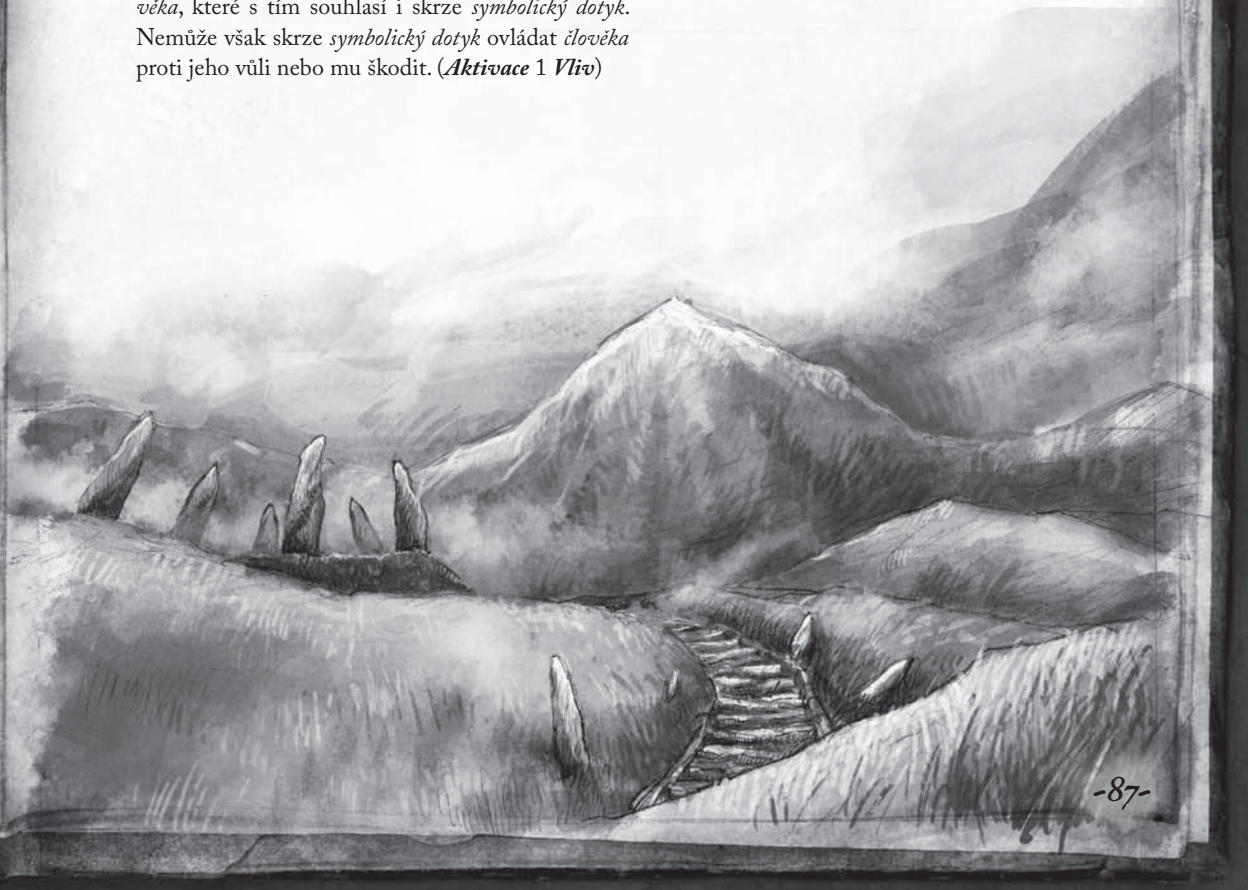
Dotknete-li se předmětu nebo vkročíte na místo, které zaklel, ztratíte vůli sami nad sebou.

Postava dokáže s pomocí *Magie mysli* vytvořit *ochranný obrazec* a používat jej, je-li narušen.

Podivný přítelíček (Vliv)

Z malého diblíka či šotka, mluvící ropuchy nebo černého kocoura se v jeho společnosti stává potměšilé a nebezpečné stvoření.

Hráč může popsat, proč *rozumný* tvor, který je pomocníkem jeho hrdiny, má obsah své charakteristiky rozšířen o jednu magickou dovednost, nebo má o jednu zvláštní schopnost magických povolání více, než je pro obdobné bytosti obvyklé.



Deník postavy

JARIK
nezávislý stopař

Dračí Doupě II

Vlastnosti

Rasa: Člověk, osadník

Tělo: 7 ☐☐☐☐☐◪☒☐☐☐☐ naražená žebra (1)

Duše: 5 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Vliv: 3 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Bonusy / Postihy

Povolání

Povahový rys: Přímost

Lovec	☒☒☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*Úroveň:* 3
Bojovník	☒☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	*Volné zkušenosti:*
	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	

Zvláštní schopnosti

	popis	*aktivace*	*povolání*
Lví srdce	sleva 1 na vyčerpání proti zastrašování apod.	-	člověk
Žalesák	zběhlost v Tábornictví	-	lovec
Lovčí	zběhlost v Loveckých znalostech	-	lovec
	odhad ZS zvířat	1D	
Cit pro zbraň: tesák	nadání na boj s tesákem	-	bojovník

Ohrožení: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Výbava: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

hlášení akce: obrana (akce z obrany?), rozsáhle (více cílů?), přesně (zvýšit šance?), bod, mocně (zdražit vyčerpání?), lstivě (zvětšit přijatý následek?)

Peníze: dukátů, 6 grošů, haléřů Suroviny:

Vybavení

Naložení: L (S) T

luk, šípy	přesně	drahé oblečení z módy
tesák	přesně	kožená torna
lucerna	olej: I	křesadlo
měch	voda: II	vlněná přikrývka
jídlo	IIIIIIII	lano
svíčka	IIII	
přívěšek kladiva	cena 6 g	

Poznámky

Po boji se skřety, kteří přepadli jeho osadu, nosí jizvu na tváři.

Vyhrál jsem ve vesnickém zápase!

ČÁST III.
Hraní hry

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Berserk Skydde si příchozího všiml ihned, když vešel do hospody. Všechno v jeho chování i výstroji říkalo jasně „dobrodruh". Hostinský nechal čištění misek a na dotaz ukázal mastnou rukou směrem k Skyddemu. Ten opatrně nahmátl jílec meče ukrytého pod deskou stolu tak, aby to cizinec neviděl. Příchozí si pomalu sedl a trochu nepřítomně se usmál. Bojovník byl zvyklý potkávat na cestách spoustu zvláštních lidí, ale tenhle člověk byl stejně podivný jako berserk sám. Pečlivě vyholená lebka porytá pletenci znaků, doplněná cizokrajně vypadajícím oblečením plným lesklých ozdob. Jen mimochodem položil na stůl exotické meče se zahnutými čepelemi.

Chvíli se na sebe jen tak dívali. Skydde měl pocit, jako by se mu cizincův ledový zrak zabodával přímo do mozku. Poté muž konečně promluvil:

„Skydde, mám pro tebe jistou obchodní nabídku…"

„Jak sakra víš, jak se jmenuju?"

„Jen málo trpaslíků opustí svůj kmen a vydá se po Stezce, aby se mstili běsům a nemrtvým. Tvé tetování by mi řeklo vše, co potřebuji vědět, i kdybych neuměl číst tvé myšlenky," zase ten nepřítomný mrazivý úsměv, „což ale samozřejmě dovedu. Nuže, zpět k obchodu…"

Tato část knihy se již bude zabývat hraním samotným. Po jejím přečtení byste měli mít jasnou představu o tom, jak vypadá sezení Dračího doupěte a jaká pravidla hra používá.

Hráč prožívá dobrodružství v Dračím doupěti skrze svou postavu, která překonává nástrahy a úskalí, stejně jako objevuje místa, kam noha člověka dosud nevstoupila. Představu o tom, jak hra probíhá, a úvodní přehled o jejích pravidlech jste získali již v první části této příručky na straně 10. V této, třetí části si nejprve podrobně vysvětlíme, jakým způsobem zasahují do příběhu kostky a jak s pomocí pravidel řešit nejrůznější situace. Další kapitoly vám ukážou, jaké bude mít hrdina vybavení a pomocníky, a jak může využít všech zdatností, dovedností a zvláštních schopností, které jste si pro svou postavu vybrali v části druhé.

Hra o zdroje

Již tedy víte, že Dračí doupě je hra, ve které hráči představují hrdiny, vydávající se na hrdinské výpravy. Toto je základní kámen systému, proto si musíme zodpovědět otázku: Kdo je to vlastně hrdina?

> **Hrdina je ten, kdo stojí tváří v tvář nebezpečí a protivenstvím přesahujícím jeho schopnosti, a přesto sebere odvahu a vůli k překonání překážek.**

Také proto je v naší hře důležité nejen to, zda se postavě podaří dosáhnout zamýšleného cíle, ale i co bude ochotná pro jeho dosažení obětovat. Samozřejmě štěstěna může hrdinovi jeho rozhodování ulehčit, ale rovněž pořádně ztížit. Proto si budete házet dvěma (nebo občas třemi) šestistěnnými kostkami, abyste ověřili, jak se vaší postavě daří. Pokud vám však nepadne výsledek, v jaký doufáte, nezoufejte, protože ještě nic není ztraceno. Každý hrdina má omezené množství **Zdrojů**, které se mu během hrdinských výprav pomalu doplňují, a tyto ***Zdroje*** mohou hráči používat, aby odvraceli neúspěchy, pokud jim štěstěna nepřeje. Kromě těchto ***vyčerpání*** (jak přesně fungují se dozvíte na straně 100) hrdina použije ***Zdroje*** k nejrůznějším trikům a figlům, které se během své hrdinské kariéry naučil (platí se jimi například ***aktivace*** některých zvláštních schopností a používání speciálních ***manévrů***). Hráč se proto snaží najít takovou cestu skrze dobrodružství, při které jeho postava vystačí se svými ***Zdroji*** a dosáhne svého cíle. Spotřebuje-li všechny své ***Zdroje*** po cestě, jeho další osud už bude ležet zcela v rukou vrtkavé štěstěny.

Vlastnosti

Všechny dovednosti, zvláštní schopnosti a některé ***Zdroje*** můžeme ve hře přiřadit k jedné ze tří následujících **vlastností**:

Tělo představuje tělesné činnosti, například boj, honičky a fyzické překonávání překážek. Vyjadřuje také vytrvalost a schopnost odolávat strastem.

Duše je důležitá tam, kde záleží více na rozumové úvaze, znalostech či bystrosti smyslů. Používá se při řešení hádanek, hledání a skrývání, výrobě, některých kouzlech, a také vyjadřuje jemnou motoriku a hbitost prstů.

Vliv se upotřebí v oblasti vztahů a vyjednávání. Představuje charisma hrdiny, šarm, sebevědomí,

přesvědčivost. Uplatní se ale také v těch druzích magie, které si kladou za cíl ovlivňovat jiné bytosti.

Vlastnost určuje, jaký druh ***Zdrojů*** bude postava při používání příslušné části pravidel využívat.

Zdroje

Zdrojů existuje ve hře více druhů, teď si povíme o těch nejpodstatnějších, které budeme při hrdinských výpravách a vyhodnocování hrdinských akcí sledovat.

Zdroje hrdinů a jejich zdatnost

Pro každou ze tří již známých vlastností mají hrdinové k dispozici stejnojmenný ***Zdroj***: ***Tělo***, ***Duši*** a ***Vliv***. Čerpání těchto ***Zdrojů*** představuje únavu, drobná poškození či ztráty sil, které nemají přímý dopad na schopnosti hrdiny.

Zdroje **Těla** představují výdrž, odolnost či tělesné zdraví

Zdroje **Duše** představují soustředění, odhodlání, sílu vůle, orientovanost či duševní stav postavy.

Zdroje **Vlivu** znázorňují sebevědomí a schopnost pokračovat v jednání pod tlakem či se naopak z nepříjemné situace vykroutit.

Maximální množství ***Zdrojů*** pro každou z vlastností, které může mít hrdina najednou k dispozici, určuje hrdinova **zdatnost**.

V některých případech hrdina potřebuje použít ***Zdroje***, ale nechce nebo nemůže sáhnout po ***Zdrojích*** získaných díky své zdatnosti. V takovém případě se může rozhodnout, že si hrdina udělí ***Jizvu***. Co to jsou ***Jizvy***, se dočtete na straně 119. Prozatím je důležité vědět, že udělení takovéto ***Jizvy*** sníží postavě dočasně její zdatnost, a tedy i maximální množství ***Zdrojů***, které může současně mít.

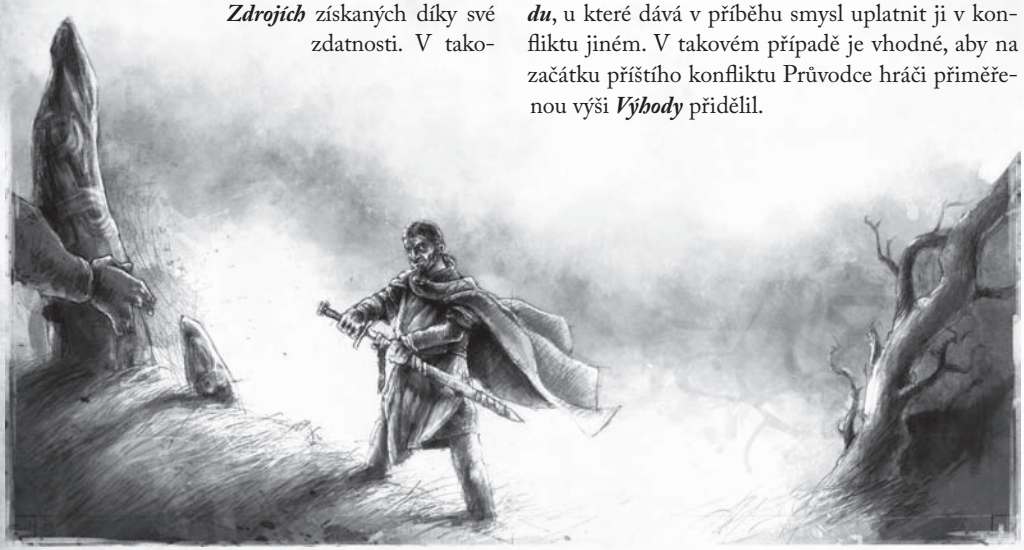
> ***Příklad:*** *Barbar Hrun má duševní zdatnost 4 (zkráceně píšeme „má* **Duši** *4“) a proto může mít až 4 duševní* **Zdroje** *(dále jen „může mít až 4* **Duše***“).*

Výhoda

Výhoda je „žolíkový“ ***Zdroj***, který představuje přípravu, pomoc od spolubojovníků nebo dobře zvolenou taktiku v dané situaci. Libovolná postava ji může získat na začátku konfliktu jako odměnu za předcházející přípravu nebo dobrý nápad (o konfliktu se dozvíte víc na straně 110). Také ji může získávat s pomocí svých akcí, jak se dozvíte níže. ***Výhodu*** může postava použít namísto svého ***Těla***, ***Duše*** či ***Vlivu***. ***Výhoda*** nemá maximální hodnotu a postava ji může získat v neomezené výši. Na konci konfliktu, kterého se ***Výhoda*** týkala, ovšem postava všechnu zbývající ***Výhodu*** ztratí.

> ***Příklad:*** *Lučištník Ulgun získal* **Výhodu** *za využití úkrytu během lovu na baziliška. Nestihne-li ji utratit, nemůže ji později použít proti obchodníkovi, kterému se pokusí prodat baziliščí dráp, získaný jako trofej.*

Občas se může stát, že postava v rámci jednoho konfliktu či samostatného vyhodnocení získá ***Výhodu***, u které dává v příběhu smysl uplatnit ji v konfliktu jiném. V takovém případě je vhodné, aby na začátku příštího konfliktu Průvodce hráči přiměřenou výši ***Výhody*** přidělil.



Příklad: *Ulgan bojoval s pavoukem po boku poutnice Vlkavy, která mu pomůže s odhadem ceny trofeje. Takováto akce by mu* **Výhodu** *pro budoucí vyjednávání poskytnout mohla. Hráč Ulguna proto Průvodci na začátku vyjednávání tuto pomoc připomene a Průvodce mu přidělí 1* **Zdroj Výhody**.

Sudba

Na rozdíl od hrdinů cizí postavy, neboli bytosti, nemají ***Zdroje*** rozdělené dle vlastností, a dokonce ani jednotlivé cizí postavy nemají ***Zdroje*** oddělené. Namísto toho bytosti používají jeden společný ***Zdroj***, zvaný **Sudba.**

Protože je zásoba ***Sudby*** cizím postavám společná, to zda je ta či ona bytost zdatnější v tělesných, duševních nebo společenských činnostech, vyjadřujeme pomocí takzvaných **hranic**. Hranice se podobají zdatnostem hrdinů, a také je označujeme ***Tělo***, ***Duše*** a ***Vliv***. Neurčují ale, kolik může mít bytost ***Zdrojů***. Vyjadřují pouze to, kolik ***Sudby*** může použít najednou. Nastane-li ve hře situace, kdy by bytost musela ***vyčerpat*** více ***Sudby***, než je příslušná hranice, pak jí nezbývá, než přijmout neúspěch se všemi důsledky i následky.

Průvodce hrou používá ***Sudbu*** v rámci konfliktu jako společný ***Zdroj*** pro všechny bytosti, které představují jednu stranu konfliktu. Množství ***Sudby***, které má Průvodce k dispozici, se určuje vždy na počátku každého konfliktu zvlášť (pravidla pro její určení, případně obnovu jsou uvedena na straně 288).

Hráč používá ***Sudbu*** během hraní jako ***Zdroj*** pro bytosti, které slouží hrdinovi jako pomocníci, například věrný pes, panoš či najatý žoldnéř. Více o pomocnících a o tom, jak se jejich ***Sudba*** stanovuje a obnovuje, se dočtete na straně 153.

Zkrácený zápis

Jak jste si nejspíš už všimli, v příručce používáme občas zkrácený zápis množství ***Zdrojů*** a hodnot zdatnosti či hranic. Pro usnadnění orientace používáme vždy tento způsob zápisu:

Předchází-li číslo vlastnosti (např. 4 ***Duše***, 5 ***Vlivů***), píšeme vždy o ***Zdrojích***.

Následuje-li číslo za vlastností (např. ***Duše*** 5, ***Tělo*** 7), je tím míněna zdatnost (u hrdinů) nebo hranice (u bytostí).

Podobný způsob zápisu používáme i pro ostatní ***Zdroje*** (např. 2 ***Výhody***) nebo u hodnot podobných zdatnostem a hranicím (např. ***Pouto*** 3).

Příklad: *Kostlivec má duševní hranici 3 (zkráceně píšeme „má* **Duši** *3“) a proto je-li potřeba aby se* **vyčerpal** *duševními* **Zdroji**, *může najednou zaplatit nejvýše 3* **Zdroje Sudby** *(dále jen „může* **vyčerpat** *nejvýše 3* **Sudby***“).*

Pouto

Bytosti, které jsou pomocníky postav, mají kromě ***Sudby*** k dispozici také ***Pouto***. Tento ***Zdroj*** vyjadřuje vztah či závazek pomocníka k postavě, které pomáhá. Pokud hráč pro svého pomocníka nechce nebo nemůže použít ***Sudbu*** (např. protože by čerpal víc, než je jeho hranice), může čerpat chybějící ***Zdroje*** z ***Pouta***, podobně jako by je hrdina čerpal ze svého ***Těla***, ***Duše*** či ***Vlivu***.

Pouto se obnovuje obtížněji než jiné ***Zdroje*** a jeho výše je také omezena. Proto by si ho hráči měli šetřit jako poslední možnost, jak ochránit své pomocníky. O ***Poutu*** se dočtete více na straně 152.

Peníze a Suroviny

Peníze jsou ***Zdrojem***, kterým mohou postavy ve hře platit ostatním bytostem, nakupovat za ně vybavení, jídlo, získat místo k odpočinku a nakupovat za ně ***Suroviny***. Měří se ve stříbrných *groších*. *Groš* se dělí na deset měděných *haléřů* a deset *grošů* dává zlatý *dukát*.

Suroviny jsou ***Zdrojem***, s jehož pomocí mohou postavy vyrábět vlastní výrobky (více viz pravidla pro výrobu na straně 172).

Peníze a ***Suroviny*** postavy získávají zejména jako odměnu za odvedenou práci nebo z nalezených pokladů a kořisti z výprav. ***Suroviny*** mohou u obchodníků nakupovat a zase prodávat za ***Peníze***. Jeden ***Zdroj Surovin*** (1 ***Surovinu***) je zpravidla možné koupit za jeden *groš*. Stejně jako u jiného zboží ale platí, že ceny mohou být vyšší a nižší podle toho, o jak vzácné či naopak přebytkové zboží zrovna v určitém kraji jde. ***Peníze*** ani ***Suroviny*** není možné přímo použít namísto ostatních ***Zdrojů***, postava se tedy nemůže např. ***vyčerpat Penězi*** místo ***Vlivu***.

Je ale možné je využít k ušetření ***Zdrojů*** nepřímo, skrze vybavení. Některá vybavení, jako čarovné *lektvary* či amulety, jsou k tomu přímo určeny a říkáme jim zásobníky (viz strana 150). Mezi další možnosti patří výroba nástrah, např. *pastí* a *jedů*, které působí i bez přičinění postav.

Když je nouze největší, může se ale postava rozhodnout i obětovat či nechat poškodit běžné vybavení, jako jsou lana, meče či zbroje a získat tak

potřebné chybějící ***Zdroje***. Více se dozvíte v kapitole Poškození (viz strana 146).

Pokud postavě chybí ***Peníze*** nebo ***Suroviny***, nemůže je nahradit jinými ***Zdroji***, nemá-li zvláštní schopnost, která to výslovně umožní.

Utrácení a obnova Zdrojů

Při hraní se budou střídat dva způsoby, jakými si budete vyprávět a popisovat, co vaše postavy dělají. Většinu vaší hry se budete zabývat **výpravami** – těmi příběhy ze života hrdinů, ve kterých se v krátkém čase překonává větší množství překážek a kdy si budete akce postav podrobně popisovat a vyhodnocovat je kostkami.

Na výpravě

Na výpravě je označení pro dobu, kdy utrácení ***Zdrojů*** převažuje nad jejich obnovou a hraje se hra o ***Zdroje***.

Na výpravě nás tedy zajímá, kolik ***Zdrojů*** stálo hrdinu případné překonání překážky, či zda se hráč mající smůlu raději rozhodl přijmout neúspěch a jakým způsobem tento neúspěch změnil situaci v příběhu. Proto v takových situacích vyhodnocujeme výsledky akcí pomocí pravidel (více viz strana 95) a hrdinové používají všech ***Zdrojů***, které mají k dispozici.

Na výpravě mají postavy čas a podmínky na **běžný odpočinek**.

Běžný odpočinek

Při *běžném odpočinku* si postava obnoví 3 ***Zdroje*** některé z vlastností (tedy ***Tělo***, ***Duši*** a ***Vliv***). Může je libovolně rozložit mezi všechny tři vlastnosti, nesmí však překročit výši příslušné zdatnosti, sníženou o případné ***Jizvy***.

Podmínky běžného odpočinku (volitelné pravidlo)

Pokud chcete, aby ve vaší hře hrdinové pocítili rozdíl mezi krátkým oddechnutím po náročném boji, táborením v divoké přírodě a odpočinkem v pohodlí hostince, potom můžete jako volitelné pravidlo množství obnovených ***Zdrojů*** upravit v rozmezí hodnot 1 až 5. Zatímco za běžných podmínek si postavy obnoví 3 ***Zdroje*** za celonoční odpočinek, za špatných podmínek nebo při nedostatku času na pořádný spánek se jejich počet může snížit na 2 (například při táboření v zimě, mokru, o hladu, bez dostatečného vybavení či při držení dlouhých hlídek) nebo až na 1 (například pokud postavy jen na chvíli zamhouří oči nebo trpí obzvláštním nepohodlím). Naopak, za příznivých podmínek si mohou obnovit i 4 (třeba při spánku v hostinci na kavalci po dobré večeři nebo v seníku za teplé letní noci) nebo dokonce i 5 ***Zdrojů*** (po prospané noci a prolenošeném dopoledni v pohodlné posteli). Obdobně můžete množství ***Zdrojů*** upravit i podle délky odpočinku.

Mezi výpravami

Mezi jednotlivými hrdinskými skutky však plyne i čas, při kterém hrdinové moc překážek nepřekonávají. Patří sem dlouhé cesty beze spěchu mezi tajemnými hrady a jeskyněmi, čas strávený s rodinami, užívání si nabytého bohatství i slávy či několikadenní čekání v horském průsmyku na přílet horských orlů. **Mezi výpravami** je tedy označení pro dobu, kdy hrdinům nic bezprostředně nehrozí, mají k dispozici dostatek odpočinku a téměř nepřekonávají žádné překážky.

Mezi výpravami hrdinové mají přebytky ***Zdrojů***, a proto jim nehrozí neúspěch. Není třeba provádět žádné vyhodnocování a příběh se jen odvypráví. Jediné ***Zdroje***, které případně utrácejí, jsou ***Peníze*** a ***Suroviny***

Mezi výpravami postavy mají čas na **kvalitní odpočinek**.

Kvalitní odpočinek

Při *kvalitním odpočinku* si postava obnoví všechny ***Zdroje*** dané svými vlastnostmi (tedy ***Tělo***, ***Duši*** a ***Vliv***) podle svých zdatností snížených o případné ***Jizvy***. Na další ***výpravu*** se vydávají zcela odpočatí.

> ***Příklad:*** *Krysaři Danielovi a jeho kumpánům nepřálo štěstí. Byli falešně obviněni z šíření nemocí a zkázy na nuzných předměstích Vyšebrodu a okolí.* Na výpravě *hráči společně s Průvodcem nejprve s pomocí pravidel odehrají Danielovo zatčení a také epizodní potyčku se spoluvězni z Vyšebrodského podsvětí. Při* běžném odpočinku *v šatlavě si obnoví několik* **Zdrojů** *a následujícího dne je čeká inscenovaný soud. Ač je o jejich osudu předem rozhodnuto, díky úspěchům při obhajobě si získají na svou stranu jednoho z konšelů, Leška z Loděnice. Ten jim následně pomůže s útěkem, při kterém opět přijdou ke slovu pravidla. Úspěšný útěk je završen bujarou oslavou v zájezdním hostinci den cesty od Vyšebrodu a* běžným odpočinkem *v hostinských pokojích, kde si opět*

postavy obnoví několik **Zdrojů**. *Když je druhý den ráno Lešek vyhledá a naznačí, že by si pomoc s útěkem rád vybral formou protislužby, hráči při vyjednávání opět sáhnou po pravidlech. Lešek jim předá tajemnou zásilku a požádá o její doručení do vzdáleného Lutovce, čímž jejich* **výprava** *ve Vyšebrodu končí.*

Mnohadenní cestu z Vyšebrodu do Lutovce odehrávající se mezi výpravami *přejdou hráči jen několika větami. Pouze klíčník Bazimír by si rád prohlédl obsah tajemné truhličky. Postavy mají cestou dostatek* kvalitního odpočinku *a tedy i* **Zdrojů** *na případná* **vyčerpání**, *proto není třeba házet kostkami. Bazimír se tak od Průvodce rovnou dozví, že Lešek využil celou skupinu jako posly tajné zprávy o stavu vojenských sil vévody Vojena. Do Lutovce přijedou postavy zcela odpočaté, doplní si tedy všechny* **Zdroje**. *A ať už se s vědomím, že se zapletli do špinavé špionážní hry, vypořádají jakkoliv, zcela jistě to bude znamenat velké množství událostí v krátkém čase. Znovu jim tedy začíná období* na výpravě, *kdy k vyhodnocování budou používat pravidla a budou si dopřávat pouze* běžný odpočinek.

Pravidla: Vlastnosti *Tělo*, *Duše* a *Vliv* určují, jaký druh *Zdrojů* se ve hře použije.

Hrdinové používají přímo stejnojmenné *Zdroje*. Nejvyšší množství těchto *Zdrojů*, které má hrdina k dispozici, je určeno jeho zdatností. Zdatnost může být dočasně snížena *Jizvou*.

Ostatní bytosti používají při hře jeden společný *Zdroj – Sudbu*. Místo zdatnosti mají hranice, které omezují množství *Sudby*, které může bytost *vyčerpat* najednou. Pomocníci hrdinů pak navíc ještě mohou čerpat *Zdroje* z *Pouta*.

Hrdinové i ostatní bytosti také mohou za určitých podmínek jako *Zdroje* používat *Peníze*, *Suroviny* a některé druhy vybavení.

Na výpravách **hráči při vyhodnocování používají *Zdroje*, kostky a pravidla v plné šíři. Hrdinové odpočívají** *běžným odpočinkem*, **při kterém si obnoví 3 libovolné *Zdroje* některé z vlastností, současně však mohou mít nejvýše tolik *Zdrojů*, kolik je jejich příslušná zdatnost.**

Mezi výpravami **si hráči události pouze odvyprávějí bez používání kostek, ze *Zdrojů* používají jen *Peníze* a *Suroviny* a před další výpravou si** *kvalitním odpočinkem* **doplní *Zdroje* svých vlastností dle své aktuální zdatnosti (tedy snížené o případné *Jizvy*).**

Průběh vyhodnocení na výpravě

Při hraní Dračího doupěte se společně s hráči ostatních postav i s Průvodcem střídáte ve vyprávění a popisujete, co vaše postavy dělají a čeho chtějí dosáhnout. Průvodce zase popisuje, jak na to okolí reaguje či jak jednají, co dělají a čeho chtějí dosáhnout ostatní cizí postavy. *Na výpravách* budou o osudu občas spolurozhodovat kostky.

Kdy házet kostkami?

Když hráč ohlásí **akci** své postavy, může nastat jedna z následujících možností:

» Akce je **samozřejmá**. Je jisté, že se postavě podaří naplnit svůj záměr, vůbec nepřichází v úvahu, že by konání akce postavu nějak vyčerpalo, a nikdo postavě v naplnění záměru nebrání. Takováto akce se zdaří automaticky a výsledek je možné rovnou popsat, bez hodu.

Pokud ovšem *samozřejmé* akci někdo aktivně brání, pak se z ní stane *možná* akce.

> ***Příklad:*** *Průvodkyně Petra popisuje ostatním hráčům, že hrdinové při cestě v horách narazili na provazový most přes hlubokou rokli. Není třeba házet kostkami, aby se hráči dozvěděli, zda po něm dokážou přejít na druhou stranu. Kdyby snad ale náhodou postavy na mostku zápasily s horskými orly, přecházely po něm v zuřící vichřici nebo nějaký vtipálek most rozhoupal, potom by výsledek byl nejistý a přišlo by na řadu vyhodnocování.*

» Akce je **možná**. Postava dokáže akci provést, ale zda se záměr naplní, není zcela jisté – například postavě někdo brání nebo není zřejmé, zda akci zvládne bez komplikací či dalšího úsilí. V takovém případě se situace vyhodnotí s pomocí kostek – půjde o ***zkoušku***, ***výzvu***, nebo ***střet*** (viz strana 104).

> ***Příklad:*** *Vyjednávání s nejistým výsledkem, rvačka v hospodě, překonání dravé řeky, která může postavy strhnout a odvléci jinam, závod koňských spřežení, hledání suchého místa k odpočinku uprostřed bažin, tohle všechno a mnoho dalších příkladů, které najdete na straně 283, jsou chvíle, kdy není jisté, jakým směrem se příběh bude dále odvíjet. Jedná se o* možné *akce a k jejich vyhodnocení budete potřebovat kostky.*

» Akce je **náročná**. V případě, že určitá akce je sice pro postavu *možná*, ale měla by být podle vaší představy mimořádně těžká, můžeme ji označit za *náročnou*. Znamená to, že už samotný pokus o její vykonání je vyčerpávající – aby se postava mohla pokusit v ní uspět (a hráč si mohl hodit kostkami), musí nejprve zaplatit počet ***Zdrojů*** odpovídající ***náročnosti*** akce. Činnosti, které jsou *náročné* samy o sobě, by měly být spíše vzácné – půjde o věci, které nejsou každodenním chlebem ani pro hrdiny nebo je obtížné uvěřit, že je i hrdina zvládne. Postava musí zaplatit 1, 2, výjimečně až 3 ***Zdroje*** určené vlastností, kterou používá, za to, že se vůbec o akci pokusí. Poté se provede standardní vyhodnocení pomocí ***zkoušky***, ***výzvy*** nebo ***střetu*** stejně jako u *možné* akce.

Příklad: *Vyrazit dřevěné dveře od hostinského pokoje je* možná *akce. Vyrazit okované dveře hradního žaláře je akce* náročná *a hrdina tedy musí zaplatit 1* **Tělo**, *aby se vůbec mohl o jejich vyražení pokusit.*

Někdy vám pravidla přímo určí, že některé akce jsou *náročné*. Je-li nějaká akce *náročná* z více důvodů, ***náročnosti*** se nesčítají, ale uplatní se nejvyšší z nich.

Příklad: *Přeplavat rozdivočelou řeku je samo o sobě* náročné *(1). Plavat s* **Jizvou** *na levé ruce je* náročné *(1). A plavat v* železné *zbroji je* náročné *(2). Pokusí-li se zraněný Ulrich ze Smolna přeplavat ve své* železné *zbroji rozdivočelou řeku, bude jej takový pokus stát 2* **Těla**, *neboť se uplatní jen nejvyšší* **náročnost**, *určená zbrojí.*

» Akce je **nemožná**. Je natolik obtížná či neuvěřitelná, že ji postava nedokáže vykonat ani s vypětím všech sil. Stejně tak může jít o akce, které samy o sobě nejsou obtížné, ale je jasné, že nemohou dosáhnout kýženého důsledku. Taková akce se nemůže zdařit, proto si hráč vůbec nehází. Místo toho by měl zvolit jinou akci nebo odvyprávět, jak se jeho postava marně snaží.

Příklad: *Ani s vypětím všech sil nedokáže postava holýma rukama probořit kamenné hradby. A je zbytečné hodem zjišťovat, zda hrdinové umějí sestrojit provizorní most, který by překlenul rokli, pokud v širém okolí není dostatek materiálu na jeho stavbu.*

Rozhodování o tom, co je ještě dle vás *možné*, a co už není (a co je natolik *samozřejmé*, že nemá smysl si ani házet), je velmi důležité. Nastavujete jím totiž, jak bude vaše hra vypadat a do jakého žánru bude směřovat. Když budete v posuzování uskutečnitelnosti akcí přísní, budou se vaše příběhy držet při zemi a budou velmi realistické. Pokud budete naopak velkorysí, hrdinové dokážou i věci téměř neskutečné a hra bude velmi heroická. Nezanedbávejte tedy toto rozhodnutí a ujistěte se, že laťku nastavíte tak, aby vyhovovala všem hráčům.

Rychlé rozhodování sporů

Při hře určitě nastanou případy, kdy budou mít hráči vzájemně různé představy o situaci a tím pádem se budou lišit i jejich představy o tom, co je a co není možné. Neplýtvejte časem na hádky o tom, kdo má pravdu, ale řiďte se zásadou „Spory rozhodujte rychle“ ze strany 240.

Čas a jiné míry

Důležité je, abyste se při rozhodování, co je *možné* či *nemožné*, nevázali na přesné vzdálenosti, časy, váhy a další číselné jednotky. V pravidlech nic takového nenajdete. Všimněte si, že v úvodním Jarikově dobrodružství se hráči neptali, jestli je kostlivý drak vzdálen deset nebo patnáct metrů, hráči Jarika stačilo vědět, zda na draka dohodí či nedohodí svým flakónem.

Hrdinové ve vašich světech (stejně jako postavy z historie, knih nebo filmů) mají jen omezenou možnost, jak odhadovat nebo měřit čas, vzdálenost či váhu. Bez potřebných nástrojů (hodinek, pravítek a vah) – a ty s sebou dobrodruzi nenosí – vám stejně nezbývá než hodnoty odhadovat, jak to dělali i dávní hrdinové. Těžko mohli určit čas přesně, když kromě slunce a kostelních zvonů neměli nástroj, jak ho měřit, a nemohli vědět, kolik kilometrů je od nich vzdálená hledaná osada, neboť i ty nejlepší mapy byly velice nepřesné.

Podobně se snažíme k tomuto problému přistupovat v pravidlech. Není tak důležité, kolik kilometrů jsou od sebe dvě vesnice vzdálené – důležité pro hru je, že je možné dorazit od jedné k druhé za necelý den cesty pěšky. Není důležité, jestli je propast široká 230 nebo 270 centimetrů, ale to, zda její přeskočení je *samozřejmé*, *možné*, *náročné* nebo *nemožné*. I kdyby hráči znali přesnou šířku propasti na desetinu milimetru, pro hru tato informace stejně nemá žádný význam, protože je neposune k určení toho, zdali je hrdina schopen ji přeskočit.

Ba přímo naopak – když Průvodce popíše, že před vámi je propast pět metrů široká, možná to bude impulzem ke zbytečné diskusi o tom, zda je či není možné skokem takových pět metrů překonat. Když si rovnou zvyknete popisovat věci pomocí toho, co vaši hrdinové dokážou, podobným sporům se vyhnete.

Nezapomeňte také, že při rozhodování, jaké vzdálenosti vaše postavy dokážou překonat, jakých rychlostí dosáhnou či jakou váhu na svých ramenou unesou, se nemusejí řídit tím, co znáte z běžného života – vždyť jsou to hrdinové! Dovolte jim tedy dokázat to, co by hrdinové dokázat měli. A pokud náhodou přeci jen budete mít pochybnosti, zda to není příliš, je tu vždy ještě možnost, že ona obtížně uvěřitelná akce je přece *náročná*.

Čas od času se ale v pravidlech určitému vymezení dosahu, rozsahu nebo trvání nevyhneme. Při hře tak budete například vědět, že kouzla ohnivé magie je možné seslat na *dohled*, jedna dávka *jedu* otráví naráz až *hrstku* lidí a léčení ***Jizev*** je silnější než běžné hojení, provádí-li ho postava během magického okamžiku. Co přesně tyto pojmy znamenají se dozvíte na straně 178 a následujících.

Realističnost nebo uvěřitelnost

Dračí doupě je hra, ve které se vyskytují druidové ovládající přírodu s pomocí hudby, lupiči slézající hladké kolmé stěny a alchymisté schopní vytvořit umělý život. Jejich protivníci jsou bájné obludy, mocní černokněžníci, nemrtví a draci. Takový příběh nemá příliš společného s realitou našeho světa. Při hledání odpovědí na to, co vaše postavy dokážou, se tedy neptejte, co by bylo realistické v našem světě, ale ptejte se, co je uvěřitelné ve vašem, kouzelném světě. A pokud hledáte inspiraci, zaměřte svou pozornost k filmům, knihám, komixům a počítačovým hrám.

Dovednosti, povolání a charakteristika

Kromě vlastností jsou ve hře hrdinové popsáni také **dovednostmi**, které ovládají. Aby byla hra jednodušší a přehlednější, mají hrdinové tyto dovednosti uspořádány do balíčků, které se rozvíjí společně, nazvaných **povolání**. Je běžné, že hrdina ovládá více povolání.

Jak se hrdinové ve svých dovednostech zlepšují, jednotlivým povoláním roste úroveň. Čím vyšší je úroveň povolání, tím lépe hrdina ovládá dovednosti, které pod něj spadají. První úroveň značí, že postava je v dovednostech daného povolání jen o něco lepší než člověk, který jej nikdy nedělal, pátá úroveň znamená dokonalé zvládnutí toho, co povolání pokrývá. V každém povolání je možné získat nejvýše pátou úroveň. Existují dva druhy povolání – **základní** (např. *lovec*), která se může naučit kdokoliv, a **pokročilá** (např. *druid*), která může ovládnout jen ten, kdo splňuje předpoklady uvedené u tohoto povolání.

Cizí postavy mají jeden balíček dovedností, které ovládají, a ten se nazývá charakteristika. Její úroveň také nabývá hodnoty 1 až 5, výjimečně 6. Pokud se dále v textu setkáte s formulací „přičtěte k hodu hodnotu povolání" bude tím vždy myšleno „přičtěte k hodu hodnotu povolání nebo charakteristiky". Více o charakteristice se dozvíte v Bestiáři na straně 288.

Každá postava se může pokusit o akci spadající pod jakoukoliv **obecnou dovednost**. Základní povolání sestávají pouze z takovýchto obecných dovedností. Pokud postava neovládá povolání, pod které dovednost spadá (či nemá dovednost v charakteristice), počítá si, jako by měla úroveň 0. Výjimkou z tohoto pravidla jsou vyhrazené dovednosti.

Vyhrazená dovednost je taková, která není zcela běžná, ale postava ji díky zvláštnímu výcviku či nadpřirozeným schopnostem ovládá – například magie či dovednost zastrašit nemrtvého, který nezná strach. Pokud postava vyhrazenou dovednost neovládá, pokusy o její používání jsou *nemožnými* akcemi. Vyhrazenou dovednost může hrdina získat jako součást některého pokročilého povolání. Bytosti mohou mít vyhrazené dovednosti jako součást své charakteristiky.

Hod kostkami

Kostky představují vliv náhody při vyhodnocování *možných* a *náročných* akcí. Když má hrdina štěstí, může čelit potížím bez další námahy či vyčerpání. Přízeň štěstěny ověřujeme pomocí dvou šestistěnných kostek.

K součtu hodnot na obou vržených kostkách se přičte úroveň povolání, pod které spadá použitá dovednost. Nic jiného než úroveň povolání se v Dračím doupěti k hodu nepřičítá. Celý výsledek v textu pravidel označujeme slovem **hod**, případně ***hod*** na povolání (např. ***hod*** na *zaříkávače*).

Při určování, kterou dovednost použít, se vždy snažte, aby odpovídala tomu, co popisujete v příběhu. Toho nejlépe dosáhnete, když se budete řídit jednou z následujících pouček:

» Buďto použijte dovednost, která nejlépe odpovídá popisu toho, co vaše postava provádí,

» anebo popište, co vaše postava dělá, tak, aby to odpovídalo dovednosti, kterou chcete použít.

Příklad: *Elf Amras, řečený Přízrak, pronásleduje horami hrdlořeza Kolouna, který si přivydělává nahráněním elfských rebelů po lesích. Amras stojí na okraji řeky, u brodu. Chtěl by se dostat na druhou stranu, za svou kořistí, ale řeka je rozbouřená a voda je příliš hluboká pro brodění.*

Může zkusit řeku přeplavat, což by znamenalo, že využije dovednost Cestování, *pod kterou plavání spadá. Ke kostkám by si v tom případě přečetl 5 – svou úroveň povolání* lovce. *Druhou možností je přeskákat řeku o kus výše proti proudu, kde peřeje omílají velké balvany. To by znamenalo využít dovednost* Pohyblivost, *spadající pod* kejklíře, *kterého má na 2. úrovni. Amrasovi záleží na tom, aby se na druhý břeh dostal suchý. Proto raději zvolí druhou možnost, i když to sníží jeho šanci na úspěch.*

Večer téhož dne hrdlořeza konečně dostihne. Koloun se utábořil v klikaté soutěsce mezi dvěma vysokými skalami a Amras ho tedy nemůže zastřelit z dálky. Nyní má dvě možnosti. Může se připlížit soutěskou blíž k tábořišti, do míst, odkud bude mít čistou ránu. Použil by dovednost Orientace v divočině, *spadající pod* lovce. *Je to ale nebezpečné, hrdlořez by si ho mohl všimnout a připravit se. Druhou možností by bylo někde stranou vyšplhat na skálu a poté zaútočit shora. Šplh spadá pod* kejklíře *a* Pohyblivost.

Amrasovi tentokrát záleží na tom, aby měl větší šanci v **hodu**. *Proto popíše ostatním hráčům, že se začal plížit k ohništi, a* **hodí** *si na* lovce.

Občas se vám v zápalu hry stane, že tomu tak nebude – např. hráč, který popisuje, že se obvinění ze zločinu brání s pomocí faktů a dobrého alibi, si chce ***házet*** na *kejklíře* a použít dovednost *Charisma*. Pokud se ve hře objeví takovýto rozpor, požádejte spoluhráče, ať jej sám odstraní. Je na něm, zda se rozhodne, že je důležité se bránit fakty, a proto si raději přičte povolání *mastičkáře*, či zda je pro něj důležitější využít vysokou úroveň svého *kejklíře* a upraví popis své akce tak, že místo na fakta jeho postava poukazuje na svůj chudý původ a žádá o milost a slitování. Je však důležité, aby to, co hráči odehrávají s kostkami, odpovídalo tomu, co postavy prožívají v příběhu. O tom, k čemu se která dovednost hodí, se více dozvíte v kapitole Používání dovedností na straně 159 a následujících.

Samozřejmě se může stát, že postava neuplatní při akci žádné ze svých povolání, v tom případě si přičítá 0.

Jestliže jde naopak o složitější akci, hráč si k hodu přičítá úroveň povolání podle té dovednosti, která je pro provedení či důsledek akce klíčová. Ostatní

dovednosti, spadající pod jiná povolání, které slouží jenom k větší barvitosti popisu, může použít bez nutnosti je vyhodnocovat jako samostatnou akci.

Příklad: *Intrikánka Žira se snaží doručit ústní vzkaz na druhý konec údolí. Pokud je důležité, zda navzdory vzdálenosti doběhla včas a zpráva je jednoduchá, jde o vytrvalost a bude si* **házet** *na* lovce *(dovednost* Cestování*). Pokud není důležité, kdy doběhla, ale zda si složitou zprávu dobře zapamatovala, pak jde o paměť.* **Hod** *bude na* zaříkávače *(dovednost* Učenost*).*

Bratr Taran, ovládající mimo jiné i Magii ohně, *se vztyčí na vrcholu barikády, zastrašuje nepřátele slovy „třeste se před mým hněvem, kacíři a neznabozi". Aby stvrdil sílu své hrozby, jeho meč se na malý okamžik zableskne plameny. Účelem akce je zastrašit a postava by dokázala stejně dobře zastrašovat i bez efektního záblesku. Hráč si tedy* **hází** *na* bojovníka, *dovednost* Sebedůvěra. *Plamenné efekty kolem meče jsou jenom dokreslením situace. Jeho nepřátelé se ho ale nezaleknou, a tak o něco později Taran začne kolem sebe metat opravdové ohnivé koule. Dál u toho křičí „teď ochutnáváte můj hněv", ale jeho úmyslem je tentokrát zasáhnout nepřátele ohněm. Proto si bude* **házet** *na* čarodějovu *dovednost* Magie ohně *a křičená slova jsou zde jen dokreslením situace.*

Nejkomplikovanějším případem je akce, ve které je naprosto nutné, aby hráč použil dovedností, jež jsou obsaženy ve více povoláních, a přesto chce vše vyhodnotit jedním hodem. V takovém případě si přičte k hodu nejmenší úroveň z použitých povolání.

Příklady:

» *Při výrobě* plynné omamné látky *je potřeba použít jak znalostí* alchymisty, *tak znalostí* šamana. *Proto si hráč* **hází** *na to povolání, které ovládá méně, a může pak výrobu vyhodnotit jedním* **hodem**.

» *Na přenášení předmětů vzduchem stačí sama* Magie větru. *Pokud ale chce uvězněná postava připravit léčivou* mast *s pomocí hmoždíře, misek a vah, které leží na druhém konci místnosti, musí zkombinovat* Magii větru *a* Masti a běžné jedy.

» *Na rozpohybování rostliny stačí sama* Magie dřeva. *Dokonce i na to, aby rostlina uchopila do úponku meč a zvedla ho, stačí sama* Magie dřeva. *Avšak pokud má rostlina předstírat, že s mečem bojuje, a provádět bojové finty, musí kouzelník zkombinovat* Magii dřeva *a* Běžný boj zblízka.

» *S pomocí* Vzdušné akrobacie *je možné zlézat hladké stěny či šplhat po stropech. Pokud však chce postava střelit nepřítele kuší, potřebuje k tomu obě ruce a zůstane tedy viset jen za kotníky, musí zkombinovat* Vzdušnou akrobacii *a* Běžnou střelbu.

Stejně tak chce-li se spustit nad truhlu na laně a poté ji ve visu odemknout šperhákem, musí zároveň použít Vzdušnou akrobacii *a* Mechanismy.

Výsledek hodu, Ohrožení a vyčerpání

Jakmile se kostky přestanou kutálet a hráč přičte úroveň povolání nebo charakteristiky podle použité dovednosti, začíná být jasné, jak se příběh bude odvíjet dál.

» Přálo-li postavě štěstí a ***hod*** byl dostatečně vysoký, jedná se o úspěch.
» Nepřálo-li jí štěstí, hrozí postavě neúspěch. Hráč se může rozhodnout, zda se
  » buďto **vyčerpá** a za cenu zvýšeného úsilí či újmy a zhoršení vlastní situace tento neúspěch zmírní,
  » anebo neúspěch přijme se všemi jeho důsledky i následky a ušetří ***Zdroje*** na později.

Prozatím vám stačí vědět, že úspěchu dosáhnete, když bude váš ***hod*** vyšší než soupeřův, případně když ***hodíte*** 9 nebo více. Záleží na druhu použitého vyhodnocení a více si o tom povíme v následující kapitole. Nyní se zaměříme na práci se ***Zdroji*** v případě hrozícího neúspěchu.

K vyjádření okolností (ať již příznivých nebo nepříznivých), které určují, jak namáhavé a zatěžující bude pro postavu neúspěch při ***vyčerpání*** zmírňovat, používáme hodnotu zvanou **Ohrožení**. Vypovídá o okolnostech a prostředí, ve kterém se postava nachází. Nepromítají se do něj nijak vlastnosti a dovednosti postavy.

Co určuje hod

V Dračím doupěti nerozhodují kostky o tom, zda postava dokáže danou činnost provést! To dělají hráči, před ***hodem***. Oni rozhodnou, zda je vůbec možné těžký kámen odvalit, vyběhnout z hořícího domu nebo utéct před zdivočelými skřety. ***Hod*** pouze rozhodne, zda se jim to podařilo bez námahy a bezbolestně, či zda se při pokusu něco zvrtlo a hrozí selhání.

Pokud je kámen nad lidské síly, dveře na dvůr jsou zataraseny hořícími troskami nebo postava leží ve skřetím táboře svázaná do kozelce, hrdina si jednoduše na výše uvedené činnosti házet nebude a místo toho nejspíš vyzkouší něco jiného.

Ohrožení nám říká, jak velkou újmu či úsilí postava během ***vyčerpání*** odvede – tedy kolik ***Zdrojů*** musí hráč na jejím deníku škrtnout, aby zmírnil neúspěch. Zároveň platí, že ***vyčerpání*** situaci postavy zhorší nebo jí vnese nové komplikace - její ***Ohrožení*** se v důsledku ***vyčerpání*** vždy o 1 zvýší.

> ***Příklad:*** *Vymítač Kostivít s* **Ohrožením** *3 neuspěl ve své snaze uhasit ohnivého kocoura vědrem vody a nyní mu hrozí, že mu ohnivec zapálí plášť. Chce-li se Kostivít* **vyčerpat**, *zaplatí 3* **Těla** *a jeho* **Ohrožení** *se zvýší na 4.*

Vyčerpání neznamená pouhé škrtnutí ***Zdrojů*** v deníku postavy. Jeho nedílnou součástí je změna situace postavy v příběhu. Hráč, jehož postava se ***vyčerpává***, tedy popíše ostatním, co se jí stalo, jak se její pozice zhoršila či jaké nové komplikaci čelí.

> ***Příklad:*** *Hráč Kostivíta* **vyčerpání** *popíše tak, že se vymítač bleskurychle vrhl na zem a válí se po ní, takže se mu plameny podařilo uhasit. Pád na zem a ztráta přehledu o situaci je pro Kostivíta novou komplikací a vysvětluje, proč jeho* **Ohrožení** *vzrostlo.*

Některé zvláštní schopnosti postav, ***manévry*** a vybavení mohou toto množství ***Zdrojů***, které si musí postava škrtnout, dále upravit, o čemž si povíme později. Pro všechny tyto opravy ale platí, že pokud se postava rozhodne ***vyčerpat***, vždy musí použít alespoň jeden ***Zdroj***, i kdyby z oprav vyplývalo, že to má být méně.

Aby se postava mohla ***vyčerpat***, musela se především o něco pokoušet. Pokud čelí nepříznivým okolnostem, avšak nepokusí se jim nějakou akcí vzdorovat, ***vyčerpat*** se nemůže.

Zdroj, kterým postava platí své ***vyčerpání***, i to, čeho postava ***vyčerpáním*** může dosáhnout, se odvíjí od použité dovednosti, podoby hrozícího neúspěchu a způsobu vyhodnocování. Prozatím vám stačí vědět, že druh použitých ***Zdrojů*** určuje soupeř tím, jak svou akci cílí, nebo odpovídá vlastní akci postavy v případě, že čelí pouze okolnímu prostředí. Více o tom v oddílu Druhy vyhodnocení na straně 104.

Určení hodnoty Ohrožení

Vždy, když se postava pokouší o *možnou* či *náročnou* akci, měla by znát hodnotu svého ***Ohrožení***. Pokud se jedná o samostatné vyhodnocení, určí Průvodce

Nebojte se vyčerpání

Máte-li tedy při hře pocit, že vaše postava není dost hrdinská, že „prohraje, co může“, a vaše ***Zdroje*** jsou přitom plné, odložte přílišnou opatrnost a začněte je čerpat. ***Zdroje*** jsou ve hře od toho, aby se používaly. Právě ony vaší postavě umožní zmírňovat neúspěchy a ***vyčerpání*** také vytváří okamžiky zajímavé pro hru, proto se jej nebojte.

Samozřejmě pokud naopak máte za sebou sérii bezvýznamných vyhodnocení, v nichž jste ani jednou nepřijmuli neúspěch, a vaše postava je se ***Zdroji*** na dně a už má i nějaké ***Jizvy***, spíše čas trochu přibrzdit.

Dá se říci, že když vám nepadnou kostky, tak:

» pokud vám na úspěchu nijak zvlášť nezáleží, nebo vám dokonce neúspěch připadá pro příběh zajímavý, přijměte neúspěch

» jestliže je vám neúspěch nepříjemný či dokonce významně ovlivní výsledek dobrodružství, nezdráhejte se ***vyčerpat*** a klidně zasadit hrdinovi i ***Jizvy***, protože pravý hrdina musí pro své poslání něco obětovat.

momentální ***Ohrožení*** postavy vždy před ***hodem*** na základě okolností v příběhu. Jakmile však po sobě následuje několik bezprostředně navazujících vyhodnocení, pak se jeho výše určí pouze na počátku takové situace (v pravidlech jí dále budeme říkat konflikt) a dále se už mění pouze jako následek jednotlivých akcí v rámci konfliktu. Každá postava má vlastní hodnotu ***Ohrožení***, kterou si sleduje. Po ukončení konfliktu ***Ohrožení*** zaniká a v případě dalšího konfliktu či samostatného vyhodnocení se určí nanovo, podle nových okolností.

Při určování ***Ohrožení*** vycházejte z následující stupnice:

Ohrožení 1 – situace je postavě nakloněna, okolnosti ji pomáhají, např.: *nevyrušovaná v hostinském pokoji, v dobře vybavené dílně, číhající ve vlastním doupěti, v soudní síni jako vážený soudce, na počátku přátelského zápasu na senem vystlaném kolbišti, na palubě lodi kotvící v klidu v přístavu*

Ohrožení 2 – běžná situace, postava má situaci pod kontrolou, ale nemá naprostý klid, např.: *na rušné ulici, v táboříšti v divočině, při procházení hlubokého lesa, starých trosek či křivolakých uliček, v soudní síni jako svědek či host, na počátku hospodské rvačky či bitky v katakombách, na palubě lodi plující po klidné řece či moři*

Ohrožení 3 – mírné komplikace, postava je v určitém stresu nebo čelí potížím, nemá úplný přehled o svém okolí, např.: *za silného větru či deště, ve slabé mlze či šeru, na blatech či úzké skalní římse, v úzkých chodbách osvětlovaných poblikávajícím magickým světlem, po kolena ve vodě, v soudní síni jako obžalovaný, na počátku zteče do kopce či padnutí do léčky ve skalním průsmyku, vyvedená z rovnováhy v bitce, vytlačená z bojové formace v bitvě, na palubě lodi na divoké řece či neklidném moři, v hostinci pozornost lehce rozptýlená zábavou a alkoholem*

Ohrožení 4 – silné komplikace, postava čelí závažnějším potížím, musí se rychle rozhodovat, má omezené možnosti nebo nemá žádný přehled o svém okolí, např.: *silný vichr či průtrž mračen, v husté mlze či naprosté temnotě, po pás v blátě, vodě či v hlubokých závějích, v jícnu sopky plném jedovatých výparů, v zrcadlovém bludišti, v soudní síni jako obžalovaný pod tíhou usvědčujících důkazů, přepadení neozbrojených a zaměstnaných postav, útok pod palbou šípů a kouzel po otevřené pláni proti vysokým hradbám, odzbrojení či sražení na zem uprostřed bitevní vřavy, na palubě lodi zmítané bouří, v hostinci ve stavu silné podnapilosti*

Ohrožení 5 a více – téměř beznadějná situace, postava čelí potížím, které je možné překonat jen s nejvyššími obtížemi a nemá příliš možností, jak čelit svému osudu, např.: *ztracená v mlze na blatech, zmítaná orkánem na provazovém mostě, topící se pod hladinou vody, zcela dezorientovaná v bludišti plném klamů, po vyřčení odsuzujícího verdiktu v soudní síni, přepadená ve spánku, svázaná či zcela neozbrojená uprostřed bitevní vřavy, na palubě potápějící se lodi, v hostinci zpitá do němoty.*

Ohrožení by po celou dobu hry mělo sledovat situaci postav v příběhu a naopak. Pokud tedy na konci nějaké akce skončí vaše postava s ***Ohrožením*** 3, znamená to, že skončila v situaci s lehkými komplikacemi. Popište si navzájem, jaké to jsou, pokud to není všem u stolu jasné. A naopak, pokud se budete snažit svojí akcí libovolné postavě nové komplikace přidat nebo jí naopak od stávajících ulehčit, popište to jako akci měnící ***Ohrožení*** – více se o takových akcích dočtete v následujících pasážích věnovaných následkům.

Při odehrávání konfliktu se vám bude občas stávat, že ***Ohrožení*** některého z účastníků bude mít

vyšší hodnotu než 5. To je v pořádku, hrdinové i jejich nepřátelé občas čelí situacím tak nebezpečným, že by pro kohokoliv jiného byly naprosto beznadějné. Nejmenší možná hodnota ***Ohrožení***, kterou může účastník konfliktu dosáhnout je 1. Velmi často však budou okolnosti natolik nepříznivé, že postavy nebudou moci ***Ohrožení*** 1 vůbec dosáhnout – např. situaci, kdy je postava zabořená po kolena v bahně a zmítaná průtrží mračen, lze jen těžko nazvat bez komplikací. Proto se často stane, že ***Ohrožení*** postavy bez odstranění těchto vlivů neklesne pod 2 nebo 3, ani když se bude snažit sebevíc.

Jak sledovat Ohrožení

Ohrožení se mění během hry velmi často, proto je trochu nepraktické stále si přepisovat jeho hodnotu na papíře. Jednoduchý přehled můžete získat tím, že před sebe položíte jednu kostku, která se barvou nebo tvarem výrazně liší od kostek, jež používáte k házení. Tu otáčíte podle aktuálního ***Ohrožení***. Stejně tak můžete použít kancelářskou sponku a posouvat ji po hraně deníku postavy, kde jsou tyto hodnoty vyznačeny. Také můžete použít žetony nebo barevná sklíčka a přibírat si je nebo odkládat podle hodnoty ***Ohrožení***. Stejný způsob můžete využít i pro vyznačení ***Výhody***.

Akce, záměry a následky v pravidlech

Dračí doupě je hra, ve které hráči popisují nejen to, co postava právě provádí, ale zároveň i čeho chce svými akcemi dosáhnout, tedy její záměr. V případě úspěchu pak buďto sami nebo s ohledem na informace od Průvodce odvypráví ostatním, jak postava svého záměru dosáhla a jaké to má v příběhu důsledky.

> ***Příklad:*** *Jonáš, hrající pána labyrintů Borriho, by rád seslal iluzi komářího bzučení na osamělou skřetí hlídku. Svým spoluhráčům tedy nahlásí nejen „Sesílám na hlídku iluzi bzučících komárů," ale dodá k tomu i „má ho to zahnat blíž k ohni, kde se mu kvůli jasnému světlu bude hůř hledět do tmy."*

Jedna akce za normálních okolností působí jen na jednu bytost, předmět či jednu překážku, přičemž touto bytostí může být i sám ten, kdo akci provádí. V kapitole o ***manévrech*** (strana 116) a *plošných* akcích (strana 124) se později dozvíte, jak je možné působit na více cílů najednou.

Důsledkem každé akce, kterou budete při hraní vyhodnocovat, je nějaká změna situace v příběhu. Kromě slovního popisu však tuto změnu také popisujeme s pomocí následku v pravidlech. Pro přehlednost si akce můžeme orientačně rozdělit do tří hlavních skupin.

Akce pomáhající svému cíli:

» Akce zlepšující situaci postav v tomto konfliktu (*např. stažení se do úkrytu, rozehnání mlhy větrným kouzlem, nabídka záruky při vyjednávání*) mají za následek snížení ***Ohrožení***.

» Přípravné akce, jednorázová zvýhodnění či drobná pomoc nemající vliv na přítomné komplikace (*např. rozjezd před útokem jízdy, rada příteli s ošetřením rány, odhalení, čeho se nepřítel obává*) mají za následek získání ***Výhody***.

Akce škodící svému cíli:

» Jestliže akce cíli škodí tím, že zhoršují jeho současnou situaci v tomto konfliktu (*např. sražení protivníka na zem, oslnění kouzlem, oklamání lží*), pak následkem v pravidlech je zvýšení ***Ohrožení***.

» Následkem akcí, které mají způsobit protivníkovi trvalejší následek, který se bude projevovat i po skončení konfliktu (*např. prostřelení lýtka, vyvolání fobie z výšek, urážka, kvůli které se bude ještě týden stydět*), je způsobení ***Jizvy***. ***Jizvy*** omezují další akce zasažené postavy a tím ji oslabují (co je to ***Jizva*** se dozvíte na straně 119).

Akce, které nemají cíl nebo ovlivňují prostředí bez přímého dopadu na účastníky

» V případě, kdy výsledek akce nezlepší ani nezhorší situaci postavy (*např. odnesení knihy, pro kterou si postava přišla*), její ani cizí ***Ohrožení*** se takovou akcí nezmění, není udělena ani ***Výhoda***, ani ***Jizva***. Důsledkem takové akce je změna situace v příběhu (*postava má knihu a již nemá důvod se v místnosti zdržovat*), ale dle pravidel žádný následek nenastává. Co dělat, když taková akce škodí účastníkům nepřímo, je uvedeno dále na straně 137.

Pokud se ptáte, o kolik se ***Ohrožení*** v jedné akci může změnit či jak velkou ***Jizvu*** či ***Výhodu*** si může cíl akce odnést, bez použití ***manévrů*** to bude vždy změna ***Ohrožení*** o 1 či způsobení ***Jizvy*** závažnosti 1 nebo získání 1 ***Výhody***. Prozatím se netrapte tím, že změna je vždy stejná, bez ohledu na závažnost

zamýšleného důsledku – na zachycování větších dopadů slouží ***manévr*** *lstivě*, o kterém bude řeč později (strana 118).

Proč zvyšovat Ohrožení?

Možná se ptáte, k čemu je dobré zvyšovat soupeři ***Ohrožení***. Prvním důvodem je to, že ve hrách na hrdiny je podstatné především to, co se děje v příběhu. Když například soupeři vyrazíte zbraň z ruky, nemůže se pokoušet vás touto zbraní zabít. Samozřejmě, může vás ohrožovat mnohými jinými způsoby… ale někdy je tento rozdíl propastný.

Existuje plno dalších zajímavých akcí, které soupeře sice nevyřadí, ale dokážou situaci obrátit ku prospěchu či neprospěchu některého z účastníků. Takový konflikt je i mnohem zábavnější.

Vzpomeňte si na běžný šermířský souboj v dobrodružných filmech či knihách – málokdy vidíme protivníky, jak stojí proti sobě a sekají si meči po hrdle. Namísto toho se snaží protivníka zatlačit do rohu, povalit, oslepit, strhnout na něj závěs či jinak ho překvapit. Toto vše se v Dračím doupěti odráží v hodnotě ***Ohrožení***.

Druhý důvod je ten, že když pomocí svých akcí zvýšíte někomu ***Ohrožení*** na hodnotu přesahující množství ***Zdrojů***, které může utratit, tak si s ním takříkajíc můžete dělat, co chcete. Pokud totiž vůči němu ohlásíte akci a uspějete v hodu, nemůže už svůj neúspěch zmírnit ***vyčerpáním***, i kdyby chtěl. Takto můžete svého soupeře jednoduše zabít, zajmout, obrátit na útěk nebo dokonce přesvědčit, aby se přidal na vaši stranu.

Třetím důvodem pak je, že pokud se naopak pokusíte protivníka vyřadit dříve, než nad ním získáte dostatečnou převahu, může se vám to ve hře vymstít a soupeř může vaši zbrklost otočit proti vám. Více si o tom povíme na straně 114.

Při popisování důsledků vašich akcí se rámcově řiďte stupnicí ***Ohrožení*** uvedenou výše, přičemž si uvědomte, že:

» ***Ohrožení*** v sobě zahrnuje i dopady předchozích akcí, má tedy určitou setrvačnost oproti bezprostřední situaci v příběhu. Může se tedy stát, že při náhlém zhoršení či zlepšení situace postavy příběh „uteče“ a ***Ohrožení*** jej bude následovat se zpožděním (*např. postavě, která se právě dostala ze spárů smrtelného nebezpečí, bude ještě chvíli trvat, než se i po psychické stránce vzpamatuje a opráší. Chce-li si snížit* ***Ohrožení****, musí to provést pomocí akcí, ve kterých se „dává dohromady“, aby se jí* ***Ohrožení*** *snížilo, přestože bezprostřední nebezpečí už je pryč*).

» ***Ohrožení*** by nikdy nemělo příběh „předběhnout“. Pokud požadovaný výsledek akce neodpovídá změně na stupnici ***Ohrožení***, namísto změny ***Ohrožení*** postava udělí ***Výhodu*** (pokud pomáhá) či ji získá pro sebe (pokud škodí). Výhodu je možné také udělit postavě namísto snížení jejího ***Ohrožení*** v akci, ve které jí pomáháte, avšak její situace je natolik komplikovaná, že snížení ***Ohrožení*** by jí neodpovídalo (*např. pokud je postava zabořená po kolena v bahně s* ***Ohrožením*** *3, pouhé povzbuzení od spolubojovníků její situaci nezlepší. Proto zlepšení morálky postavy znázorněte jako získání* ***Výhody***. *Snížení* ***Ohrožení*** *na 2 by odpovídalo například vyproštění z bahna*).

Snížení Ohrožení jako samozřejmá akce

Probíhá-li intenzivní konflikt, je vhodnější neodehrávat snížení ***Ohrožení*** jako následek *samozřejmé* akce. I v situacích, kdy hrdina právě vyvázl ze smrtelného nebezpečí (například stvůra, která jej zahnala do kouta a srazila na zem, odběhla a začala útočit na jinou postavu), záleží na hrdinově schopnosti se zorientovat, sebrat síly či vyraženou zbraň, a může se stát, že selže.

Při hře se ale setkáte i se situacemi, kdy bude dávat smysl snížit ***Ohrožení*** jako *samozřejmou* akci. Pokud hrdinové na útěku překonají úzkou rokli a následně za sebou srazí jediný můstek, po kterém by je vzdálení pronásledovatelé mohli sledovat, zcela jistě se jim ***Ohrožení*** sníží a nehrozí neúspěch. V takovém případě je možné akci jako *samozřejmou* odehrát.

Další možné následky akcí

Navíc k výše popsaným následkům mohou mít některé akce i další důsledky v pravidlech. Může se jednat např. o úspěšnou výrobu, spuštění následné akce či ovládnutí. Těmto zvláštním následkům budou věnovány samostatné pasáže později v této příručce.

Pravidla:
Akce postav může být podle okolností:
samozřejmá **– není nutné ji vyhodnocovat a rovnou se popisuje úspěch**
možná **– vyhodnocuje se s pomocí kostek**
náročná **– vyhodnocuje se s pomocí kostek, ale postava musí před vyhodnocením zaplatit *náročnost* (1, 2, velmi výjimečně 3 *Zdroje* podle vlastnosti, pod kterou spadá použitá dovednost), aby se mohla o akci pokusit**
nemožná **– není nutné ji vyhodnocovat, postava se může rozhodnout pro jinou akci nebo se rovnou popisuje neúspěch**
***Hod* je výsledek, který hráč získá tak, že sečte hodnoty dvou vržených šestistěnných kostek a k nim přičte:**

Je-li hrdina, úroveň povolání, pod které použitá dovednost spadá,

je-li bytost, výši své charakteristiky, spadá-li pod ní použitá dovednost,

jestliže dovednost potřebná k vykonání akce nespadá pod žádné z povolání hrdiny nebo pod charakteristiku bytosti, nepřičítá si nic.

Průběh vyhodnocení:
Hráč načrtne akci své postavy a ohlásí svůj záměr (důsledky v příběhu a následky v pravidlech).

Přeje-li mu štěstí a jeho *hod* je dost vysoký, příběh pokračuje jeho úspěchem.

Nepřeje-li mu štěstí v hodu, hrozí mu neúspěch.

» **Může se *vyčerpat*, zmírnit neúspěch za cenu úsilí či újmy a potíží - zaplatit tolik *Zdrojů*, kolik je jeho *Ohrožení* (opravené o *manévry*, vybavení a zvláštní schopnosti) a zároveň si *Ohrožení* o 1 zvýšit.**
» **Může přijmout neúspěch se všemi důsledky a následky a ušetřit *Zdroje* na později.**

Následky akcí:
» **Akce pomáhající svému cíli snižují *Ohrožení* nebo dávají *Výhodu*.**
» **Akce škodící svému cíli zvyšují *Ohrožení* nebo způsobují *Jizvu*.**
» **Akce, které nemají cíl či ovlivňují prostředím bez dopadu na ostatní postavy se projeví pouze v příběhu.**

Druhy vyhodnocení

V Dračím doupěti rozlišujeme tři základní druhy vyhodnocení – ***zkoušku***, ***výzvu*** a ***střet***. Všechny situace, se kterými se ve hře setkáte, je možné vyhodnotit s pomocí jednoho z nich.

Zkouška

Zkouška se použije, vyhodnocuje-li se akce postavy proti prostředí (hrdina prochází po laně mezi dvěma vysokými budovami) nebo proti protivníkovi, který se nijak nebrání (hrdina útočí na obřího pavouka zcela zaujatého svou obětí).

Průběh vyhodnocení

V prvním kroku hráč rámcově popíše, co jeho postava dělá a čeho chce v příběhu dosáhnout (například doplavat na protější břeh řeky, uvařit dobré jídlo a potěšit tak hradního pána, paklíčem otevřít zámek na dveřích, rozhlédnout se z vrcholu hlásky a odhadnout sílu nepřátelského vojska), případně jaké následky to bude mít podle pravidel (například snížení vlastního ***Ohrožení***, získání ***Výhody***).

Následně Průvodce či protivník rámcově určí, jaký neúspěch postavě hrozí (například strhne ji proud, uvaří šlichtu). Neúspěch v tomto případě znamená, že se příběh posunul směrem, který postava nezamýšlela a který jí škodí.

Uzná-li Průvodce hrou, že zvolená akce je obzvlášť riskantní, může stanovit, že v případě neúspěchu postavě i v pravidlech hrozí nepříjemný následek (například při pokusu otevřít zámek spustí poplach a postavě se zvýší ***Ohrožení***, špatný dopad na dno propasti zasadí postavě ***Jizvu***). Dalšími možnými nepříjemnými následky může být například spuštění nástrahy jako následné akce nebo vyvolání akce prostředí (o kterých se dočtete na straně 136).

Dokud hráč nehodí kostkami, stále ještě si může svůj záměr rozmyslet a nahlásit místo něj jinou akci nebo ***zkoušku*** vůbec nepodstoupit – v takovém případě postavě nehrozí neúspěch, ale také ničeho nedosáhne.

Hráč vyhodnotí svůj ***hod***.

Je-li ***hod*** 9 nebo více, postava uspěla. Hráč může popsat její úspěch a zohlednit následky s pomocí pravidel. Pokud je součástí úspěchu zjištění nějakých nových informací (například při hledání stop, výslechu zajatce, čtení myšlenek nebo naslouchání zvukům v lese), Průvodce je doplní.

Je-li ***hod*** méně než 9, hrozí neúspěch. Protivník či Průvodce hrou popíší či upřesní jeho podobu. Hráč se může rozhodnout, zda se postava ***vyčerpá*** a neúspěch zmírní, nebo ušetří ***Zdroje*** a neúspěch přijme.

Vyčerpání ve ***zkoušce*** znamená více než pouhé zmírnění neúspěchu. Postava dokáže ***vyčerpáním*** získat úspěch. Hráč popíše úsilí či újmu (utrácení ***Zdrojů*** podle svého ***Ohrožení***), díky kterým se akce podařila hrozícímu neúspěchu navzdory, včetně nových potíží či zhoršení stávajících okolností (zvýšení ***Ohrožení*** o 1), které to postavě přineslo. Za tuto cenu postava získá plnohodnotný úspěch a hráč může pokračovat jeho popisem obdobně, jako by ***hodil*** 9 a víc. Ve ***zkoušce*** se vždy ***vyčerpává*** pouze jedenkrát, bez ohledu na to, kolik cílů měla akce ovlivnit.

Zdroj, kterým se postava ***vyčerpává*** ve ***zkoušce***, je určen dovedností, kterou postava ve zkoušce používá (např. ***vyčerpává-li*** se postava během bloudění v lese, používá duševní dovednost *Orientace v divočině* (*lovec*), proto při ***vyčerpání*** použije ***Duši***).

Při zohledňování následků s pomocí pravidel zahrňte jak zamýšlený následek, tak zvýšení ***Ohrožení*** za ***vyčerpání*** naráz – měla-li akce ***Ohrožení*** o 1 snížit a ***vyčerpání*** jej zase o 1 zvýšilo, výsledkem bude zachování ***Ohrožení***. V příběhu však postava naplní svůj záměr a nová komplikace vystřídá tu původní.

Přijme-li hráč neúspěch, platí navržený popis neúspěchu. O stejnou akci se v případě přijetí neúspěchu postava nemůže pokusit, nezmění-li se výrazně podmínky. Neúspěch v některých ***zkouškách*** znamená neúspěch jednotlivce, v jiných ***zkouškách*** komplikaci pro ostatní a v dalších dokonce přesvědčení celé družiny o zbytečnosti daného počínání. Rozlišení mezi těmito variantami záleží na situaci v příběhu.

Příklad: *Travička Měša se pokouší vyšplhat po hradbách. Pokud hráčka* **hodí** *9 nebo více, travička uspěje a dosáhne bez potíží vrcholu hradeb. Pokud ovšem* **hodí** *méně než 9, hrozí Měše neúspěch. Není tedy v jejích schopnostech danou zeď zlézt bez* **vyčerpání**. *Musela by napnout všechny své síly a nejspíš by u toho utrpěla nějaké škrábance (***vyčerpala** *by* **Tělo**). *Navíc by její hráčka musela vymyslet, že Měšin neobratný a hlučný výstup například vzbudil podezření u stráží (zvýšila by si* **Ohrožení** *o 1). Jestliže se rozhodne neutratit* **Tělo** *za* **vyčerpání**, *znamená to, že neuspěje a nejspíš spadne (podobu neúspěchu navrhl už před hodem průvodce) a navíc nemá šanci hradby překonat, dokud se situace výrazně nezmění (sežene si na pomoc provaz s kotvou, někdo jí spustí lano, hradby jsou proraženy beranidlem). Hráčka proto nemůže do té doby opakovat svůj* **hod**.

Vyčerpání u zkoušky, která snižuje Ohrožení

Pokud jste doposud pozorně četli, jistě jste zaregistrovali, že pokud se hráč snaží si snížit ***Ohrožení*** pomocí ***zkoušky***, nepadnou mu kostky, a rozhodne se ***vyčerpat***, jeho ***Ohrožení*** se zvýší (za ***vyčerpání***) a zároveň sníží (za úspěch ve ***zkoušce***). Toto je naprosto v pořádku – hráč dosáhl svého záměru v příběhu, jen potíže, které si kvůli tomu způsobil, jsou dost velké na to, aby se ***Ohrožení*** nezměnilo.

Výzva

Výzvu typicky použijete v situacích, kdy akci provádí okolní prostředí (postavu ohrožuje požár), nebezpečí vzniklo následkem jiné akce (shozené kameny valící se ze stráně) nebo jde o to, zda postava odolá spuštěné nástraze (začíná pociťovat účinky otravy jedem). ***Výzvu*** je také možné použít, pokud postavě hrozí, že přehlédne něco důležitého nebo skrytého (tělo pohozené u cesty).

Průběh vyhodnocení

Nejprve Průvodce, výrobce ***nástrahy*** či hráč, jehož postava následnou akci či akci prostředí vyvolala (dále ho budeme označovat jako protivníka), rámcově popíše důsledek v případě vašeho neúspěchu jak v příběhu (například velká vlna srazí postavu do vody, shnilé schodiště se pod váhou postavy utrhne, družina si nevšimne krvavých stop u vchodu do jeskyně), tak hrozící následek v řeči pravidel (například zvýšení ***Ohrožení***, udělení ***Jizvy***), pokud dává smysl (pro příběh je samozřejmě důležité vědět, zda si postavy všimly krvavých stop na místě činu, ale pokud se tak nestane, nemusí to mít následek z hlediska pravidel).

Pokud se postava rozhodne na ***výzvu*** nereagovat a neochrání ji ani nikdo ze spolubojovníků, nastane rovnou zamýšlený účinek akce, stejně jako kdyby postava byla neúspěšná. Důsledek v příběhu i následek podle pravidel se rovnou projeví a není možné jej zmírnit ***vyčerpáním***.

Rozhodne-li se hráč, jehož postava ***výzvě*** čelí, reagovat, popíše rámcově svoji protiakci – co dělá jeho postava pro to, aby důsledek nenastal, nebo aby nepropásl příležitost.

Hráč si vyhodnotí svůj ***hod***.

Je-li ***hod*** 9 nebo více, postava uspěla a hráč může popsat, jak se díky své dovednosti a troše štěstí důsledku i následkům ***výzvy*** vyhnul. Na rozdíl od ***zkoušky***, úspěch ve ***výzvě*** zpravidla neznamená nic víc, než že bezprostřední nebezpečí pominulo. Není možné si snížit ***Ohrožení*** nebo získat ***Výhodu*** tím, že se pouze vyhnete letícím šipkám z šipkové pasti.

Je-li ***hod*** méně než 9, hrozí neúspěch. Akce prostředí či následná akce je úspěšná a podle toho, co postavě hrozí, se hráč může rozhodnout, zda se postava ***vyčerpá*** a neúspěch zmírní, nebo ušetří ***Zdroje*** a neúspěch přijme.

Vyčerpání ve výzvě znamená zmírnění neúspěchu v příběhu i v pravidlech. Hráč popíše úsilí či újmu (utracení ***Zdrojů*** podle svého ***Ohrožení***) a namísto ohlášených vážných následků (např. velké změny ***Ohrožení***, ***Jizvy*** či dokonce vyřazení) popíše jen komplikaci (zvýšení ***Ohrožení*** o 1), kterou to postavě přineslo. Při popisu hráč vychází z podoby hrozícího neúspěchu (např. hrozí-li hráči pád do propasti, může popsat, jak se na poslední chvíli zachytil na jejím okraji).

Zdroj, kterým se postava ***vyčerpává*** ve ***výzvě***, je většinou určen vlastností, na kterou ***výzva*** působí (např. ***vyčerpává-li*** se postava, aby uhnula padajícímu kamení, při ***vyčerpání*** použije ***Tělo***).

Přijme-li hráč neúspěch, platí protivníkův popis neúspěchu a zohlední se pomocí pravidel.

> ***Příklad:*** *Intrikánka Žira prochází tajnou chodbou v jižním křídle strašidelného zámku. Před ní je v podlaze propadlo, o němž neví. Naneštěstí nemá lucernu, takže si ho nemůže všimnout. Proto Průvodce oznámí Karolíně, že má možnost hodit si na* **výzvu**, *v níž půjde o to, zda se její postava propadne kamsi do podzemí, až na propadlo šlápne. Pokud by Karolíně nevadilo, že spadne do jámy, mohla by se Karolína rozhodnout nereagovat a Žira by do propadla spadla. Inrikánka ale potřebuje pokračovat chodbou, a tak se Karolína rozhodne, že Žira* **výzvu** *podstoupí. Využije dovednosti* Pohyblivost *(*kejklíř*) a zkusí se na poslední chvíli odrazit od sklápějící se dlaždice. Pokud by hodila 9 a více, mohla by si popsat, jak Žira uskočila a dopadla na pevnou zem. Karolína bohužel hodí málo. Průvodce popíše, že noha jí sklouzla a padá do jámy. Pokud přijme neúspěch, sjede po skluzavce kamsi hluboko do sklepení. Hrdinčino* **Ohrožení** *ve strašidelném prostředí, plném stínů a zneklidňujících zvuků stanoví Průvodce na 3, ale Žira je na počátku výpravy a hráčka se obává, že by jí výlet do sklepení příliš zkomplikoval situaci. Proto si škrtne na deníku 3* **Těla** *a popíše, že hrdinka se na poslední chvíli zachytila za okraj propadla a ztěžka se vyškrábala zpět do chodby.*

Střet

Střet použijte ve všech případech, kdy se jedna postava snaží zamezit v provedení akce jiné postavě nebo alespoň zabránit jejím důsledkům. Postavě, která akci vykonává, budeme v dalším textu říkat aktér. Ty, kdo se jí snaží v provedení akce zamezit, budeme označovat jako protiaktéry a jejich akcím budeme říkat **protiakce**.

Podmínky provedení protiakce

Protiakce v Dračím doupěti není pouhým pasivním bráněním, ba přímo naopak. Ať už protiaktér přímo brání postavě ve vykonání akce, nebo jen zabraňuje důsledkům, měl by tak činit aktivně. Ohlásí-li aktér, že svého protivníka zraní, protiakce nemusí být pouhé uhnutí ráně. Protiaktér může přejít do protiútoku a poranit aktéra dřív, než rána

dopadne, nebo se může dát na útěk a pokusit se získat náskok, zatímco nepřítel naprázdno promáchne.

Přesto není možné protiakci hrát zcela bez omezení, a aby mohl protiaktér reagovat, jeho protiakce musí splňovat následující tři podmínky:

Protiakce musí v příběhu bránit aktérovi v provedení akce nebo zamezovat jejím důsledkům.

Příklad: *Když se lučištník snaží zapálit střechu zápalným šípem, nemůže hráč pána labyrintů Borriho jako protiakci ohlásit, že za zády střelce nechá kouzlem zmohutnět a proplést křoviska, aby mu tak zatarasil cestu k pozdějšímu útěku. Taková reakce nijak nebrání výstřelu či zapálení střechy, a proto to není protiakce na lučištníkovu akci. Mohl by nechat Borriho lučištníkovi ve výstřelu zabránit – například vzít kámen a trefit jej do hlavy dříve než zamíří a vystřelí. Může také zamezit pouze důsledkům akce a ohlásit, že zatímco lučištník zakládá šíp, Borri nabírá do vědra vodu a jakmile šíp dopadne, tak ho uhasí.*

Škodí-li protiakce, nesmí škodit nikomu jinému nežli aktérovi.

Příklad: *Intrikánku Žiru se chystají šacovat stráže. Žira chce ve své akci stráž probodnout dýkou, ukrytou v rukávě. Strážce reaguje protiakcí, chce Žiře ruku chytit a zkroutit za záda. Hráč barbara Hruna ohlásí také protiakci – prý chce odstrčit strážného bokem na hromadu rezavých halaparten, aby na něj Žira nedosáhla. Je pravda, že Hrun by takovou protiakcí Žiře v naplnění jejího záměru nejspíš zabránil. Ale ve skutečnosti by tím strážci (jakožto cíli útoku) celkem značně uškodil, proto je taková protiakce nepřípustná. Hrun by ale samozřejmě mohl Žiře v bodnutí stráže zabránit tím, že by na hromadu halaparten odstrčil ji.*

Protiakce nesmí do *střetu* zatáhnout nového účastníka. Nesmí tedy ovlivňovat nikoho kromě aktéra a cílů jeho akce.

Příklad: *Když jeden ze dvou hladových vlků zaútočí na Jarika, nemůže mladý stopař napadnout protiútokem oba vlky. Útok prvního vlka Jarika omezil a zaměstnal, proto nemůže jen tak zapojit do šarvátky někoho dalšího. Kdyby však byl Jarik aktérem, mohl by (s pomocí* **manévru** *rozsáhle, o kterém si povíme později) vést útok proti oběma vlkům zároveň.*

Střet dvou účastníků

Předtím, než si popíšeme obecný průběh vyhodnocení libovolného ***střetu***, ukážeme si, jak vyhodnotit ***střet***, ve kterém jsou jen dva účastníci. Nejde o žádnou výjimku, i s pomocí obecného pravidla dojdete ke stejnému výsledku. Jedná se ale o nejčastější situaci ve hře, a pokud má ***střet*** právě dva účastníky, jeho vyhodnocení se zjednoduší a zpřehlední.

Nejprve aktér rámcově popíše svou akci, záměr, případně následek podle pravidel.

Po něm protiaktér ohlásí stejným způsobem svou protiakci.

Když je nahlášena akce i protiakce, oba účastníci ***střetu*** vyhodnotí svůj ***hod***.

Hráč s vyšším ***hodem*** je vítěz a dosáhl úspěchu. Jeho akce se podařila. Jeho protivník je poražený a jeho akce byla neúspěšná, nepodařila se nebo vůbec neproběhla.

Nastane-li rovnost ***hodů***, vítězí aktér, tedy ten, kdo hlásil svou akci jako první. Není-li zřejmé, kdo byl aktérem (např. protože obě postavy se zároveň vrhly po váčku se zlatem), rozhoduje vyšší hodnota na jedné z kostek, tedy komu více přálo štěstí. Nerozhodne-li ani to, pak hráči porovnají, kdo má vyšší součet na kostkách, a panuje-li i zde rovnost, určí se vítěz losem.

Jakmile je znám vítěz, popíše poraženému, jaké důsledky vyplývající z vítězství mu hrozí. Základem popisu je úspěch jeho vlastní akce. Je na vítězi, zda a jakým způsobem do popisu zapojí i akci poraženého – zda se vůbec neuskutečnila, vyšla naprázdno, nebo sice byla provedena, ale ne dostatečně dobře. Poražený se následně může rozhodnout, zda tyto důsledky přijme či zda se raději ***vyčerpá***.

Při ***vyčerpání*** ve ***střetu*** poražený popíše úsilí či újmu (utracení ***Zdrojů*** podle svého ***Ohrožení***), díky kterým změnil vítězův plný úspěch v částečný. Namísto vítězem navrhovaného důsledku v příběhu i následku v pravidlech, bez ohledu na to, vůči komu byl namířen (např. změny ***Ohrožení***, ***Jizvy*** či dokonce vyřazení) si popíše poražený vlastní komplikaci (zvýšení ***Ohrožení*** o 1), která ztížila situaci jeho postavě. Důležité je, že poražený při popisu musí vycházet z podoby vítězova úspěchu – nemůže vítězovu akci zrušit či si skrze ***vyčerpání*** vynucovat své vlastní vítězství. Naopak vítěz svou akci provedl, jen

ji díky ***vyčerpání*** poraženého nedokázal dotáhnout do konce nebo nedosáhl jejím provedením požadovaného důsledku v příběhu.

Zdroj, kterým se postava ***vyčerpává ve střetu***, je určen vlastností, na kterou vítězná akce působí (např. ***vyčerpává-li*** se postava proti obvinění z čarodějnictví, tedy akci působící na ***Vliv***, spotřebuje na to *Zdroje* ***Vlivu***). Většina nemagických dovedností při běžném použití působí na tutéž vlastnost, pod kterou sama spadá. Využije-li hráč situace v příběhu, může čas od času působit i na jinou vlastnost (např. s pomocí tělesné dovednosti *Běžný boj* (*bojovník*) srazit protivníkovi hledí tak, aby mu ztížil orientaci, a tím působit na jeho ***Duši***). Mělo by k tomu ale docházet jen v odůvodněných případech a zřídka. Nástrahy a magické dovednosti, jsou-li využity ve ***střetu***, mají ve svém popisu přímo uvedeno, na kterou vlastnost zpravidla působí. Výjimky jsou opět možné, v odůvodněných případech.

Přijme-li poražený neúspěch, platí vítězův popis úspěchu i se všemi důsledky a zohlední se následky s pomocí pravidel.

Příklad: *Barbar Hrun urazil na slavnosti náčelníka krollího kmene. Po krátké potyčce má* **Ohrožení** *3 a teď kličkuje prostředkem krollí osady. Rád by vyběhl ven do lesa a* **Ohrožení** *si tak snížil. Gloan, náčelníkova dcera, vezme do ruky oštěp. Ve své protiakci chce po Hrunovi oštěpem hodit a probodnout mu lýtko – ráda by mu zasadila* **Jizvu**, *aby mu zkomplikovala další únik. Gloan je doma, ve svém táboře, kde všechno zná a má po ruce zbraně a blízko své soukmenovce, její* **Ohrožení** *je tedy 1. Jde o jednoduchý* **střet**, *ve kterém jsou jen dva účastníci.*

Přejí-li kostky Průvodkyni Petře, začne se vyhodnocovat Gloanina vítězná akce. Hrun je poražený a z vesnice nedokázal vyběhnout. Gloan se snažila zasadit Hrunovi **Jizvu**. *Kryštof, který hraje za Hruna, může neúspěch a* **Jizvu** *přijmout. Další možností je* **vyčerpat** *se* **Tělem** *a místo* **Jizvy** *si zvýšit* **Ohrožení**. *V příběhu by takové rozhodnutí mohl Kryštof popsat například tak, že díky kličkování jej oštěp nezasáhl, ale zabodl se do země těsně před ním. Hrun o něj zakopl a spadl na zem. Takový popis odpovídá* **Ohrožení** *4, se kterým by Hrun skončil. Nemohl by ale například říct, že výkřikem Gloan polekal, takže oštěp upustila, a pak vyběhl z osady. Tím by si vynucoval svůj úspěch a navíc by Gloaninu akci úplně zrušil.*

V našem příkladu ale **hodí** *víc Kryštof, který hraje za Hruna. Jeho vítězství bude znamenat, že Gloan mine a on vyběhne z osady. Následkem by mělo být snížení* **Ohrožení** *na 2. Gloan je poražená a její akce neuspěla. Průvodkyně Petra se musí rozhodnout, zda se Gloan* **vyčerpá** *nebo neúspěch přijme.* **Vyčerpání** *by znamenalo utratit 1* **Sudbu** *a zvýšit Gloan* **Ohrožení** *na 2. Zároveň by to ale znamenalo, že Hrun si své* **Ohrožení** *nesníží. Takový vývoj se Petře zamlouvá, a proto na Kryštofův popis naváže: „Gloan sice minula a Hrun vyběhl z osady, ona ale na nic nedbala a okamžitě se rozeběhla do lesa za Hrunem. Drží se mu ze všech sil v patách, ale vesnici i soukmenovce nechává daleko za sebou."*

Proč se vyčerpávat ve střetu?

Může se vám na první pohled zdát, že k čerpání ***Zdrojů*** postavy nemá hráč ve ***střetech*** žádný důvod, když se beztak jeho hrdinovi zvýší ***Ohrožení***, a na rozdíl od ***zkoušky*** a ***výzvy*** ani nedosáhne zamýšleného výsledku. Ve skutečnosti toho však hráč může za utracené ***Zdroje*** získat hodně. Především má právo popsat jiné důsledky soupeřovy úspěšné akce v příběhu, byť akci samotnou již zrušit nemůže. To je důležité zejména u vyřazovacích akcí – netvor, který chtěl hrdinovi uhryznout hlavu, jej svými tesáky pouze poraní na rameni. Může to ale mít význam i v méně dramatických situacích – zlodějíček, který chtěl vyškubnout postavě z ruky mapu a dát se s ní na útěk, ve skutečnosti utrhne jen její polovinu, zatímco zbytek hrdina stále svírá v ruce. Hráč může ***vyčerpání*** využít také k tomu, aby zabránil nežádoucím následkům protivníkova úspěchu v pravidlech – například za cenu zvýšení vlastního ***Ohrožení*** zabrání hrdina nepříteli, aby si své ***Ohrožení*** snížil nebo aby spoluhráčově postavě udělil ***Jizvu***. A konečně ***vyčerpání*** dává hráči záruku, že se jeho postavě z hlediska pravidel nepřihodí nic horšího než zvýšení ***Ohrožení*** právě jen o 1. Později si totiž ukážeme, že použitím jednoho z ***manévrů*** může protivník dopad své úspěšné akce dodatečně zesílit jak v příběhu, tak i v řeči pravidel.

Obecný střet

Jakmile vám přejde do krve vyhodnocování ***střetu*** dvou účastníků, můžete se pustit do komplikova-

nějších ***střetů***. Ty vznikají tak, že aktér chce svou akcí ovlivnit více účastníků ***střetu*** a ti se chtějí bránit, nebo že více účastníků ***střetu*** chce reagovat na určitou akci, i když tato akce ovlivňuje jen jedinou postavu. Návod na následujících řádcích je nicméně obecný a budete-li podle něj postupovat, dokážete vyřešit libovolnou herní situaci.

Nejprve aktér hlásí rámcově úmysl své postavy v příběhu i následek podle pravidel.

Po něm jeden či více protiaktérů hlásí stejným způsobem své protiakce.

Když jsou nahlášeny akce i protiakce, všichni účastníci ***střetu*** vyhodnotí své ***hody***.

Střet se začne vyhodnocovat od nejvyššího ***hodu***. V případě rovnosti má přednost aktér. Pokud se rozhoduje mezi dvěma ***hody*** protiaktérů, rozhoduje hodnota na jedné z kostek, dále výše součtu na kostkách, los nebo dohoda. Nejprve se bude rozhodovat o akci hráče s nejvyšší hodnotou a po něm případně postupně v pořadí podle výsledku i o akcích dalších účastníků.

Jestliže akce toho, kdo je na řadě s vyhodnocováním, dosud nebyla označena za neúspěšnou někým s vyšším ***hodem***, znamená to, že postava dosáhla úspěchu. Tomuto hráči budeme pro tento moment říkat vítěz. Vítěz si popíše, jak se mu akce podařila, a také určí podobu neúspěchu poražených, tedy těch hráčů, kteří ***hodili*** méně a jejichž akce se v příběhu vylučuje s jeho vlastní akcí (včetně případných spolubojovníků).

V tu chvíli se každý poražený v tomto dílčím vyhodnocení může rozhodnout, zda se ***vyčerpá***.

Vyčerpání i přijetí neúspěchu se řídí stejnými pravidly, jako u ***střetu*** dvou postav.

Příklad: *O něco později v pokračujícím konfliktu hlásí svou akci jako první Gloan. Její záměr spočívá v tom, že doběhne Hruna a skočí mu na záda. Taková akce by mu nepochybně zvýšila* **Ohrožení**. *Kryštof odpoví protiakcí – Hrun nejprve naoko zpomalí, ale v kritické chvíli využije krollčina pokusu o útok, prudce přidá a zkusí jí zmizet mezi křovisky. Opět se snaží o snížení vlastního* **Ohrožení**. *Nebohá Gloan ale netuší, že kromě Hruna je v lese ještě Jarik, který prozíravě nastražil přes cestu konopné lano. Jakub, hrající za Jarika, hlásí svou vlastní protiakci. Chce ve správný moment lano natáhnout a podrazit tak Gloan nohy dřív, než se k Hrunovi dostane. To by mělo zvýšit* **Ohrožení** *statečné krollce.*

Hrun má nejvyšší součet kostek a úrovně povolání, druhý nejvyšší **hod** *je Jarikův a Gloan* **hodila** *nejméně.*

Jako první se vyhodnotí Hrunova akce – Hrun je tedy vítězem. Hrunova akce se vylučuje s úspěchem Gloany, krollka je tedy poražená. Jarikovu akci Hrunův úspěch nevyloučil, proto ji zatím vyhodnocovat nebudeme.

Kryštof popíše Hrunovo vítězství: „Gloan se odrazila a skočila. Hrun na to čekal, prudce zrychlil, ona minula a málem upadla. Než znovu získala ztracenou rovnováhu, barbar získal velký náskok mezi křovisky.“ Tím označil krollčinu akci za neúspěšnou a Průvodkyně Petra se rozhodne, že se nebude **vyčerpávat**. *Jarikovu akci s lanem tento výsledek nijak neovlivnil. Proto se jako druhé bude vyhodnocovat Jarikovo vítězství. Jakub je na řadě s popisováním a jeho úspěch bude pro krollku znamenat zakopnutí o lano. Gloan byla oběma předcházejícími hráči označená za neúspěšnou a proto nic, vyjma případného* **vyčerpání**, *popisovat nebude. Mohla by se nanejvýš* **vyčerpat**, *aby zmírnila neúspěch a zabránila pádu. V takovém případě by musela vysvětlit, jak se jí to podařilo a jaké potíže jí to způsobilo. Může například říci, že sice o lano zakopla a ztratila rovnováhu, ale chytla se na poslední chvíli větve a nyní stojí znejistělá mezi stromy a rozhlíží se, odkud přijde útok Hrunových spojenců.*

U ***střetů*** s více účastníky může nastat situace, kdy se dostane na řadu hráč, jehož akce již byla označena za neúspěšnou, ale stále zbývají jiní hráči s horšími

Odvážnému štěstí přeje

V drtivé většině případů se nerozhodný hod vyřeší podle prvního kritéria a ostatních nebude třeba. V nerozhodných situacích tedy zvítězí aktér. To je v pořádku, neboť správný hrdina má jednat, nikoliv pouze čekat, co proti němu osud postaví. Jestliže ale není možné rozhodnout, kdo vlastně ***střet*** vyvolal, a nejvyšší kostka obou soupeřů je stejná, vyhrává ten, komu padlo na kostkách víc (a tedy má nižší úroveň použitého povolání) – nejedná se o chybu, ale o úmysl. Součástí hrdinství je také postavit se silnějšímu protivníkovi. Proto při takovém nerozhodném hodu vítězí méně zkušený ze soupeřů.

hody, které se s jeho akcí vylučují. V takovém případě tento hráč může alespoň popsat, proč jeho protivníci nebyli úspěšní. Jelikož od tohoto hráče nehrozí žádný důsledek, který by šel zmírňovat, není nutné ani možné se ***vyčerpat***.

Příklad: *Představme si, že v předchozím příkladu měla Průvodkyně Petra vyšší* **hod** *než Jakub, který hraje Jarika. Jako první je vítězem Hrun a vyhodnocení jeho akce se neliší od předchozího příkladu. Tentokrát je jako druhá na řadě Gloan. Kryštof již označil její akci za neúspěšnou, avšak Petra má vyšší* **hod** *než Jakub. Proto doplní, že Gloan sice minula Hruna, Jarikovo lano však úspěšně přeskočila. Neúspěšná je tedy i Jarikova akce a Jakub již nebude nic popisovat. Všimněte si také, že díky Hrunovu vítězství od Gloan nic nehrozí a Jarik se tedy nemusí* **vyčerpávat**.

Pravidla: Akce postav *na výpravách* se vyhodnocují jako

- ***zkouška* – akce postavy nemá soupeře, hod 9 a více znamená úspěch, hod 8 a méně hrozbu neúspěchu, *Vyčerpání* dá postavě plný úspěch za cenu potíží**
- ***výzva* – postava je cílem akce prostředí, nástrahy, následné akce nebo se může něčeho všimnout, hod 9 a více znamená úspěch a vyhnutí se následkům, hod 8 a méně hrozbu neúspěchu, *Vyčerpání* tento neúspěch zmírní za cenu potíží**
- ***střet* dvou postav – na akci reaguje protiakce, akce s vyšším hodem je úpěšná, *Vyčerpání* poraženého zmírňuje důsledky určené vítězem za cenu potíží**
- **obecný *střet* – na akci reaguje více protiakcí, vyhodnocuje se od nejvyššího hodu, akce s vyšším hodem ruší ty s nižším, pokud se vylučují, *Vyčerpání* zmírňuje důsledky právě vyhodnocované akce za cenu potíží**

Protiakce musí bránit v provedení akce nebo jejímu důsledku. Škodí-li, nesmí škodit nikomu jinému než aktérovi. Protiakce nesmí do *střetu* zatáhnout nového účastníka.

Konflikt, kola a iniciativa

Konflikt je souhrnný název pro situace, kdy se má postupně uskutečnit více po sobě jdoucích vyhodnocení, které na sebe navazují. Typickým příkladem jsou souboje a bitky, ale může jít též o výslechy, vyjednávání, průchod územím plným pastí nebo přípravu léček na nepřátele.

V konfliktu dělíme čas na kola. **Kolo** je časový úsek hry, při kterém se postupně vystřídají všechny postavy do konfliktu zapojené. Jeho délka se může během konfliktu i mezi nimi proměňovat. Během jednoho kola může každý účastník konfliktu provést nejvýše jednu akci z vlastní iniciativy a za podmínek popsaných dále i další akce z obrany.

Hodnota **iniciativy** určuje pořadí, ve kterém hráči hlásí své akce a záměry. Během kola se hráči střídají podle své iniciativy v pořadí od nejvyšší a postupně hlásí akce svých postav, případně úmysly reagovat na cizí akce.

Určení iniciativy

Podle situace v příběhu

Pokud je ze situace v příběhu zřejmé, kdo bude určovat dění (např. protože jedna strana o druhé neví), je tím určena i iniciativa. Stejně tak pokud během hraní některá z postav začne iniciativně jednat a ostatní pouze reagují, znamená to, že získala iniciativu.

Příklad: *Pašerák Ostoj a Šimon Drakobijce číhají na skalního obra v jeho doupěti hned za vstupem. Jestliže obr neucítí jejich pach a vleze dovnitř, vrhnou se na něj – mají iniciativu. Hráči se sami dohodnou, že první bude jednat Šimon, který sem přišel získat obří hlavu jako trofej, zatímco opatrnější Ostoj přijde na řadu až jako druhý. Obr bude pochopitelně jednat poslední.*

Kostkami

Je-li potřeba mezi některými účastníky konfliktu rozhodnout o iniciativě náhodou, protože obě strany chtějí jednat jako první a žádná nemá na své straně překvapení, iniciativa se určí ***hodem***, ve kterém se nepoužívá žádná dovednost. Hráči pak hlásí své akce z iniciativy v pořadí od nejvyššího ***hodu***. V případě rovnosti hodů rozhoduje vyšší číslo na jedné z kostek, v případě rovnosti na kostkách los.

Příklad: *V prvním kole hospodské potyčky získal iniciativu rozzuřený trpasličí kovář, kterého dobrodruzi v rozhovoru urazili, a on z ničeho nic rozbil o stůl korbel a zaútočil na ně střepem, takže krysař Daniel a zloděj Chotěj čelili jeho útoku. Ve druhém*

kole je třeba určit iniciativu pomocí kostek. Daniel hodí 12, kovář 8 a Chotěj 4. Proto bude Daniel jednat jako první.

V dalším kole mají všichni účastníci stejně vysoký hod, a to 7. První bude na řadě Chotěj, jehož hráč hodil na kostkách 6 a 1, má tedy nejvyšší číslo na kostce. Průvodce a Danielův hráč mají oba na kostkách 4 a 3, proto rychle hodí každý jednou kostkou, aby zjistili, kdo bude jednat dřív, nebo si střihnou „kámen-nůžky-papír".

Přístupy k iniciativě

Jestliže chcete zvýšit svoje šance, že hodem získáte vysokou nebo naopak nízkou iniciativu, je možné využít jednoho z **přístupů** *rychle* anebo *pomalu*. Jejich použití se hlásí před hodem na iniciativu a umožňuje při hodu použít:

» ***přístup*** *rychle* – hoďte třemi kostkami a započítejte dvě vyšší

» ***přístup*** *pomalu* – hoďte třemi kostkami a započítejte dvě nižší

Práce s iniciativou je duševní úsilí, proto použití ***přístupu*** stojí 1 ***Duši***.

Přístup však lze použít i zdarma, a to v důsledku magického zásahu (více viz účinky dlouhodobé magie, strana 189). Pokud hrdinu nějaký spojenec očaruje, aby mu otevřel určitý ***přístup*** (např. aby hrdina mohl jednat *rychle*), může ovlivněná postava tento ***přístup*** používat, kdykoliv bude chtít. Pokud jí naopak někdo jeden z ***přístupů*** kouzlem vnutí proti její vůli, musí jej nadále používat. V obou případech pak platí, že postava nemusí ***přístup*** platit, ale zároveň nesmí použít ***přístupu*** opačného, dokud kouzlo nepřestane působit.

Akce z iniciativy a z obrany

V každém kole může každá postava provést jednu akci, ve které využije svou iniciativu:

» Pokud je postava na řadě se svou iniciativou, může hlásit libovolnou akci. Tím spotřebuje svou **akci z iniciativy**.

» Pokud postava není na řadě, ale ještě nehrála svou akci z iniciativy, může se pokusit zabránit jakékoliv právě nahlášené akci nebo jejímu důsledku. Tím spotřebuje svou akci z iniciativy. Jak už víte, takovéto akci říkáme protiakce a vyvolá ***střet***.

Hráč, který již spotřeboval svou akci z iniciativy, v tomto kole další akci z iniciativy hrát nemůže.

Ve zbytku kola, poté co odehraje svoji akci z iniciativy, má postava stále ještě možnost hlásit další akce z obrany. Musí se při tom ale řídit následujícími pravidly:

» **Akci z obrany** může postava použít pouze jako protiakci proti záměru jiné postavy, který ji bezprostředně ohrožuje nebo jí škodí. Nemusí přitom jít pouze o akci zvyšující ***Ohrožení***, stačí, že je bránící se postava ohrožena změnou podmínek v příběhu (může tak reagovat například i na situaci, kdy by cizí postava mimoděk odhalila její úkryt). Pokud žádná taková akce na postavu ve zbytku kola nemíří, nemůže akci z obrany využít.

» Odehrání takové protiakce z obrany je podmíněno zahráním ***manévru*** *obrana* (viz strana 116).

» Až na tato dvě omezení platí pro protiakci z obrany stejná pravidla, jako pro jakoukoli jinou protiakci (opět viz strana 106).

Příklad: *Jarik a Borri se vydali prozkoumat prokletou hájovnu. Zatímco Borri zůstal venku, Jarik vstoupil do dveří, kde jej překvapil kostlivec – bývalý hajný a jeho kostěný pes. V prvním kole je pořadí iniciativy nemrtvý hajný, kostěný pes, Jarik a Borri.*

Hajný chce ve své akci z iniciativy Jarika obejít a zabouchnout mu dveře za zády. Jarik se rozhodne reagovat protiakcí z iniciativy – raději by vyběhl zpět na zarostlou zahrádku před hájenkou k Borrimu. Borri by také mohl hrát protiakci z iniciativy, ale rozhodne se zatím vyčkat. Jarik nad hajným zvítězí a dostane se před hájenku.

Druhý v pořadí je kostěný pes. Průvodce ohlásí úmysl vyběhnout ven a zahryznout se Jarikovi do nohy. Jarik už odehrál svou akci z iniciativy. Chce-li nemrtvému psovi vzdorovat protiakcí, nezbývá než použít protiakci z obrany. Borri opět vyčkává a Jarikovi kostky opět přejí – úspěšnou protiakcí psa odkopne do dřevníku.

Třetí v pořadí byl Jarik, svou akci z iniciativy už ale spotřeboval, proto hrát už nebude.

Poslední je na řadě Borri. Rozhodne-li se s pomocí kouzel uvěznit kostlivého psa v dřevníku, ohrozí jej. Umožní mu tak odehrát protiakci z obrany. Pokud však namísto toho raději vezme nohy na ramena nebo zkusí pomoci Jarikovi, ani kostlivec ani pes nebudou moci reagovat – svou iniciativu již využili a nejsou těmito akcemi bezprostředně ohroženi.

Odložení iniciativy

Protiakce, k nimž postava využije svou iniciativu, mají tu výhodu, že jimi postava dokáže reagovat i na akce, které nejsou mířeny na ni samotnou. Proto se vám občas stane, že budete „na řadě", ale raději byste si počkali a reagovali až v případě, když bude někdo později provádět určitou akci, které chcete za každou cenu zabránit, například zaútočí na vašeho slabšího spolubojovníka. V takových případech se můžete rozhodnout, že nechcete zatím akci z iniciativy provádět a můžete svou iniciativu **odložit**. Kolo pokračuje jako obyčejně a vy jste si zachovali možnost reagovat akcí z iniciativy na kohokoliv. Zároveň ale už svou akci z iniciativy můžete použít jedině v reakci na ostatní hráče. Jestliže iniciativu odložíte, všichni ostatní již použili své akce a vy jste na nic nereagovali, kolo končí a vy jste svoji příležitost propásli.

Jak využít iniciativu?

Když získáte iniciativu, znamená to, že jste nejpohotovější – jako první se můžete odhodlat k akci. Když vyrazíte zvednout stavidla rybníka, nepřátelé se vám v tom buď pokusí zabránit, nebo riskují, že budou bojovat po pás ve vodě – a to v těžkém brnění moc dobře nepůjde. Kdo je nejaktivnější, ten ale také riskuje – láká protivníky k reakci, k protiútoku. To může být dobrý důvod, proč svoji iniciativu nevyužít, ale vyčkávat. Pokud víte, že za dveřmi stojí půl tuctu pacholků s kyji, nemusí být nejmoudřejší vyrazit ven mezi ně, ale naopak počkat, až se oni pokusí dostat se dovnitř. Proto máte možnost iniciativu odložit.

Přilákat na sebe pozornost nepřítele můžete ale i schválně. Zatímco vy svou *rychlou* akcí strhnete na sebe protiakce půlkruhu pacholků, může váš bojově méně zdatný druh volit svou akci *pomalu* a za jejich zády proběhnout se vzkazem, nebo odtáhnout do bezpečí zraněného druha. To může udělat právě proto, že protivníci reagovali na váš výpad a nezbyly jim už akce, kterými by reagovali na něj.

Sami vidíte, že jednat první může a nemusí být dobrý nápad, záleží podle situace. A právě proto můžete ve hře využívat ***přístupů*** či odkládání iniciativy.

Příklad: *Borri z předchozího příkladu se nakonec pokusil zúčtovat se psem. S pomocí kouzla narušil zemi pod dřevníkem a psa zasypal.*

V dalším kole získá nejvyšší iniciativu nemrtvý hajný, druhý v pořadí bude Jarik, třetí Borri a pes přijde na řadu jako poslední. Prokletí, kvůli kterému kostlivec hájenku stráží, se ale týká pouze hájenky samotné,

proto se Průvodce rozhodne iniciativu odložit a vyčkat, co udělají Jarik s Borrim. To mu dá možnost reagovat na pokus proniknout do hájenky či bránit případným útokům, i kdyby nebyl akcí bezprostředně ohrožený. Pokud by se ale Jarik i Borri ve svých akcích stáhli a kostlivec by na jejich ústup nijak nereagoval, o vlastní akci z iniciativy by v tomto kole přišel a nemohl by se dodatečné rozhodnout například jít na pomoc kostěnému psovi a vyhrabat jej z dřevníku.

Délka kola

Konflikty v Dračím doupěti mohou mít různě dlouhá kola – od jediné vteřiny u bleskových akcí až po celé hodiny, kdybyste se rozhodli odehrávat třeba bitvy a obléhání. Důležité je pouze to, aby všichni hráči i Průvodce měli zhruba stejnou představu, jakou délku má kolo v právě odehrávaném konfliktu. Zejména by se měli shodnout, co se během něj dá zhruba stihnout.

Délka kola vám obvykle přirozeně vyplyne ze hry a odvíjí se od podoby konfliktu v příběhu. Na začátku konfliktu toto tempo nastavuje hráč s nejvyšší iniciativou tím, jak svou akci popíše. Ostatní hráči už pak většinou délku svých protiakcí a následujících akcí přizpůsobí této první ohlášené akci a nastavenému tempu konfliktu.

Příklad: *Pokud například první hráč ohlásí akci, ve které stihne objednat všem v hostinci pivo a prohodit s každým přítomným několik slov, mají i ostatní na své akce podobně času. Naopak pokud konflikt začne rychlou ranou pěstí do nosu a povalením soupeře, musí i ostatní vtěsnat své akce do několika vteřin.*

Jak sledovat iniciativu?

Protože s iniciativou budete v konfliktech hodně pracovat, bude třeba udržet si přehled o tom, kdo ještě iniciativu má a kdo již odehrál akci nebo protiakci z iniciativy. Asi nejjednodušší způsob je, že si všichni hráči nechají před sebou ležet kostky poté, co si na nich hodí iniciativu. Hráč, který provádí akci nebo protiakci, si tyto kostky po provedení akce dá stranou. Hráč, který již byl na řadě, ale iniciativu odložil, může položit jednu kostku na druhou. To znamená, že akci již provést nemůže, může však reagovat protiakcí i na útoky, které nejsou vedeny na něj.

Také délka následujících kol už pak obvykle vychází z prvního odehraného kola konfliktu, i když to rozhodně není pevné pravidlo. Například po dlouhém pronásledování v horách, kde jedno kolo odpovídalo přibližně hodinovému pochodu, náhle dojde ke konfrontaci a pozvolný konflikt se může změnit v prudkou a rychlou hádku nebo bitku. A pokud je postava úspěšná ve své akci, která má protáhnout jednání o smíru dvou znesvářených rodů, aby její přátelé stihli přinést důležitý důkaz, měl by se její úspěch promítnout i do délky následujícího kola.

Pro hraní běžných dobrodružných příběhů se nejvíc hodí taková délka kola, během které se dá například přeběhnout místnost a několikrát seknout mečem, zatlačit soupeře do kouta či přimět strom kouzlem, aby zamotal protivníka svými kořeny. Pravidla totiž počítají s tím, že hráči budou ohlašovat složitější a zajímavé akce, jako je například zaměstnat soupeře sérií seků tak, aby se jiný družiník zatím mohl proplížit za něj, nebo doběhnout k ohništi pro kotlík s horkou polévkou a chrstnout ji na nepřátele. Příliš krátké kolo by vás nutilo ohlašovat spíš jednodušší krátké akce (například pouze doběhnout pro kotlík), takže mnoho vašich akcí by nemělo následky v pravidlech a mnohokrát byste házeli, než by se konflikt nějak vyvinul a jeho děj začal být zajímavý. Delší kolo vám naopak umožní, aby střelci popisovali, jak se snaží získat lepší pozici pro vyslání šípu nebo zacílit na soupeřovo slabé místo, aby kouzelníci nešetřili složitými gesty a zaklínadly, která provádějí během sesílání kouzla, nebo hráči popisovali, jak družiníci vzájemně spolupracují, včetně taktických rozhodnutí, například vylákání soupeře na lávku nad propast a podobně.

Pokud byste chtěli využít pravidla pro hry, ve kterých kola trvají celé dny, např. během konfliktů na cestách nebo při bitvách armád, potom se podívejte, jak upravit obnovu ***Zdrojů*** a odpočinek, do domácích pravidel na straně 275.

Vyřazení postavy, opuštění a ukončení konfliktu

Vyřazení

Pokud to situace v příběhu dovolí, potom cílem akce může být také vyřazení postavy. **Vyřazením** rozumíme takové důsledky, po jejichž přijetí se její cíl (aniž by se výrazně změnily okolnosti) již do konfliktu nedokáže sám zapojit. Vyřazený protivník dále ne-

může provádět vlastní akce, neopustil-li však scénu a dává-li to smysl v příběhu, může reagovat na akce, které jej ohrožují, vlastní akcí z obrany.

Pokud se postava může po akci konfliktu dále účastnit, jen jsou její možnosti nějak omezené, o vyřazení se nejedná a jde o běžnou akci. O tom, zda akce je nebo není vyřazující, rozhoduje ten, kdo ji hlásí, a to před hodem, aby se ostatní mohli rozhodnout, zda budou reagovat. Není-li to zřejmé hned z popisu, je vhodné výslovně zmínit, že jde o záměr vyřadit cíl akce z konfliktu.

Příklad: *Během hádky strážného městské hlídky s Bazimírem Balounem, který vyhrával posměšně písně na tržišti, strážník hlásí akci „Zatýkám Bazimíra za pobuřování." Protože není zcela zřejmé, zda se jedná o vyřazení nebo ne, Průvodce hráčům raději rovnou upřesní svůj záměr.*

Chce-li jen pronést zatýkací formuli, aby barda Bazimíra zneklidnil, ale konflikt má pokračovat, oznámí, že akce má zvýšit **Ohrožení**. *Má-li ale akce ukončit konflikt s tím, že barda zatkne a spoutaného si ho rovnou i odvede, ohlásí spoluhráčům úmysl použít akci k vyřazení Bazimíra.*

Jak někoho zabiji?

Teoreticky velmi jednoduše. Stačí, aby uspěla akce, která má usmrtit soupeře. V praxi to ale až tak snadné není. Aby se taková akce naplnila, musíte soupeře dostat do stavu, kdy vašemu úspěchu nedokáže zabránit ***vyčerpáním***, jinak nejen že protivník nezemře, ale ještě se vám vaše zbrklost vymstí. U bytosti toho dosáhnete tak, že jí zvýšíte ***Ohrožení*** nad její hranici. Pro všechny tvory pak platí, že se nemohou ***vyčerpávat*** ve chvili, kdy už nebudou mít dost ***Zdrojů***.

Pamatujte i na to, že smrt protivníka není ani jedinou, ani nejjednodušší cestou k vítězství. Mnoho nepřátel bude ochotných přijmout vyřazení, které bude pro ně znamenat úprk nebo zajetí, než aby zemřeli. Pokud trváte na smrti nepřítele, nedáváte mu jinou možnost než bojovat do poslední kapky jeho sil. Protivník takto zatlačený do kouta vás může ještě nepříjemně překvapit, nebo vám ***Zdroje*** vynaložené na jeho zabití mohou chybět později.

Akce, která má protivníka vyřadit, mu zpravidla škodí a tomu také odpovídá zvolený následek. Vyřazující akce však mají mnohem větší razanci a zároveň nesou větší riziko pro útočníka, než běžné akce. Proto při určení následků neplatí omezení velikosti následků akce a případné následky se určí z podoby vyřazující akce v příběhu.

Je-li cíl při vyřazení zcela odstraněn (např. zabit, vykázán z jednací síně apod.), pak není třeba jeho ***Ohrožení*** dále sledovat. Pokud i po vyřazení cíl akce zůstává přítomen na scéně, byť už se nemůže sám aktivně zapojit, může se stát cílem akce jiné postavy. Proto je vhodné na základě situace po vyřazení určit jeho ***Ohrožení***. Určete ho stejně jako by se určilo na počátku konfliktu (např. bard v šatlavě zakovaný do řetězů by mohl mít ***Ohrožení*** 5). Má-li vyřazující akce způsobit ***Jizvu***, její závažnost se určí podle důsledků akce v příběhu.

Vyřazení i s ním spojené následky samozřejmě, jako vždy v Dračím doupěti, musí být uvěřitelné – není možné tvrdit, že protivníka vyřadí akce, která zjevně nemá potřebnou sílu. A tato razance se také projeví v případném popisu.

Příklad: *Strážný v našem příkladu má autoritu na to, aby Bazimíra opravdu mohl zatknout, proto je taková vyřazovací akce* možná. *Kdyby Bazimíra chtěl odvést proti jeho vůli například člen místního podsvětí, nejspíš by musel použít násilí nebo by musel využít převleku za strážného, aby stejná akce dávala smysl.*

Pokusí-li se jedna postava vyřadit jinou, uspěje v hodu a poražený se nemůže nebo nechce ***vyčerpat***, aby toto vyřazení odvrátil, vítěz může popsat, jak poraženého zabil, omráčil, přemohl a spoutal, odlákal pryč lží, nebo zahnal na úprk.

Může-li se však poražený ***vyčerpat*** a udělá to (škrtne si příslušný počet ***Zdrojů*** a zvýší své vlastní ***Ohrožení***), nejen, že tak zabrání vyřazení a jeho následkům, ale zároveň může popsat, že pokus o vyřazení byl předčasný a útočník podcenil situaci. Díky tomu si může vybrat jednu z následujících dvou možností:

- Buďto mu zbrklost vítěze dala příležitost si alespoň částečnězlepšit situaci, a tedy získal 1 ***Výhodu***,
- anebo poražený dokázal využít toho, že útočník se neopatrně odkryl, předčasně prozradil svoje úmysly či si jinak zhoršil vlastní situaci. Útoční-

kovi se tudíž také zvedne ***Ohrožení*** o 1 a poražený zdůvodní, proč se tak stalo.

Příklad: *Bazimír sice prohrál svůj* **hod**, *ale nechce být vyřazený. Protože má ještě dostatek* **Vlivu**, *rozhodne se* **vyčerpat se**. *Popíše, jak nechal strážného přijít až k sobě, nechal si omotat provazem jednu ruku (zvýšil si* **Ohrožení***), ale obratným pohybem pak vytrhl příliš sebevědomé stráži zbytek provazu a k pobavení kolemjdoucích (***vyčerpání Vlivem***) se přivázal k zábradlí složitým uzlem a volný konec si strčil do kalhot. To představuje komplikaci nejen pro něj, ale i pro strážného, který už ho jen tak neodvede (také si zvýší* **Ohrožení***).*

Opuštění konfliktu

Stejně jako se může postava ve své akci rozhodnout vyřadit protivníka, může se také pokusit sama opustit konflikt či jiné postavě z konfliktu pomoci. Na rozdíl od vyřazení však opuštění konfliktu často není možné ohlásit kdykoliv jako důsledek jediné akce. Aby postava mohla jako následek akce opravdu konflikt zcela opustit, musí se nacházet v takové situaci v příběhu, kdy je zřejmé, že žádný z protivníků jí už nemůže do konfliktu znovu zatáhnout. Hrdina potřebné okolnosti často musí vytvořit svými předcházejícími akcemi.

Příklad: *Do sporu mezi strážným a Bazimírem se zaplete také krysař Daniel. Povolá na pomoc příteli hromadu krys a i strážník pískotem přivolá posily. Bazimír neváhá, využije zmatku, vyvlékne se z pout a pokusí se zmizet v postranní uličce. Úspěch v této akci ještě nebude znamenat, že konflikt opustil – kterýkoliv z přibíhajících strážníků ho může v příštím kole pronásledovat. Pokud se tak ale nestane a hobití klíčník uspěje i v následné snaze ztratit se v temných uličkách, zatímco strážníci se budou dál věnovat rozhánění krys, Bazimír Baloun konflikt konečně opustí.*

Ukončení konflitu

Konflikt může skončit dvěma způsoby. Jednou možností je, že na jedné ze stran konfliktu již není žádný účastník, který by mohl hrát. Všichni jsou buďto vyřazení, nebo konflikt opustili. Druhou variantou je, že protistrany zjistí, že mezi nimi žádný konflikt již neprobíhá. Může to být následek nabídky, která urovnala spor, nalezení kompromisního řešení, kapitulace jedné ze stran nebo důsledek jiných okolností (např. blíží se třetí, mnohem nebezpečnější protivník a obě strany probíhajícího konfliktu se shodnou, že je třeba odložit spory a buďto vzít nohy na ramena, nebo se postavit novému nebezpečí bok po boku).

V obou případech platí, že ***Výhody*** získané v rámci konfliktu zanikají a v konfliktu přestáváme sledovat ***Ohrožení***.

Pravidla: Konflikt je série *zkoušek*, *výzev* a *střetů*, mezi kterými se přenášejí *Ohrožení* a *Výhody*. Dělí se na kola, v každém kole postava může provést jednu akci (nebo protiakci) z iniciativy. Škodí-li postavě nějaká akce a ta již odehrála akci z iniciativy, může reagovat protiakcí z obrany. Pořadí hlášení akcí je dáno iniciativou, ta se určí podle situace v příběhu nebo hodem. Hod je možné za 1 *Duši* ovlivnit použitím *přístupu* k iniciativě – *rychle* (vyšší 2 ze 3 kostek) nebo *pomalu* (nižší 2 ze 3 kostek)

Pokouší-li se postava vyřadit soupeře a ten přijme vyřazení, ztrácí iniciativu a nemůže se dál účastnit konfliktu. *Vyčerpá-li* se soupeř proti vyřazující akci, pokus byl předčasný a soupeř může získat *Výhodu* nebo zvýšit vyřazující postavě *Ohrožení* o 1, přičemž popíše důvod.

Postava může konflikt sama opustit, jsou-li pro to vhodné podmínky v příběhu.

Konflikt končí tím, že jedna strana je vyřazena, konflikt opustila nebo obě strany po některém z vyhodnocení zjistily, že důvod ke konfliktu pominul.

Manévry

Manévry představují způsob, jakým postavy dokážou zasadit silnější následek podle pravidel, než bylo popsáno v předchozí kapitole.

Každá postava má k dispozici všechny ***manévry***, nemusí se je nijak učit. Všechny ***manévry*** mají společné to, že za běžných okolností se platí 1 ***Zdrojem*** dle vlastnosti, pod kterou spadá použitá dovednosti (například v akci, ve které zvedáte těžká břemena a používáte dovednost *Síla*, budete ***manévry*** platit z ***Těla***).

Trojici ***manévrů*** *přesně*, *mocně* a *lstivě* nazýváme souhrnně **základní *manévry*** a jejich použití ovlivňují samotné vyhodnocení akce. Kromě nich existují ještě ***manévry*** *obrana* a *rozsáhle*, které se využijí v konfliktech s více protivníky. V jedné akci je možné odehrát nejvýše jeden z těchto pěti ***manévrů*** a jeden ***manévr*** nelze hrát vícekrát v téže akci.

Obrana

Manévr* obrana** je nutnou podmínkou pro odehrání akce z obrany. Tento ***manévr se hlásí ve chvíli, kdy jste již odehráli svou akci z iniciativy, ale máte možnost a chcete reagovat s pomocí protiakce na jinou akci.

Příklad: *Ulrich s přehledem vyhrál duel proti knížecímu synovi a teď stojí tváří v tvář dvěma knížecím gardistům, kteří jsou rozhodnuti dát mu lekci za pokoření syna jejich pána. Ulrich vyhrává iniciativu a ve své akci sráží do kašny jednoho z gardistů. Druhý gardista však nelení a chce Ulricha nabodnout na hrot své halapartny. Ulrich zaplatí 1* **Tělo** *a používá* **manévr** obrana*, díky kterému může zahlásit protiakci a zkusit halapartnu chytit a gardistovi vytrhnout. Ulrich už nemůže pro tuto svou protiakci ohlásit žádný další* **manévr** *(nemůže tedy například uskakovat* přesně*), protože nemá zvláštní schopnost, která by mu to omužnila.*

Kdyby se druhý gardista pokusil místo toho běžet pro pomoc, Ulrich mu v tom zabránit nedokáže. Tato akce mu bezprostředně neškodí, a proto akci z obrany použít nemůže.

Obrana a jiné manévry

Povšimněte si, že *obrana* je jedním z ***manévrů***. A jelikož platí pravidlo, že v jedné akci či protiakci můžete využít jen jeden ***manévr***, znamená to, že k *obraně* již žádný další ***manévr*** využít nemůžete (pokud nemáte *nadání* - zvláštní schopnost umožňující vám provádět dva ***manévry*** v jedné akci či protiakci, nebo vhodné vybavení - *dlouhou* zbraň). Z toho plyne, že akce i protiakce prováděné s využitím iniciativy mají možnost být díky jinému ***manévru*** účinnější, zatímco protiakce z obrany budou méně účinné.

To však neznamená, že byste měli protiakce s pomocí *obrany* chápat jako pouhé kryty, úhyby a jiné pasivní akce. Ve skutečnosti můžete i s ***manévrem*** *obrana* ohlásit odvetu, která bude protivníka ohrožovat stejně jako jeho útok vás.

Rozsáhle

Manévr* rozsáhle** umožňuje zasáhnout akcí více cílů, objektů nebo větší plochu prostředí. Použití tohoto ***manévru hlaste souběžně s popisem podoby akce v příběhu. Jediné, čím je tento ***manévr*** omezen, je rozsah a dosah použité dovednosti, případně uvěřitelnost hlášené akce (nemůžete například skosit

Přesila

Velmi rychle si všimnete, že bojovat proti přesile není vůbec snadné. Co tedy dělat, když je nepřátel mnoho?

Nejlepší je zařídit, aby nebylo vůbec potřeba se s tolika nepřáteli střetnout – část jich odlákat, zastrašit, přesvědčit nebo podplatit. Špatné není ani přivést si posily a pomocníky. Pokud už je na takovou přípravu pozdě, když na jedné straně stojíte vy a na druhé čtyřnásobná přesila nepřátel, stále ještě není všechno ztraceno. Nepřátelé se k vám musí dostat na dosah, aby vás mohli ohrozit. Ustupte ke zdi, kryjte si záda se spolubojovníky, stáhněte se za dveře, kterými neprojdou dva najednou – skutečně ohrozit vás můžou jen ti nepřátelé, kteří se k vám dostanou, a je jedno, kolik jim za zády stojí posil. To platí i pro řadu dalších situací – při pronásledování mají opravdovou šanci vás dostihnout jen ti vepředu, ostatní by je museli obíhat. Při debatě se zapojí dva či tři hlasy, pak už to není debata, ale nesrozumitelný hluk.

Vždy hledejte způsoby, jak si co nejvíce naklonit okolnosti. Samozřejmě když se na holé pláni postavíte bez rozumného plánu třem tuctům skřetích lučištníků, zemřete. Ale v takové situaci se těžko dalo čekat něco jiného.

jedním sekem stovku nepřátel, pokud tedy nehrajete výjimečně heroickou fantasy).

Některé akce musí ze své podstaty nutně zasáhnout více cílů a jinak je ani provést nejde (například když shodíte žebřík, po němž šplhá na hradby několik útočníků). K takovým akcím nemusí být ***manévr*** *rozsáhle* nutný, říkáme jim *plošné* a více si o nich povíme na straně 124.

Následek *rozsáhlé* akce musí být stejný pro všechny zasažené cíle. Můžete tedy například zasáhnout tři nepřátele jedním širokým máchnutím mečem a všem jim zasadit stejnou ***Jizvu***, nemůžete ale jedním plamenným projevem současně zvýšit sebevědomí vašim spojencům (snížit ***Ohrožení***), rozklepat kolena nepřátelům (zvýšit ***Ohrožení***), zesměšnit jejich vůdce (zasadit mu ***Jizvu***) a ještě sami sobě za odměnu přidat ***Výhodu***.

Příklad: *Ulrichovi se daří a halapartnu opravdu získá. Není to vrah a zabiják, proto nechá gardistu být a rozeběhne se k východu ze zahrad, kde se potyčka odehrávala. Po obou stranách branky stojí dva nic netušící hlídači. Ulrich ještě v běhu uchopí halapartnu uprostřed, natočí jí vodorovně a pak zkusí mezi oběma hlídači proběhnout. Rád by je oba křísnul přes hlavu a dezorientoval. Protože zkouší zasáhnout dva cíle najednou, používá* **manévr** rozsáhle *a musí opět zaplatit 1* **Tělo**.

Přesně

Manévr **přesně** zvyšuje pravděpodobnost úspěchu postavy – hráč na místo dvou kostek používá k ***hodu*** tři a k určení výsledku ***hodu*** použije součet dvou nejvyšších. Tento ***manévr*** se používá po ohlášení akce a záměru, ale ještě před tím, než hodíte kostkami.

Příklad: *I podruhé Ulrichovi štěstí přálo. Oba dva hlídači se drží za hlavu a v zahradách teprve nyní jeden z gardistů pomohl tomu druhému z kašny. Ulrich je tedy ze zahrady venku a při pohledu na křivolaké uličky před sebou ho napadne, že když si dobře naplánuje cestu přes dvorky a ploty, získá velký náskok. Nechce ale pokoušet štěstí příliš, a proto tentokrát využije* **manévru** přesně. *Dovednost* Orientace ve městě *je duševní, proto za použití* **manévru** *zaplatí 1* **Duši**. *Průvodce respektuje jeho úspěch v předchozí akci a prohlásí, že hlídači jsou příliš dezorientovaní na to, aby zkoušeli nějaké protiakce. Vyhodnocení je tedy pro Ulricha* **zkouška**. *Hodí třemi šestistěnnými kostkami a padnou mu hodnoty 1, 2 a 4. Vybere dvě vyšší (tedy 2 a 4), přičte k nim úroveň povolání* kejklíř *(4) a výsledek 2+4+4=10 znamená, že ve* **zkoušce** *uspěl. Zdá se, že* **manévr** *použil v pravý čas.*

Mocně

Manévr **mocně** zvyšuje množství ***Zdrojů***, které musí protivník ***vyčerpat***, o 1 ***Zdroj***. Tento ***manévr*** máte příležitost zahlásit po ***hodu***, potom, co je jasné, že jste vítězi, ale ještě před tím, než se protivník rozhodne, zda se ***vyčerpá***. Poražený, který má ***Ohrožení*** 3, tak bude muset zaplatit 4 ***Zdroje***, aby se vyhnul důsledkům vašeho úspěchu. Tím ho snáze dostanete do situace, kdy už se nebude moci ***vyčerpat***, například proto, že potřebné množství ***Zdrojů*** bude vyšší než jeho hranice.

Příklad: *V dalším kole konfliktu k bráně konečně doběhne mokrý gardista. Když vidí Ulricha mizet přes ploty, zkouší mu uličkami nadběhnout. Cestou*

se vyptává kolemjdoucích, kudy či kam rytíř zmizel. Snaží se svou akcí odhadnout, kam unikající rytíř míří. Ulrich, který se čas od času ohlédne, vidí, jak se gardista vyptává a lidé ukazují jeho směrem. Proto se rozhodne reagovat protiakcí. Zkusí posbírat ze šňůr, oken a plotů náhodnou směsku hadrů a využít ji k vytvoření jednoduchého převleku, takže lidé gardistovi nebudou mít co prozradit. Opět přijdou ke slovu kostky a tentokrát vyhrává hledající gardista. Průvodce by byl rád, kdyby Ulrich přijal neúspěch. Proto zaplatí 1 **Sudbu** *za použití* **manévru** mocně. *Ulrichovo* **Ohrožení** *je 2. Musí tedy zaplatit 3* **Vlivy**, *chce-li neúspěch zmírnit.*

Ulrichův hráč neváhá a popíše, že jediné, co při své smůle nalezl, byly ženské šaty. Nasoukal se do nich (to je újma na **Vlivu***) a neobratně a možná i trochu nápadně (jeho* **Ohrožení** *se zvedá na 3) pokračoval městskými ulicemi. Gardistovi proto chvíli trvalo, než zjistil, že se má místo na rytíře vyptávat na vousatou děvečku, a tak nezachytil horkou a jasnou stopu, ale jen přibližný směr, kterým se Ulrich vydal.*

Lstivě

Manévr* lstivě** způsobuje, že ohlášená změna ***Ohrožení cíle, závažnost zasazené ***Jizvy***, nebo získaná ***Výhoda*** je o 1 větší než obvykle – tedy 2. Tento ***manévr*** používáte až poté, co se soupeř rozhodl přijmout neúspěch a nepoužít ***vyčerpání***.

Použije-li postava ***manévr*** *lstivě*, nemůže vymýšlet nové následky (např. ke zvýšení ***Ohrožení*** o 1 přidat ještě zasazení ***Jizvy*** závažnosti 1), může pouze zvětšovat následky již ohlášené.

Příklad: *Když Ulrich v ženském převleku dorazí do hostince U zmodralé žáby, kde má sraz se zbytkem družiny, ve dveřích se srazí s opilým trpaslíkem Olafsonem. Trpaslíci mají trochu jiné nároky na estetické kvality žen, nežli ostatní rasy, a Ulrichův fous čouhající z dívčích šatů Olafsonovi okamžitě učaruje. Začne hlasitě halekat a zvát „Ulrišku" k tanci. Ulrich má plné zuby nežádoucí pozornosti. Ve své protiakci se proto pokusí o svůdný pohled a naznačí trpaslíkovi, že s ním má jít do temné uličky vedle hostince. Samozřejmě má v úmyslu tam později trpaslíka pevnou rukou umlčet. Úspěch v této akci má tedy Olafsonovi zvýšit* **Ohrožení**.

Ulrich zvítězí ve **střetu** *a Průvodce šetří* **Sudbu** *pro gardisty, kteří teď Ulricha usilovně hledají. Proto se nebude za Olafsona* **vyčerpávat**. *Ulrich toho využije a ohlásí použití* **manévru** lstivě. *Průvodce určil Olafsonovo* **Ohrožení** *už při jeho vstupu do konfliktu na 3 – byl přece opilý. Ulrich tudíž díky použití* **manévru** lstivě *dokáže zvednout* **Ohrožení** *až na 5. Ulrichův hráč tedy dokončí popis událostí v příběhu tak, že Olafson naprosto nic netuší a ve snaze získat polibek dokonce zavře oči a nerozvážně rytíři nastaví tvář do právě chystané rány.*

Některé zvláštní schopnosti umožňují dále překročit omezení daná ***manévry*** nebo umožňují hrát některé ***manévry*** zdarma. O nich se dozvíte v kapitole věnované zvláštním schopnostem na straně 231. I s těmito zvláštními schopnostmi však bude při hraní ***manévrů*** platit několik obecných zásad.

Manévry se nesčítají

Žádná postava nemůže v jedné akci zahrát jeden a ten samý ***manévr*** dvakrát. Není možné zaplatit 2 ***Zdroje*** za dvojí užití ***manévru*** *přesně* a vybírat dvě lepší ze čtyř kostek, a to ani tehdy, kdyby postava měla díky zvláštním schopnostem nebo vybavení možnost zahrát v jedné akci dva ***manévry***.

Manévr lstivě a důsledky akce

Již víte, že *lstivé* akce zvyšují následek v pravidlech o 1. Také jste se dočetli, že výše ***Ohrožení*** i závažnost případné akcí zasazené ***Jizvy*** se při hraní mají odrážet v popisech a příběhu. Dohromady to znamená, že postava, která použije ***manévr*** *lstivě*, může tento ***manévr*** odrazit ve svém popisu tak, že zesílí původně hlášený následek. Například postava, která původně měla být „zatlačena do rohu" s ***Ohrožením*** 3, bude mít díky *lstivému* provedení ***Ohrožení*** 4 a popis by tedy mohl být zesílen na „zatlačena do rohu bez možnosti úniku". Obdobně postava, které protivník měl zasadit ***Jizvu*** „sekanec na lýtku" závažnosti 1, bude mít v případě použití ***manévru*** *lstivě* horší ***Jizvu*** „rozseknuté lýtko" se závažností 2.

To je v pořádku, a pokud se toho poražený obával, měl se ***vyčerpat***, aby takovému zhoršení předešel. Vítěz by měl ale vždy pouze zesilovat původně hlášený důsledek. Neměl by si (bez souhlasu poraženého) vymýšlet důsledky zcela jiné, které poražený nemohl tušit, například k zatlačení do rohu přidávat ještě odzbrojení.

Manévry ve zkouškách a výzvách

Manévry je možné používat nejen ve ***střetu***, ale i ve ***zkouškách*** a ***výzvách***. V následujícím přehledu se můžete podívat, kdy a jak můžete jednotlivé ***manévry*** použít:

přesně – ve všech ***zkouškách*** a ***výzvách***

mocně – ve ***zkouškách*** (zpravidla během konfliktu), proti bytostem se zvláštní schopností *Oživlá hora* (viz strana 291) a podobným

lstivě – ve ***zkouškách*** (zpravidla během konfliktu), ve kterých se mění ***Ohrožení*** cíle, způsobuje ***Jizva*** nebo získává ***Výhoda***

obrana – (zpravidla během konfliktu), pokud ***výzvu*** absolvuji v kole, ve kterém už jsem odehrál akci z iniciativy

rozsáhle – pokud ovlivňuji více než 1 cíl ve ***zkoušce*** nebo (s pomocí volitelného pravidla) chráním více než 1 cíl ve ***výzvě*** (*rozsáhlá* protiakce ve ***výzvě***)

Manévry se platí až v okamžiku jejich použití

Na rozdíl od ***aktivací*** zvláštních schopností či ***náročnosti***, ***manévry*** se platí až v okamžiku, kdy jsou použity. Pokud tedy ve ***střetu*** nezvítězíte, nemůžete použít ***manévr*** *mocně*. Nebudete ho tedy platit, i kdybyste třeba dopředu ostatním hráčům prozradili, že se ho chystáte hrát.

Postihy

Postihy oslabují akce postav podobným způsobem, jako je manévry posilují. *Postih* je zpravidla způsoben účinky dlouhodobé magie a vztahuje se buďto na jednu z dovedností, anebo na činnosti a situace v rozsahu obdobném rozsahu jedné dovednosti. *Postihy* jsou:

Nepřesně – postava si hází třemi kostkami, ale sčítá dvě horší, přičemž nemůže používat ***manévr*** *přesně*.

Chabě – proti akcím postavy je ***vyčerpání*** o 1 ***Zdroj*** levnější a postava nemůže používat ***manévr*** *mocně*. Nezapomeňte, že vyčerpání vždy stojí nejméně 1 ***Zdroj***.

Hloupě – akce postavy nemají běžný následek podle pravidel (nemohou měnit ***Ohrožení***, získávat ***Výhodu***, zasazovat ***Jizvy***) a postava nemůže používat ***manévr*** *lstivě*. Postava ale stále může svými akcemi vyřazovat a způsobovat jiné další následky, například spustit nástrahu.

Pravidla: S pomocí *manévrů* je možné překročit některá omezení akcí. V jedné akci je možné odehrát nejvýše jeden *manévr*, pokud vybavení nebo zvláštní schopnosti nedovolí jinak.

» *obrana* **je nutným předpokladem odehrání akce z obrany a používá se společně s hlášením protiakcí**

» *rozsáhle* **umožňuje odehrát akci, která má více cílů a používá se společně s hlášením takové akce**

» *přesně* **zvyšuje pravděpodobnost úspěchu (v *hodu* si hoďte 3 šestistěnné kostky a použijte 2 vyšší) a používá se před *hodem***

» *mocně* **zdražuje protivníkovi *vyčerpání* o 1 a používá se po *hodu*, před rozhodnutím, zda se poražený *vyčerpá***

» *lstivě* **zvyšuje následek o 1 a používá se poté, co poražený přijal neúspěch.**

***Manévry* se platí 1 *Zdrojem* podle vlastnosti, pod kterou spadá dovednost použitá v akci, a platí se teprve ve chvíli, kdy dojde k jejich použití. *Manévrům přesně*, *mocně* a *lstivé* souhrnně říkáme „základní". *Postihy* znemožňují používání odpovídajícího základního *manévru* a zároveň snižují pravděpodobnost úspěchu (*nepřesně* – 2 nižší ze 3 kostek, znemožňuje *přesně*), zlevňují *vyčerpání* protivníků o 1 (*chabě*, znemožňuje *mocně*) nebo oslabují následky v pravidlech (*hloupě*, znemožňuje *lstivě*).**

Jizvy

Jizvy představují způsob, jakým v pravidlech znázorníte trvalejší zranění či újmu. Postavy k nim mohou přijít buď v důsledku nepřátelské akce, nebo z rozhodnutí hráče, jelikož jeho postava tak získá ***Zdroje*** navíc, jak si níže ukážeme. To, že je postava omezena ***Jizvou***, se projeví především v příběhu – postava s vymknutým kotníkem bude dále kulhat, postava trpící fobií z netopýrů se bude zdráhat provádět cokoliv v temných jeskyních a postava, která zcela ztratila šarm a eleganci, bude jen těžko následující den prohánět měšťanky na bále.

V pravidlech každou ***Jizvu*** popisujeme pomocí vlastnosti, pod kterou spadá, a její **závažností**. Čím vyšší je závažnost ***Jizvy***, tím více ***Jizva*** postavu omezuje. Ve hře se to projeví tak, že akce, kte-

ré ***Jizva*** omezuje, jsou *náročné*. Výše ***náročnosti*** je rovna závažnosti ***Jizvy***. ***Náročnost*** 3 a více obvykle znamená, že ***Jizva*** zcela znemožňuje provádění příslušných akcí.

Pro hrdiny navíc platí, že krom ***náročnosti Jizvy*** také snižují příslušnou zdatnost a tím zablokují obnovu odpovídajících ***Zdrojů.*** Zablokované ***Zdroje*** si v deníku označte dvojitým proškrtnutím políčka (na rozdíl od jednoduchého proškrtnutí, kterým označujeme čerpání ***Zdroje***) a poznámkou popisující, o jakou ***Jizvu*** se jedná.

Bytostem ***Jizva*** neomezuje množství přidělené ***Sudby***, ani jim nesnižuje jejich hranice, stále jim však ztěžuje příslušné činnosti ve formě ***náročnosti***. Pokud však začíná konflikt s bytostí, která již má významnou ***Jizvu***, může to Průvodce zohlednit mírným snížením celkové ***Sudby***. Pokud je ale součet závažnosti všech ***Jizev*** spadajících pod jednu vlastnost vyšší než odpovídající hranice bytosti, znamená to, že bytost je vyřazena – například ztratila příliš mnoho krve a padla vysílením, nebo si v dané společenské situaci již neví rady.

Jizvy na ***Těle*** zpravidla představují tělesná zranění, nemoci a strasti, jako například natažený sval, vyvrknutý kotník, zhmožděné stehno, nachlazení (závažnost 1), naštípnutá kost, tržná rána ve stehně, prokousnuté zápěstí, horečka (závažnost 2), zlomená ruka, zchromlá noha, rozdrásaný pupek, silné zimnice (závažnost 3 a více).

Jizvy na ***Duši*** představují důvod, proč se postava nedokáže soustředit či není dostatečně pozorná. Patří sem nejrůznější obavy, strach, nejistota, ale také oslabení smyslů, jemné pohyblivosti prstů, ztráta citu pro rovnováhu či paměti nebo duševní choroba. Může jít o strach z hadů či pavouků, rýmu oslabující čich, pochybnosti, necitlivost v rukou, bolest hlavy (závažnost 1), hrůzu z těsných prostor či závratě, halucinace, silný třas v ruce, výčitky svědomí, třeštění hlavy (závažnost 2), paralyzující fóbie, hluchotu, znehybněné prsty, šílené vize, silnou migrénu (závažnost 3 a více).

Jizvy na ***Vlivu*** omezují postavu ve společenských činnostech a projevují se jako změny chování či vzhledu. Řadíme sem například zaraženost či opatrnost, nedostatek taktu, zjevnou přízeň k nevhodné osobě, zanedbávání zevnějšku (závažnost 1), plachost či zbabělost, chamtivé či neslušné chování, vzplanutí lásky či nenávisti, nespolečenské odívání (závažnost 2), paralyzující stud či zbabělost, nepřípustné hamounství či hrubiánství, záchvaty vášně či nenávisti, znevažování významných symbolů na sobě i okolí (závažnost 3 a více).

Prospěšná Jizva?

Povšimněte si, že některé ***Jizvy*** svádí k tomu, aby byly v určitých situacích považovány za výhodu. Například ***Jizva*** na ***Vlivu*** nazvaná „hrubián" může na první pohled při zastrašování spíše pomoci. Nemusí tomu tak být ale vždy, přemíra nadávek ostatně může působit spíš směšně, než hrozivě. Proto v pravidlech nedávají „prospěšné" ***Jizvy*** žádnou výhodu a vystačíme si s tím, že ***náročnost*** způsobená ***Jizvou*** se na takové činnosti jen nevztahuje. Stále se ale vztahuje na činnosti jiné, pro „hrubiána" tedy bude *náročné* například smlouvání, svádění nebo získání důvěry.

Způsobení Jizvy jako následek akce

Jak jste si již přečetli na straně 102, postava může způsobit jiné postavě ***Jizvu*** jako následek akce. Běžně je možné někomu způsobit ***Jizvu*** závažnosti 1, vyšší závažnost je možné způsobit s použitím ***manévru*** *(velmi) lstivě*.

Jizvu, jejíž závažnost je vyšší než 3, je možné způsobit toliko za výjimečných okolností, například pokud již postava má cíl své akce zcela ve své moci, nebo v rámci akce vedoucí k vyřazení.

Příklad: *Pán labyrintů Borri je svědkem toho, jak si vzrostlý elfí student kouzelné akademie dovoluje na hobitího spolužáka v univerzitním sklepě. Rozhodne se malému studentovi pomoci a s využitím kouzelné iluze promění na okamžik vystrašená hobití očka v rudý pohled, dychtící po pomstě, a slzy na jeho tváři v krvavé kapky.*

Zvítězí ve **střetu** *a chce, aby si elf hrůzný zážitek ještě nějaký čas pamatoval. Proto určí, že jako následek své akce zasadí staršímu studentovi duševní* **Jizvu** *„strach ze spolužákovy pomsty".*

Následující den probíhají písemné zkoušky z historie kouzel a starší student, který se po večerech věnoval víc zábavě v univerzitním hostinci, než knihám, potřebuje nutně výsledky od někoho opsat. Náhoda tomu chtěla, že sedí v lavici s týmž hobitem. Rozhodne-li se elf přece jen od svého spolužáka opisovat, bude to pro něj díky duševní **Jizvě** náročné.

Kdyby býval Borri použil ještě **manévr** lstivě, **Jizva** *by se nejspíš jmenovala „hrůza ze spolužákovy pomsty" a její závažnost i* **náročnost** *případného opisování by byla 2.*

Má-li hrdina tolik ***Jizev***, že jeho zdatnost klesla na nulu, a přesto mu někdo zasadí další ***Jizvu*** jako následek akce, i tuto ***Jizvu*** si zapíše do svého deníku. ***Náročností*** ho omezuje stejně jako jakákoliv jiná ***Jizva***. V okamžiku zasazení ***Jizvy*** už si v deníku neproškrtává další ***Zdroje*** (nemá co), až si však později bude ***Jizvy*** léčit, bude mít zdatnost sníženou o tolik, kolik je součet všech závažností ***Jizev***, které má.

Způsobení si Jizvy z rozhodnutí hráče

Jestliže hrdina nemá nebo nechce použít jiné ***Zdroje***, může hráč rozhodnout, že si jeho postava zasadí ***Jizvu*** sama, svým úsilím (např. si natáhne loket ve snaze přehodit propast) a tak získat ***Zdroje*** navíc. Z každé takto zasazené ***Jizvy*** získá postava tolik ***Zdrojů***, kolik je závažnost ***Jizvy*** navýšená o 2. Z ***Jizvy*** závažnosti 1 tak získá 3 ***Zdroje***, z ***Jizvy*** závažnosti 2 celkem 4 ***Zdroje*** a tak dále. Nejmenší závažnost ***Jizvy*** je 1.

Důsledky takto obdržené ***Jizvy*** jsou stejné, jako kdyby jí ***Jizvu*** někdo zasadil jako následek akce.

Příklad: *Jezdec Haken tráví večer karbanem. Hodina pokročila, jeho mince se rozkutálely a on potřebuje vyhrát, aby měl na zakoupení masa pro svého vrrka. Vzhledem k pokročilé noční hodině je duševně vyčerpaný – má poslední 1* **Duši**, *ačkoliv jeho zdatnost je 4. Hráč si hodí špatně a Hakenovi hrozí, že přijde dokonce i o kalhoty. Jeho aktuální* **Ohrožení** *je 4, takže na odvrácení neúspěchu v kartách mu chybí ještě 3* **Zdroje**.

Hráč se rozhodne, že si Haken způsobí **Jizvu** *na* **Duši** *závažnosti 1, čímž získá 3* **Zdroje** *pro tuto akci. To, společně s 1* **Duší**, *co mu zbývá, stačí na* **vyčerpání**. *Popíše, jak pochvalným zahvízdáním na procházející dívku odvede pozornost ostatních karbaníků a rychle si z rukávu vytáhne připravenou kartu, čímž se zachrání před prohrou. Protože* **vyčerpání** *zvyšuje* **Ohrožení** *na 5, dodá k tomu, že zbytek jeho podvodných karet se mu při tom zbrklém pohybu vysypal kamsi pod stůl.*

Jeho zdatnost se sníží na 3 a hráč proškrtne v deníku jedno políčko dvojitým křížkem. Svou **Jizvu** *pojmenuje „dost bylo s podváděním" – zdá se, že pro Hakena bude v nejbližší době* náročné *se pokusit někoho opět podvést či podfouknout.*

Jak jste viděli v příkladu, postava může tentýž ***Zdroj*** (čtvereček na deníku) v jedné akci zároveň vyčerpat a ještě zjizvit.

Pro ***Zdroje*** získané z ***Jizvy*** platí, že všechny musí postava utratit v téže akci, ve které je získala, jinak jí propadnou. Získané ***Zdroje*** spadají pod stejnou vlastnost jako udělená ***Jizva***. Zároveň si při vyhodnocení jedné akce nemůže udělit více než jednu ***Jizvu*** od každé vlastnosti – pokud si již ***Jizvu*** způsobil a potřebuje pro stejnou akci další ***Zdroje*** stejné vlastnosti, musí závažnost udělené ***Jizvy*** zvýšit.

Příklad: *Hakenova hra pokračuje dál – jezdec vyčerpáním pouze odvrátil prohru, ještě nevyhrál. V zoufalství se rozhodne povyprávět lechtivou historku, která by jeho protihráči narušila soustředění na karty – chce mu zvýšit* **Ohrožení**. *Aby zvýšil své šance, rozhodl se zaplatit 1* **Vliv** *za* **manévr** rozsáhle. *Bohužel žádný volný* **Vliv** *již nemá, musí si tedy způsobit další* **Jizvu**, *kterou nazve „rád vyprávi čuňačinky". Z ní opět získá 3* **Zdroje**, *musí je ale všechny spotřebovat v této akci, například na další* **manévr** *(smí-li provádět víc* **manévrů** *v jedné akci) nebo na* **vyčerpání** *v případě, že prohraje* **hod**.

Zvítězí-li ve **střetu**, *2 přebývající* **Zdroje** *mu propadnou, nemůže je převést do dalších akcí.*

Jak chápat Jizvy

Možná se ptáte, proč vlastně trvalá zranění a poškození přidávají postavě ***Zdroje***. Je tomu tak proto, že právě schopnost něco obětovat, aby vzdoroval neúspěchu, je vlastností pravého hrdiny. Proto se může děsit každého šplouchnutí poté, co dokázal družinu provést bažinou plnou přízraků, nebo se bude vyhýbat vrchnosti, jelikož se ponížil před královským purkrabím, aby jej přiměl pomoci odlehlé osadě sužované skřety. Mnohdy také bude ***Jizva*** menším zlem, například když hrdina strčí na poslední chvíli ruku do cesty ráně, která mu měla rozpoltit hlavu.

Běžné čerpání ***Zdrojů*** je zkrátka jen takovým uždibnutím ze sil postavy, proto zůstává bez následků. Udělení si ***Jizvy*** je čerpáním ***Zdroje*** o mnoho důkladnějším, a proto se hrdina s následky takového rozhodnutí vyrovnává delší dobu.

Hrdina si může sám způsobit ***Jizvu*** pouze tehdy, pokud tím jeho zdatnost neklesne pod 0.

> ***Příklad:*** *Hakenovu hráči opět kostky nepřejí, jeden ze soupeřů ho přehodil a dokonce hrozí Hakenovi vyřazením – potupným vyhozením na ulici jen ve spodkách. A aby to Haken neměl jednoduché, protihráč navíc využije* **manévru** mocně. *To znamená, že Haken potřebuje celkem 6* **Vlivů**. *Dva* **Zdroje** *mu sice přebývají z* **Jizvy**, *kterou si zasadil, ale to nestačí, 4 stále chybí. Aby je získal, musel by zvýšit závažnost* **Jizvy**, *kterou si způsobil na začátku kola, na 5, což nejen že je neskutečně mnoho, ale je to víc než jeho zdatnost. Proto to udělat nemůže a nezbude mu, než porážku přijmout.*

Hojení a léčení Jizev

Každá ***Jizva*** se časem zahojí. Zlámané kosti srostou, rány se zacelí, strach pomine a zakalený zrak se zhojí, zvrhlík či hrubián si znovu připomene, jak se chovat ve společnosti. Takovéto přirozené **hojení** se vždy odehrává *mezi výpravami*. Pro toto hojení nejsou v Dračím doupěti žádná pevná pravidla. Dobu takovéhoto hojení prostě odhadněte. Méně závažné ***Jizvy*** se takto zcela zhojí během několika dnů *mezi výpravami*, závažnější se mohou hojit i dlouhé měsíce, během kterých bude jejich závažnost postupně klesat.

Takovéto pomalé hojení samozřejmě hrdiny velmi omezuje, a proto není jediným prostředkem, jak se ***Jizev*** zbavit. Některé dovednosti umožňují ***Jizvy*** léčit mnohem rychleji a to i *na výpravě*. O tom, jak takové léčení probíhá, se více dozvíte na straně 227.

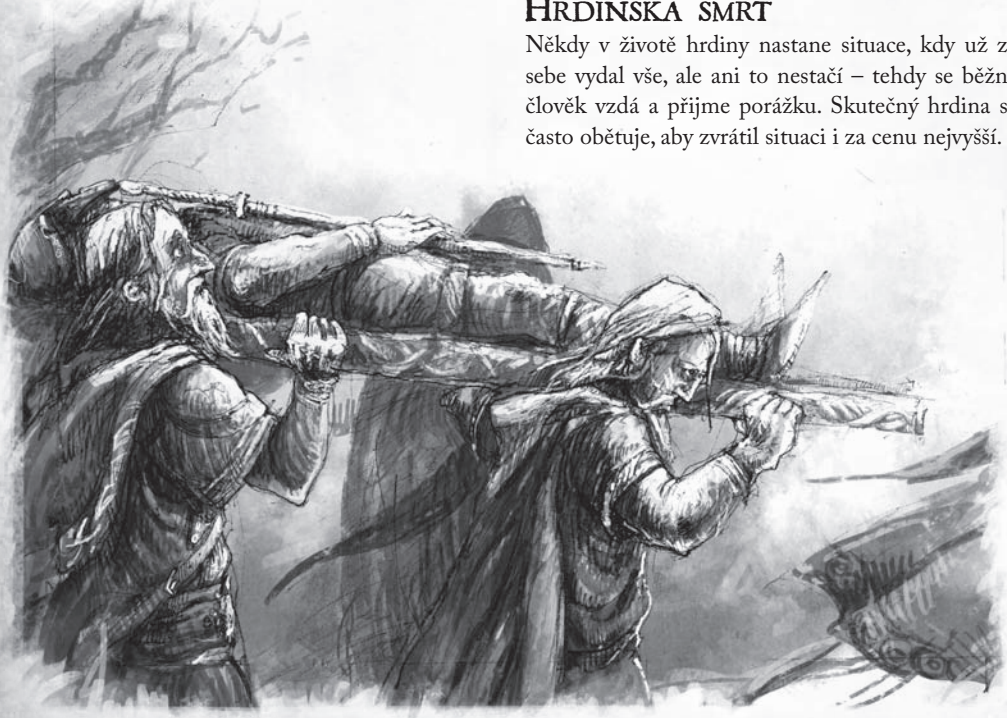
Pravidla: *Jizvu* je možné způsobit postavě jako následek akce, nebo si ji hrdina může zasadit, aby získal *Zdroje* odpovídající vlastnosti. *Jizva* poskytne na danou akci o 2 *Zdroje* víc, než je její závažnost, je možné je použít na *aktivace*, *náročnost*, *manévry* i *vyčerpání* a všechny získané *Zdroje* musí hrdina spotřebovat v dané akci.

***Jizva* způsobuje *náročnost* některých činností, *náročnost* je rovna závažnosti *Jizvy*, rozsah takových akcí zhruba odpovídá jedné dovednosti.**

Hrdinům *Jizva* sníží zdatnost o tolik, kolik je její závažnost. Bytostem *Jizva* hranice nesnižuje, ale má-li bytost součet závažností *Jizev* vyšší než je odpovídající hranice, je vyřazena. *Jizvy* se hojí *mezi výpravami*, doba hojení vychází z podoby *Jizvy* v příběhu. *Na výpravě* je možné se *Jizvy* zbavit léčením.

Hrdinská smrt

Někdy v životě hrdiny nastane situace, kdy už ze sebe vydal vše, ale ani to nestačí – tehdy se běžný člověk vzdá a přijme porážku. Skutečný hrdina se často obětuje, aby zvrátil situaci i za cenu nejvyšší.



Má-li postava zdatnost příliš nízkou na to, aby si mohla způsobit tak vysokou ***Jizvu***, jakou potřebuje, může se rozhodnout pro **hrdinskou smrt**. Tím se dokáže ještě jednou, naposledy ***vyčerpat***. ***Vyčerpání*** skrze ***hrdinskou smrt*** je zvláštní, výjimečné a dokáže mnohem víc, než jakékoliv jiné ***vyčerpání***.

Volbou ***hrdinské smrti*** hráč získá obsahovou pravomoc – vezme si slovo a může vyprávět, jak se jeho postava obětovala a čeho tímto posledním vypětím sil dosáhla. Při tomto konečném ***vyčerpání*** má právo nejen popsat, jak hrdina odvrátil neúspěch v dané akci, ale může ve svém popisu zajít dál, uzavřít celý konflikt či jej významně posunout. Může vysvětlit, jak hrdina s posledním dechem na rtech obrátil nepřátele na útěk, nalákal na své zraněné tělo krvežíznivé bestie a zachránil ostatní před zkázou, či vstoupil do služeb temného pána jen proto, aby zbytek družiny získal tajemný artefakt.

Po tomto vyprávění hráč nad svou postavou ztrácí kontrolu – hrdinova kariéra končí. Jakým způsobem, to už závisí na tom, která vlastnost postavě klesla pod nulovou hodnotu. Tělesné vypětí většinou končí smrtí či trvalým zmrzačením natolik vážným, že postava nadále nemůže být hrdinou, například trvalým ochrnutím. Duševní vypětí může skončit šílenstvím, vypálenou myslí či ztrátou motivace dál nasazovat svůj život. Společenské vypětí může zase znamenat vyhnanství, uvěznění do hladomorny, vstup do kláštera a odluku od světa, ale i usazení se, svatbu a založení rodiny (neboť i když jde v posledním případě jistě o radostnou událost, kariéra dobrodruha tím v podstatě končí). Podstatné je pouze to, že postava už dále nebude ve své hrdinské cestě pokračovat.

Rychlá hra

V tuto chvíli máme pro vás dobrou zprávu. Hoříte-li nedočkavostí a chcete si co nejdříve zahrát, můžete se do toho pustit hned. Víte již o Dračím doupěti dost na to, abyste si mohli vyzkoušet takzvanou **Rychlou hru**. Jedná se o zjednodušenou verzi pravidel, kdy budete hrát bez veškerých zvláštních schopností, vybavení, pomocníků postav nebo pravidel pro kouzla. Tato rychlá verze je velmi snadná na vysvětlení i na přípravu, takže se hodí i tehdy, pokud chcete hru ukázat úplným nováčkům či mladším hráčům, nebo ji můžete využít dokonce i se zkušenými hráči, když máte na hru málo času nebo špatné podmínky (například při cestě vlakem). Jak tedy Rychlá hra vypadá?

Postavy si vytvoříte během okamžiku – vyberete pro ně jen jméno, rasu, povolání, určíte zdatnosti, povahový rys a vymyslíte, jak se stala hrdinou. Potom můžete začít hrát.

Úplně nejjednodušší variantou hry je, když vyhodnocování omezíte na ***zkoušku***, ***výzvu*** a ***střet***. Ve složitějších situacích zapojte konflikty a začněte používat jediný ***manévr***, a to *obranu*, bez které by postavy nemohly po využití své iniciativy nijak reagovat na akce, které jim škodí. Ostatní ***manévry*** můžete přidávat postupně tak, jak se budete s pravidly seznamovat, pro Rychlou hru jsou nepovinné. Hráči mohou v Rychlé hře postavám udělovat i ***Jizvy***, léčit si je však hrdinové mohou jen *mezi výpravami*.

Samozřejmě, že Rychlá hra bude mít oproti plné verzi jisté odlišnosti. Například povolání postavy budou představovat pouze bonus v hodech na základě použité dovednosti a rasa se z hlediska pravidel neprojeví nijak. Beze všech ***manévrů*** se taktika v konfliktech bude odehrávat jen v příběhu, tedy v popisech činů postav. Vybavení nebude zvýhodňovat v pravidlech, bude jen rozhodovat o tom, zda jsou určité činnosti *samozřejmé*, *možné*, *náročné* nebo *nemožné* (např. bez sekery či beranidla se neprobijete přes bytelné dveře).

Jste-li začátečníci, v Rychlé hře je také lepší vynechat magii, nadpřirozeno a vyhrazené dovednosti, které často potřebují dodatečná upřesnění pravidel, jež vás čekají teprve v následujících kapitolách. Bez přečtení dalších stránek se také ve vaší Rychlé hře mohou objevit situace, u kterých si nebudete jistí, jak je odehrát, ať už jde o nalíčení pasti na lesní cestě, souboj na provazovém mostě, tajný průnik do hlídaného tábora nebo hraní za věrného psího společníka. Proto je zde dobré zmínit, že na úplném konci této příručky (strana 321) na vás čeká ukázkové dobrodružství Návrat do Bílého hradu, které můžete začít s pomocí Rychlé hry hned teď hrát a které vás případnými složitějšími pravidly a situacemi provede krok za krokem.

Obecně lze tedy říci, že Rychlá hra nedává během konfliktů tolik prostoru k taktizování v rámci systému a neodlišuje od sebe příliš postavy po stránce pravidel, ale je snadná na naučení i provedení a může vám přinést spoustu zábavy.

SLOŽITĚJŠÍ SITUACE

Skalnaté úbočí bičoval prudký vítr. Ten jim ale nevadil. Opatrně se kryli ve stínu skály, aby se alespoň na chvíli schovali před poledním sluncem. Vyčerpaní po namáhavém pochodu na sebe vrhali nevražívé pohledy a chroustali kosti z ptačí mršiny, kterou našli cestou. Stranou pohozené a svázané zajatkyni nevěnovali žádnou pozornost.

„Estli to s nima neskoncujeme hned… tak zme mrtví. Říkám vám, že jim nezdrhneme! Musíme bojovat!" prolomil nejmenší skřet ticho. Ostatní se po něm nasupeně podívali.

„Ne!" vyštěkl kapitán, rozložitý skřet v černé zbroji a těžkých železných botách.

„Guznág má sakra pravdu, kapitáne! Ty červy byzme si měli dát dnes k večeři!"

„Nezapomínej, s kým sakra mluvíš, abych ti to nemusel připomenout sražením tý tvojí pitomý palice z ramen! Ty, co se táhnou za náma, nejsou jen tak vobyčejní člověkové. Chriskoň je viděl."

„Si piš, že sem je viděl. Trpoše i chlupatou obludu. Víte vy, kdo to je? Říkaj mu Vrrčí jezdec, a na toho nemáme. Ten už složil jinačí soudruhy. A ten, co sledoval naši stopu, měl na přilbici gryfí ohon. A to znamená, že to je Drakobijce. Myslíš, že někdo s takovým jménem bude mít trabl pobít pár skřetů?!"

„Jak povidám – postavit se jim nemá smysl. Rači s tou slečinkou utečeme k našim. Bude to výbornej dáreček Velikýmu skřetovi. Teď se jich už nemusíme bát, tu falešnou stopu sežrali jako mládě i s hnízdem."

„To si vážně myslíš, že by Drakobijce naletěl na ten starej švindl? Stejně tak může Vrrčí jezdec číhat támhle za tím útesem! Já říkám – sežerme tu holku a pak se jim postavíme! Lidský maso jsme nežrali ani nepamatuju!"

Když skřet ukázal přesně na ten útes, který si dobrodruh se svým vrrkem opravdu vybral jako skrýš, připravil Hakenovi pernou chvilku. Válečník, který si mezi skřety vydobyl přezdívku Vrrčí jezdec, levou rukou svíral Vargův čumák a pravou ho drbal mezi ušima, aby ho uklidnil. Štěstí mu ale přálo a zůstali neobjeveni.

Přesně jak Šimon předpověděl, skřeti si k polednímu dali přestávku. Podle očekávání se také pohádali a připravili jim tak skvělou příležitost pro přepad. Trpaslík se podíval k druhému ostrohu, kde další dobrodruh, kterému skřeti říkali Drakobijce, napjal tětivu. Haken se pousmál. Ta sebranka ani nezjistí, co je dostalo…

Nyní již umíte řešit základní situace, které ve hře mohou nastat, pomocí ***zkoušky***, ***výzvy*** a ***střetu***. V této kapitole si ukážeme, jak řešit zapeklitější situace. Stále budete používat k jejich vyhodnocení ***zkoušku***, ***výzvu*** a ***střet*** a principy, které jste se doposud naučili, zůstávají v platnosti. Dozvíte se ale, jak je obměňovat, kombinovat či jak překračovat některá dosavadní omezení.

Rozsah akcí

V základních pravidlech jste se naučili, že akce běžně ovlivňuje jen jednoho protivníka, a naučili jste se toto omezení překonat s pomocí ***manévru*** *rozsáhle*. Někdy jsou ale okolnosti v příběhu takové, že akce nutně musí zasáhnout více protivníků a ten, kdo ji provádí, si nemůže nebo nechce tyto protivníky vybírat.

Akci, která zasáhne bez výjimky každou bytost v určité oblasti působení, nazýváme **plošnou**. Není-li pravidly určeno jinak, myslí se touto oblastí souvislý prostor v herním světě. Některé dovednosti či zvláštní schopnosti vymezují oblast působení jinak (např. *běžné jedy* nepůsobí na prostor, ale na všechny osoby, které pozřou otrávený pokrm).

Používá-li postava ***manévr*** *rozsáhle* k tomu, aby zapůsobila na více cílů, je na ní, zda akce bude *plošná* nebo ne.

> ***Příklad:*** *Klíčník Bazimír Baloun utrácí po úspěšné akci svůj lup, je už v náladě, když na něj někdo z hostů zařve „Co tady dělá ten prcek?" Baloun je háklivý na svou výšku a tak se jeho hráč rozhodne, že s hobitem rozehraje hospodskou rvačku. Může udeřit jen nejbližšího chlapíka a pak* **manévr** rozsáhle *nebude potřebovat. Může si také vybrat tři nebo čtyři hromotluky a vrhnout se na ně. Taková akce už* rozsáhlá *je, protože si ale své cíle vybírá, není* plošná. *Baloun chce ovšem rozjet pořádnou bitku. Začne kolem sebe divoce mlátit, kopat a tříštit židlí, hlava nehlava, ať už je hostem vážený pán nebo lehká děva. Zaplatí* **manévr** rozsáhle *a takovouto akci označujeme jako* plošnou.

Některé zvláštní schopnosti (např. *Kruhový sek* u *bojovníka*) dovolují za určitých podmínek odehrát u *plošných* akcí ***manévr*** *rozsáhle* zdarma. Postava tedy ***manévr*** použije (a počítá ho do celkového počtu již

použitých ***manévrů***), ale nemusí za něj odvést žádné ***Zdroje***.

> ***Příklad:*** *Kdyby měl Bazimír zvláštní schopnost* Kruhový sek *a směřoval by svůj* plošný *útok na* hrstku *hostů stojících blízko sebe, nemusel by* **manévr** rozsáhle *platit. Kdyby se ale rozhodl udeřit jen na tři vybrané hromotluky a ostatním hostům neublížit, tuto zvláštní schopnost by použít nemohl.*

Bez použití ***manévru*** *rozsáhle* může postava hrát svou akci jako *plošnou* pouze tehdy, pokud vhodně využije prostředí nebo pokud mu to výslovně dovoluje použitá dovednost nebo zvláštní schopnost.

Využitím prostředí se myslí taková situace, kdy postava v příběhu vede svou akci proti jedinému předmětu (např. spustí jediný balvan do úzkého úvozu nebo prudce otočí kormidlem lodi), ale důsledky ovlivní více cílů (např. úvozem šplhá několik skřetů a všichni stojí balvanu v cestě, prudký pohyb lodi vyvede z rovnováhy všechny na palubě). Protože takovéto akce jsou *plošné*, ovlivní samozřejmě všechny v oblasti působení (např. balvan ohrozí i zajatce vlečené skřety, rozkývaná paluba podrazí nohy i spolubojovníkům).

Mezi dovednosti, které umožní hlásit *plošnou* akci bez použití ***manévru*** *rozsáhle*, patří zejména magie s rozsahem *chýše*, dále *jedy*, *třaskaviny* a *žíraviny*. Za určitých okolností sem ale patří například i umění nebo velení – pokud diváci v divadle či vojáci na nástupu sami a ochotně umělce či svého velitele sledují, nemusí ten vynakládat zvláštní zdroje na to, aby je ovlivnil všechny. Výjmečně totéž platí i u ostatního jednání. Více se dozvíte v detailních popisech jednotlivých dovedností.

Hrstka a houf

Když přijde na počítání lidí, které je schopná ovlivnit nějaká dovednost, používáme v pravidlech slova *hrstka* a *houf*.

Hrstka je označení pro malou skupinku lidí, ne více než přibližně tucet (12).

Houf je označení pro větší skupinu lidí, více než přibližně tucet (12), ale méně než přibližně kopa (60).

Uvedené počty jsou orientační – je v pořádku, pokud na jednom voze jede namačkáno 14 lidí, stále je označit za *hrstku*. Je-li nějaká skupina ještě větší než *houf*, říká se jí **horda**. V těchto pravidlech ale žádná dovednost nebo zvláštní schopnost s pojmem *horda* nepracuje.

Termíny *hrstka* a *houf* bývají doplněny upřesněním *sevřená* nebo *rozptýlená*. Označení **sevřená** vyjadřuje, že tvorové jsou velmi blízko u sebe, například vojenský šik, plné chrámové lavice nebo obsazený stůl v hostinci. Označení **rozptýlená** naopak naznačuje, že lidé mají mezi sebou větší vzdálenosti, například široká rojnice vojáků prohledávající les nebo skupina lidí obdělávající pole.

Trvání akcí

Běžné akce jsou okamžité. Postava je provede, okamžitě nastane jejich důsledek a příběh pokračuje.

> *Příklady: Bosorka Lavriša dokáže rychlým zášlehem plamene přepálit nepřátelskému střelci tětivu. Rytíř Ulrich ze Smolna dokáže v mžiku vrhnout dýku a zabodnout ji do trámu vedle hlavy drzého vesničana.*

Občas potřebujete vyhodnotit delší akci, například dřevorubec chce porazit vzrostlý strom, což jistě chvíli potrvá. V takovém případě prostě postava akci provádí, dokud dílo není hotovo. Jak už víte, v Dračím doupěti nemá kolo pevnou délku. Proto pravidla neobsahují žádné tabulky výkonů a neurčují, kolik kol trvá odemknout zámek, namíchat lektvar či jak dlouho postava poběží od hradu do blízké vesnice. Namísto toho se při určování, jak delší akci vyhodnotit, řiďte následujícími pravidly:

» Dokud postava není přerušena, postačí k vyhodnocení déle trvající akce jediný ***hod*** a přiměřený popis situace v příběhu.

» Někdy se může stát, že se postavě v dlouhé akci pokusí někdo zabránit. V tom případě musí postava uspět ve ***střetu*** s útočníkem, aby mohla v akci pokračovat.

» Vítězství postavy provádějící delší akci ve ***střetu*** znamená, že provádění nebylo přerušeno. Akce tedy pokračuje. Pokud útočník přijal neúspěch, jeho útok se nezdařil a postava buďto akci zcela dokončila nebo v ní významně pokročila. Nezmění-li se nějak výrazně okolnosti, poražený by už neměl mít možnost stejným způsobem dokončení akce zabránit. Jestliže se útočník ***vyčerpá***, znamená to, že vítěz pokračuje úspěšně ve své činnosti, ale útočník má možnost znovu se pokusit o přerušení před jejím dokončením.

» Prohra ve ***střetu*** znamená, že akce je přerušena, a to i tehdy, pokud se postava ***vyčerpá***. ***Vyčerpáním***

totiž pouze zmírňuje hrozící důsledek akce vítěze, nedokáže si pomocí něj zajistit vlastní vítězství. ***Vyčerpání*** ale umožní postavě pokusit se o stejnou akci znovu, dává-li to v příběhu smysl.

» Postava se také může rozhodnout přerušit akci sama – prostě ji přestane provádět.

Příklad: *Zbojník Těchan šplhá na vysokou skálu, odkud by mohl obhlédnout kraj. Běžně by se jeho šplh vyhodnotil jako jedna akce. Zbojník ale uprostřed cesty narazí na orlí hnízdo s ptáčaty a rozzuřená matka – orlice se ho pokusí shodit. Půjde tedy o* **střet**, *ve kterém Těchan používá* Pohyblivost *(*kejklíř*) a orlice svou charakteristiku.*

Jestliže zbojník uspěje, zdárně pokračuje ve šplhu. Pokud orlice přijme neúspěch, znamená to, že mu nedokázala ve šplhu zabránit a Těchan získá velký náskok. Jestliže se orlice vyčerpá, může Průvodce například popsat, že se mu drápy pověsila za zbroj a i když Těchan pokračuje ve šplhu, může ho v dalším kole například klovat zobanem. Pokud zbojník ve **střetu** *prohraje, orlice ho shodí a hrozí mu pád z velké výšky. Může se ale* **vyčerpat**, *popsat, že se na poslední chvíli zachytil nějaké větve a místo pádu visí.*

Dlouhodobá magie

Pro úplnost si zde uveďme, že některá kouzla umějí, na rozdíl od jiných akcí, působit i poté, co jsou seslána. Kouzelník sešle zaklínadlo jako okamžitou akci, avšak díky vhodné zvláštní schopnosti bude seslané kouzlo působit bez jeho vlivu i poté, co on svůj rituál ukončí. Pravidla pro dlouhodobou magii najdete na straně 189.

Pravidla: Běžná akce může ovlivnit nejvýše jeden cíl. Více cílů může postava ovlivnit, pokud svou akci provede jako *rozsáhlou* **(s použitím** ***manévru*** *rozsáhle***) nebo** *plošnou* **(s využitím situace v příběhu nebo dovednosti, která to umožňuje).**

Běžná akce je okamžitá. Vykonává-li postava delší akci a není přerušována, postačí na její vyhodnocení jediný ***hod*****, obvykle** ***zkouška*****. Pokud se někdo snaží postavu přerušit, jde o** ***střet*****. Vítězství postavy v tomto** ***střetu*** **znamená, že se jí daří v činnosti pokračovat, vítězství přerušujícího má za důsledek přerušení činnosti.**

Magie a nástrahy dokážou působit i po provedení akce a mají na to zvláštní pravidla.

Složitější zkoušky, výzvy a střety

Prozatím umíte vyhodnocovat osamocené ***zkoušky***, ***výzvy*** a ***střety***. Nyní se dočtete, jak vyhodnocovat jejich kombinace.

Zkouška více postav

Podstupuje-li více postav stejnou ***zkoušku***, záleží výsledek na tom, o jakou ***zkoušku*** se v příběhu jedná. Někdy postačí úspěch jediné z postav, jindy bude potřeba, aby uspěly všechny postavy, a někdy budou výsledky každé z postav vyhodnocovány individuálně.

Příklad: *Borri, Žira a Hrun narazili v horách na opuštěný tábor. Rozhodnou se jej prozkoumat a zjistit co se na místě stalo. Všichni tři se rozhodnou podstoupit* **zkoušku**. *Úspěch či neúspěch každého z nich Průvodce odmění střípkem pravdivé či zavádějící informace, ze kterých si družina poskládá obrázek událostí. Zjistí, že tábor byl přepaden kmenem horských krollů.*

Rozhodnou se krolly stopovat a opět chtějí **zkoušku** *absolvovat všichni najednou. Průvodce je ale upozorní, že je snadné stopu rozdupat, a když jeden ze stopařů neuspěje, nejspíš tím znemožní ostatním v rozdupaném terénu stopu nalézt. Aby stopu neztratili, museli by tedy uspět všichni. Hráči se krátce poradí a pak rozhodnou, že nechají stopovat pouze Hruna a sníží tak riziko neúspěchu.*

Stopa hrdiny dovede až k hluboké rokli. Na protější straně mají krollové jednoduchou sklápěcí lávku, bohužel nyní zvednutou a zajištěnou ve vzpřímené poloze lýkovým provazem. Hrdinové vymyslí, že by mohli zkusit provaz přestřelit a mostek tak spustit. Stačí úspěch libovolného z nich a cesta na protější stranu je volná.

Za mostkem se rozkládá klikaté skalní bludiště, ve kterém mají krollové tábor. O hrdinech zatím nemají tušení a tak se Jarik, Žira i Hrun pokusí připlížit a bude to pro ně **zkouškou**. *Jarik* **hodí** *12, což je úspěch. Připlíží se tedy nepozorován až na kraj tábora. Žira* **hodí** *jen 7, ale raději se* **vyčerpá**. *Také se připlíží nepozorovaná k táboru, ale vyplaší při tom hejno ptáků a nedaleká krollí hlídka zpozorní a začne je hledat. Hrunovi kostky nepřejí, jeho* **hod** *je 5.* **Vyčerpat** *se nechce a když mu Průvodce jako neúspěch nabídne, že se doplížil až na převis nad tábor a ten se pod ním utrhl, Hrunův hráč s vidinou pořádné bitky neúspěch přijme.*

Zkouška působící na více cílů

Pokud postava podstupuje zkoušku, jež má ovlivnit více cílů (např. díky *plošné* nebo *rozsáhlé* akci) a ***hodí*** méně než 9, k úspěchu jí stačí, aby se ***vyčerpala*** ve výši svého ***Ohrožení***, bez ohledu na počet ovlivněných. Stejně tak se bez ohledu na jejich počet její ***Ohrožení*** zvýší právě o 1. Tím se liší od ***střetu***, ve kterém by se musela ***vyčerpávat*** proti každému protivníkovi, jehož úspěch by chtěla zmírnit.

Příklad: *Žrec Jasen narazí v noci na tábor sedmi spících trpaslíků. Protože si není jist, zda jsou to přátelé nebo nepřátelé, rozhodne se poručit stromům, aby je omotaly kořeny, dokud spí. Průvodce zohlední to, že trpaslíci spí, a rozhodne se nereagovat protiakcí. Proto Jasen bude vyhodnocovat svou akci jako* **zkoušku**. **Hodí** *jen 7 a hrozí mu neúspěch – rituální píseň, kterou ovládá rostliny, vzbudí trpaslíky dřív, než je kořeny sevřou. Jasenovo* **Ohrožení** *je kvůli tmě 3, proto Jasen* **vyčerpá** *3* **Duše**, *aby stihl kouzlo dokončit a znehybnil všechny trpaslíky.* **Ohrožení** *by si měl zvýšit na 4, a proto popíše, že melodii hrál uprostřed spících a protože vstali dřív, než čekal, kouzlo jim omotalo jen nohy a trpaslíci mají volné ruce.*

Zkouška v rámci střetu

Někdy se stane, že akce měla být vyhodnocena jako ***zkouška*** proti prostředí či proti postavě, která se sama nebránila, ale situace se stala ***střetem***, protože protiakci ohlásil někdo jiný. Pokud protiaktér ***střet*** prohrál a rozhodl se přijmout neúspěch, ***hod*** vítěze se porovná s hodnotou 9 a tato dílčí situace se vyhodnotí jako ***zkouška***:

Je-li vítězův hod 9 a více, jde o úspěch a cíl akce, který na ni sám nereagoval, naplno zasáhnou důsledky akce v příběhu i její účinek podle pravidel.

Má-li vítěz střetu méně než 9, může si vyčerpáním zajistit úspěch proti všem cílům, které nereagovaly, a nikdo se za ně ***nevyčerpal***, či proti prostředí, obdobně jako by šlo o samostatnou ***zkoušku***.

Příklad: *Vymítač Kostivít se svou družinou svádí lítý boj se skupinou umrlců na městském hřbitově. Družina i umrlci již hráli své akce z iniciativy a nyní je na řadě Kostivít. Zároveň vše zpovzdálí sleduje upír, kterému umrlci slouží. Kostivít se vrhne se stříbrným mečem na jednoho z umrlců a chce jej natlačit do nevýhodné pozice mezi dva vysoké náhrobky. Průvodce se rozhodne, že nechce s umrlcem platit* **manévr** obrana, *a místo toho využije, že upír doposud nehrál svou akci z iniciativy. Proto by v protiakci chtěl Kostivítův meč vzdušným kouzlem vychýlit, aby se ztupil o hranu jednoho z náhrobků. Kostky však Průvodci nepřejí a upír* **hodí** *jen 5. Nyní bude záležet na Kostivítově* **hodu**. *Bude-li Kostivít mít více, znamená to, že upír nedokázal meč srazit, takže nemůže zvítězit. Upír se stále může* **vyčerpat**, *ale je velmi nepravděpodobné, že by to pro mrzkého umrlce opravdu udělal. Proto bude záležet jen na Kostivítově* **hodu**. *Pokud je výsledek 9 a více, podařilo se mu umrlce vmanévrovat tam, kam chtěl. Jestliže hodil méně, může se Kostivít i tak* **vyčerpat**, *aby si vítězství nad umrlcem vynutil, byť za cenu vlastní nové komplikace – například skončili vtěsnaní mezi náhrobky oba.*

Různé protiakce na akci mající víc cílů

Kombinací výše uvedených je situace, kdy je aktérova *rozsáhlá* nebo *plošná* akce ovlivňuje více cílů a každý z nich reaguje jiným způsobem, případně se někdo z nich rozhodne nereagovat. Výsledek situace závisí na tom, jak protivníci reagovali. Každý cíl se může pokusit provést v zásadě jednu ze tří věcí:

» Protiakci, která škodí aktérovi a tím mu brání ve vykonání akce mířící proti všem cílům (například výstřel z luku na alchymistu, který se chystá hodit lahvičku s jedovatým dýmem). V tomto případě úspěšný protiaktér ochrání všechny zúčastněné a aktérova akce selže.

» Protiakci, která pomáhá některému z cílů akce (například uskočení za kámen ve chvíli, kdy drak vychrlí svůj ohnivý dech). V tomto případě úspěšný protiaktér ochrání jen toho, komu pomáhal, nejčastěji tedy sám sebe. Ostatní může stále aktérova akce zasáhnout.

» Postava vůbec nereaguje, ačkoliv je cílem aktérovy akce. V tom případě její osud závisí na kostkách ostatních. Uspěje-li někdo jiný ve svém pokusu zastavit aktéra nebo ochránit ji, potom se jí nic nestane. Není-li ale ve ***střetu*** nikdo takový nebo jsou všichni neúspěšní, je to stejná situace, jako by šlo o ***zkoušku*** v rámci ***střetu***, kterou jsme si vysvětlili výše. Proto ***hodí-li*** aktér alespoň 9 nebo se ***vyčerpá***, potom postavu, která nereagovala, jeho akce zasáhne. Důležité je, že pokud dotyčný nehlásil žádnou protiakci, přišel tím i o možnost se proti důsledkům této ***zkoušky*** sám ***vyčerpat***.

Příklad: *Poutnice Vlkava se rozhlíží ze svahu nad lesní cestou a spatří skupinu tří rabiátů, kteří chystají*

přepad na vesničany jdoucí domů z jarmarku. Aby předešla masakru nevinných a usnadnila chycení zločinců, začne po nich Vlkava rozsáhle *střílet – snaží se jim způsobit* **Jizvy** *„prostřelené nohy". Vůdce rabiátů Jur si jí všiml, zakřičel na své druhy, natahuje kuši a chce jí střelbu oplatit. Rabiát Ctibor si chce zachránit kůži, takže uskočí za mohutný strom. Rabiát Mstislav se spoléhá na svého vůdce – Průvodce si šetří jeho iniciativu, aby později mohl k Vlkavě přiběhnout.*

Jak může celá situace dopadnout?

» *Vlkava bude mít nejvyšší* **hod***: Jur a Ctibor mají možnost se* **vyčerpat**, *aby se vyhnuli* **Jizvám**. *Mstislav bude zasažen, pokud Vlkava* **hodila** *aspoň 9 nebo se kvůli němu* **vyčerpala** *(například seběhla kus svahu, aby ho snáze trefila).*

» *Střílející Jur bude mít více než Vlkava: Jur Vlkavě zabránil v tom, aby zasáhla jeho i kamarády. Vlkava se může* **vyčerpat**, *aby se vyhnula Jurovým šipkám. Ctiborovo uskočení dopadne podle toho, zda měl v* **hodu** *méně nebo více než Vlkava. Pokud měl více, může se skrýt za strom. Vlkava se ovšem může* **vyčerpat** *a najít si jinou pozici, ze které bude částečně odkrytý. Už mu sice nezasadí* **Jizvu** *(to zařídil Jur svým úspěchem), ale může alespoň dosáhnout toho, že Ctibor si nesníží* **Ohrožení**. *Naopak měl-li Ctibor méně, za strom uskočit nestihne a nemůže si snížit* **Ohrožení**. *Jelikož mu* **Jizva** *díky Jurovi nehrozí, je zbytečné, aby se* **vyčerpával**, *ničeho zvláštního by tím nedosáhl. Mstislavovi v této variantě nic nehrozí, protože Vlkava neuspěla.*

» *Ctibor bude mít víc než Vlkava, Jur bude mít méně: Ctibor se vyhne zásahu, ale Vlkava se může* **vyčerpat**, *aby mu zabránila dostat se úplně do bezpečí. Jurovi naopak zásah šípem hrozí, protože Ctibor svou akcí zachránil jenom sám sebe. Pokud Jur přijme neúspěch, bude mít* **Jizvu** *„Prostřelená noha". Mstislav skončí s prostřelenou nohou, pokud Vlkava hodila aspoň 9 anebo se* **vyčerpala**.

Ostatní možnosti nebudeme rozepisovat, jedná se o kombinace výše uvedených případů.

Vyčerpání se kvůli jiné postavě

Ve střetu se vždy ***vyčerpáváte***, abyste zmírnili důsledek akce vítěze. V praxi to často znamená, že důsledek, který zmírňujete, se netýká vaší postavy, ale nějaké jiné.

Příklad: *Mistr Hanuš chrání svými kouzly vesnici před třemi rozzlobenými zlobry. Nejstarší zlobr ve své akci chce zašlápnout mladého jinocha, který se mu nerozvážně postavil. Hanuš vidí, že jinochova situace je špatná, proto se do střetu také zapojí vlastní protiakcí – zkusí nad chlapcem vyčarovat vzdušný štít, který ho ochrání.*

Bohužel ve střetu zvítězí zlobr. Jinoch má vysoké **Ohrožení** *a nemůže se vyčerpat. Hanuš nechce, aby umírali nevinní vesničané, a proto se obětuje – sám se vrhne pod dopadající nohu, srazí chlapce stranou a skončí na zemi. Následek, který chlapci hrozil (smrt pod nohou zlobra) vyměnil za vlastní potíže (***vyčerpání Tělem** *a zvýšení svého* **Ohrožení***).*

Působí-li jedna (např. *rozsáhlá*) akce na více cílů, může se někdo z účastníků rozhodnout ***vyčerpat se*** za víc poražených. Hráč si v deníku škrtne za každý cíl, který chrání před neúspěchem, tolik ***Zdrojů***, kolik je jeho ***Ohrožení*** v okamžiku vyhodnocení této akce, a za celé vyčerpání si zvýší ***Ohrožení*** právě o 1. V tom se vyčerpání ve ***střetu*** liší od ***vyčerpání*** ve ***zkoušce*** působící na více cílů.

Příklad: *Hanuš v dalším kole bitvy začal s pomocí vzdušných vírů zvedat ze země kamení, popadané došky a utrhané plaňky z plotů a vrhat je* rozsáhle *po všech zlobrech. Nejstarší zlobr, který má Hanuše pod nohama, ho chce odkopnout. Vzdálenější dva jsou vedle sebe u malého domku a jeden z nich bych rád utrhl dveře od chatrče a použil je jako štít, zatímco ten druhý, nejmladší, se spoléhá na um nejstaršího.*

Tentokrát zvítězí ve **střetu** *Hanuš. Nejstarší zlobr přijme neúspěch – létající předměty mu zvýší* **Ohrožení** *pouze o 1 a v příběhu nejsou velký problém. Nejmladší zlobr se* **vyčerpat** *nemůže, neboť se střetu neúčastnil. Prostřední zlobr se ovšem může* **vyčerpat** *za sebe i za něj. Stojí blízko sebe a tak může popsat, jak se vykašlal na dveřní štít a místo toho prorazil stěnu domku, schoval se dovnitř a nejmladšího zlobra stáhl s sebou. Jeho* **Ohrožení** *bylo 3, proto si škrtne 6* **Sudeb**, *i když mladší zlobr měl* **Ohrožení** *jen 2.* **Ohrožení** *nejmladšího zlobra zůstane stejné a* **Ohrožení** *obětavého středního zlobra stoupne o 1.*

Všimněte si, že z pohledu pravidel by samozřejmě bylo nejvýhodnější, kdyby se prostřední zlobr **vyčerpal** *za všechny tři zasažené. Jenže situace v příběhu to nedovoluje – starý zlobr je příliš daleko na to, aby Průvodce vymyslel uvěřitelné* **vyčerpání**, *které je ochrání všechny.*

Vyčerpání se proti více akcím v jediném střetu

Ve složitějších ***střetech*** také může docházet k tomu, že na jeden cíl působí souběžně více akcí. V takovém případě se hráč ***vyčerpává*** proti každé akci zvlášť. Pořadí vyhodnocení akcí je dané hodnotou hodů jednotlivých účastníků střetu. ***Ohrožení*** při tom roste po každém dílčím vyhodnocení.

Příklad: *Boj mezi Hanušem a zlobry chvíli pokračuje. Vesničané utečou do lesů a Hanuš zjistí, že je na zlobry sám.* **Ohrožení** *má v tuto chvíli 3. To by nemuselo dopadnout dobře, proto se rozhodne utéct. Zlobři by naopak mistra rádi chytili a později si ho uvařili. Hanuš zvítězí v iniciativě a hlásí pokus o útěk. Nejstarší zlobr, který je u něj blízko, se ho v protiakci pokusí chytnout do svých velkých tlap. Prostřední zlobr se rozhodne Hanušovi zablokovat cestu a nejmladší zlobr, který se právě vyhrabal z trosek chalupy, po Hanušovi chce hodit lavici a zabránit mu tak v útěku.*

Kostky přejí Hanušovi jen částečně – **hodí** *10, což je víc než nejmladší zlobr, který má 7. Ostatní dva zlobři jsou na tom lépe, nejstarší* **hodil** *13 a prostřední má 11. Průvodce popíše, že pokud Hanuš přijme neúspěch, starý zlobr ho chytí do tlap a zvedne vysoko do vzduchu. To se mistrovi nelíbí, a tak se raději* **vyčerpá**. *Odpoví, že zlobr ho sice chytil do tlap, ale on se vysmekl a dopadl z velké výšky vedle něj na zem. 3* **Těla**, *které na takové* **vyčerpání** *potřebuje, získá z* **Jizvy**, *kterou mu pád způsobil, a* **Ohrožení** *Hanušovi stouplo na 4. Jako další se bude vyhodnocovat úspěch prostředního zlobra. Ten Hanušovi nadbíhá. Kdyby se Hanuš chtěl i proti této akci* **vyčerpat**, *musí si škrtnout 4* **Těla** *a zvýšit* **Ohrožení** *na 5.*

Střet soupeřů současně překonávajících překážku

Další možností je situace, kdy dvě či více postav soutěží ve snaze překonat překážku, jejíž překonání by bylo samo o sobě ***zkouškou***. V takovém případě porovnání ***hodů*** určuje pouze to, která z postav byla lepší či rychlejší. Poté se ještě každý ***hod*** porovná s hodnotou 9. Hod méně než 9 znamená, že (i vítězná) postava se musí ***vyčerpat***, aby vůbec uspěla v překonání překážky.

Příklad: *Zbojník Těchan byl i se svou družinou zajat kmenem horských krollů. Ti nabídli Těchanovi hru o život. Pokud dokáže na lodi proplout Divokou vodu rychleji než krollí náčelník Čuna-čuna, družina získá svobodu. Závod se vyhodnocuje jako konflikt a jednou z překážek na cestě jsou divoké peřeje, které mohou loďku zvrhnout a zranit plavce. Proplutí nebezpečných peřejí by samo o sobě bylo* **zkouškou** *a neúspěch v ní by způsobil postavě* **Jizvu** *„potlučený od kamenů". Hráče však zajímá nejen zda se podaří oběma účastníkům závodu peřeje projet, ale také kdo bude rychlejší.*

Nejjednodušší situace je, pokud oba dva **hodí** *více než devět. V tom případě oba překážku překonali, jen vítěz bude rychlejší než poražený.*

Pokud Těchan **hodí** *10 a Čuna-čuna bude mít pouze 8, popisuje jako první Těchanův hráč, jak překonal peřeje a nechal náčelníka daleko za sebou. Pokud by s ním Čuna-čuna chtěl udržet krok, musí se* **vyčerpat** *jak proti peřejím, tak proti Těchanovi. Všimněte si, že Čuna-čuna má ale i jiné možnosti. Může se* **vyčerpat** *jen proti peřejím – to by třeba znamenalo, že je překoná, ale proud ho odnese stranou, proto má Těchan stále náskok. Anebo se může* **vyčerpat** *pouze proti Těchanovi – sice se v peřejích vyklopí a bude zraněn, ale vytáhne od pasu vrhací sekeru, aby se mohl v příštím kole pokusit zbojníka ne úplně čestným způsobem zastavit.*

Poslední možností je, že oba **hodí** *méně než 9 – například Těchan 7 a Čuna-čuna 6. Nebudeme už rozebírat zjevné výsledky, kdy se* **vyčerpají** *oba, jen Těchan, nebo oba přijmou neúspěch. Zajímavá varianta by nastala, kdyby se Těchan rozhodl přijmout neúspěch, ale Čuna-čuna by peřeje chtěl přece jen s pomocí* **vyčerpání** *překonat. Hráč Těchana by také popisoval jako první. Zmínil by, že sám se na peřejích převrátil a kameny ho potloukly, ale proud ho dál unáší k cíli a Čuna-čuna zápasí s vodou za ním. Potom by přišel na řadu Průvodce a* **vyčerpání** *Čuna-čuna proti peřejím vyložil tak, že se sice vyklopil, ale zvládl se zastavit o kameny a navzdory proudu do své loďky znovu nasedl.*

Rozšíření protiakcí

V této krátké kapitole se dozvíte dvě volitelná pravidla, která vám umožní převést na ***střet*** herní situace, ve kterých i protiaktér ovlivňuje více cílů. Tato pravidla nikterak nemění vyhodnocování ***střetu***. Pouze ukazují, jak vyhodnocovat ještě složitější situace, než jsme zkoušeli doposud.

Je na každé hráčské skupině, zda a jakým způsobem tato pravidla zařadí. Některé skupiny je nezařadí vůbec a složité ***střety*** převedou na kombinaci menších ***střetů*** a ***výzev*** s pomocí následné akce či akce prostředí. Jiní hráči chtějí mít tato pravidla k dispozici vždy, pro každý konflikt. A nakonec, pokud se tak hráči dohodnou, mohou také většinu hry hrát bez těchto rozšíření a používat je jen tehdy, když se ve hře objeví situace, kterou bez nich nelze vyřešit.

Doposud platilo, že pokud postava reaguje s pomocí protiakce, za běžných okolností její akce nemůže být *plošná* ani *rozsáhlá*. I čaroděj, schopný ve vlastní akci seslat *plošnou* ohnivou kouli, která zapálí celý žebříňák i s nákladem, je v protiakci schopen nejvýše malého zášlehu ohně, schopného zasáhnout jednoho tvora. Za určitých okolností je ovšem možné či dokonce nutné toto omezení překročit.

Rozsáhlá protiakce, která pomáhá (volitelné pravidlo)

Neškodí-li protiakce svou akcí aktérovi, ale naopak pomáhá více cílům *rozsáhlé* nebo *plošné* akce, potom postava může také využít ***manévru*** *rozsáhle* či možnosti odehrát svou akci jako *plošnou*, pokud se naskytne.

> ***Příklad:*** *Ohnivec, který se snaží vyhnat družinu z palouku, kde se utábořila, sešle kouzlo, které rozdmýchá táborový oheň a promění jej v malou ohnivou sopku, metající po celém palouku sprškyohnivého deště. Jde o* rozsáhlou *akci. Bosorka Lavriša může na tuto akci reagovat* rozsáhlou *protiakcí – větrným štítem, který ohnivý déšť zhasí.*

Rozsáhlou protiakci je možné využít i proti ***výzvám***, které působí na více cílů zároveň.

> ***Příklad:*** *Na družinu dobrodruhů se valí uvolněné sudy, jde o* **výzvu** *pro každého z nich. Barbar Hrun je však velký silák, v* rozsáhlé *protiakci všechny sudy zastaví a celou družinu ochrání.*

Protiakce, která je plošná z principu (volitelné pravidlo)

Pokud je protiakce postavy z principu *plošná*, jako například odpálení výbušniny nebo přeseknutí lana držícího provazový most, a není možné ji odehrát jinak, potom se protiakce opravdu vyhodnotí jako *plošná*. Jestliže její *plošné* působení škodí nebo naopak pomáhá dalším bytostem, které doposud nebyly součástí *střetu*, mohou tyto bytosti reagovat na tuto protiakci, jako by to byla akce.

> ***Příklad:*** *Barbar Hrun osvobodil z rukou kultu uctívačů měsíce unesenou plavovlásku a nyní s ní prchá po dlouhém provazovém mostě. Když doběhne na její konec, trojice pronásledovatelů už je v půlce mostu. Jeden z nich chce seslat větrný úder, který má Hruna srazit na zem. Hrun se ve své protiakci rozhodne přeseknout lano, držící provazový most. Taková akce musí být* plošná *– není možné přeseknout lano tak, aby to neovlivnilo všechny tři pronásledovatele. Proto mohou zbylí dva pronásledovatelé také na Hrunovu akci reagovat. Jeden z nich se tedy rozhodne po Hrunovi vystřelit, zatímco druhý, stojící jen kousek od kraje mostu, zkusí skočit na pevnou zem. Všichni si hodí kostkami a vyhodnocení bude probíhat od nejvyššího* **hodu**, *podobně jako by šlo o obecný* **střet**.

Ve čtvrté části, na konci kapitoly Příprava a vedení hry (mezi domácími pravidly), najdete návod, jak převést na ***střet*** úplně libovolnou situaci.

> **Volitelná pravidla: Protiakce může být** *rozsáhlá***, pokud chrání více cílů akce, na kterou reaguje, a nevtáhne do *střetu* nové účastníky.**
>
> **Protiakce může vtáhnout do *střetu* více účastníků pouze tehdy, pokud není možné ji provést jinak než** *plošně***. V takovém případě mohou noví účastníci reagovat na toto vtažení protiakcí, jako by se jednalo o akci.**

Přípravné akce

V některých stylech hry je nezbytnou součástí dobrodružství to, že se postavy snaží co nejchytřejším způsobem odstranit překážky předem z cesty a připravit si podmínky pro provedení akce tak, aby její průběh byl hladký a sehraný. Proto nejprve obhlédnou terén, aby našly nejpříhodnější místo, zjišťují si informace o svých soupeřích nebo si zajišťují únikové cesty.

Některé z těchto akcí mohou být *samozřejmé*, a tudíž k jejich vykonání postačí, že je hráči ohlásí. Například pokud si hrdina do sudu v postranní uličce připraví převlek, který chce později na útěku využít, nevyžaduje to ***hod***. U jiných akcí, například líčení *pasti* či hledání vhodného místa k přepadu, už může jít o ***zkoušku*** nebo dokonce ***střet***, mají-li

postavy už během přípravné akce proti sobě soupeře (například narazí na nepřátelského vyzvědače).

Když už se ale přípravná akce zdaří, hráči jistě budou chtít, aby ji Průvodce vzal v úvahu v příběhu. V této kapitole si popíšeme, jak může Průvodce přípravu na akci zohlednit a případně za ni družinu též odměnit, pokud se to od něj ve vašem herním stylu očekává. Nejdůležitější je uvědomit si, že každá úspěšná přípravná akce především změní okolnosti v dobrodružství. Postavy tedy po vykonání takovéto akce budou v jiné, výhodnější situaci. Tento fakt se dá jen těžko zachytit čísly – Průvodce má zkrátka po vykonání takové akce jinak nastavené hranice, co všechno se při samotné akci může přihodit.

Příklad: *Rytíř Ulrich se chystá vylézt na hradbu. Průvodce hráči sdělí, že pokud neuspěje ve* **zkoušce**, *čeká Ulricha pád, který mu způsobí* **Jizvu**. *Hráč se zamyslí a rozhodne se, že Ulrich pod zeď dotlačí žebřiňák plný sena. Taková akce je* samozřejmá. *Na samotné šplhání tato akce nemá vliv, pokud však Ulrich neuspěje a zřítí dolů, aniž by se* **vyčerpal**, *neměl by díky měkkému dopadu přijít k žádnému vážnějšímu zranění.*

Některé akce se však kromě změny okolností projeví i změnou povahy akce. Například akce, která by bez přípravy byla *náročná*, se může stát *možnou*.

Příklad: *Kdyby Ulrich šplhal ve své zbroji, bylo by to pro něj* náročné. *Pokud se připraví – zbroj si sundá – pak pro něj šplhání* náročné *nebude.*

Nejčastěji jsou ale přípravné akce vlastně vstupem do konfliktu. Díky nim mohou hrdinové ovlivnit, s jak vysokým ***Ohrožením*** či ***Výhodou*** konflikt začne.

Příklad: *Hraničář Jarik se svou družinou prochází v husté chumelenici úzkou roklí. Náhle zahlédnou ve sněhu zřetelnou stopu skřetí hlídky, vedoucí do hloubi rokle, a souběžně k nim vítr zanese sílící hrdelní hlasy. Od místního průvodce vědí, že rokle je slepá a není moc dlouhá, proto se dá očekávat, že skřeti se již vracejí a dojde k boji. Kdyby družina neprovedla žádné přípravné akce, chumelenice a hluboký sníh by znamenaly, že Průvodce stanoví oběma stranám konfliktu počáteční* **Ohrožení** *na 3.*

Hrdinové ovšem mají příležitost se připravit. Jarik se pokusí vyškrábat se do svahu do dobré střelecké pozice za hustým křoviskem. Uspěje ve **zkoušce**, *a protože je zběhlý v* Orientaci v divočině *a najde si místo* lstivě, *získá tak 2* **Výhody**. *Barbar Hrun se rozhodne udusat si sníh v místě předpokládaného boje, aby se nebořil. Díky této* samozřejmé *akci si snížil* **Ohrožení** *na 2. Pán labyrintů Borri si uvědomí, že situace skřetů by byla ještě o něco horší, kdyby do poslední chvíle netušili, že je čeká přepad. Proto se pokusí seslat* rozsáhlou *iluzi údolí zapadaného sněhem, ve které nepůjde rozpoznat ani čekajícího Hruna, ani Jarikovy stopy vedoucí do svahu. Takovéto iluze by si ovšem mohli skřeti mimoděk všimnout, protože údolí dobře znají. Proto se tato přípravná akce vyhodnotí jako* **střet**. *Pokud v něm Borri uspěje, skřeti budou naprosto bezstarostní a jejich* **Ohrožení** *tedy stoupne na 4.*

Jak vidíte, přípravné akce se vlastně stávají prvním kolem konfliktu, ve kterém ta strana, která přípravu provádí, má iniciativu vyplývající z příběhu a využívá ji k tomu, aby zlepšila svou situaci či zhoršila situaci protivníka. S následky akcí a ***Ohrožením*** tak již pracujete, jako by konflikt probíhal.

Přípravné akce můžete používat nejen před konfliktem, ale i v jeho průběhu. Každá akce má svůj důsledek, prostřednictvím kterého můžete ovlivnit soupeřovi možnosti. Například pokud vám váš protivník neustále uskakuje a utíká, neboť má *Pohyblivost* ve své charakteristice nebo vysokou úroveň *kejklíře*, můžete ho svou akcí zatlačit do rohu a sebrat mu tak potřebný prostor. Uspějete-li a on přijme svůj neúspěch, v dalším kole už pro něj úskok či útěk bude *nemožný*.

Nejde ale jen o možnosti postavy v příběhu, důsledek akce může mít i přesah do pravidel. V následující kapitole, věnované Vybavení, se budete dozvídat, že některé druhy vybavení dávají postavám výhody i v pravidlech – například zbroj zlevní protivníkovi ***vyčerpání*** a luk dává lukostřelci možnost jednou za kolo vystřelit *přesně* zdarma, bez nutnosti ***manévr*** platit ***Tělem***. Vy můžete ale vhodnou přípravnou akcí protivníka této výhody zbavit. Ohlásíte-li ve své akci, že se pokusíte soupeři poškodit jeho zbroj, například rozpárat jeho kroužkovou košili, a uspějete, můžete toho v příštím kole využít a zasadit mu ránu, proti které mu už zbroj nepomůže a bude se muset ***vyčerpat*** v plné výši. Obdobně pokud lukostřelci ohnivým kouzlem spálíte všechny šípy v toulci, jen těžko proti vám v dalším kole svůj ***manévr*** zdarma využije. A pokud se jednalo o zkušeného lukostřelce, který měl některou ze svých zvláštních schopností podmíněnou právě používá-

ním střelné zbraně, připravíte ho i o ni, stejně tak jako baziliškovi znemožníte použít jeho „ochromující pohled", pokud budete dobře připraveni a budete ho sledovat přes zrcadlo nebo vyleštěný štít.

Spolupráce

Nejjednodušší formou spolupráce jsou přípravné akce.

> ***Příklad:*** *Bosorka Lavriša a poutnice Vlkava se snaží otevřeným oknem vyšplhat do prvního patra ženského kláštera. Vlkava nemá žádnou úroveň* kejklíře *a její hráčka se právem obává, že až budou s pomocí lana šplhat po zdi, sklouzne a ublíží si. Požádá tedy Lavrišu o pomoc. Lavriša se nabídne, že uváže Vlkavě na laně improvizovaný sedák a bude ji jistit. Uspěje-li ve* **zkoušce**, *dá tím Vlkavě* **Výhodu**, *kterou poutnice následně využije podle své úvahy, třeba pro zaplacení* **manévru** přesně *a zvýšení svých šancí při samotném lezení.*

Provádějí-li dvě postavy tutéž činnost společně, je možné to ve hře znázornit tak, že ***zkoušku*** vyhodnotí zároveň a bude postačovat úspěch jen jedné z nich.

> ***Příklad:*** *Bosorka Lavriša a poutnice Vlkava se v převleku dostaly do ženského kláštera. Nyní stojí před zamčenými dřevěnými dveřmi do skriptárny, ze které potřebují získat nějaké dokumenty. Klíč ani šperhák nemají, takže musí sáhnout k hrubé síle. Pokud se Lavriša pokusí vyrazit dveře sama a neuspěje, bude to nejspíš znamenat, že nadělá spoustu hluku. Kdyby to po ní zkoušela Vlkava, opět sama, už by se nemusely dostat z kláštera s ukořistěnými dokumenty bez toho, aby čelily strážím. Pokud se ale obě hrdinky rozhodnou spolupracovat a rozeběhnou se proti dveřím společně, stačí, aby v* **hodu** *uspěla nebo se* **vyčerpala** *jen jedna z nich. Spoluprací tedy zvýší své šance na úspěch hned napoprvé.*

V konfliktech také můžete spolupracovat tím, že vhodně pracujete s iniciativou.

> ***Příklad:*** *Léčitelka Ctěna leží na pokraji sil na břehu řeky a vodník ji drží za nohy. Ctěna získá nejvyšší iniciativu. Kdyby se ale začala škrábat z vody, byla by na vodníka sama – nikdo z jejích přátel by ji nemohl pomoci. Proto hráčka Ctěny iniciativu raději odloží, společně s kamarády si počká na vodníkovu akci a zareagují proti běsovi společně. Tak mají větší šanci ho alespoň jedním* **hodem** *překonat, nebo se někdo jiný bude moci za Ctěnu* **vyčerpat**, *vyhraje-li vodník* **střet**.

Ukrývání a odhalování

Při hře se budete dostávat do situací, kdy některá z postav neví o všem, co se ve skutečnosti děje. Může se jednat o konflikt, ve kterém se snaží hrdinové proplížit kolem stráží, o hledání ukrytého pokladu, o odhalení lži či mámení pomocí iluzí. Všechny tyto situace budete s pomocí jednotných pravidel pro **ukrývání** a **odhalování**.

Pokud ve hře nastane taková situace, budeme ji vždy posuzovat z pohledu té postavy, která nemá všechny potřebné informace nebo je terčem klamu. Takovéto postavě budeme v dalším textu říkat **klamaná**. Předmět či postavu, které se vyhodnocení týká a která je skrytá, podvádí nebo či není tím, čím se zdá být, budeme v dalším textu označovat jako **ukrytou**.

Při vyhodnocování rozlišujeme tři typické situace, které ve hře mohou nastat. Zařazení se provádí podle možností klamaného vzhledem k ukrytému, přičemž je jedno, zda ukrytý je tvor, předmět, nástraha (co je to nástraha si povíme dále, na straně 215) či zda se jedná například o lež či iluzi. Vždy platí jedna z možností:

» klamaný ukrytého cíleně nehledá, ani nemá šanci si ho náhodně všimnout
» klamaný ukrytého cíleně nehledá, ale má šanci si ho všimnout náhodně, díky situaci v příběhu
» klamaný se sám snaží ukrytého aktivně najít.

Ukryté se nebrání svému odhalení

Předměty, zprávy, místa sama o sobě a taktéž postavy, které se odhalení nijak nebrání, neprovádějí žádné akce. Proto je jejich vyhodnocení tří typických situací nejjednodušší:

» Pokud klamaný ukrytou věc cíleně nehledá, ani nemá šanci si jí náhodně všimnout, ukrytý předmět neodhalí.

> ***Příklady:***
> » *Postavy, které jen procházejí místností, si nevšimnou, že je v rohu pod kobercem ukrytý tajný poklop.*
> » *Hrdinové, kteří seberou ze stolu starou mapu a nijak důkladně ji nezkoumají, si nevšimnou značek nakreslených na okraji neviditelným inkoustem.*
> » *Při rychlém běhu ztemnělými městskými uličkami si postavy nevšimnou, že v sudu spí alkoholem zmožený kapitán stráže.*

» Pokud klamaný ukrytou věc cíleně nehledá, ale má šanci si jí všimnout náhodně, odhalení předmětu bude pro něj ***výzvou***.

Příklady:

» *Postavy, které se během jednání pohybují po celé místnosti, si mohou náhodou všimnout, že koberec v rohu je podivně zvlněný, a odhalit tak poklop ukrytý pod ním.*

» *Hrdinové, kteří si prohlížejí mapu a hledají na ní cestu krajem, si mohou náhodou všimnout skvrn a zkrabacení na jejím okraji.*

» *Při procházce večerním městem si postavy mohou náhodou všimnout, že v sudu v temné uličce spí alkoholem zmožený kapitán.*

Jestliže jste na vážkách, zda si postavy mohou nebo nemohou všimnout něčeho náhodou (např. stopa na louce není ukrytá, ale postavy se pohybují rychle a dávají jen málo pozor na cestu), nebojte se použít ***náročnost***.

» Pokud se klamaný snaží ukrytý předmět aktivně najít, odhalení předmětu pro něj bude ***zkouškou***.

Příklady:

» *Při prohledávání místnosti s kobercem nalezenou postavy v případě úspěchu pod kobercem ukrytý tajný poklop.*

» *Úspěch ve* **zkoušce** *znamená, že hrdinové odhalí neviditelné písmo na okraji mapy, o níž věděly, že má obsahovat skrytý vzkaz.*

» *Hledají-li dobrodruzi ztraceného kapitána strážící, pak při úspěšném prohledávání temných uliček odhalí, že v jedné z nich vyspává v sudu.*

Ukryté se brání svému odhalení

Tato vyhodnocení se nejčastěji použijí, pokud se nějaká postava ukrývá či se snaží provádět nějakou činnost nepozorovaně. Uplatní se ale také, pokud postava aktivně ukrývá nějaký předmět či informaci, například lže při rozhovoru, zakrývá stopy, používá převlek nebo pomáhá s úkrytem svému příteli.

» Pokud akce ukrytého nevedou k jeho prozrazení a nevytváří podezření, takže klamaný jej nehledá, a klamaný nemá ani šanci si ukrytého všimnout náhodně díky situaci v příběhu, pak se téměř všechny akce ukrytého řeší jako ***zkoušky***, na které překvapovaný nemůže reagovat. V takovém případě má ukrytý iniciativu.

Příklady:

» *Opilá stráž u brány nedává pozor, proto proplížit se kolem ní bude* **zkouška**.

» *Naivní hostinská věří každému drbu, proto nalhat jí, že postava zná tajemství rychtářovy ženy, bude* **zkouška**.

» *Starý poustevník chodí kolem své poustevny po paměti a je neustále pohroužen v modlitbách, proto ukrýt před ním stopy předchozí návštěvy bude* **zkouška**.

» Pokud klamaný ukrytého nehledá a akce ukrytého nevedou k jeho prozrazení, ale vytváří podezření nebo má klamaný šanci si ukrytého všimnout náhodně díky situaci v příběhu, ale sám jej nehledá, pak se téměř všechny akce ukrytého řeší jako ***střety***. I v tomto případě má ukrytý iniciativu z příběhu, ovšem klamaný může hlásit (i podvědomé) protiakce vedoucí k jeho odhalení.

Příklady:

» *Průvodce může proti záměru hrdiny, který se snaží v převleku dostat do brány, zahrát protiakci stráží „všimnou si neobvyklého cizince".*

» *Pokud hostinská ví, že rychtář je žárlivý a svou ženu doma zamyká, může Průvodce proti lži ohlásit protiakci „uvědomí si, že historka o nočním výletu rychtářovy ženy nedává smysl".*

» *Starý poustevník zná každý kousek kolem své poustevny nazpaměť a není-li pohroužen v modlitbách, může na snahu o zametání stop reagovat protiakcí „všimnu si, že odcházející za sebou zavřeli branku, kterou běžně nechávám otevřenou".*

» Pokud se klamaný snaží ukrytého sám najít, pak se akce vyhodnotí jako ***střet***, ve kterém se klamaný aktivně snaží ukrytého odhalit. Iniciativa zde může být na obou stranách (vyplyne ze situace v příběhu nebo se určí hodem) a klamaný není ve svých akcích nijak omezen.

Příklady:

» *Pozorná stráž může sama důkladně šacovat každého příchozího, aby si ověřila, zda nejde o cizince v převleku.*

» *Hostinská, která už dříve naletěla smyšleným drbům, se může zvídavě vyptávat, aby si ověřila, zda nejde o lež.*

» *Poustevník, kterému pasáček prozradil, že v poustevně měl nezvanou návštěvu, může sám jít stopovat své návštěvníky.*

Zvláštní situace může nastat, pokud ukrytá bytost či například nástraha provádí akci, která přímo v příběhu škodí klamanému (např. útočí na něj zezadu; vydává v převleku za kapitána rozkaz vojákovi). V této situaci může klamaný reagovat obrannými protiakcemi (např. pokusit se uhnout či ověřit příkaz) a situace se vyhodnotí jako ***střet*** (jde-li o postavu) nebo ***výzva*** (jde-li o nástrahu či akci prostředí, viz dále v textu).

Důsledky skrývání

Při vyhodnocování se vám může stát, že se vztah ukrytého a klamaného bude měnit, jak v závislosti na důsledcích hlášených akcí, tak v závislosti na případném ***vyčerpání*** jedné či druhé strany. Na tyto změny má ale velký vliv podoba situace v příběhu – je např. zřejmé, že ***vyčerpání*** ukrytého, který se plíží k táboru na výzvědy, se projeví jinak za dne, v noci, v mlze, bude záležet na rozpoložení hlídky, okolním prostředí. Obecně však platí následující doporučení:

» Úspěch ukrytého či neúspěch klamaného obvykle vede k tomu, že klamaný ztratí podezření a přestane ukrytého hledat nebo ho ani hledat nezačne, zatímco ukrytý dosáhl svého.

» ***Vyčerpání*** klamaného znamená, že ukrytého sice neobjevil, ale zmírnil důsledek jeho akce, často aniž by si to sám uvědomil (například hrdina se úspěšně plíží do zad hlídky, kterou se chystá přepadnout, ta se ale zvedne a poodejde stranou, chystaný útok nebude tak snadný). V závislosti na tom, jaký styl hraní preferujete, můžete popsat, že klamaný odvrátil nebezpečí buďto intuicí (hlídka si všimla pohybu větví a podvědomě dostala strach), nebo že mu pomohla šťastná náhoda (hlídka si všimla, že oheň skomírá, a jde přiložit). Nezapomeňte při tom, že situace hlídky by se měla ***vyčerpáním*** zhoršit (nejspíše tedy nastavila hrdinovi záda nebo je ohněm dobře osvětlena).

» Pokud měl klamaný před ***střetem*** podezření, pak díky ***vyčerpání*** toto podezření není zcela vyvráceno (pokud hlídka již dříve zaslechla skřípění kamínků pod zvědovou nohou, nezapomněla na to jen proto, že poodstoupila o dva kroky)

» Úspěch klamaného či neúspěch ukrytého obvykle vede k tomu, že ukrytý je odhalen

» ***Vyčerpání*** ukrytého zpravidla znamená, že sice nebude odhalen, ale klamaný získá podezření, či si své předcházející podezření potvrdí (například hlídka začne ostražitě sledovat okolí, všimne si pohybu větví a bude zvažovat, zda ho prohledat nebo raději vzbudit posily).

» Občas i ***vyčerpání*** může vést přímo k odhalení ukrytého, ale za jiných okolností, než klamaný zamýšlel (zvěd nebude čekat na to, až ho hlídka odhalí, ale sám vyrazí ze křoví se zbraní v ruce)

» V obou případech ***vyčerpáním*** konflikt již většinou nabere gradaci a mění se buďto v cílené hledání ukrytého nebo i v boj či únik.

Příklad: *Špiónka Zlatka se snaží vetřít se na oslavu knížecích narozenin. Převlékne se proto za bohatou měšťanku a pokusí se dostat na zámek.*

U vnější brány stojí dva strážní a klábosí – příchozím nevěnují žádnou pozornost a nemohou si tedy sami od sebe Zlatky všimnout. Pro Zlatku bude proto proklouznutí **zkouškou**.

Jestliže uspěje, hráčka popíše, že Zlatka bez problémů vyhmátla okamžik, ve kterém stráže nedávají pozor, a proklouzla dovnitř. Jesstliže neuspěje, Průvodce navrhne neúspěch – jeden strážný u brány poznal, že šaty, ve kterých se Zlatka snaží dostat dovnitř, patří jiné měšťance, a napadne ho, že Zlatka je pravděpodobně ukradla. Proto na Zlatku zavolá, aby se zastavila. Pokud se takové vyústění Zlatce nelíbí, může se **vyčerpat**. *Aby kolem podezřívavého strážného prošla, zavěsila se do rámě staršího muže, který také jde na zámek. Tím se zvýšilo její* **Ohrožení** *(muž ji také může odhalit a navíc se ho bude muset později zbavit), ale podařilo se jí projít kolem stráží bez poprasku.*

Zlatka na základě **vyčerpání** *mohla (a nemusela) stejně zaujmout strážného pozornost. Sice ji přímo neodhalil, ale přítomnost neznámé mladé dámy zavěšené do postaršího muže mohl zachytit koutkem oka a může mu vrtat hlavou. A starší muž zcela jistě pojal podezření, že něco není v pořádku, když má po boku zcela neznámou ženu. To se projeví v dalším kole, kdy strážný díky svému podezření může začít aktivně zjišťovat, co se děje (anebo nemusí, pokud Průvodce například považuje za slibnější pro příběh či uvěřitelnější řešit staršího muže po Zlatčině boku).*

Později na zámku se Zlatka zbavila staršího muže a nyní se snaží dostat se do hlavního sálu. Komoří, který uvádí do sálu, ale každého příchozího osobně zná a pro Zlatku je nemožné *se vydávat za někoho, kým není. Proto se rozhodne pro vpravdě zlodějský kousek. Odhadne okamžik, kdy komoří uvádí dva hosty, a v tichosti se pokusí připlížit se za závěs u dveří (chce tak získat* **Výhodu**). *O malý okamžik později se*

komoří vrátí na své místo přede dveřmi, jen několik kroků od Zlatčiny skrýše, a čeká na další hosty. Špiónce hrozí náhodné, resp. nezáměrné odhalení v důsledku situace příběhu, které se vyhodnotí jako **střet**. *Zlatka si bude v* **hodu** *počítat svého* kejklíře, *komoří si bude počítat svou charakteristiku, protože v zámku zná každý coul a mohl by si náhodou všimnout, že za závěsem někdo stojí (a zvýšit tak Zlatce* **Ohrožení***).*

Jestliže **střet** *vyhraje Zlatka, popíše její hráčka, jak Zlatka zmizela za závěsem (a získala svou* **Výhodu***), komoří si ničeho ani nevšiml a jen tam tak postává a čeká na další hosty. Až se k nim otočí, bude se moci za jeho zády pokusit proklouznout do sálu. Pokud se Průvodci takový výsledek nelíbí, může se* **vyčerpat** *a vysvětlit, že komoří, který místnost dobře zná, znervóznět, protože mu něco nesedí. Netuší, že jde o závěs, ale nervózně přechází tam a zpět a kvůli tomu Zlatka nemůže za dveře proklouznout, jak se jí to hodí (nezíská svou* **Výhodu***). Sám komoří ale svým chováním prozradil Zlatce, že něco tuší a jeho nervozita stoupla (jeho* **Ohrožení** *se zvedlo).*

Vyhraje-li **střet** *komoří, Průvodce popíše, jak se komoří, který si všiml nezvyklého pohybu závěsu, pár tichými kroky přiblížil a závěs prudce odhrnul stranou. Zlatka byla odhalena a její* **Ohrožení** *se zvýšilo. Pokud se hráčce Zlatky tento popis nelíbí, může si popsat své* **vyčerpání**. *Jakmile zaslechla, jak se blíží šouravé kroky komořího, závěs strhla a ten se v divokém víru pomalu snáší k zemi. Komořímu je sice jasné, že se za závěsem někdo skrýval, a Zlatce se tak* **Ohrožení** *zvedá o 1, ale aspoň se jí podařilo vyvolat zmatek a zatím nebyla odhalena její totožnost.*

Ještě později během dobrodružství se Zlatce podařilo ukrást čelenku pro královnu plesu, kvůli které na slavnost zamířila. Nyní ji po celém hradě hledají stráže a ona se snaží přes kuchyň proplížit pryč (snížit si **Ohrožení***). Když je uprostřed kuchyně, zaslechne hlasy – do kuchyně se chystají vstoupit dva strážní a zjevně ji chtějí prohledat (zvýšit Zlatce* **Ohrožení***). Tato situace se vyhodnotí jako* **střet** *na skrývání a hledání, přičemž Zlatka má i tentokrát iniciativu na základě situace v příběhu (ale nemuselo to tak být, kdyby stráže nezaslechla včas). Zlatka si bude počítat v* **hodu** kejklíře *a strážní svou charakteristiku, pokud do ní prohledávání patří.*

Jestliže **střet** *vyhraje Zlatka, popíše její hráčka, jak se Zlatka nasoukala do komína dříve, než strážníci vůbec vstoupili. Komín je vůbec nenapadlo prohledat, po chvilce hledání odešli o místnost dál a její* **Ohrožení** *kleslo. Pokud se Průvodce chce za strážníky* **vyčerpat***, může namítnout, že si strážníci všimli několika ťapot v prachu u dveří, kterými Zlatka do místnosti vstoupila. Zlatku tedy neodhalili a teď jsou ke komínu dokonce zády (zvedlo se jim* **Ohrožení***), ale zastavili se a o ťapotách diskutují. Zlatka nemůže pryč, dokud jsou přítomni a její* **Ohrožení** *nekleslo.*

Jestliže **střet** *vyhrají strážníci, Průvodce popíše, jak špionka špatně odhadla potřebný čas a strážníci vstoupili do místnosti dříve, než se stihla schovat do komína, což jí zvýšilo* **Ohrožení**. *Pokud se to Zlatce nelíbí, může její hráčka popsat, že když si uvědomila, že do komína to nestihne, přikrčila se alespoň pod pult. V této pozici nemá přehled a strážníci zahlédli koutkem oka nějaký pohyb (***Ohrožení** *jí stouplo), avšak stále netuší, koho vlastně hledají, a Zlatka se stále může pokusit v dalším kole se proplížit pryč.*

Následná akce a akce prostředí

Někdy v průběhu konfliktu nastávají situace, které si vyžadují zvláštní pozornost – je třeba je vyhodnotit, ale buď neexistuje nikdo, kdo je vykonal, nebo je jejich výsledek nezávislý na akci, která je spustila. Při hře se používají v situacích, kdy se během konfliktu hráč stane cílem akce, která na něj působí nepřímo nebo krom postav v konfliktu působí na hráče i prostředí. Jak následná akce, tak akce prostředí se vyhodnocují jako ***výzvy*** (viz níže).

Akce prostředí

V průběhu konfliktu může snadno dojít k tomu, že probíhá akce, kterou nikdo nezpůsobil, ale je třeba ji vyhodnotit, protože má dopad na účastníky konfliktu. Může jít například o požár, prudký liják nebo nečekaný výbuch alchymistické třaskaviny. Taková akce se vyhodnocuje vždy na konci kola, poté, co všichni účastníci odehráli své akce z iniciativy. Způsobuje, že každý z účastníků v konfliktu, který jí je ovlivněn, musí buď přijmout její následky, nebo podstoupit ***výzvu*** na odolání těmto následkům. Podstoupení ***výzvy*** je akcí jako každou jinou, postava tedy může reagovat buďto z odložené iniciativy nebo s použitím ***manévru*** *obrana*.

Příklad: *Hrdinové bojují s několika členy hobití hordy v tábořišti uprostřed písečné bouře – akce prostředí, která zvedá* **Ohrožení**. *Vyhodnocení této* **výzvy** *přijde vždy na konci kola.*

Bratr Taran se rozhodne na začátku kola, když má iniciativu, skočit do závětří stanu. Hobití bojovník Kušaj se pokusí zaběhnout do stejného místa dřív a Taranovi tak zablokovat cestu. Kušaj **střet** *vyhraje a na konci kola nebude muset čelit* **Výzvě**. *Taran neuspěl. Svým* **vyčerpáním** *by však mohl dosáhnout toho, že se Kušajova situace nezlepší, na úkor zhoršení vlastní situace. Může tedy popsat, že jej Kušaj předběhl, odstrčil a on se zamotal do plachty a strhnul celý stan. Sám si* **Ohrožení** *zvýší (neuspěl a musel se* **vyčerpat***), ale svým* **vyčerpáním** *by zabránil snížení Kušajova* **Ohrožení**. *Oba pak na konci kola budou čelit akci prostředí a vyhodnocovat* **výzvu**.

Poustevník Mstiš, který Tarana doprovází, se pokusí rozsáhlým *kouzlem vytvořit pod nohama několika hobitů tekutý písek a tak jim zamezit v útěku do stanů. Uspěje a hobitům se tak nejen zvedne* **Ohrožení**, *ale budou muset na konci kola čelit* **výzvě**. *Mstiš sám ale bude muset* **výzvě** *prostředí také čelit, protože zůstal na otevřeném prostranství.*

Další je na řadě bosorka Lavriša. Kdyby se rozhodla ve své iniciativě jednat, musela by na konci kola v reakci na bouři použít **manévr** obrana. *Jiný* **manévr** *by nemohla použít a dokázala by ochránit jen sama sebe. Ona ale chce pomoct i Taranovi a Mstišovi. Proto iniciativu raději odloží a na konci kola proti bouři použije volitelné pravidlo o* rozsáhlé *protiakci a větrnou stěnou oba kolegy ochrání.*

Smrtící akce prostředí

Průvodce by si měl uvědomit, že postava, která již nemá žádné ***zdroje*** ani ***manévr*** *obrana* zdarma, už nemůže na konci kola reagovat a automaticky by tedy akci prostředí podlehla. Obzvláště smrtícím akcím by tedy mělo předcházet nějaké varování, či by je Průvodce měl užívat s rozvahou, případně hráčům připomenout, že mohou získávat ***zdroje*** z ***Jizev*** či obětováním vybavení (viz strana 146). Přestože nebezpečí smrti či nevratného šílenství k dobrodružným hrám patří, Průvodce by neměl cíleně vytvářet situace, ve kterých již hráči s touto hrozbou nedokážou nic udělat.

Následná akce

Podobně jako občas nastávají akce způsobené prostředím, může nastat i akce, která je přímým důsledkem jiné akce, ale nesouvisí s ní dostatečně přímo na to, aby byla pokrytá stejným hodem. Dobrým příkladem je třeba používání zbraně s jedem nebo otevření stavidel rybníka na lidi, kteří stojí pod hrází. Při takových akcích postupujte stejně jako při akcích prostředí, s tím rozdílem, že se vyhodnocují okamžitě po akci, která je způsobila.

Nepřímé ohrožení

Z kapitoly o konfliktu víte, že postava má právo odehrát akci z obrany, pokud je sama cílem akce, která ji bezprostředně ohrožuje nebo jí škodí. Tím se však nemyslí pouze akce, která vám přímo škodí (zvedají ***Ohrožení*** nebo udělují ***Jizvu***), ale i akce, které vás vystavují důsledku nepřímo, například spouštějí nějakou následnou akci, která vás ohrozí. Musí se však jednat o bezprostřední nebezpečí.

Příklady:

» *Pán labyrintů Borri skončil na dně velké jímky a již odehrál svou akci z iniciativy. Údržbář hobit Šlapka stojí na jejím okraji a chce zatáhnout za páku, která uvede do pohybu mechanismus, jenž vylije do jímky splašky. Přestože hlavním cílem akce údržbáře Šlapky není Borrimu přímo uškodit (možná o něm dokonce ani neví), spouští mechanismus, jehož následná akce Borriho ohrozí. Pokud Borri alespoň tuší, k čemu páka slouží, může reagovat pomocí akce z obrany.*

» *Družina stopaře Jarika bojuje v hořící stodole. Jeden z protivníků na konci kola hlásí, že se zvenčí zabarikáduje za vraty, aby na něj družina nemohla. Přestože touto akcí družině přímo neškodí, nebezpečí, kterému družinu nepřímo vystavuje (být uzavřen v hořící stodole) se projeví velmi záhy, a proto může kterýkoliv člen družiny reagovat s pomocí akce z obrany.*

» *V prudké a rychlé bitce o hlásku chce hlídka na konci kola zapálit signální oheň, který upozorní pevnost na druhé straně údolí na přepadení. Případné posily z pevnosti dorazí až za dva dny – tedy rozhodně ne v rámci téhož konfliktu. Zapálení ohně tedy útočníky bezprostředně neohrožuje. Pokud všichni již odehráli akce z iniciativy, nemohou rea govat akcí z obrany.*

Při hraní se nesnažte využívat tohoto pravidla pro ospravedlnění protiakce na libovolnou akci protivníka. To, že váš společník dostal ošklivou ránu od skřeta, sice zhorší vaše celkové šance v konfliktu, ale vás to bezprostředně neohrožuje.

VYBAVENÍ

Šimon Drakobijce se ve tmě skladiště rychle přehraboval v hromadách zabaveného haraburdí. Snažil se nadělat co nejméně hluku, zatímco druhý muž stál u dveří a nervózně z nich vyhlížel ven:

„Při bozích, pospěš si! Za chvíli můžou žalářníka vymotat z těch hadrů, kterými jsme ho svázali, a budeme zpátky ve svých celách dřív, než se nadějeme,“ napomenul ho Amras.

„Hledám svůj meč! Bez něho odsud neodejdu.“

„Je ti dražší meč nebo život? Nemůžeme se tu zdržet ani o chvíli déle … odcházíme! Popadni jakékoli železo a jdeme!“

Drakobijce zaklel, vytáhl z hromady první čepel, která mu přišla pod ruku, a vyrazil ke dveřím. Když se uprchlíci vydali do v temnoty pod hradbou tvrze, mezi zuby procedil: „Ale pro Dračí spár se vrátíme.“

Většina dobrodruhů u sebe mívá nějakou zbraň, tábornickou výstroj, lano, lucernu pro průzkumy temných prostor a řadu dalších užitečných předmětů, které nazýváme souhrnně **vybavení**. Vybavením mohou být i méně obvyklé věci, například průvodní glejt, památeční medailonek či hojivá mast na rány. Mezi vybavení počítáme dokonce i některá příběhově nedůležitá zvířata, kupříkladu osla, který nese hrdinovi část nákladu. Na následujících stránkách probereme nejprve otázku naložení (tedy co vlastně hrdina všechno unese), a poté obecná pravidla pro nástroje. U vysvětlení některých dalších dovedností, například nástrah, léčení či některých kouzel, se pak dozvíte o zvláštních druzích vybavení.

Předměty a přirozené vybavení

Většina vybavení má formu **předmětů**, tedy věcí, které postavy nosí, používají prostřednictvím svých končetin či spotřebovávají. Těm bude především věnována tato kapitola.

Některé bytosti či rasy však mají od přírody schopnost používat části svých těl místo vybavení. Mají například ostré drápy, pevnou kůži nebo jsou velmi odolní proti psychickému nátlaku. V takovém případě hovoříme o **přirozeném** vybavení a použijí se pro něj stejná pravidla jako pro předměty. Na rozdíl od předmětů však nositele méně omezují.

Naložení

Vybavení hrdinovi značně usnadňuje život. Na druhé straně, pokud si ho nabere moc, může mu také život pořádně ztěžovat. Ve hře proto rozeznáváme tři druhy **naložení** – **lehké**, **střední** a **těžké**. Jak je váš hrdina naložen, zjistíte jednoduše odhadem. Podívejte se na obrázek na následující stránce a určete, které ze tří figur se vaše postava nejvíce blíží tím, kolik toho má na sobě a u sebe (zvláštním případem je zbroj, která také může zvyšovat naložení, podrobnosti najdete v oddílu věnovaném zbrojím). Jistě si sami dovedete představit, že pro *středně* nebo dokonce *těžce* naloženého člověka budou některé činnosti *náročné*. Typickým příkladem takových činností je například běh, plavání, skoky a pády či skrývání se. Konkrétní situaci posuzujte s ohledem na podobu vašeho světa. Z hlediska pravidel se to projeví tak, že pro *středně naloženou* postavu mají tyto činnosti ***náročnost*** 1, pro *těžce naloženou* ***náročnost*** 2. ***Zdroj***, kterým se náročnost platí, odpovídá vlastnosti, pod kterou akce spadá, například za snahu o rychlý běh zaplatí naložená postava ***Tělem***, za skrývání ***Duší***.

Nástroje

Nástroje jsou nejdůležitější kategorií vybavení. Patří mezi ně například zbraně, torny, lana, paklíče, křesadla, pochodně a podobné předměty. Použití vhodných nástrojů může usnadnit provedení akce a například z *nemožné* akce udělat akci *náročnou* či *možnou* nebo z *možné samozřejmou*. Nástroje, které použijete, mohou ovlivnit i to, pod jakou dovedností se vaše akce zařadí.

Příklad: *Družina statečných hrdinů potřebuje vyšplhat na nekromantovu skleněnou věž. Král zlodějů Chotěj je mimo jiné* lupič *a se svou vyhrazenou dovedností* Vzdušná akrobacie *nepotřebuje ke šplhání žádný nástroj. Rytíř Ulrich ze Smolna, který jej doprovází, tuto vyhrazenou dovednost nemá, zdolání hladké stěny bez pomoci je tedy pro něj* nemožná *akce. Když mu ale Chotěj spustí lano, Ulrich bude moct využít dovednosti* Pohyblivost *(*kejklíř*), pod kterou šplh spadá. Kdyby ale šplhal ve zbroji a s velkou tornou, bude naložený a šplh pro něj bude* náročný. *Navíc třetím hrdinou na této výpravě je pyrofor Lokkar.*

Ten nemá žádnou úroveň kejklíře *a ze šplhání má obavy. Hráči dají hlavy dohromady a domluví se. Jako první vyšplhá Chotěj, který lano ke šplhu nepotřebuje. Nahoře je ukotví a jako druhý bude šplhat Ulrich, bez zbroje a těžké torny. Jako poslední bude na řadě Lokkar, který bude obtěžkán nákladem od Ulricha. Ten osud pokoušet nebude, místo toho se jen pevně připoutá. Lano tak umožní Ulrichovi využít jeho dovednost* Síla *(*bojovník*) a Lokkara i se zbrojí a tornou vytáhnout. Pokud byste ve vašem světě považovali za* nemožné*, aby takovou akci vykonal jeden člověk, může Ulrichovi pomoci Chotěj podle pravidel o spolupráci z předchozí kapitoly.*

Vhodně použité nástroje také rozšiřují hrdinovy možnosti, pokud jde o ovlivňování ***Ohrožení*** v konfliktech. Například hrdina držící lucernu může posvítit netvorovi do očí a tak zvýšit jeho ***Ohrožení***.

Specializované nástroje

Vaší postavě během jejích dobrodružství přijde do ruky spousta nástrojů, od sekery po polévkovou lžíci. Některé z nich jsou docela obyčejné a všední, některé druhy předmětů jsou ale vyrobené přímo pro jeden konkrétní účel a celé generace řemeslníků pracovaly na tom, aby zvýšily jejich účinnost, jak je to jen možné. Takovému vybavení říkáme specializované nástroje a jejich typickou ukázkou jsou zbraně, o kterých si podrobnosti přečtete za chvíli.

Se specializovanými nástroji bude vaše postava úspěšnější, každý umožňuje použít jednou za kolo právě jeden z ***manévrů*** *přesně*, *mocně*, *lstivě* nebo *obrana* zdarma, podle druhu nástroje. Některé předměty dávají navíc i možnost odehrát v jedné akci o jeden ***manévr*** více než obvykle. Naopak používání specializovaných nástrojů na činnosti, na které nejsou určené, je zpravidla *náročné*.

Tato kniha popisuje pouze jediný druh dalších specializovaných nástrojů, a to zbraně. V rozšiřující příručce Dračí doupě II: Hry mocných se budete moci dočíst o podobných nástrojích pro vyjednávání a magii, které jsou ale poměrně vzácné a drahé, takže se k nim většinou dostanou jen ti nejbohatší a nejúspěšnější.

Sami si můžete odvodit, že musí existovat i další typy dlouhodobě zdokonalovaných nástrojů, byť je třeba hrdinové tak často nevyužívají. Může jít o různé hudební nástroje, speciální sady šperháků, alchymi-

stickou aparaturu a podobně. Ve vaší hře se mohou specializované nástroje objevit, pamatujte ale přitom na to, že by měly splňovat následující požadavky:

» Jde o nástroje, které jsou určené jen na jednu poměrně úzce vymezenou činnost a

» jejich výroba je složitá a technologicky náročná a ani jejich pořízení tedy není levné.

Ne každá zbraň splňuje tyto podmínky – například obyčejný obušek, cep na mlácení obilí nebo klacek s hřebíkem na konci nejsou dostatečně propracované na to, aby dávaly výhodu specializovaných předmětů. Stejně tak je velký rozdíl mezi sekerkou na dřevo a vyváženou bojovou sekerou nebo běžným šperhákem a zlodějskou sadou, ve které mají šperháky pro každý myslitelný typ zámku speciální a roky pokusů a omylů zdokonalený tvar. Obdobně například lano je příliš obyčejné a příliš univerzální na to, aby poskytovalo výhodu specializovaných nástrojů

Dobrým příkladem nástroje, který je vhodné ***manévrem*** zdarma ocenit, může být třeba mandolína – specializovaný hudební nástroj, který dokáže vyrobit málokdo a jeho majitele přijde na slušný peníz. Můžete tedy uznat, že pokud se některá z postav rozhodne investovat do pořízení mandolíny, může při hraní - provozování *Umění* (*kejklíř*) – díky jejím podmanivým tónům využívat zdarma ***manévr*** *lstivě*. ***Manévr***, který nástroj dává zdarma, odvoďte od jeho povahy. Dbejte také, aby bylo pro hráče použitelný (například pro sadu paklíčů či alchymistickou aparaturu, které se nejčástěji využijí ve zkouškách, je nejpraktičtější zvolit ***manévr*** *přesně*).

Možnost odehrát v akci o ***manévr*** více je ještě vzácnější, obvykle ji přisuzujte pouze nástrojům, které sice více pomáhají, ale zároveň mají oproti jiným podobným i nějakou nevýhodu – například harfa má proti mandolíně překrásný zvuk a oslní i svým tvarem, avšak je velmi obtížné ji přepravovat. Proto může být dobrým kandidátem na specializovaný nástroj, který kromě ***manévru*** zdarma dává i možnost použít o jeden ***manévr*** více.

Kvalita nástrojů

Při hře rozlišujeme tři stupně kvality vybavení, *nouzové*, *běžné* a *kvalitní*. U nástrojů se tyto stupně projeví takto.

Běžné nástroje nedávají postavě žádnou další výhodu, zároveň jí ale činnosti nijak neztěžují – pracuje se s nimi tedy přesně tak, jak je popsáno ve zbytku této kapitoly.

Kvalitní nástroje dávají kromě své základní funkce svému nositeli navíc **slevu na *náročnost*** ve výši 1. Sleva se uplatní jen tehdy, když postava vykonává činnost, pro kterou je předmět určen.

Příklad: *Kvalitní šperhák Bazimíra Balouna dává při použití svému majiteli slevu 1 na* **náročnost** *při odemykání složitých zámků. Pokud jej však po někom hodí jako* nouzovou *vrhací zbraň, slevu z* **náročnosti** *si počítat nemůže, protože šperhák není určen k vrhání.*

Nouzový nástroj může postavě umožnit provedení akce, která by bez něj byla *nemožná*, nepřidá však žádné další výhody. Akce prováděné nouzovými nástroji pak často mohou být *náročné*.

Příklad: Nouzový *šperhák vytvořený narychlo zohýbaným kusem drátu umožní Bazimírovi odemknout zámek i bez klíčů či svého oblíbeného paklíče, avšak takové odemykání bude* náročné.

Dokážeš to nebo ne?

Občas budete na vážkách, zda by akce postavy měla bez vybavení šanci na úspěch či nikoliv. V takových případech je lepší postavě umožnit akci provést, ale označit ji za *náročnou*. Hráč tak bude i nadále motivován hledat jiné nápadité řešení situace, při němž by vybavení nepotřeboval, ale v krajním případě se bude moci jeho postava přece jen pokusit o *náročnou* akci. Nedostatek vybavení by měl hrdinovi postup ztěžovat, ale neměl by mu úplně znemožnit příběh prožít.

Ochranné předměty

Ochranné předměty chrání hrdinu před důsledky akcí. V pravidlech se to projeví tím, že ochranný předmět dá postavě **slevu na vyčerpání**. Sleva, kterou mohou díky takovému předmětu postavy získat je rovna 1, 2, u některých bytostí výjimečně i 3, podle druhu ochranného předmětu. Slevy z více ochranných předmětů se nesčítají. Pozor, připomínáme pravidlo, že hodnota ***vyčerpání*** nemůže nikdy, a to ani se slevou, klesnout pod 1.

Ochranné předměty zároveň ale postavu omezují – způsobují ***náročnost*** některých akcí a tato ***náročnost*** je rovna slevě, kterou poskytují. V této příručce najdete pravidla pouze pro jeden druh ochranných

předmětů a to zbroje. V rozšiřující příručce Dračí doupě II: Hry mocných najdete příklady dalších ochranných předmětů, přizpůsobených k vyjednávání či kouzlení.

Pokud byste chtěli do své hry přidat nějaký jiný neobvyklý ochranný předmět, můžete se inspirovat následujícím příkladem:

Příklad: *Lučištník Ulgun se s přáteli vydal na výpravu na ledové pláně. Několik dní se potýkali s velkým chladem a hrozily jim omrzliny. Místní ale takové obtíže nemají. Proto si celá družina od jednoho handlíře pořídila kožešinové oblečení, které je zde zvykem nosit. Jedná se o ochranný předmět, který dává slevu na* **vyčerpání** *proti mrazu. Kožešina je ovšem velmi huňatá a těžká, a tak je* **náročné** *v ní plavat a běhat. Až se Ulgun vrátí do teplých krajů, bude pro něj* **náročné** *i ji vůbec nosit a nejspíš ji odloží.*

Kvalita ochranných předmětů

Kvalitní ochranné předměty neomezují svého nositele tolik, jako běžné. Poskytují stejnou slevu, ale ***náročnost***, kterou způsobují, je o 1 nižší, než by odpovídalo běžnému ochrannému předmětu.

Nouzové ochranné předměty poskytují stejnou slevu jako běžné, ale ***náročnost*** činností, které ochranný předmět ztěžuje, bude při jeho používání o 1 vyšší.

Zbraně a zbroje

Zbraně jsou zvláštním druhem nástrojů, přizpůsobeným k boji a ničení, případně k cvičným zásahům do terčů a figurín.

Zbroje patří mezi ochranné předměty a chrání svého nositele před tělesnými zraněními.

Jednoruční zbraně nablízko a štíty

Pokud nebude v pravidlech zbraň nějak zvlášť označena, budeme ji považovat za jednoruční. Taková zbraň dává při použití postavě právo jedenkrát za kolo zdarma použít jeden ze základních ***manévrů*** *přesně*, *mocně*, nebo *lstivě*.

Štít považujeme pro účely hry za zvláštní, obranný druh zbraně a dává postavě právo použít jednou za kolo zdarma ***manévr*** *obrana*.

Hrdinové a většina lidských oponentů mají dvě ruce schopné třímat zbraň. Pokud tedy používají dvě zbraně nebo zbraň a štít, mohou této výhody využít dvakrát v tomtéž kole. Pokud mají zároveň *nadání* (např. zvláštní schopnost *Cit pro zbraň* pro jednu z používaných zbraní, která umožňuje odehrávat v jediné akci dva ***manévry***, viz strana 45 a 231) mohou výhody ***manévru*** zdarma z obou zbraní použít současně i v jediné akci.

Příklady: Hraničář Jarik bojuje s vlky – v pravé ruce má meč a v levé štít.
» *jednou za kolo může v akci, ve které využije meč, odehrát* **manévr** přesně *zdarma*
» *jednou za kolo může v akci, ve které využije štít, odehrát* **manévr** obrana *zdarma*

Berserk Skydde se octne uprostřed bitevní vřavy. V pravé ruce má palcát a v levé dýku.
» *jednou za kolo může v akci, ve které využije palcát, odehrát* **manévr** mocně *zdarma*
» *jednou za kolo může v akci, ve které využije dýku, odehrát* **manévr** lstivě *zdarma*

Uvědomte si, že pokud budou Skydde nebo Jarik hrát v jednom kole více akcí, bude druhá z nich z obrany. Zatímco Jarik může ***manévr*** *obrana* odehrát zdarma, díky svému štítu, Skydde jej musí buďto zaplatit ze svého ***Těla***, ***Výhody*** nebo jej hrát zdarma díky zvláštní schopnosti. Aby mohl v takové akci z obrany odehrát i další ***manévr*** a využil tak druhé zbraně naplno, musí mít možnost odehrát dva ***manévry*** v jediné akci díky *nadání*.

Příklad: *Drancířka Kristěna se nachomýtla do hospodské rvačky, ve které se najednou začaly tahat nože a rozžhavené pohrabáče. Neváhá ani na moment, ze stěny strhne dvojici šavlí, které tam měl hostinský vystavené, a každou popadne do jedné ruky.*
» *dvakrát za kolo může v akci, ve které využije jedné ze šavlí, odehrát* **manévr** přesně *zdarma*

Kristěna, podobně jako Skydde, musí mít *nadání*, aby byla schopná druhého ***manévru*** *přesně* zdarma v akci z obrany využít. Samozřejmě hráčka Stvojany může své akce popisovat, jako by v každé akci používala šavle obě, tak jak by to zdatný šermíř dělal. Měla by si ale stále uvědomovat, že jeden její ***manévr*** *přesně* pochází z šavle z pravé ruky, zatímco druhé *přesně* z šavle v levé ruce. A kdyby například měla jednu ruku poraněnou (***Jizva*** způsobující ***náročnost***), tak by alespoň v jedné z akcí, ve které vy-

užívá ***manévr*** *přesně* z šavle ze zraněné ruky, měla ***Tělo*** za ***náročnost*** zaplatit.

Obouruční zbraně nablízko

Některé zbraně, například halapartny, cepy, těžká válečná kladiva nebo obouruční meče, vyžadují držení obouruč. Takové zbraně v pravidlech označujeme jako **dlouhé**. Je zřejmé, že obouruční zbraň může běžný člověk držet nejvýše jednu, proto může ***manévr*** ze zbraně využít nejvýše jednou za kolo. Obouruční držení ovšem dává postavě možnost zbraň lépe využít. Proto kromě ***manévru*** zdarma dávají navíc *dlouhé* zbraně možnost odehrát jedenkrát za kolo v akci, ve které je postava využije, o jeden ***manévr*** více než s běžnou zbraní. Tento ***manévr*** navíc je možné použít současně s *nadáním*.

Příklady: Šimon Drakobijce svírá v rukou svůj obouruční meč Dračí spár – jedná se o dlouhou *zbraň.*

» *jednou za kolo může v akci, ve které využije Dračí spár, použít* **manévr** přesně *zdarma*

» *jednou za kolo může v akci, ve které využije Dračí spár, odehrát o 1* **manévr** *víc, než obvykle*

Šimon je zkušený bojovník a má zvláštní schopnost Cit pro zbraň - „meč“, *která mu dává* nadání. *Proto může v jedné ze svých akcí odehrát až tři* **manévry** *současně.* **Manévr** přesně *má zdarma, neboť meč je* sečná *zbraň, předpokládejme, že jeden další* základní **manévr** *má také zdarma díky* zběhlosti *a třetí* **manévr** *již musí zaplatit. V průběhu boje s mantichorou o svůj meč přijde a do rukou ho vezme jeho spolubojovník, zbojník Těchan. Ten* nadání *nemá. Přesto mu* dlouhý *meč dává možnost jedenkrát za kolo odehrát v jedné akci dva* **manévry**.

Přezbrojování

Je v pořádku, pokud se postava rozhodne v některé ze svých akcí přezbrojit a změnit tak ***manévr***, který jí zbraň dává zdarma. Celkové množství zvýhodnění, které má postava k dispozici za kolo, se tím ale nezmění – to vychází z počtu rukou, které dokážou zbraň držet.

Příklad: *Barbar Hrun třímá v pravé ruce palici a v levé ruce štít. Ve své akci z iniciativy využije* **manévr** mocně *zdarma z palice. Hrun má zvláštní schopnost* Cit pro zbraň – „meč“, *která mu umožňuje odehrát dva* **manévry** *v jedné akci, a ve stejném kole čelí ještě dalšímu útoku. Je-li kolo dost dlouhé, hráč Hruna může ve své protiakci popsat, že odhazuje palici a tasí meč. Může tak nejprve využít* **manévr** obrana *zdarma ze svého štítu, jímž se kryje – štít drží v levé ruce a tu ještě v tomto kole nepoužil. Protože k protiútoku využije meč, smí hrát i druhý* **manévr**, *díky své zvláštní schopnosti. Nemůže však v této akci využít* **manévru** přesně *z meče zdarma, neboť jde již o druhou akci, v níž použil svou pravou ruku k ovládání zbraně – a jedna ruka mu dvakrát za kolo* **manévr** *zdarma dát nemůže, i když zbraně mezitím vystřídal.*

Meč, odznak moci (volitelné pravidlo)

Meč je výrazně dražší než ostatní zbraně, jeho vlastnictví tak značí urozenost, postavení a bohatství. Nebo alespoň dostatečný bojovnický um k tomu, abyste o meč připravili původního majitele. Meč u pasu tedy pomáhá budit respekt a úctu. Ve hře to odráží volitelné pravidlo, že ***manévr*** *přesně*, který meč jako sečná zbraň dává zdarma, lze v případě této zbraně využívat nejen v boji, ale i při jednání s *lidmi*, velení a v dalších situacích, kde může hrát roli urozenost,

postavení, sláva či bohatství. I zde ale platí, že aby postava mohla ***manévru*** využít, musí meče použití popsat - například výhružně povysunout čepel z pochvy, významně položit meč na vyjednávací stůl nebo zálibně ukazovat jeho ozdobný jílec. ***Manévr*** *přesně* k vyjednávání pak dokáže využít nejvýše jedenkrát za kolo, bez ohledu na velikost a držení meče.

Vrhací zbraně

Zbraně určené k házení, například vrhací sekery a nože, praky a oštěpy, je možné používat jednoruč. Použije se pro ně tedy obdobné pravidlo jako pro jednoruční zbraně pro boj nablízko. Použitím vrhací zbraně získává postava jedenkrát za kolo v akci či protiakci, ve které ji využije, ***manévr*** *lstivě* zdarma. Výhodou vrhacích zbraní oproti zbraním na blízko, je větší dosah. Jejich nevýhodou je, že o ni po vrhu přijdete a dosah není tak velký jako u zbraní střelných.

Pokud má běžná lidská postava příležitost použít vrhací zbraň vícekrát za kolo (např. protože nosí své vrhací nože ve vhodném pouzdře nebo má oštěpy připravené v koši před sebou), ***manévr*** zdarma se uplatní nejvýše dvakrát, obdobně jako u zbraní na blízko. V dalších protiakcích už musí případné použití ***manévru*** platit vlastním ***Tělem***, stále má totiž jen dvě ruce, kterými si může pomoct při vyndávání zbraně z pouzdra či koše.

Střelné zbraně

Střelné a mechanické střelné zbraně dávají postavám možnost jedenkrát za kolo použít příslušný ***manévr*** a nedávají žádnou další výhodu v pravidlech, přestože se drží obouruč. Jejich hlavní výhodou totiž je jejich velký dosah a to, že střílí projektily. Střelec tedy výstřelem nepřijde o celou zbraň.

Zbroje a přilby

Zbroje poskytují postavám **slevu při vyčerpáních**, ve kterých je postava využije, aby snížila újmu na ***Těle***, kterou jí ***vyčerpání*** způsobí. Sleva, kterou mohou díky zbrojím získat hrdinové, je rovna 1 (*kožená* zbroj) nebo 2 (*železná* zbroj).

Nevýhodou zbrojí je, že pro postavu v *kožené* zbroji jsou akce stejně ***náročné***, jako by nesla *střední* naložení, i kdyby na sobě již nic dalšího těžkého neměla. Stejně tak *železná* zbroj znamená pro postavu automaticky ***náročnost*** odpovídající *těžkému* naložení. Postava ve zbroji tak má velkou výhodu v boji, ta se ale rychle může proměnit v nevýhodu, jakmile bude donucena dát se na útěk, spadne do vody nebo se pokusí k někomu nenápadně přiblížit.

Stejně jako u jiných ochranných předmětů, kvalitní zbroje omezují postavu méně, než je obvyklé, tudíž zvyšují naložení o 1 méně. Kvalita zbroje se tedy nepozná v samotném krycím efektu, ale v tom, že kvalitní zbroj je lehká a dobře sedí.

Příklad: *Odolen z Chlumu nosí plnou kroužkovou zbroj (kromě trupu kryje i hlavu, paže a stehna), která mu dává slevu 2 proti pokusům jej zranit. Jde však o* železnou *zbroj, takže Odolen má* těžké *naložení, když ji nosí. To od něj vyžaduje zaplacení 2* **Těl**

Jak vypadá zbroj

Příklady zbrojí berte jen jako vodítka. O tom, zda je určitá zbroj zařazená jako *kožená* nebo *železná*, by měl rozhodovat nejen materiál, z něhož je vyrobena, ale i rozsah pokrytí. *Kožená* zbroj může být i drátěná košile, pokud není doplněna žádnou ochranou paží a nohou. Naopak když bude zbroj vyrobena z šupinaté kůže baziliška, budeme ji kvůli pevnosti i tuhosti řadit mezi *železné*.

Pokud vám záleží na historické věrnosti, měli byste také mít na paměti, že součástí kroužkové či šupinové zbroje obvykle bývala alespoň lehká vycpávaná zbroj, která se oblékala pod ně. Totéž platí pro plátové zbroje, jejichž slabá místa často chrání i kroužková košile, opět oblékaná dospod, případně kroužky našité na zbroj vycpávanou.

Samostatnou zmínku si zaslouží přilby. Je velmi neobvyklé, aby člověk oděný ve zbroji neměl na hlavě přilbu. Přilba tedy není doplňkem zbroje, ale spíše její nezbytnou součástí, neboť hlava je nejzranitelnější místo na člověku a každý rozumný bojovník si ji zakryje jako první. Proto nejsou v tabulce zbrojí ani v pravidlech přilby uvedeny zvlášť, neboť přinejmenším železný klobouk nebo jednoduchá přilbice bývají doplňkem dokonce i obyčejné prošívanice. Samozřejmě hrajete-li velkolepé hrdinské příběhy, v nichž hrdinové běžně pobíhají prostovlasí v plátové zbroji, nic vám nebrání v tom, abyste tato fakta ignorovali. Podstatné je, že přilba neposkytuje ke zbroji žádnou další zvláštní výhodu, neboť je již zahrnuta ve zbroji samotné.

při pokusu o plavání a další podobné činnosti, které je s těžkým *naložením* náročné *provádět. Ulrich ze Smolna má oproti tomu kvalitní kroužkovou zbroj, kterou mu udělal platnéř na míru. Ta dá sice Ulrichovi stejnou slevu proti mechanickým zraněním jako běžná* železná *zbroj, ale jeho naložení v ní bude pouze* střední *(samozřejmě za předpokladu, že nebude mít u sebe příliš mnoho jiných těžkých věcí). Poplatek za* **náročnost** *přeplavání řeky tak bude pouze 1* **Tělo**.

Označení *kožená* a *železná* je pouze orientační, neznamená, že každá zbroj vyrobená ze železa musí vždy dávat slevu 2. Vyjadřuje však odolnost zbroje proti úplnému zničení. U některých bytostí v Bestiáři se setkáte i s *kamennými* zbrojemi, které dávají slevu na vyčerpání 3. Opět platí, že jde spíše o vyjádření odolnosti a nemusí být vždy vyrobeny z kamene.

Přirozené zbraně, zbroje a neobvyklé lidem podobné bytosti

Zatímco většina lidem podobných bytostí má dvě ruce, hrdinové se na svých výpravách mohou setkat se *zvířaty* a *netvory*, kteří používají přímo části svého těla jako zbraně. Takovéto zbraně označujeme za přirozené a ve svém popisu mají uvedeno, zda jsou *dlouhé* nebo ne. Každá bytost může výhodu danou přirozenou zbraní použít jen jedenkrát za kolo. Hrdinové se také občas utkají s neobvyklými bytostmi podobnými lidem – například obry, kteří jsou schopni uchopit i *dlouhé* zbraně jednoruč nebo s vícerukými bytostmi, jež vládnou čtyřmi zbraněmi naráz. Při jejich odehrávání používejte stejná pravidla jako pro obyčejné lidi. To, že mají víc rukou jim zkrátka jen dává možnost využít některou výhodu vícekrát.

Příklady: Čtyřrucí horští nadtrollové, žijící u jezera Krchkul, prý často drží v jedné ruce štít, v druhé sekeru a na zádech nosí toulec plný oštěpů, které vrhají zbývajícíma dvěma rukama. Dokážou tedy v boji zblízka použít zdarma jednou za kolo obranu *ze štítu, jednou* přesně *ze sekery a dvakrát za kolo* lstivě *vrhnout oštěp. Musí však šikovně využívat* talentu *vysokých bytostí, který jim dává* nadání, *dívají-li se na svého protivníka shora. Bez něj totiž* **manévry** *ze zbraní využijí jen v akci z vlastní iniciativy.*

Skalní obři si dělají kyje z mladých stromků a obrovské štíty z vrat od stodol. Z pohledu pravidel jsou stromky dlouhé drtivé *zbraně a i vrata používaná jako štíty je možné označit za* dlouhá. *Obři tedy mají možnost jednou za kolo odehrát s pomocí kyje* mocně, *jednou za pomocí štítu* obranu *a celkem dvakrát za kolo mohou využít výhodu plynoucí z délky těchto zbraní a hrát o jeden* **manévr** *více, pokud v takové akci kyj nebo štít využijí.*

Některé bytosti také mají přirozené zbroje – jejich pevná kůže či šupiny jim dávají samy o sobě slevu proti ***vyčerpání***, aniž by je nějak zatěžovaly a způsobovaly tak ***náročnost***. Víc se o přirozených zbraních a zbrojích dozvíte v Bestiáři na straně 290.

Nouzové zbraně a zbroje

Nouzové zbraně sice umožňují postavě provést akci, která by bez nich byla nemožná, ale nedávají k ní žádný ***manévr***.

Příklad: *Nouzový štít, narychlo utvořený ze stoličky, umožňuje odrazit ránu a kryje před střelbou. Nedává však* **manévr** obrana *zdarma. Hrdina může sebrat ze země kámen a vrhnout ho po protivníkovi, na kterého jinak nedosáhne, takový útok ale nebude dávat zdarma* **manévr** lstivě.

Nouzové zbroje zvyšují ***náročnost*** akcí, které zbroj omezuje.

Příklad: *Zbroj vyrobená narychlo z kůže právě poraženého medvěda bude chránit srovnatelně s* kožen*ou zbrojí, proto bude dávat slevu 1, avšak pokus přeplavat s ní rozvodněnou řeku bude mít* **náročnost** *2.* Železná *zbroj sestavená skováním starých kotlů, hrnců a poklic bude dávat slevu 2. Protože* **náročnost** *3 udělujeme jen výjimečné, znamená to, že v takovém harampádí bude* nemožné *plavat nebo šplhat na strom.*

Přehled zbraní

Nouzové

Nouzové zbraně nedávají postavám žádný ***manévr***, ať už se použijí při boji zblízka, nebo jsou po nepříteli vrženy.

Pěst či **kop**, **hlavičku** či **naražení ramenem** uvádíme jen pro úplnost a připomenutí, že i beze zbraně se dá bojovat. **Části lidského těla** jinak samy o sobě nejsou zbraněmi ani vybavením

Korbel, **noha od stolu**, **pohrabáč** se hodí při hospodských rvačkách i v situacích, kdy nic lepšího po ruce není. Může sloužit jako prodloužená ruka a také dokáže vykrýt ránu jinou zbraní.

Obušek se hodí lapkům nebo zlodějům k omráčení protivníka, stejně jako různým hospodským rváčům nebo zločincům.

Dlouhou hůl, **stanovou tyč**, **židli** je možné popadnout obouruč a dát tak do rány větší švih (*dlouhá*). Hodí se, když vás zaskočí přesila na větším prostranství, ať už jde o louku nebo síň v zájezdním hostinci. Proto patří hůl mezi oblíbené zbraně poutníků.

Sečné

Sečné zbraně umožňují postavě ránu lépe zacílit a tak zvýšit pravděpodobnost zásahu, proto dávají jedenkrát za kolo zdarma ***manévr*** *přesně*.

Tesák či **řeznický sekáček** je vlastně větší a brutálnější varianta dýky, uzpůsobená k sekání místo bodání. Oblíbené jsou mezi lovci na porcování masa i mezi lapky pro zastrašující vzhled.

Sekera představuje snad nejčastěji používanou zbraň. Pro její použitelnost jako pracovního nástroje i pro těžké rány, které dokáže způsobit, jí vládnou vesničané i rytíři. Mezi zkušenými válečníky nebo dřevorubci je možné najít i obouruční (*dlouhé*) varianty

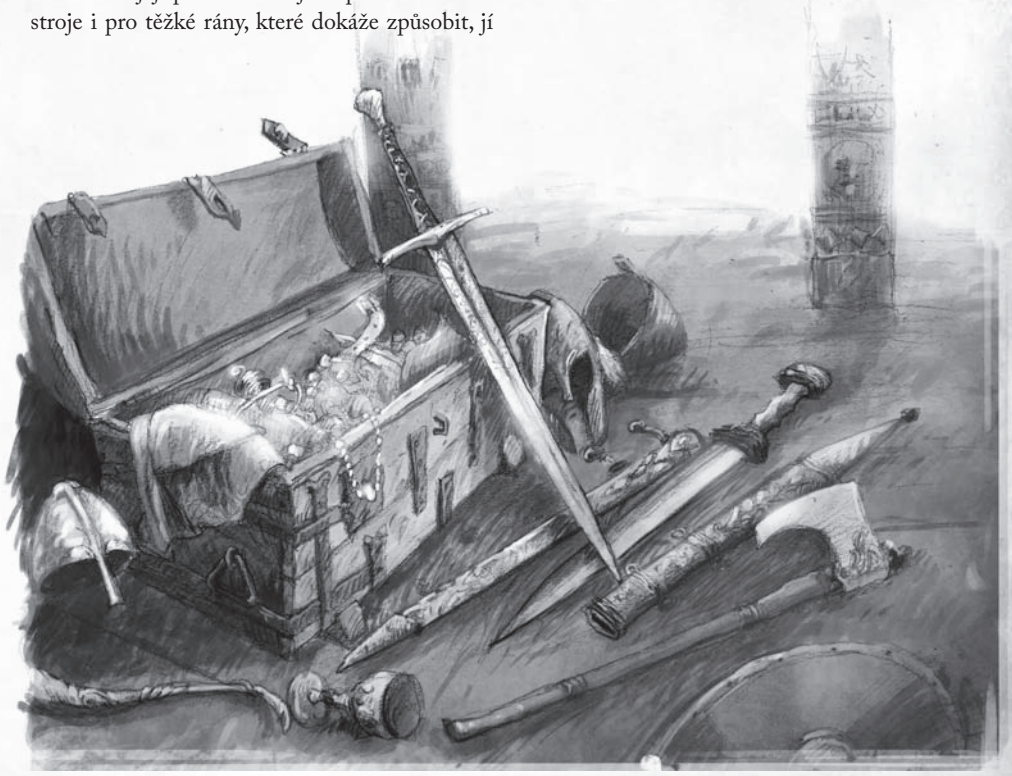
Meč je králem zbraní, bývá drahý a elegantní. I meče se objevují v obouručních (*dlouhých*) variantách a velmi oblíbené jsou také jedenapůlruční meče, přezdívané bastardy, se kterými lze bojovat jednoruč i obouruč, podle úchopu. Meče mají mnoho různých variant, jež se lišící zejména tvary čepelí. Mezi skřety a cizinci z dalekých zemí je oblíbená zahnutá **šavle**.

Sudlice, **kůsy** a **halapartny** představují dlouhé tyčové zbraně, jež mají na násadě čepel určenou k sekání. Drží se obouruč (*dlouhé*), a často se používají proti jezdcům.

Drtivé

Jak se jednou **drtivá zbraň** dá do pohybu, sílu úderu je mnohem těžší zastavit a snadno prorazí i pevnou zbroj. Proto drtivé zbraně dávají jednou za kolo zdarma ***manévr*** *mocně*.

Palcát tvoří násada s těžkou hlavou, často doplněnou ostrými železnými listy či hroty. Jeho údery drtí brnění a lámou kosti.



Řemdih je ostnatá ocelová koule připevněná řetězem k násadě. Je obtížněji ovladatelný a potřebuje prostor pro rozmach.

Válečné kladivo má na jedné straně perlík a na druhé bodec, který se užívá k probíjení zbroje. Rozmachem získává úder strašlivou sílu. Kováři je vyrábějí v lehčích jednoručních i těžkých obouručních (*dlouhých*) variantách, zvaných havraní zobák.

Okovaný cep představuje zemědělský nástroj upravený k boji. Hlava cepu je okována hroty, které jej i v rukou nezkušeného nositele promění v nebezpečnou obouruční (*dlouhou*) zbraň.

Velký kyj na první pohled vypadá jako improvizovaná zbraň, ale je-li dobře vyvážený a má vhodný úchop, dokáže obouruč (*dlouhá*) rozdávat těžké rány. V oblibě jej mají obři a krollové, kteří tak mohou uplatnit svou sílu.

Puklíř je malý kulatý štítek držený v pěsti. Většinou se používá v kombinaci s tesákem či krátkým mečem. Ačkoliv je možné jím vykrýt lehčí rány, jeho hlavní přednost spočívá v tom, že ostnem umístěným uprostřed puklice můžete soupeři zasazovat při boji nablízko překvapivé údery do nechráněných míst, zejména do rukou či obličeje. Proto se řadí k *drtivým* zbraním.

Bodné

Vede-li útočník úder **bodnou zbraní**, obránci se mnohem hůře odhaduje, kde vlastně rána skončí a jakým způsobem ji vykrýt. Bodné zbraně dokážou překvapit a v případě úspěchu způsobit hluboká zranění, proto jednou za kolo umožňují hrát zdarma ***manévr*** *lstivě*.

Dýky a **nože** nosí u boku pobudové i rytíři. Kromě praktického využití v divočině jsou levné, dají se dobře použít i ve skrumážích a šarvátkách nablízko a lze je snadno schovat (třeba do vysoké škorně). Hodí se také k vrhu, viz dále.

Kopí je jednou z nejobvyklejších vojenských zbraní – a to jezdeckých i pěších. Kratší jednoruční varianta umožňuje rychlé výpady. Obouruční (*dlouhá*) varianta s protáhlým ratištěm, dává možnost držet si protivníka od těla. Užívá se s oblibou k boji i lovu.

Vrhací zbraně

Vrhací zbraně se nejlépe hodí k boji na krátké vzdálenosti, jejich dosah je přibližně 24 kroků. Umožňují útočníkovi možnost způsobit větší škody, a proto dávají jednou za kolo možnost odehrát zdarma ***manévr*** *lstivě*. Navíc jsou zpravidla malé a dají se vrhat jednoruč - nadaní vrhači nastupují do boje s dýkou v každé ruce.

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

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

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

Prak je kožený pás, který se roztočí a vrhají se jím kameny či oblázky, Často je to podceňovaná zbraň, ale zručně vržený kámen dokáže rozbít hlavu jako ořech.

Střelné zbraně

Střelné zbraně bývají drženy obouruč. Na rozdíl od zbraní pro boj zblízka jim však toto držení nedává výhodu dalšího ***manévru***, nýbrž jim umožňuje mířit a zasahovat protivníky na větší vzdálenosti. Jejich dosah je až 80 kroků.

Luk je nejrozšířenější střelná zbraň. Existují luky mnoha délek a vlastností, ale pro účely hry je budeme pojímat společně. Jejich výhodou je, že útočník může i v průběhu střelby přesně mířit a volit sílu natažení tětivy, proto dávají jednou za kolo zdarma ***manévr*** *přesně*.

Kuše je mechanická střelná zbraň, která pálí šipky s obrovskou průrazností. Nabíjení je pomalé a kuše se často kvůli natahování musí opřít o zem, ale její střely dokážou probít i pevná brnění, což je ve hře znázorněno tím, že poskytují jednou za kolo zdarma ***manévr*** *mocně*.

Štíty

Štít slouží ke krytí ran a je skvělý zejména do bitevní skrumáže. Umožňuje bojovníkovi postavit se přesile nebo krýt se před dračím ohněm či žhavým olejem litým z hradeb. Proto dává postavě jednou za kolo možnost použít ***manévr*** *obrana* zdarma.

Poškození

Nástroje a ochranné předměty mají společné to, že v rozhodující chvíli je hrdina může obětovat a výrazně si tím pomoci či si dokonce zachránit život.

Poškozením nebo zničením předmětů jim hráč může způsobovat ***Jizvy*** a hrdina tak může získávat ***Zdroje*** podobně, jako když způsobí ***Jizvu*** sám sobě. Jako vždy v Dračím doupěti, i zde platí, že hráč popíše ostatním, jak mu poškození předmětu pomohlo.

Na rozdíl od ***Jizvy***, kterou si způsobí hrdina sám na své zdatnosti, z ***Jizvy*** na předmětu může postava získat pouze takové množství ***Zdrojů***, které odpovídá závažnosti ***Jizvy***.

Vybavení běžné kvality se udělením ***Jizvy*** závažnosti 1 znehodnotí tak, že bude nadále k nepotřebě. *Kvalitnímu* vybavení je možno udělit dvě ***Jizvy*** (případně jednu ***Jizvu*** závažnosti 2). Pokud hráč udělí kvalitnímu předmětu ***Jizvu*** závažnosti 1, sníží tím jeho kvalitu na běžnou. Předmět tedy přestane poskytovat postavě slevu na ***náročnost***. Teprve druhá ***Jizva*** – případně ***Jizva*** závažnosti 2 – způsobí, že kvalitní předmět bude nadále nepoužitelný. Poškození *nouzového* vybavení postavě žádné ***Zdroje*** nedává.

Z běžných předmětů lze tedy získat jejich znehodnocením jeden ***Zdroj***, z předmětů kvalitních je možno získat naráz až dva ***Zdroje***. Stejně jako vlastní ***Zdroje*** postavy, i ***Zdroje*** z poškození lze použít k placení ***vyčerpání***, k platbě za ***manévry***, ***aktivaci*** zvláštních schopností či placení ***náročnosti***. Všechny ***Zdroje*** získané z ***Jizvy*** na předmětu je nutné využít v průběhu té akce, při níž byla zasazena.

Příklad: *Intrikánka Žira pátrá po pozůstatcích trpasličího osídlení. Její hráčka Karolína nechce odhalit cíl svého pátrání tím, že by se Žira vyptávala místních na cestu, proto ji nechá zakoupit* kvalitní *mapu okolí od městského písaře. Když padne mlha a vyzvědačce hrozí, že se na blatech ztratí, rozhodne se Karolína, že nechce utrácet svou* **Duši**, *protože v trpasličím sídle Žiru jistě čeká nejedna past nebo šifra. Její* **Ohrožení** *v mlze na blatech je 3. Karolína se rozhodne zasadit mapě* **Jizvu** *závažnosti 1 a zaplatit s ní* **manévr** přesně, *aby zvýšila své šance. Nazve ji „odřená a potrhaná" a popíše, jak Žira ve snaze udržet správný směr mapu neustále rozkládala a zase schovávala do kapsy. Její postava tak získá jeden* **Zdroj** *a kostky jí přejí, nalezne tedy cestu z blat.*

Když se po několika dalších příhodách snaží Žira nalézt vstup do starých trpasličích slují, Karolína tentokrát zariskuje a v hodu neuspěje. Udělí mapě druhou **Jizvu** *(vyšší závažnost než 1 již nepřipadá v úvahu). Nazve ji „rozpitý inkoust" a vysvětlí, že při pátrání hrdinka koukala do mapy, nevěnovala pozornost cestě a zapadla do skrytého jezírka. Mapa zvlhla a je nečitelná, takže již nemůže sloužit svému účelu. Žira si však zapamatovala alespoň cestu ke slujím a opět získá jeden* **Zdroj** *potřebný k zaplacení svého* **vyčerpání**, *přičemž zbytek* **Zdrojů** *do výše* **Ohrožení** *doplní ze své* **Duše**. *A tak když se intrikánka vyškrábe z jezírka a rozhrne to správné křoví, uvidí přímo před sebou vstup do slují.*

K poškození či zničení vybavení může ovšem dojít i následkem neúspěšné ***zkoušky*** či ***střetu*** (třeba když se postavě rozbijí křehké flakónky v torně při pádu ze skály). Může jít také o výsledek úspěšné akce nepřítele, který chtěl například poškodit kouzelníkovu čarovnou hůl nebo přeseknout střelci lučiště – namísto toho, aby zasadil ***Jizvu*** postavě, může se útočník rozhodnout zasadit ***Jizvu*** vybavení.

Stejně jako je možné léčit ***Jizvy*** u postav, je možné předměty opravovat. Jak se to dělá se dozvíte na straně 173.

Odolnost předmětů

Odolnost předmětů sledujeme jen u takových předmětů, které jsou nějakým způsobem zpevněny či chráněny. Křehké či nechráněné předměty jako korbel, pergamen, jemná tapisérie či obyčejná plátěná torna žádnou odolnost nemají.

Pokud je nějaký předmět zpevněný či chráněný, rozlišujeme v pravidlech čtyři stupně odolnosti.

- Papír, sklo, plátno (0)
- Kůže, dřevo, provazy (1)
- Železo (2)
- Kámen (3)

Jako důsledek většiny akcí dokážou postavy zasazováním ***Jizev*** zničit nanejvýš předměty o odolnosti 1 – např. rozseknout vedví koženou zbroj, rozštípat dřevěný trám, spálit provaz. Vybavení vyšší odolnosti sice dokážou zasazením ***Jizev*** poškodit natolik, že je k nepotřebě (například rozbít mechanismus kuše, zohýbat pláty zbroje, přeříznout panty železných dveří), nedokážou je však zcela zničit.

Některá povolání (např. *alchymista* nebo *čaroděj*) mají vyhrazené dovednosti či zvláštní schopnosti, které jim umožní zcela zničit i předměty vyšších odolností. V jejich popisu je to vždy výslovně uvedeno.

Pravidla: Předměty, které postavy nosí, nazýváme souhrně vybavení. Od jejich množství se odvíjí naložení postavy, které má tři stupně – *lehké*, *střední* a *těžké* naložení. *Lehké* naložení postavu nijak neomezuje, *střední* způsobuje *náročnost* 1 u některých akcí, *těžké* způsobuje *náročnost* 2. Naložení určíte srovnáním s obrázkem na straně 139. Někteří tvorové mohou mít přirozené vybavení, které je nezatěžuje, a tedy nezpůsobuje *náročnost*.

Nástroje postavám usnadňují či umožňují provádět akce. Jejich použití rozhoduje, zda je akce *samozřejmá*, *možná*, *náročná* nebo *nemožná* a také ovlivňuje použitou dovednost. Použití úzce specializovaného nástroje navíc dává postavě možnost jedenkrát za kolo zahrát jeden z *manévrů* *přesně*, *mocně*, *lstivě* či *obrana* zdarma, podle svého druhu, nebo dovoluje jedenkrát za kolo zahrát o 1 *manévr* více v akci. Zbraně jsou druhem specializovaných nástrojů.

» ***Sečné* a *střelné* zbraně dávají možnost hrát zdarma *manévr* *přesně*.**

» ***Drtivé* a *mechanické střelné* zbraně dávají možnost hrát zdarma *manévr* *mocně*.**

» ***Bodné* a *vrhací* zbraně dávají možnost hrát zdarma *manévr* *lstivě*.**

» ***Štíty* dávají možnost hrát zdarma *manévr* *obrana*.**

Jednoruční zbraně pro boj zblízka a vrhací zbraně dávají *lidem* výhodu *manévru* zdarma dvakrát za kolo, obouruční *dlouhé* zbraně pro boj zblízka dávají tuto výhodu jedenkrát za kolo a navíc k tomu dovolují hrát o 1 *manévr* více v akci. Střelné a mechanické střelné zbraně dávají tuto výhodu jedenkrát za kolo a mají výhodu dlouhého dostřelu. Neobvyklí tvorové mohou mít tyto počty jinak, počet výhod se odvíjí od množství končetin či přirozených zbraní, které tvor používá.

Ochranné předměty dávají postavám slevu na *vyčerpání* a zároveň omezují v některých akcích – způsobují *náročnost* o stejné výši. Zbroje chrání před důsledky tělesných akcí a *náročnost*, kterou způsobují, je zároveň naložením.

Kvalitní nástroje dávají slevu na *náročnost* činností, ke kterým jsou určeny. Kvalitní zbroje dávají slevu na *náročnost* činností, které samy omezují.

Nouzové nástroje nedávají žádnou výhodu v pravidlech a jejich používání může být *náročné*. Nouzové zbroje způsobují vyšší *náročnost* v činnostech, které omezují.

Nástroje a ochranné předměty je možné poškodit (způsobit *Jizvu*) a získat tak pro danou akci *Zdroje*. Množství *Zdrojů* je rovno závažnosti Jizvy. Běžným předmětům lze způsobit *Jizvu* závažnosti 1. Kvalitním předmětům je možné způsobit *Jizvu* závažnosti 2 nebo dvě *Jizvy* závažnosti 1.

Předměty mají stupnici odolnosti: 0 – papír, sklo, plátno; 1 – kůže, dřevo, provazy; 2 – železo; 3 – kámen. Běžnou akcí je možné zcela zničit pouze předměty s odolností 0 nebo 1. Na zničení předmětů vyšší odolnosti je třeba využít zvláštní vybavení, dovednosti nebo zvláštní schopnosti.

Ceník vybavení

Na následující straně najdete orientační ceník různých předmětů nebo služeb. Na začátku hry si vybavení vyberete dle postupu popsaného v druhé kapitole při tvorbě postavy (nebo je tu možnost, že si jej nakoupíte za jeden a půl kopy *grošů*), v průběhu hry pak můžete využívat cen uvedených níže.

Musíte si být vědomi toho, že jde o průměrné ceny, které samozřejmě neplatí vždy a všude. Pokud bude někde nedostatek zboží, jeho cena poroste a obráceně, bude-li někde nadbytek určitého druhu zboží, jeho cena výrazně klesne. V průběhu kruté zimy, kdy všichni hladovějí, může být jídlo nebo teplé oblečení vzácnější než zlaté šperky či drahokamy. Stejně tak mezi domorodci, kteří neznají železo, může být obyčejný nůž vyměněn za mnoho koní. Záleží vždy na situaci – cena tak nebude pokaždé odpovídat tomu, co je uvedeno níže.

Jestliže dobrodruzi zabijí pětici skřetů, vezmou jejich kožená krzna a budou se těšit, že na nich ve městě zbohatnou, protože očekávají cenu uvedenou v seznamu, mohou se dočkat velkého zklamání. Někteří obchodníci je odmítnou vůbec koupit, protože brnění po skřetech jsou zavšivená, příliš poškozená nebo nekvalitní. Většina ostatních je ochotna za ně dát jen několik drobných, protože je sami musí prodat a ještě na tom něco vydělat (a pokud jde o kováře v poklidné vsi, kde nejhorším bojem je hospodská rvačka, nemá je ani komu nabídnout). Dobrodruzi

Zbraně pro boj zblízka

dlouhá hůl ..... 1 *groš*
dýka ..... 2 *groše*
kopí ..... 3 *groše*
tesák ..... 8 *grošů*
válečná sekera ..... 10 *grošů*
meč ..... 36 *grošů*
šavle ..... 18 *grošů*
sudlice ..... 12 *grošů*
palcát ..... 7 *grošů*
řemdih ..... 7 *grošů*
okovaný cep ..... 8 *grošů*
okovaná hůl ..... 8 *grošů*
válečné kladivo ..... 9 *grošů*
puklíř (pěstní štítek) ..... 2 *groše*

Zbraně pro boj z dálky

nůž ..... 1 *groš*
vrhací sekera ..... 3 *groše*
oštěp ..... 3 *groše*
prak ..... 1 *groš*
luk ..... 8 *grošů*
kuše ..... 16 *grošů*
12 šípů/šipek do kuše ..... 2 *groše*

Zbroje

běžná zbroj ..... 24 *grošů*
těžká zbroj ..... 120 *grošů*
rytířská zbroj ..... 2 000 *grošů*
štít ..... 4 *groše*

Oblečení a doplňky

obyčejné oblečení ..... 2 *groše*
sváteční oblečení ..... 12 *grošů*
drahé oblečení ..... 40 *grošů*
plášť obšitý kožešinou ..... 12 *grošů*
prsten s drahým kamenem ..... 20–60 *grošů*
stříbrné náušnice ..... 10 *grošů*

Dobrodružné vybavení

křesadlo a troud ..... 5 *haléřů*
list pergamenu a brky ..... 2 *groše*
lano (12 kroků) ..... 2 *groše*
vlněná přikrývka ..... 2 *groše*
pochodeň ..... 1 *haléř*
svíce ..... 2 *haléře*
lucerna ..... 10 *grošů*
dávka oleje do lucerny ..... 5 *haléřů*
torna ..... 3 *groše*
měch na vodu ..... 1 *groš*
jídlo na den (cestovní zásoba) ..... 2 *haléře*
vlčí mor ..... 5 *grošů*
malá truhla ..... 10 *grošů*
truhlice se zámkem (slouží jako skříň a na cestách je obdobou kufru) ..... 25 *grošů*

Služby

ubytování v hostinci s jídlem a pitím (1 den) . 1 *groš*
pivo v hostinci ..... 1 *haléř*
návštěva lázní ..... 1 *groš*
denní mzda nádeníka ..... 4–5 *haléřů*
denní mzda herolda ..... 1–2 *groše*
cena za vystoupení trubadúra ..... 1 *groš*
odlití či vytesání sochy ..... 60 *grošů*

Zvířata a dopravní prostředky:

kůň ..... 160 *grošů*
válečný kůň ..... 540 *grošů*
kráva ..... 20 *grošů*
ovce ..... 6 *grošů*
osel ..... 10 *grošů*
žebřiňák ..... 25–50 *grošů*
píce pro koně na den ..... 1 *groš*

Majetky

roční nájem za lán půdy ..... 28 *grošů*
roční nájem statku ..... 30–60 *grošů*
chalupa (tři místnosti) ..... 190–300 *grošů*
slušný statek s pozemky ..... 400–680 *grošů*
řadový domek ve městě (dvě podlaží) ..... 400–1 500 *grošů*
cena zemanského panství (jedna nebo dvě vesnice a pole) ..... 1 320–1 620 *grošů*

jsou tak často rádi, když se jim za pět zbrojí podaří usmlouvat cenu alespoň na hodnotu jedné.

Shání-li dobrodruzi *kvalitní* vybavení, jeho cena bude přinejmenším trojnásobná, než ta uvedená v ceníku. *Kvalitní* vybavení bývá ale nezřídka i všelijak zdobené a v některých krajích i vzácné, proto se skutečná cena může vyšplhat ještě výše.

Spotřební předměty

Dračí doupě krom nástrojů a ochranných předmětů zná i další druhy předmětů, označované jako **spotřební předměty**. Některé z nich patří mezi vybavení (například léčivé *lektvary*), s jinými se hrdinové pouze setkávají na cestách nebo je naopak sami vyrábějí a ponechávají na vhodných místech (například *pasti*). Mají však společné to, že se svým použitím zpravidla spotřebovávají. Pravidla pro jejich používání najdete dopodrobna popsaná v kapitolách věnovaných dovednostem, které s nimi zacházejí, zde si jen pro přehled vysvětlíme, co se pod těmito pojmy skrývá a kde najdete jejich bližší vysvětlení.

Jako **zásobníky** označujeme předměty, do kterých je možné uložit ***Zdroje*** na později. Řadíme mezi ně *lektvary* (strana 229), *rituální předměty* (strana 192) a *ochranné obrazce* (strana 183).

Nástrahy jsou předměty, do nichž výrobce ukládá akci, která proběhne po jejich spuštění (strana 215). **Kouzelné elixíry** jsou zvláštním druhem vybavení, do kterého je také možné uložit akci, avšak tak, aby ji mohla následně využít postava. Mohou tedy nějakou akci postavy zlepšit nebo mohou umožnit postavě provést akci jinak pro ni *nemožnou* (strana 212).

Zvláštní a kouzelné předměty, artefakty

Některé nástroje a ochranné předměty mají své vlastní zvláštní schopnosti, ať již díky speciální řemeslné úpravě nebo proto, že jde o kouzelné artefakty. Předměty se zvláštní schopností se vyskytují spíše výjimečné a jen velmi málo z nich má více než jednu zvláštní schopnost. Zvláštní schopnost může ovšem předmět mít bez ohledu na svou kvalitu.

> ***Příklad:*** *Exotická dýka se dvěma postranními čepelemi může dát bojujícímu právo použít* **manévr** lstivě *v posílené podobě vždy, když se s její pomocí pokouší zablokovat protivníkovu čepel.*

> *Zrezivělý meč nalezený v hrobce řádového rytíře umožní postavě, aby díky jeho čarovné záři zastrašovala* nemrtvé, *i když jako zbraň je téměř k nepotřebě.*

Nejvzácnějším případem jsou magické zbraně, zázračné artefakty a jiné kouzelné předměty. Zvláštní schopnosti těchto artefaktů nemají pevně daná pravidla. Místo toho si zde několik příkladů takových předmětů ukážeme pro inspiraci. Až budete do své hry vymýšlet vlastní kouzelné předměty, učiňte je vzácnými. Hrdinové je podle pravidel v této příručce nedokážou vyrobit a jejich získání by mělo být odměnou za úspěšné dokončení řady výprav. Toto omezení má i dva velmi praktické důvody:

» Artefakty jsou velmi mocné. Když je budete vymýšlet, budete mít jen velmi omezené možnosti, jak je vyvážit, aby nenarušily soudržnost či fungování vašeho světa. Proto je lepší s nimi spíše šetřit, abyste jejich sílu dokázali uhlídat a nerozbily vám hru.

» Dračí doupě je hra především o hrdinech. Příliš mnoho silných artefaktů by přesunulo těžiště hry z používání dovedností, zvláštních schopností a využívání jejich ***Zdrojů*** na používání a kombinování artefaktů. Taková hra by sice možná byla zábavná, zcela jistě by ale přestala být Dračím doupětem.

Sedmimílové boty

> ***Jeden krok – a zelené pastviny nahradí hluboký les. Druhý krok – a přeneseš se přes vysoké hory. Třetí krok – a jsi zpět doma, u své milované.***

Čarovné boty promění každý krok svého nositele v neuvěřitelně dlouhý a rychlý skok, čímž mu umožní s pomocí *Cestování* (*lovec*) v krátkém čase překonávat obrovské vzdálenosti. Cestování ale vyžaduje jistou dávku opatrnosti, protože špatně vyměřený krok může snadno skončit v kupce hnoje, uprostřed jezera nebo na hlavě nebohého kolemjdoucího. (***Aktivace*** 1 ***Tělo***)

Meč Dámy z jezera

> ***Tento meč darovala kdysi Dáma z jezera urozenému pánovi, jenž mířil do války. Je nádherně ukutý a jílec, tvarovaný jako dvojice bojujících draků, má vyložený zlatem a stříbrem. Tvrdí se, že záblesk tasené čepele oslepí protivníky a posílí spojence.***

Kvalitní zbraň; Postava, která drží tasený meč, může ohlásit využití zvláštní schopnosti před hodem na

iniciativu – nositel meče a jeho druhové mají toto kolo ***přístup*** *rychle*, protivníci pak *pomalu*. (***Aktivace*** 1 ***Vliv***)

Černé kopí

Kopí vytvořili podle pověsti trpasličí kováři v síních hluboko pod zasněženými horami severu pro knížete Mstivoje. Zbraň se dědila v knížecím rodu, dokud nebyl jeho dům vyvrácen a Černé kopí ztraceno. Vypráví se, že je opředeno kouzly, která zakalila jeho ostří do černa a činí je nezničitelným.

Protivník nedokáže Černé kopí žádným záměrem zničit, nezlomí ho meče, nerozbijí ho perlíky, nedá se roztavit v peci a odolá i výhni dračích plamenů. Díky tomu je také možné s Černým kopím provádět některé akce, které by s běžnou zbraní byly *nemožné*. Nedokáže je ale poškodit ani jeho držitel - postava mu tak nemůže zasadit ***Jizvu*** a získat tím ***Zdroje***.

Alabastrová pochva na meč

Pochva ležela ztracena v hlubinách země, ale objevil ji trpasličí průzkumník, který ji vynesl zpět na povrch. Má prý zázračné schopnosti a čepel, která je v ní uložena, bude vždy vytažena ostrá jako břitva.

Ponechá-li majitel pochvy svůj meč nebo podobnou zbraň mezi dvěma magickými okamžiky zasunutou v pochvě, ***Jizva*** na této zbrani se zacelí, jako by ji opravil dobrý zbrojíř.

Dračí luk

Luk vyrobený z rohů wyverny se do našich zemí dostal z jihu. Je kratší než zdejší luky a zvláštně tvarovaný. Natáhnout jej vyžaduje sílu, ale jeho střely jsou přesnější a zasahují s větší razancí. Vypráví se, že silný muž dokáže luk natáhnout tak, že vystřelený šíp za letu vzplane.

Kvalitní zbraň; Postava může z Dračího luku vystřelit šíp takovým způsobem, že za letu vzplane a na místo zásahu zapálí silou hořící pochodně.

Sekera Letící sokol

Vrhací sekera, umně zdobená podobou sokola, je doplněna o rukavici se stejným motivem. Podle legend se sekera po vržení vrací do rukavice jako dobře cvičený dravec k pánovi.

Pokud po vržení sekery postava zvedne ruku v sokolnické rukavici, zbraň se do ní v téže akci sama vrátí.

Přilba noci

Přilbice je omšelá a pokrytá patinou staletí, vykládaná pochmurnými rytinami smrti a tančících kostlivců. Tvrdí se, že bojovník, který si ji nasadí, se může postavit duchům a přízrakům, již kráčejí tímto světem neviděni.

Skrze očnice přilby může postava vidět přízraky mrtvých a duchy, kteří nejsou viditelní okem nebo se snaží ukrýt se před zraky živých, jako by měla k tomu určený neobvyklý smysl.

Plazobij

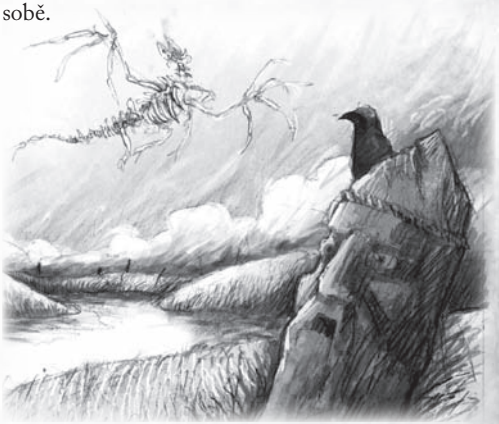
Prastará sekera pokrytá stříbrnými runami, vyprávějícími její příběh a původ. Byla kdysi ukována ve výhních trpaslíků pro boj proti drakům a třímal ji nejeden hrdina v dávných bitvách pod horami. Prý na ní ale leží stará kletba, která vede její držitele do záhuby…

V boji proti plazům může postava, bojuje-li touto sekerou, používat zdarma všechny ***manévry***. Sekera je určena pro boj proti drakům a jiným velkým plazům a má vlastní vůli, takže ve chvíli, kdy by se postava raději boji vyhnula nebo z něj utekla, musí uspět ve ***výzvě*** – sekera jinak zasadí postavě ***Jizvu*** na ***Duši***.

Hadí flétna

Bájní zaklínači prý dokázali pouhým pískáním na píšťalu zhypnotizovat jedovaté hady tak, že se kroutili podle jejich melodie. Kouzelná flétna dokáže totéž s lany, provazy i tkanicemi.

Postava hrající na tuto flétnu dokáže s pomocí *Umění* (*kejklíř*) očarovat libovolný provaz, takže se začne chovat jako omámený had a může sám vyšplhat na zeď, uškrtit nepřítele nebo naopak rozvázat uzly na sobě.



POMOCNÍCI A SÍTĚ

Drancířka cítila každý sval v těle. Boj byl dlouhý a krutý. Vytrhla meč ze skřetí mrtvoly a rozhlédla se po bitevním poli zbroceném krví:

„Tenhle byl poslední! Žijete?"

„Já jsem tady," loudal se pomalu zpoza hřebene Odolen z Chlumu. „Tohle není krev," prohlašoval s úsměvem od ucha k uchu. Hnědorudá skvrna, která zbarvila jeho bok, měla zjevně něco společného s rozseknutou tornou, ze které vytékala tmavá směs oleje a vzácných bylin.

„Jsem taky v pořádku, paní," ozval se Hroznatův hlas. Ale ještě jeden člen družiny se neozval.

„Co je s Gněvem?!" Horečně se rozběhli po bitevním poli a hledali mezi padlými těly.

„Tady!" vykřikl Hroznata. „Dýchá, ale hrozně mělce. Otrávený šíp … prokleté krysy!"

Odolen se sklonil, vytrhl z rány šíp a očichal jeho hrot. „Je to vážné, musím mu do setmění namíchat protijed," řekl a podíval se na rozseknutou brašnu. Ještě před chvílí se radoval, jak mu zachránila život a najednou to vypadá, že jeho rozhodnutí nastavit ji do rány bude stát život přítele.

„Postarejte se o sebe, sejdeme se u Půlnoční modly! Musím sehnat nějaké byliny!"

Rozběhl se po úbočí ke své klisně. Zatímco koně ostatních se splašili a zmizeli hned na začátku boje, jeho věrné zvíře zde trpělivě stálo a čekalo. Odhodil přilbu i meč do trávy a zbavil se i zbytku svých věcí, aby klisnu co nejméně zatížil. Bude záležet na každém okamžiku, má-li se s bylinami vrátit dřív než Gněv zemře. Když se vyhoupl do sedla, sklonil se ke klisniným uším. „Dostaneš vědro toho nejlepšího ovsa, to ti přísahám, ale teď JEĎ!" zašeptal naléhavě a, ač nerad, nasadil jí ostruhy…

Pomocníci jsou bytosti, které doprovázejí hrdiny a slouží jim. Může se jednat o jakoukoli bytost – od psa či ochočeného vlka, přes najatého žoldnéře nebo věrného panoše, oživeného kostlivce či vyvolaného ducha, probuzený strom nebo spoutaného běsa, až po golema či oživenou sochu. V zásadě platí, že jakákoliv postava může získat jakéhokoliv pomocníka. Druh pomocníka je tedy závislý výhradně na povaze světa a na konkrétní situaci v příběhu, nikoliv na dovednostech postavy. Ty mohou získání určitého druhu pomocníků pouze usnadňovat.

Popis

Pomocníky popisujeme v pravidlech stejnými vlastnostmi jako ostatní bytosti. Mají tedy hranice, charakteristiku, zvláštní schopnosti či vybavení, jejichž význam a způsob použití jsou stejné, jako když bytost používá Průvodce.

Jediné, v čem se pomocníci liší, je způsob práce se ***Zdroji***. Každý pomocník má ke svému hrdinovi **Pouto**, které vyjadřuje vztah pomocníka k postavě. ***Pouto*** se podobá ***Zdrojům*** hrdinů - má tedy i svou zdatnost, která vyjadřuje, kolik nejvýše ***Pouta*** má pomocník k dispozici. Čím vyšší je zdatnost ***Pouta***, tím je pomocník věrnější, více dbá příkazů a postava ho lépe kontroluje. Zdatnost ***Pouta*** nabývá hodnot od 1 do 5 a při jeho určování se řiďte následujícími příklady:

Pouto 1 odpovídá zajatci, který následuje a poslouchá postavu z donucení. Takový pomocník nebude příliš ochotný a může se stát, že při první příležitosti se pokusí ze své služby vyvléknout.

Pouto 3 vyjadřuje, že pomocník pomáhá hrdinovi na základě spravedlivého obchodu, ze kterého těží obě strany. Takový pomocník bude ochotně pomáhat, dokud podmínky obchodu budou dodrženy, nemusí být však ochoten se za hrdinu obětovat.

Pouto 5 značí, že pomocník je pomocníkem z přesvědčení, je ochoten za hrdinu položit život a sám od sebe mu bude pomáhat.

Pomocník se silným ***Poutem*** k postavě bude také vynakládat větší úsilí při plnění jejích příkazů. Hráč tedy může z ***Pouta*** čerpat ***Zdroje*** na pomocníkovy akce, a stejně tak ***Poutu*** může zasadit ***Jizvu*** a získat tak ***Zdroje*** stejně, jako by to udělal u hrdiny s ***Tělem***, ***Duší*** nebo ***Vlivem*** (z ***Jizvy*** tedy získá pro danou akci tolik ***Zdrojů***, kolik je její závažnost navýšená o 2). Dočasné snížení zdatnosti ***Pouta*** skrze ***Jizvu*** tak představuje zranění pomocníka, ztrátu vzájemné důvěry, pomocníkovu zahořklost, oslabení kontroly postavy nad ním a podobně, „léčení" odpovídá jejich opětovnému získávání. ***Pouto*** se neobnovuje a nehojí samo od sebe, o jeho obnovu či „léčení" se vždy musí postarat hrdina, ke kterému je pomocník přivázán.

Změny zdatnosti ***Pouta*** také mohou být trvalé. Hrdina může ***Pouto*** změnit svými akcemi jak vzhůru (např. nabídnout zajatci, kterého přinutil ke spolupráci silou, podíl na kořisti a tak zvýšit ***Pouto*** z 1

na 2), tak směrem dolů (např. sok s pomocí dárků a vybraného chování oblouzní hrdinovu milou a namísto věrné lásky je již bude poutat jen formální sňatek, a tak se ***Pouto*** sníží ze 4 na 3).

Ke změně může také dojít po nějaké důležité příběhové události (např. hrdina zachrání najatému žoldnéři život) či jako odměna za dobré hraní vztahu postavy k pomocníkovi. Zdatnost ***Pouta*** nikdy nemůže být vyšší než 5.

Jestliže vlivem ***Jizev*** klesne zdatnost ***Pouta*** na hodnotu 0 nebo dojde k události, která ***Pouto*** zcela zruší (např. porušení podmínek uzavřené smlouvy), znamená to ztrátu kontroly hráče nad pomocníkem. Od té chvíle jej ovládá Průvodce a ten rozhodne o tom, jaké bude mít přetržení ***Pouta*** následky. Může se jednat o smrt společníka, ztrátu důvěry pomocníka v postavu a jeho odchod mimo příběh, ale může se také například stát, že se nemrtvý vymkne zpod kontroly a obrátí se proti svému tvůrci.

Krom ***Pouta*** má hrdina navíc ***Sudbu***, která je společná všem pomocníkům v jeho blízkosti. Její maximální hodnota se počítá stejně, jako by ***Sudbu*** počítal Průvodce hrou: Jako základ vezme hráč nejvyšší ***Sudbu*** jednoho z pomocníků a za každého dalšího pomocníka si přičte jeden bod ***Sudby*** (výši ***Sudby*** jednotlivých bytostí najdete v Bestiáři na straně 286).

Dokud se pomocník pohybuje v blízkosti hráčské postavy, může se hráč rozhodnout, zda bude čerpat ze společné ***Sudby***, nebo použije ***Pouto*** pomocníka. V blízkosti jsou ti pomocníci, které postava může svým vlivem aktivně podporovat a řídit - v zuřícím boji to může znamenat na doslech, na cestách klidně na dohled. Pokud se pomocník od postavy vzdálí, může čerpat ***Zdroje*** pouze z ***Pouta*** a maximální hodnota hráčovy ***Sudby*** se také podle toho sníží. ***Sudby*** může pomocník, jako jakákoliv jiná bytost, vyčerpat naráz nanejvýš tolik, kolik činí jeho hranice ***Těla***, ***Duše*** nebo ***Vlivu***.

Sudba se hrdinovi obnovuje odpočinkem, a to naráz pro všechny pomocníky, kteří jsou poblíž. Běžný odpočinek *na výpravě* tedy obnoví 3 ***Sudby*** bez ohledu na to, kolik pomocníků u sebe hrdina má.

Získání pomocníka

Získávání pomocníka se skládá ze tří fází. První je vyhledání možného pomocníka. Následuje přesvědčení pomocníka ke službě a případný výcvik. V jeho průběhu nebo po jeho završení určí Průvodce ***Platbu*** za obnovu ***Pouta***.

Vyhledání

Jak přesně bude probíhat hledání pomocníka, závisí na jeho druhu a na okolnostech. Například psa s bojovým výcvikem snadno koupíte od chovatele. Vlka však pravděpodobně bude nutné vyhledat a chytit v divočině. Jindy se postava s tvorem, kterého by chtěla získat za pomocníka, setká v dobrodružství, ať už to bude výsledek náhody nebo cílené hrdinovy snahy. V závislosti na okolnostech tedy může být nalezení pomocníka *samozřejmou* akcí, může být výsledkem jedné ***zkoušky***, ***střetu*** nebo vyústěním konfliktu, anebo dokonce cílem celé *výpravy*.

Je-li třeba úspěšnost získávání vyhodnotit, použije se k tomu odpovídající dovednost. K lapení *zvířete* do pasti tedy využijete *Tábornictví* (*lovec*), k jeho zakoupení za co nejpříznivější cenu využijete pravidel pro smlouvání a při povolávání *běsa* bude pro změnu výhodou dovednost *Jednání s nadpřirozenem* (*zaříkávač*).

Za určitých okolností nemusí výsledek konfliktu hovořit o tom, zda postava pomocníka nalezla, ale spíše o tom, zda má pomocník požadované vlastnosti. Například při najímání žoldnéřů může válečník uplatnit svou dovednost pro získávání a výcvik vojáků, aby odhadl, zda zájemci o žold jsou skutečnými veterány mnoha šarvátek, nebo zda jde jen o skupinu nezkušených floutků, kteří někde přišli k vojenské výzbroji.

Je také dobré si uvědomit, že v některých situacích a u některých bytostí může být akce směřující k jejich získání za pomocníky *nemožná*. Hrdina se o ni tedy vůbec nemůže úspěšně pokusit, pokud nemá na své straně nějaké mimořádné okolnosti. Například v malé vesničce, kde se každý drží svého políčka, bude v podstatě nemožné najmout kohokoliv na výpravu na draka. A drak samotný, nebude-li na hlavu poražen, se jen těžko podvolí přemlouvání, aby se stal domácím mazlíčkem.

Připoutání

Ve druhé fázi se mezi pomocníkem a jeho budoucím pánem vytváří ***Pouto***. Pomocník si stanovuje podmínky, za kterých je ochotný sloužit, případně se podřídit pánově vůli, nebo se učí, co od něj jeho pán očekává. Pán naopak pomocníka láká, hledá, čím by ho k sobě připoutal nebo jej cvičí k poslušnosti.

Dohodnou-li se obě strany rovnou, bude formování ***Pouta*** *samozřejmou* akcí. Mnohem častěji ale půjde o ***střet*** nebo dokonce konflikt mezi hrdinou a

bytostí, kterou chce získat za pomocníka. Pomocník se obvykle svými akcemi snaží získat svobodu, zachovat si volnost rozhodování, nebo alespoň řádně navýšit svou cenu, zatímco postava se pokouší jej přemluvit, přesvědčit nebo zlomit jeho odpor. Tomu také budou odpovídat použité dovednosti.

V některých případech může průběh připoutání mezi pánem a pomocníkem ovlivnit výši ***Platby***, o které si povíme za chvíli. Pokud postava donutí pomocníka ke spolupráci násilím, vydíráním nebo ho díky tvrdému smlouvání vezme na hůl, může tím ***Platbu*** snížit. Zdatnost získaného ***Pouta*** potom ale bude nízká – jen 1 nebo 2. Naopak slíbí-li hrdina, že si pomocníka bude hýčkat a rozmazlovat, může si tím získat vyšší loajalitu a tedy zvýšení zdatnosti ***Pouta***.

V případě úspěšného získání kontroly pána nad pomocníkem mezi nimi vznikne ***Pouto***. Jeho počáteční zdatnost se odvíjí od okolností, za kterých vzniklo. V případě neúspěchu může bytost, kterou se hráčská postava snažila získat za pomocníka, hrdinu napadnout nebo naopak uprchnout pryč, začít postavou pohrdat, začít o ní šířit pomluvy a podobně.

Jestliže měl pomocník dosud ***Pouto*** s jiným hrdinou, využije dosavadní ***Pouto*** beze zbytku k tomu, aby odolal svému připoutání k novému pánovi. ***Pouto*** tedy musí vždy nejprve tímto způsobem zaniknout, aby bylo možno vytvořit nové.

Určení Platby

V průběhu připoutání nebo po něm je třeba určit, jaká bude cena za udržení pomocníka. Tuto cenu nazýváme ***Platba*** a používá se k doplňování vyčerpaného ***Pouta*** a léčení ***Jizev*** na ***Poutu***.

Obecně platí, že čím je pomocník silnější či neobvyklejší, tím bude ***Platba*** vyšší. Základ pro určení výše ***Platby*** je proto roven charakteristice pomocníka. Tento základ je možné dále navýšit, je-li pomocník neobvyklejší nebo silnější (např. má vysoké hranice, mnoho zvláštních schopností nebo přirozených zbraní a zbrojí).

V základní příručce rozlišujeme dva druhy ***Plateb***, pro které platí následující orientační rozdělení:

Přirozeným obyvatelům světa (*lidem* a *zvířatům*) a *oživeným* se platí ***Penězi*** nebo ***Surovinami***.

» *Lidé* nejčastěji žádají svou ***Platbu*** v ***Penězích***. ***Platba*** je tedy vyjádřena v *groších*.

» *Zvířata* se získávají a usmiřují jídlem. Pokud hrdina jídlo kupuje, bude ***Platba*** opět v *groších*. Je také možné jim potřebné množství jídla zajistit například lovem nebo může hráč určit, že některé jeho ***Suroviny*** představují vhodné zásoby.

» Věrnost *oživených* je potřeba udržovat prostřednictvím ***Surovin***.

Příklad: *S Hroznatou svedla drancířku Kristěnu dohromady náhoda. Býval strážcem na zapadlé tvrzi, z jejíhož žaláře Kristěna uprchla, a když Průvodce potřeboval, aby se Hroznata v konfliktu* **vyčerpal** *a mohl Kristěnu dál pronásledovat, popsal to slovy „Ten hromotluk se do tebe asi zakoukal, proto opustil stráž a vydal se tě hledat." Hráčku Kristěny v tu chvíli napadlo, že by Hroznata mohl být skvělým pomocníkem, jen si ho připoutat. Nechala ho tedy, aby ji dohnal v lesíku za tvrzí, a tam se s ním porvala. Když ležel na jehličí a ona se nad ním skláněla, s dýkou v ruce, v mírně potrhaných šatech, nabídla mu, že ho nechá naživu, pokud se k ní přidá, a svůdně na něj mrkla. Tehdy se Průvodce rozhodl, že Hroznata takový neúspěch přijme, a konflikt tím ukončil.*

Hroznata je obyčejný hromotluk s charakteristikou 3. Proto se hráčka s Průvodcem domluvila, že **Platbou** *budou 3* groše. *Zároveň si vyjasnili, že* **Pouto** *bude trvat, dokud Hroznata bude projevovat svoji přízeň a Kristěna mu bude čas od času naznačovat,*

že u ní má šanci. Shodnou se, že protože si připoutání vymohla i násilím, odloudila ho z dobře placeného místečka a příslib budoucí přízně není nikterak silný, Hroznata bude mít na počátku **Pouto** *2.*

Po několika výpravách se jim společně podaří oloupit lakomého měšťana. Získají jmění a na oslavě večer má Kristěna takovou radost, že – naprosto nečekaně – celý večer s Hroznatou protančí a prohýří. Na druhý den ráno se sice jejich vztah vrátí do zajetých kolejí, ale Průvodce s hráčkou Kristěny usoudí, že úspěch i společná radost upevnily Hroznatův zájem o Kristěnu a on je jí nyní mnohem víc oddán. Proto zvýší zdatnost **Pouta** *na 3.*

Platba není žold

Jistě jste si všimli, že ***Platbu*** neodvádí hrdina pravidelně, nýbrž jen pokud potřebuje ***Pouto*** obnovit a získat znovu pomocníkovu důvěru a ochotu sloužit. ***Platba*** tedy není žold ani pravidelný poplatek.

To samozřejmě neznamená, že zvířecí pomocníci krom ***Plateb*** nic dalšího nejedí, či že žoldáci, kteří neutrpí zranění, žold nedostávají. Pravidelné vyplácení podílu, služného či krmení zvířete může být součástí dohody, kterou hrdina s pomocníkem má a kterou utvoří během fáze připoutání. A pokud hrdina tuto dohodu nedodrží a svého psa týrá hlady nebo svému panoši žold odpírá, možná po chvíli zjistí, že výše jeho ***Pouta*** se snížila nebo došlo k jeho zániku.

Ostatním nadpřirozeným bytostem (*netvorům*, *nemrtvým* a *běsům*) se většinou platí ***Jizvami***.

» *Netvoři* vyžadují netradiční jídlo či obětiny. Čím mocnější je *netvor*, tím vybíravější bývá v tom, komu má ***Jizvu*** jako platbu zasadit; je běžné, že požadují urozené panny či princezny. V příběhu to znamená, že *netvor* oběti vysává krev, chce ji sežrat či roztrhat na kusy, takže ***Jizvy*** zpravidla bývají na ***Těle***.

» *Nemrtví* a *běsi* se podmaňují netradičními službami, obětinami, ale nezřídka také čerpají sílu z pocitů či našeptávají svým pánům hrůzné věci a mění tak jejich chování. Proto u nich ***Platbou*** nezřídka bývá ***Jizva*** na ***Duši*** nebo ***Vlivu***.

Při ***Platbě Jizvami*** platí, že výše jedné ***Platby*** odpovídá závažnosti ***Jizvy***, kterou je nutné zaplatit. Pokud se platí několik ***Plateb*** najednou, znamená to platbu několika stejně vysokými ***Jizvami***.

Krom opravdu slabých *netvorů*, *nemrtvých* a *běsů* tedy většinou nejsou postavy schopny platit takovou ***Platbu*** samy. Mohou to vyřešit tak, že pomocníka nechají ***Jizvu*** zasadit nějaké jiné bytosti. Nezapomeňte ovšem, že jedné takové bytosti je možné zasadit v součtu závažností nejvýše tolik ***Jizev***, jakou má hranici. Poté, co bytost obdrží vyšší množství ***Jizev***, než je její hranice, bývá vyřazena. Zasazování dalších ***Jizev*** takovéto postavě již není ***Platbou***.

> ***Příklad:*** *Mudrc Vladis se pokusí v rámci svého výzkumu získat jako pomocníka mumii s charakteristikou 2. Protože jde o nemrtvého, určil Průvodce při připoutání* **Platbu** *jako* **Jizvu** *na* **Duši** *závažnosti 2 a to v podobě strachu z noci a temnoty. Mudrc si nemůže dovolit zasazovat sám sobě kvůli každému obnovenému bodu* **Pouta Jizvu** *na* **Duši** *o závažnosti 2 a sytit mumii vlastním strachem. Proto jí občas dopřeje pohyb na svobodě, při němž může strašit nebohé vesničany.*

Někteří *běsové* či *nemrtví* se s náhradní obětinou vůbec nespokojí a budou vyžadovat, aby vysokou ***Jizvu*** za jejich služby zaplatila postava, které slouží. Uživit dlouhodobě připoutaného *nemrtvého* či *běsa* zkrátka není jen tak a mnohem častěji si postavy takovou bytost připoutají jen na nějaký čas, během něhož ***Pouto*** klesá. Chvilku s ní chodí krajem a po několika dobrodružstvích se jejich cesty zase v dobrém či zlém rozdělí. Toto platí i pro dobré *běsy* – přestože nechtějí člověku ublížit, svou ***Platbu*** zkrátka potřebují. Například víla bude chtít jako ***Platbu*** protančit s někým noc, což se může v příběhu projevit ***Jizvou*** na ***Těle*** (puchýře či zmožené nohy) či ***Jizvou*** na ***Vlivu*** (oblouznění vílou), i kdyby to sama víla nechtěla.

Obnovování Pouta

Vyčerpané ***Pouto*** se pomocníkovi nedoplňuje automaticky, ale vyžaduje zaplacení dohodnuté ***Platby***. Za jednu ***Platbu*** obnoví hrdina 1 ***Pouto***. Je možné obnovit i více ***Pouta*** najednou, zaplacením více ***Plateb***. ***Platbami*** není možné zvýšit ***Poutu*** nad jeho zdatnost, sníženou případnými ***Jizvami***. Jako vždy, nezapomínejte na to, že při obnovení ***Pouta*** nejde jen o škrtnutí údajů v deníku, ale že má svou podobu i v příběhu.

> ***Příklad:*** *Běžný vesničan má* **Duši** *3, proto si jeho postrašením Vladisova mumie obnoví nejvýše*

1 **Pouto**. *Místní kněz má* **Duši** *4 a mumie jej tedy může postrašit i dvakrát za sebou, a obnovit si tak 2* **Pouta**, *než kněz propadne šílenství. (Zda bude takové strašení opravdu probíhat jako konflikt pomocníka s bytostí, či zda si hráči pouze řeknou, že k němu došlo, a promítnou jeho důsledky do příběhu, záleží na stylu hry, který družina hraje.)*

Pokud bude Vladis mumii skrývat před zraky místních, nějakou dobu mu to bude procházet. Časem se ale po kraji zcela jistě roznese, že se návštěvy Vladise a řádění strašidla v obvazech podezřele často shodují v čase. A ve spojení s mudrcovou pověstí se vesničané mohou odhodlat k nápravným opatřením s vidlemi a pochodněmi.

Pro odstraňování ***Jizev*** na ***Poutu*** platí stejná pravidla jako pro ostatní ***Jizvy*** (a najdete je na straně 227). *Mezi výpravami* je zahojí čas. *Na výpravě* je nutné věnovat léčení ***Jizvy*** magický okamžik odpovídající síly a použít vhodnou dovednost – buďto přímo léčení nebo dovednost, která pomůže pánovi získat ztracenou důvěru.

Úspěšnou akcí a zaplacením pěti ***Plateb*** hrdina sníží závažnost ***Jizvy*** na ***Poutu*** o 1. Pomocník sám (na rozdíl od zraněného hrdiny) na léčení ***Jizvy*** žádné ***Zdroje*** vynakládat nemusí.

Příklad: *Vladisova mumie utržila* **Jizvu** *na* **Poutu** *závažnosti 1. Protože Vladis ji nutně potřebuje na výpravě dál využívat, ukryje ji na oltáři místního chrámu s pomocí iluze a v průběhu večerního obřadu (soumrak patří mezi magické okamžiky) nechá iluzi zmizet a vystraší všechny účastníky obřadu. K léčení využije dovednosti* Magie iluzí *(*mág*), průvodce určí že půjde o* **zkoušku**. *Úspěch akce znamená, že mumie vesničanům způsobí najednou celkem pětkrát* **Jizvu** *na* **Duši** *závažnosti 2.*

Jizva *se tím vyléčí, mumie opět vzhlíží ke svému pánovi. A vesničanům dojde s Vladisem trpělivost.*

Používání pomocníka

Stejně jako má Průvodce pod kontrolou více bytostí, může mít hráč kromě svého hrdiny pod kontrolou též jeho pomocníky. Rozhoduje tedy o jejich akcích a chování. Platí jednoduché pravidlo, že pomocníci se zúčastňují konfliktů jako samostatné postavy, ale jsou přitom pod plnou kontrolou hráče hrdiny, ke němuž mají ***Pouto***. Znamená to, že si jako kterákoliv jiná postava házejí na iniciativu, provádějí akce a používají manévry. Využívají při tom svou charakteristiku, hranice a zvláštní schopnosti. Potřebné ***Zdroje*** čerpají z hrdinovy ***Sudby***, ze svého ***Pouta***, v případě nouze může hráč ***Poutu*** zasadit ***Jizvu***.

Příklad: *Mudrc Vladis utíká se svou mumií a dvěma dalšími hrdiny z vesnice před davem rozlícených obyvatel. U řeky jim zastoupí cestu statný mlynář se dvěma syny. Vladis bude během tohoto konfliktu svým přátelům z družiny žehnat či kouzlit iluze, aby jim pomohl. Hráč Vladise zároveň ale bude hrát i za mumii, která se ve svých akcích z iniciativy může například sápat na mlynáře nebo jeho synům nahnat hrůzu.*

Pravidla: Pro získání pomocníka je potřeba daného tvora vyhledat, připoutat a určit *Platbu* za obnovování jeho *Pouta*. Jednotlivé fáze mohou být řešeny jako konflikt mezi postavou a možným pomocníkem nebo dohodou hráče a Průvodce. Pomocník pak jedná jako samostatná postava ovládaná hráčem. Má vlastní iniciativu a samostatné akce, při nichž může využívat své dovednosti, zvláštní schopnosti, *manévry* a smí se *vyčerpávat*, aby zmírnil neúspěch.

Pomocníky hrdinů popisujeme pomocí hranic, charakteristiky, zvláštních schopností a *Pouta*. *Pouto* pro pomocníka je tím, čím je pro hrdinu *Tělo*, *Duše* a *Vliv*. Zdatnost *Pouta* se pohybuje mezi 1 a 5. Poutem je možné platit *aktivace*, *náročnost*, *manévry* či *vyčerpání*. Hráč také může rozhodnout, že pomocník si zasadí *Jizvu* na *Poutu*, aby získal pro danou akci *Zdroje*.

Pouto se obnovuje pomocí *Plateb* - jedna *Platba* obnoví jeden vyčerpaný bod *Pouta*, pět *Plateb* je nutných ke snížení závažnosti *Jizvy* o 1. *Jizvy* snižují zdatnost *Pouta* obdobně, jako ji snižují hrdinům, a pokud tato hodnota klesne na nulu, postava pomocníka ztratí.

Kromě *Pouta* má hrdina další *Zdroj*, *Sudbu*, společný všem jeho pomocníkům. Její hodnota je rovna *Sudbě* toho z pomocníků nacházejících se poblíž, který ji má nejvyšší, a zvýší se o 1 za každého dalšího takového pomocníka. Pomocníci v hrdinově blízkosti se mohou rozhodnout čerpat své *Zdroje* ze *Sudby* namísto z *Pouta*, ale jen do výše příslušné hranice.

Sítě kontaktů

Zvěd, *válečník*, *mág* a *lupič* mají dovednosti, s jejichž pomocí si umějí získávat vliv v různých druzích společnosti – *zvěd* v podsvětí a mezi vyhnanci, *válečník* ve vyšší společnosti, *mág* ve společnosti zasvěcených, tedy mezi kouzelníky nebo duchovními, a *lupič* mezi měšťanstvem a sedláctvem. Tuto dovednost mohou využít dvěma způsoby.

Jednak jim umožňují získávat informace, předávat zprávy či třeba zajistit přístup na místo, na které by se nikdo cizí nedostal. V takovém případě je hrdina opravdu používá jako své dovednosti a platí za jejich používání vlastním ***Vlivem***.

Příklad: *Inkvizitorka Morena by ráda zjistila, zda se v klášteře nad vsí nachází knihovna, a chtěla by zkontrolovat, zda v ní nejsou uloženy zakázané knihy. Když se z titulu vykonavatelky řádu začne vyptávat jednoho z mnichů, kde knihovna je, bude to pro ni* **zkouška**, *ve které využije své dovednosti* Působení mezi duchovenstvem a vzdělanci *(mág).*

Spokojena se zjištěním, že knihovna opravdu existuje, vydá se před brány kláštera. Jiný mnich, který stráží vchod, ji ale odmítá vpustit. Situace se tentokrát vyhodnotí jako **střet** *a pokud Morena použije autoritu svého řádu jako prostředek, který by jí měl zajistit vstup, bude opět používat zmíněnou* mágovu *dovednost.*

Kromě přímého použití umožňují tyto dovednosti hrdinům získávat a využívat zvláštní druh pomocníků, kterým říkáme **sítě kontaktů**. Můžeme si je představit tak, že hrdina má k dispozici skupinu vzdálených pomocníků, kteří ho sice nedoprovázejí na cestách a nevěnují veškerý svůj čas a pozornost jen jemu, ale dokážou pro něj udělat důležité úkoly, je-li to třeba.

Síť tedy mohou představovat ranaři, které *zvěd* penězi přesvědčí, aby ztloukli jeho konkurenta. Může jít o kouzelnickou sektu, která v zájmu *mága* provede jistý nepříliš známý magický rituál, nebo o významný řemeslný cech, který dokáže *lupiči* zajistit, že starý mlynář si najme na práci právě hrdinu a jeho přátele. Sítí však může být i jedna ze stran sporu o uprázdněný trůn, kterou *válečník* využije k předložení podvržených dokumentů.

Pravidly jsou sítě podobné pomocníkům. Mají charakteristiku, zvláštní schopnosti a také ***Pouto*** a ***Platbu***. Na rozdíl od pomocníků však sítě nikdy nedoprovázejí hrdinu na cestách, proto nezvedají množství ***Sudby***, kterou pro pomocníky ve své blízkosti má, a tedy nemají ani hranice, které by určovaly množství ***Sudby***, jež lze naráz vyčerpat.

Příklady dovedností sítí s určením vlastností, pod něž spadají:

- ***Tělo***: přepady, žhářství, únosy, vraždy a podobně
- ***Duše***: získávání informací, shánění, hledání a skrývání předmětů či lidí a podobně
- ***Vliv***: jednání s lidmi, šíření zpráv, fám a pomluv a podobně

Pouto a ***Platba*** mají stejný význam jako u běžných pomocníků.

Příklad: *Travička Měša má v Kratěšově plno kontaktů - síť pojmenovanou „Úředníci na radnici". Jejich charakteristika je 3 a patří do ní „Práce s dokumenty, znalost městských nařízení, korupce". Mají také zvláštní schopnost* – bravurně *vykonávají nařízení městské rady a jsou* zběhlí *v odhalování padělků. Jejich* **Pouto** *je 3 a* **Platba** *za jeho obnovu je stanovena na 6* grošů.

Používání sítí

Síť se do děje nikdy nezapojí přímo, v podobě svého člena, jedná vždy jako celek. Hrdina může popsat úkol, jaký síti určil, a vyhodnotit, zda se zdařil. Vyhodnocení se provede pomocí ***zkoušky***, ***výzvy*** nebo ***střetu***, případně krátkého konfliktu, podobně jako by se vyhodnocovala akce postavy. O akcích sítě a o tom, jak daleko při plnění úkolu zajde, včetně ***vyčerpání*** či způsobení si ***Jizev***, rozhoduje hráč, který síť používá, a to i když třeba v příběhu jeho postava nemá možnost akci přímo řídit.

Příklad: *Měša potřebuje přimět Šimona, bohatého obchodníka s kůžemi, aby opustil svůj dům. Rozhodne se vylákat ho prostřednictvím své sítě známostí mezi měšťanstvem. Popíše Průvodci, že nechá vyrobit a doručit falešnou pozvánku na mimořádné nedělní zasedání městské rady, na kterém se má projednávat clo na dovoz kůží do města.*

Průvodce určil, že výroba takového padělku bude pro úředníky **zkouškou** *s* **Ohrožením** *1 – padělek budou vyrábět na úřadě, kde mají k dispozici všechno potřebné vybavení a prostředí dobře znají. Hráčka Měšy hodí kostkami a v rámci hodu přičte 3 za to že „Práce s dokumenty" je v charakteristice sítě. Kostky jí však nepřejí a hrozí neúspěch. Měša se chce*

vyčerpat, *a tak rozhodne, že úředníci si troufnou použít na dokument hlavičkový papír z rychtářovy pracovny, aby mu dodali na věrohodnosti, čímž ovšem zvýší* **Ohrožení** *sítě.*

Lest se tedy zdaří a Šimon v neděli dorazí na radnici. Měša by chtěla, aby tam síť obchodníka zdržela co nejdéle. To už ale nebude tak snadné, Šimon je protřelý a může se stát, že výmluvy prokoukne. Proto se situace vyhodnotí jako **střet** *a síť bude mít tentokrát* **Ohrožení** *2, neboť jde vlastně o pokračování konfliktu. Měša se rozhodne zaplatit z* **Pouta manévr** přesně, *aby zvýšila své šance. Vyhraje-li síť, získá Měša a její družina dost času na prohlížení Šimonova domu. Bude-li chtít Měša později* **Pouto** *obnovit, zaplatí úředníkům za obnovu 2 bodů* **Pouta** *úplatek 12* grošů.

Kdyby snad kostky opět Měše nepřály, museli by se úředníci znovu **vyčerpat**. *Protože by již měli jen 1* **Pouto** *a* **Ohrožení** *je 2, nezbývalo by hráčce, než způsobit jim* **Jizvu** *na* **Poutu**. *Popsala by, že jeden z úředníků Šimona na radnici zamkl a předstíral, že ztratil klíč, získal tím trochu času a konflikt by pokračoval.* **Jizvu** *nazve „Překročené pravomoci" a úředníci budou neochotní tímto způsobem pokračovat (další akce využívající jejich pravomocí budou* náročné*). Bude-li chtít Měša někdy v budoucnu* **Jizvu** *odstranit, nejspíš to bude znamenat, že všechny úředníky pozve za soumraku na opulentní hostinu za pětinásobek* **Platby**, *tedy 5×6 = 30* grošů.

Získávání sítí

Získání kontaktu se sítí vypadá podobně jako pokus o získání pomocníka. Hrdina musí projít fázemi vyhledání, připoutání a určení platby.

Fáze vyhledání může, stejně jako u pomocníků, proběhnout jako *samozřejmá*, setká-li se hrdina s nějakou sítí, která již ve vašem světě operuje. Hrdina může také již existující síť aktivně hledat prostřednictvím svých dovedností. Navíc oproti pomocníkům má také hrdina možnost si síť sám pomocí dovednosti síť vybudovat, pokud zde zatím žádná neoperuje či pokud mu místní sítě nevyhovují. Jako vždy, taková akce musí být s ohledem na okolnosti *možná*, tedy uvěřitelná.

Příklad: *Rytíř Ulrich ze Smolna je udatný bojovník, zároveň je to ale zkušený a protřelý muž. Když byl tedy pozván do Vyšebrodu na slavnost, pozorně sledoval nejen výkony jednotlivých rytířů, ale také kdo komu co našeptává a kdo s kým se přátelí. Brzy zjistil, že na slavnosti operuje síť tvořená z komorných, služek a dvorních dam, komu ale donáší, to netušil. Rozhodl se proto vybudovat si síť vlastní. Ulrich uspěje ve* **zkoušce** *s použitím dovednosti* Působení ve vyšší společnosti *(válečník) a Ulrichův hráč popíše ostatním, jak obešel pár pážat a svobodných rytířů a získal tak cenné spojence.*

Fáze připoutání se v ničem neliší od pomocníků a stejně tak fáze určení ***Platby*** je podobná, rozdíl je toliko v tom, že čím je síť větší, tím vyšší ***Platbu*** požaduje, protože musí živit více lidí.

Střety mezi sítěmi

Dojde-li při hře ke ***střetu*** mezi dvěma sítěmi, vyhodnotí se jako běžný ***střet*** dvou postav. Jedna síť je aktérem, druhá reaguje protiakcí. Spadá-li použitá dovednost do charakteristiky sítě, přičítá si síť hodnotu své charakteristiky v rámci ***hodu***.

Hráč vítězné sítě popisuje, čeho se ve střetu podařilo dosáhnout. Je-li poražená sít ovládaná hrdinou, může se ***vyčerpat*** ze svého ***Pouta***, aby takové následky zmírnila. Protože souboje mezi sítěmi jsou zpravidla jednotlivé události, odehrávající se na pozadí, a v popředí příběhu stojí vždy hrdinové, pravidla nepředpokládají, že by hráči proti Průvodci mezi sítěmi odehrávali složité konflikty, o kterých lze těžko vyprávět zajímavý dobrodružný příběh. Sítě cizích postav tedy nemají hranice ani ***Sudbu***, a pokud jsou ve ***střetu*** poraženy, tak se jednoduše nevyčerpávají.

Pokud byste přeci jen chtěli složitější konflikt mezi dvěma sítěmi odehrát s pomocí pravidel, můžete síti cizích postav přidělit ***Sudbu*** a stanovit její hranice, podobně jako se jednalo o jednotlivou bytost.

Pravidlo: Dovednosti *zvěda*, *válečníka*, *mága* **a** *lupiče* **nazvané** *Působení v duchovenstvu, měšťanstvu, podsvětí* **atd. lze využít dvěma způsoby. Buď hrdina vlastními akcemi s použitím této dovednosti přímo získává informace nebo společenské výhody, nebo s jejich pomocí nalezne či vytvoří, připoutá a začne používat síť kontaktů.**

Sítě kontaktů jsou zvláštním druhem pomocníků. Popisujeme je pomocí charakteristiky, zvláštní schopnosti, *Pouta* a *Platby* (nemají tedy hranice ani *Sudbu*). Z hlediska pravidel jednají jako samostatná postava ovládaná hráčem, v příběhu však vždy vystupují jako jeden celek plnící zadaný úkol.

POUŽÍVÁNÍ DOVEDNOSTÍ

Poutnice Vlkava stěží potlačovala strach. Jako lovkyně dokázala složit vzrostlého kance jediným šípem do srdce, ba dokonce už se svou sudlicí zahnala mantikoru. Ale teď proti ní stála kostra ve zpuchřelé zbroji a v prstech svírala šavli prožranou rzí. Za ní se rýsovaly vypáčené dveře hrobky porostlé hložím a z nich táhl mrazivý chlad. Nebo to tak alespoň Vlkavě připadalo.

Dělej to, co vždycky, uklidňovala se poutnice. Váhu měj nízko, sudlici pevně v obou rukou. Soupeře si drž od těla a na ostrém konci. Kryt, výpad a sek.

Navzdory staženému hrdlu zapracovaly její reflexy bezchybně. Zubatá šavle třeskla o ratiště a vzápětí čepel sudlice zasvištěla vzduchem. Ozvalo se odporné křupnutí a kostlivcova lebka se skutálela z ramen.

Jen ze zvyku se Vlkava o krok stáhla. To jí zachránilo život. Bezhlavý kostlivec se zakymácel, ale vzápětí nabral rovnováhu a znovu se ohnal po poutnici. Vlkava zaklela, když jí hrot šavle rozťal prošívanici a zakousl se do masa.

Jak už jsme si vysvětlili, z hlediska pravidel je každé povolání vlastně jen sadou dovedností. V této kapitole si povíme, jak jednotlivé dovednosti využívat při hře a čím se od sebe navzájem liší. Jejím přečtení byste měli získat jasnou představu, co v Dračím doupěti použití té či oné dovednosti znamená pro příběh vašeho hrdiny a jak se to projeví z hlediska pravidel. Nemusíte ovšem přečíst tuto kapitolu naráz, hned teď. Můžete si projít její úvod a ty části, které vás svými nadpisy zaujmou, nebo očekáváte, že se kolem nich bude točit vaše první hraní. K dalším částem se můžete vrátit, až na ně při hře narazíte, nebo nebude-li vám jasné, jaký je rozdíl mezi vyjednáváním a ovlivňováním či jak řešit podle pravidel krocení divokého koně. Pokud jste nedočkaví a touží se už dozvědět, jak fungují v Dračím doupěti kouzla a nejrůznější pasti, můžete také přelistovat na další kapitolu a k této se vrátit později.

O dovednostech obecně

Než se pustíme do jednotlivých dovedností, věnujeme pár odstavců obecným zásadám. Při hraní her na hrdiny si hráči navzájem popisují úmysly a akce svých postav a vytváří společnou představu o příběhu. To je velmi důležité, aby se u herního stolu předešlo neshodám. Následující zásady se nemusíte učit zpaměti, protože vám samy po čase přejdou do krve, je ale dobré o nich vědět.

Pokaždé, když při hraní chcete, aby vaše postava provedla nějakou akci ujasněte si dvě věci – čeho chcete dosáhnout a zda pro to splňujete podmínky. Podmínky pro provedení akce jsou:

- Vaše postava **ovládá potřebnou dovednost**,
- **podoba** akce musí dávat smysl v příběhu,
- cíl akce je v **dosahu**,
- postava musí **zaplatit cenu**, pokud je stanovena.

Po splnění těchto podmínek hráč může popsat svůj záměr. Při tom jsou určující:

- **důsledek** úspěšné akce **v příběhu**,
- **rozsah** akce,
- **délka** jejího **trvání**,
- **cílová vlastnost**, na kterou akce působí
- a **následky akce** vyjádřené pomocí pravidel, je-li to třeba.

Ovládání dovednosti

Jak už víme, obecné dovednosti ovládají všechny postavy. Každé pokročilé povolání se však naučí také několik vyhrazených dovedností, které vyžadují zvláštní výcvik či nadpřirozené nadání, například: *Vzdušná akrobacie* (*lupič*), *Magie mysli* (*mág*) nebo *Ovlivňování nemrtvých a běsů* (*vědmák*). Pro hrdiny nemající odpovídající pokročilé povolání a bytosti, které nemají danou vyhrazenou dovednost v charakteristice, jsou akce pod ně spadající *nemožné*.

Podoba akce v příběhu

Použití každé dovednosti postavy v příběhu má nějakou **podobu**. Pokud stopař bojuje tváří v tvář s medvědem, ohání se u toho mečem či sekerou. Líčí-li však v lese past na velké zvíře, musí připravit na vhodné místo silná železa, vykopat hlubokou jámu nebo ukrýt pod listí či zavěsit na strom objemnou síť. Snaží-li se pouliční umělec přitáhnout pozornost publika, žongluje u toho s jablky, předvádí stojky a hvězdy nebo zpívá kramářskou píseň. A většina čar a kouzel je doprovázena zaříkadly, zaklínadly a nejrůznějšími rituály probouzejícími čarovné síly.

Čím více budete popisy akcí do své hry zahrnovat, tím lépe se vám bude Dračí doupě hrát a

hraní pro vás bude zajímavější. Určitě je větší zábava vyprávět si, jak jednou barbar Hrun vyběhl obřímu štírovi na záda a zarazil svůj meč do slabého místa jeho chitinového pancíře a podruhé v hostinci narazil chvástajícímu se chasníkovi na hlavu prázdný sud od vína, nežli slyšet spoluhráče, že „proti štírovi použil dovednost boj proti netvorům" a „chasníka vyřadil s pomocí běžného boje". Nejde ale jen o květnatost řeči. Používání popisů vám pomůže u stolu udržovat společnou představu o tom, co se v příběhu odehrává a také vám to v případě nejasností pomůže najít tu správnou dovednost či povolání, které potřebujete přičíst v rámci ***hodu***, abyste se dozvěděli, co se bude dít dál.

Zároveň vám popisy také pomůžou lépe porozumět tomu, proč a jakým způsobem na vás reaguje prostředí. Pouhý pohled do seznamu dovedností *bojovníka* vám nemusí napovědět, že není úplně dobrý nápad používat uprostřed bílého dne dovednost *Sebedůvěra*, abyste získali informace od člena městské hlídky. Pokud ale budete dbát na to, aby u herního stolu zaznívalo i provedení použité dovednosti, a popíšete, jak váš hrdina uniformovaného panáka chytl pod krkem a z plných plic mu křičel hrozby do tváře, nepřekvapí vás tolik, že po něm okolní měšťané začnou házet rajčata a zeleninu, anebo jej naopak budou povzbuzovat – podle toho, zda městská hlídka je či není mezi lidmi oblíbená.

Nenechte se při pohledu do svého deníku zlákat vysokými čísly. Podoba akce v příběhu je v Dračím doupěti důležitou součástí hry, mnohem důležitější než úroveň povolání, kterou ke své akci přičítáte. Může se stát, že vaše postava potřebuje získat klíče od žaláře a přitom je všeobecně známo, že žalářník je nepozorný ochmelka, ale zároveň zdatný rváč. V takové situaci je možná lepší využít dovednosti *kejklíře* a žalářníka opít a potichu okrást, než jej zkoušet oloupit a riskovat, že rvačka s ním vyvolá nežádoucí pozornost, přestože je vaše úroveň *bojovníka* vyšší.

Cíl v dosahu

Už víte, že v Dračím doupěti neměříme dosah na metry. U většiny dovedností dokážete dosah odhadnout sami – zatímco při vyjednávání o podmínkách vstupu do hlídaného hradu na sebe hrdinové a stráže na věži mohou nahlas pokřikovat a mohou tak stát desítky kroků od sebe, předání delikátního tajemství šeptem nejspíše bude vyžadovat bezprostřední blízkost. Na odhad počtu nepřátelských vojáků táhnoucích přes hranice stačí pozorovat jejich tábor ze vzdáleného vyvýšeného místa, avšak pro zjištění jejich vybavení je nutné dostat se mnohem blíž k táboru. A je zřejmé, že valounem o velikosti dlaně dohodíte dál, než balvanem o velikosti lidské hlavy.

Některé dovednosti, zejména magické, však mají dosahy neobvyklé, či nějakým způsobem omezené. Například *čarodějové* potřebují cíl svého kouzla vidět, zatímco *druidové* s ním potřebují být spojeni skrze prostředí kolem nich. U takových dovedností uvedeme dosah vždy v jejich popisu.

Cena

Pro většinu dovedností bez použití zvláštních schopností platí, že nejsou-li *náročné*, jejich provádění postavu nic nestojí. Proto u popisu většiny dovedností cenu nenajdete. Výjimkou z tohoto pravidla jsou některé magie či výroba, při které se spotřebovávají ***Suroviny***. V takovém případě ceny jejich použití najdete u popisu příslušné dovednosti v této kapitole. Při nakupování či smlouvání zase postava utrácí ***Peníze*** a odpovídající cenu můžete vyhledat v ceníku na straně 149.

Jakmile začnete své dovednosti kombinovat se zvláštními schopnostmi, součástí ceny se také stává takzvaná **aktivace** zvláštní schopnosti. Chcete-li použít zvláštní schopnost, která má u sebe tuto ***aktivaci*** uvedenou, musíte ji nejprve zaplatit.

Důsledek akce v příběhu

Úspěšné završení akce má svůj **důsledek v příběhu**. Platí pro něj tatáž samá poučení, jako pro podobu akce samotné. Nebojte se ověnčit důsledky svých akcí barvitým popisem – pomůže to vaší společné představě o tom, co se ve hře odehrává, usnadní vám to určit, jak na vás má okolí reagovat, a učiní to hru zajímavější a zábavnější. Když se vám podaří zastrašit vůdce vlčí smečky pochodní, vyprávějte, jak nejprve vrčel a neochotně před vámi ustupoval, až nakonec se s vytím vrhl zpět do zasněženého lesa, zatímco ostatní vlci se za ním váhavě ohlížejí. Zraníte-li úspěšně nepřátelského šermíře na čele, popište, jak mu krev stéká do očí a on si ji vztekle utírá levačkou, takže si sám chvílemi brání ve výhledu. Vychutnejte si dílčí vítězství v hádce s podvodným čarodějem, jemuž jste vytáhli z rukávu ukryté váčky s práškem vytvářejícím barevný dým, a nechte jej vykřikovat nadávky a ostudně se po vaší kořisti sápat, zatímco vy ji držíte daleko z jeho dosahu.

Rozsah akce a její trvání

Připomeňme si zde, že běžné akce dokážou ovlivnit právě jeden cíl – předmět, postavu či místo. Pokud chce postava cíleně ovlivnit více cílů (například kružným sekem srazit více vojáků, oslovit všechny lidi na návsi, seslat řetězový blesk), může k tomu využít ***manévr*** *rozsáhle*, který už znáte ze strany 116, anebo musí využít prostředí, aby mohl zahrát *plošnou* akci popsanou na straně 124 (například nasměrovat vůz do hloučku vojáků), ze které však nemůže žádný z cílů nijak vyjmout.

V popisu některých dovedností se dozvíte, za jakých podmínek tato dovednost působí *plošně*, i když jí prostředí nijak nepomáhá (například umělec, kterého publikum pozorně sleduje, může přednést svou báseň jako *plošnou* akci).

Stejně tak tomu je s trváním akce, opět si připomeňme, že návod na vyhodnocování akcí, které trvají déle, byl uveden na straně 125.

Cílová vlastnost

Jak už víte, **cílová vlastnost** akce určuje, jakým ***Zdrojem*** se bude cíl akce vyčerpávat. Pro nemagické dovednosti za běžných okolností platí jednoduché pravidlo – vlastnost, pod kterou nemagická dovednost spadá, a cílová vlastnost jsou totožné. Tělesná akce tedy zpravidla působí na ***Tělo***, duševní na ***Duši***, atd. Není proto třeba cílovou vlastnost výslovně zmiňovat. Čas od času ale mohou nastat situace, kdy hráč schválně popíše použití nemagické dovednosti neobvyklým způsobem, aby mohl působit na jiný ***Zdroj***, než pod který spadá.

> ***Příklad:*** *Dokud král zlodějů Chotěj využívá dovednost* Pohyblivost *(*kejklíř*) k tomu, aby uhýbal před vrženými noži, skákal nepřátelům z výšky na záda nebo soutěžil v běhu, musí se jeho protivníci vyčerpávat* **Tělem**. *Jestliže však chce proniknout na tajnou schůzku mistrů cechu mordýřského a za zády ostražité hlídky přeskakuje z jedné střechy na druhou, rozhodující bude, zda dopadne tiše, a jeho akce tak působí na strážcovu* **Duši**. *Podaří-li se mu poté proniknout až na místo a uprostřed porady bude chtít skočit na lustr a elegantním saltem pokračovat doprostřed poradního stolu, aby na přítomné udělal dojem a oni byli ochotnější přijmout ho za člena cechu, půjde o akci působící na* **Vliv**. *Hráč Chotěje pro jistotu v těchto situacích krom popisu akce zmíní spoluhráčům i to, že cílí na odlišnou vlastnost než obvykle.*

U magických dovedností či u nástrah je situace o něco složitější – cílová vlastnost je většinou odlišná než ta, které je potřeba k seslání kouzla či vyrobení nástrahy, a proto je v pravidlech na následujících stránkách najdete výslovně uvedené. I zde platí, že pokud by hráč chtěl působit na jinou než obvyklou cílovou vlastnost, měl by podle toho upravit svůj popis a ostatním hráčům to výslovně zmínit.

> ***Příklad:*** Magie dřeva *(*druid*) je dovednost spadající pod* **Duši**, *za běžných okolností ale její kouzla cílí na* **Tělo**. *Druid tak může zpomalovat pohyb nepřátel tím, že jim omotá kotníky trávou, chytat je větvemi či jim podrážet nohy kořeny. Když pašerák Ostoj využije* Magii dřeva *k tomu, aby nechal zarůst své stopy, jeho nepřátelé se budou muset vyčerpávat* **Duší**, *nechtějí-li jeho stopu úplně ztratit.*

Následky podle pravidel

Následky podle pravidel už znáte z kapitoly Základní pravidla ze strany 102. Mějte na paměti, že ne všechny dovednosti jsou schopné za každých okolností vyvolat všechny možné následky. Například používá-li se *kejklířova* dovednost *Pohyblivost* v boji, zpravidla se jedná o různé úhyby a úskoky. Dovednost tedy pomáhá (snižuje ***Ohrožení*** nebo uděluje ***Výhodu***) tomu, kdo uhýbá, ale jen za výjimečných okolností dokáže protivníkovi nějak krátkodobě uškodit (zvýšit ***Ohrožení***) a jen těžko dokážete vymyslet situaci, kdy by mu dokázala trvale ublížit (udělit ***Jizvu***). V popisech jednotlivých situací na následujících stranách najdete vymezení toho, co která dovednost při svém typickém použití dokáže.

Může se stát, že při hře se výjimečně dostanete do situace, kdy vám bude dávat smysl i jiný následek než uvedený v těchto pravidlech. Pokud je to uvěřitelné a nevyvolá to spor s vašimi spoluhráči, je v pořádku v takovém případě odehrát akci a její následek tak, jak to cítíte. Nedělejte to ovšem pravidelně a už vůbec se nesnažte ohýbat záměrně situaci v příběhu tak, abyste si obcházení pravidel vynutili. Zkazili byste si tím zábavu.

Důležité rozdíly

Než přejdeme od obecného povídání ke konkrétním dovednostem a situacím ve hře, předkládáme vám ještě přehledné shrnutí důležitých rozdílů, které vám pomůže vybrat správnou dovednost v někte-

rých typických situacích a lépe se orientovat v dalším textu.

Lidé, zvířata a nadpřirozené bytosti

Lidmi se v popisu dovedností a zvláštních schopností rozumějí nejen lidé, ale také další rasy lidem podobné – od skřítků až po obry. Stejný význam má i označení *lidský*. **Zvířetem** se míní běžná zvířata, která známe i z našeho světa. Kromě savců sem spadají též plazi, ptáci, ryby, hmyz a červi, případně velmi rozšířená fantastická zvířata, nikoliv však už jejich inteligentní varianty nebo dokonce nestvůry. **Nadpřirozenými bytostmi** jsou veškerá stvoření nepřirozeného původu. Nadpřirozené bytosti se dále dělí na **netvory**, kteří jsou sice neobvyklí, ale stále patří mezi bytosti tohoto světa, a **neživé** (**nemrtvé**, **oživené** a **běsy**), kteří mají z tohoto světa pouze svou fyzickou schránku a někdy ani to ne. Více o těchto bytostech se dozvíte v Bestiáři na straně 286.

V popisech dovedností najdete mnoho činností vymezených pomocí toho, na jaký druh tvorů daná dovednost působí, například „využívání slabin *netvorů*“ nebo „přilákání *rozumných* nadpřirozených bytostí“ nebo „ošetřování *zvířat*“. Tato vymezení dávají základní představu o tom, k čemu daná dovednost slouží. V oddílu Na bojišti si podrobně vysvětlíme, za jakých okolností můžete dovednost použít i proti jinému druhu cíle, u ostatních dovedností tento princip použijte obdobně a bude platit i u dalších dělení, se kterými se ve hře setkáte.

Rozumné a primitivní bytosti

Rozumné bytosti jsou takové, které dokážou s pomocí rozumu uvažovat, rozhodovat se a také komunikovat. **Primitivní** se oproti tomu řídí pudy a instinkty. Neznamená to, že jsou zcela hloupé – i vlci dokážou lovit ve smečce a spolupracovat.

Mezi nemagickými tvory jsou tedy *rozumnými* bytostmi *lidé* a *primitivními* bytostmi jsou *zvířata*. U nadpřirozených bytostí ale takhle jednoduché dělení není. Například umrlci, byť mají lidská těla, jsou většinou hnáni jen touhou po mase a krvi, a proto bychom je považovali za *primitivní nemrtvé*. Oproti tomu obří pavouci jsou navzdory své zvířecí podobě celkem inteligentní tvorové, a proto je řadíme mezi *rozumné netvory*. Některé dovednosti se dají použít jen proti *rozumným* či jen proti *primitivním* bytostem, důležité je to zejména u vyjednávání.

Město nebo divočina

Městem se v popisu dovedností a zvláštních schopností rozumí jakákoliv civilizovaná obydlí, tedy nejen uličky uvnitř hradeb, ale i venkov, trpasličí sluje nebo sídla lesních elfů v korunách stromů. **Divočinou** se rozumí jakákoliv volná krajina mimo lidská sídla, tedy nejen hvozdy a skály, ale i pole a louky, řeky a jezera, step či dokonce pustina.

Někdy se může stát, že postava má možnost uplatnit jak dovednosti z *divočiny*, tak z *města*. Například potřebuje-li se hrdina ukrýt v palácových zahradách, může využít *Orientaci ve městě* (*kejklíř*) a ukrýt se ve stínu zahradního domku, nebo *Orientaci v divočině* (*lovec*) a využít úkrytu v hustém křoví. Jako vždy v Dračím doupěti, i v tomto případě dbejte na to, aby si použitá dovednost a podoba prováděné akce v příběhu odpovídaly.

Na bojišti

Když selžou všechny pokusy o řešení situace po dobrém, nastává většinou čas **boje**. Může jít o hospodskou rvačku, přepadení skupinou lapků, šarvátku při průzkumu hluboko v týlu nepřítele nebo snahu skolit baziliška či vyčistit starý hřbitov od nebezpečných umrlců.

Běžný boj, střelba a vrh

Boj zblízka zahrnuje boj s ostrými, tupými i bodnými zbraněmi na blízko a různé formy zápasu či rvačky. **Střelba** používá zbraně, které se drží v rukou a střílí projektily na dálku, jako jsou luky a kuše. **Vrh** pak zahrnuje vrhání předmětů, například oštěpy, kamení nebo nože, ať už rukou nebo s pomocí praku. Pokud hovoříme o **běžném boji**, myslíme tím většinou pěší boj proti *lidem* a *zvířatům*. Občas je možné využít běžné bojové dovednosti i v jiných situacích, pokud jsou vám okolnosti v příběhu nakloněny, což si vysvětlíme dále.

Cílovou vlastností běžného boje je ***Tělo*** protivníka. Vhodně zvolená akce ale může cílit i na jiný ***Zdroj***, například sražení helmy do tváře může zakrýt protivníkovi výhled, ztížit orientaci, a tedy jde o útok na ***Duši***.

Krom samotného boje s protivníkem se také pod běžné bojové dovednosti započítává zručnost s příslušnými zbraněmi a schopnost je ovládat. Patří sem tedy i střelba či vrh na terč, prorážení dveří a barikád s pomocí zbraní či nejrůznější triky se zbraněmi jako sestřelení jablka z hlavy pomocníka, vyhazování a chytání zbraní nebo nabodávání věnců na kopí při slavnostech.

Zastaví kletba či slovo ránu mečem?

Při rozhodování, zda je akce spadající pod ***Vliv*** nebo ***Duši*** platnou protiakcí proti tělesné akci, se řiďte situací v příběhu. Při tom se můžete odrazit od těchto dvou příkladů, které určují krajní situace:

» V boji tváří v tvář už slova letící meč nezastaví, ať se jedná o vyjednávání nebo kletbu (krom opravdu silných výkřiků jako „vzdávám se“ nebo „tady je ten glejt“), pokus útočníka proklít tedy obvykle nebude přípustnou protiakcí.

» Pokud je útočníkova akce déle trvající („doběhnu k němu přes náměstí a rozbiju mu ciferník“), kletba seslaná skrze zprostředkovaný dotyk mu může rozklepat nohy tak silně, že jej bez problémů zastaví. Stejně tak to dokáže i delší proslov, který ochladí jeho horkou hlavu.

V situacích, ve kterých hranici není možné jednoznačně můžete takovou akci označit za *náročnou*.

Kryt či úhyb

Pokud se při boji snažíte zastavit nepřátelské údery vlastní zbraní, odrážíte jeho dotírání stranou nebo se kryjete štítem proti střelbě, účinkům kouzla či zběsilým úderům protivníkovy ruční zbraně, používáte *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) či odpovídající dovednost pokročilého povolání.

Jestliže se snažíte ranám spíše uhnout, uskočit stranou, kličkovat mezi dopadajícími šípy, provádíte zběsilé kotrmelce či prudce přeskakujete mezi místy, kde na vás soupeř nemůže, pak se jedná o využití *Pohyblivosti* (*kejklíř*).

Pokud svou obrannou akcí nechcete dosáhnout jiného důsledku než odražení rány či vykrytí střely, akce nebude mít žádný následek v řeči pravidel. Nezapomínejte ale, že vaše protiakce mohou jít dále – můžete nejen odrazit ránu, ale i uskočit do lepší pozice, vyhnout se úderu a přezbrojit či poskytnout krytem spolubojovníkovi dostatečný čas, aby se vzpamatoval po zásahu. V takových případech je následkem obranné akce snížení ***Ohrožení*** nebo získání ***Výhody***.

Běžný a jízdní boj, vrh či střelba

Zatímco běžné bojové dovednosti vyjadřují, jak dobře ovládá postava svou zbraň, dovednosti označené jako **jízdní** (*válečník*, *zvěd*) vyjadřují, že je důležité, jak jezdec dokáže v boji využívat rychlosti, síly a dalších předností koně či jiného jízdního zvířete. Umí tudíž se sedla či z kozlíku rozdávat údery, krýt se za tělem koně nebo postranicí vozu, vést úder dřevcem, aby protivníka srazil ze sedla či rozrazil nepřátelskou formaci, vytlačit soupeře z cesty nebo v plné rychlosti projet kolem nepřátel, zasypat je střelami a okamžitě zas uniknout do bezpečí.

Příklady: Vrrčí jezdec Haken je v soutězce přepaden bojovníky divokého krollího kmene. V úvodu konfliktu se snaží hlavně využít rychlosti svého vrrka k rychlým letmým úderům svou sekerou, případně nechává vrrka samotného hryzat neodbytné krolly a porážet je svými tlapami na zem. V těchto akcích si bude přičítat k hodu svou úroveň válečníka *a dovednost* Jízdní boj zblízka. *Později v konfliktu se podaří krollům Hakena obklopit a sevřít mezi sebou tak, že ač sedí v sedle, může se už spolehnout pouze na svůj um se sekerou – to, že sedí v sedle, už mu ani nepomáhá, ani nekomplikuje jeho situaci. V takovém případě si začne přičítat úroveň* bojovníka *a dovednost* Běžný boj zblízka.

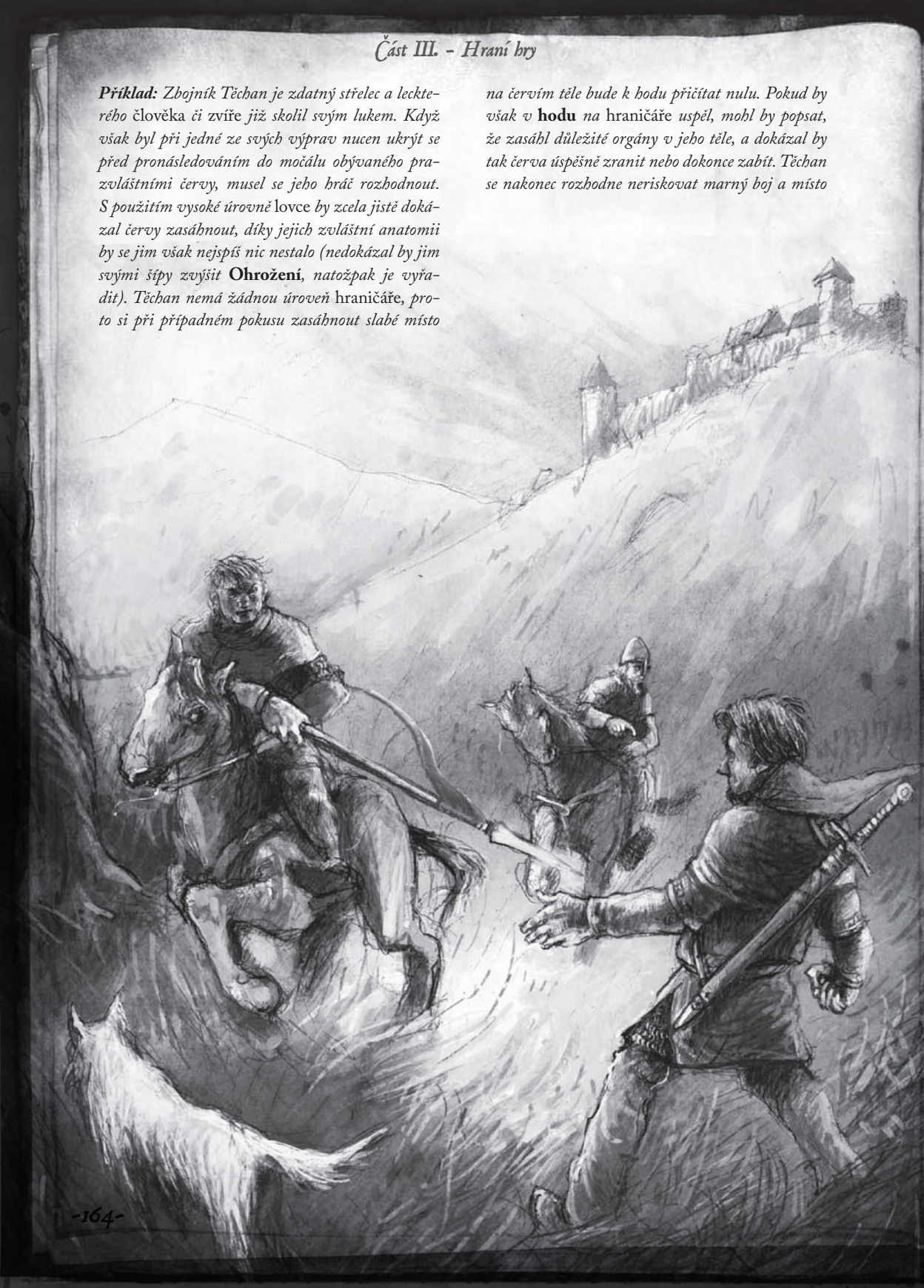
Krom toho je možné bojové dovednosti označené jako „Jízdní“ používat v bojových situacích k ovládnutí koně jezdcem, o čemž si povíme později.

Boj s nadpřirozenými bytostmi

Některá pokročilá povolání mají ve svém repertoáru dovednosti zahrnující **boj**, **střelbu** či **vrh proti netvorům**, **nemrtvým**, **oživeným** či **běsům** (*hraničář*, *vědmák*). Je to z toho důvodu, že tito tvorové jsou zvláštní i ve vašem světě a úspěšný boj s nimi zahrnuje jistou zkušenost, um či znalosti navíc. Znehybnit upíra či zabít vlkodlaka zkrátka není jen tak a i když se toho mezi lidmi hodně napovídá o česneku či vlčím moru, je potřeba mít ty správné zkušenosti či znalosti k tomu, aby hrdina využil skutečných slabin nepřítele ve svůj prospěch. Proto si k hodům na útok proti takovémuto nepříteli počítejte úroveň příslušného pokročilého povolání.

Zároveň ale platí, že při boji s *netvory*, *nemrtvými*, *oživenými* a *běsy* mohou nastat situace, kdy hráč zahlásí akci, ve které se neprojeví nepřirozená povaha cíle. V takových situacích si postava může počítat vhodnou dovednost základního povolání. Většinou se to týká akcí obranného charakteru, různých úhybů a krytů. Pokud je ale situace v příběhu příznivá, je možné v některých situacích využít i běžné bojové dovednosti a zvýšit tak protivníkovi ***Ohrožení***.

Příklad: *Zbojník Těchan je zdatný střelec a lecktérého* člověka *či* zvíře *již skolil svým lukem. Když však byl při jedné ze svých výprav nucen ukrýt se před pronásledováním do močálu obývaného prazvláštními červy, musel se jeho hráč rozhodnout. S použitím vysoké úrovně* lovce *by zcela jistě dokázal červy zasáhnout, díky jejich zvláštní anatomii by se jim však nejspíš nic nestalo (nedokázal by jim svými šípy zvýšit* **Ohrožení**, *natožpak je vyřadit). Těchan nemá žádnou úroveň* hraničáře, *proto si při případném pokusu zasáhnout slabé místo na červím těle bude k hodu přičítat nulu. Pokud by však v* **hodu** *na* hraničáře *uspěl, mohl by popsat, že zasáhl důležité orgány v jeho těle, a dokázal by tak červa úspěšně zranit nebo dokonce zabít. Těchan se nakonec rozhodne neriskovat marný boj a místo*



toho chce vyšplhat do korun stromů. V takovém případě si bude moci počítat kejklířskou *dovednost* Pohyblivost, *i když na něj* netvor *zaútočí, protože pro rychlé šplhání na strom žádné zvláštní zkušenosti či znalosti* netvorů *nepotřebuje.*

Jiný příklad: *Barbar Hrun se rozeběhne a chce prudkým nárazem shodit umrlce ze srázu. Umrlci se pádem ze srázu zhorší situace, shození umrlce nevyžaduje žádné zvláštní znalosti a je srovnatelné s povalením člověka nebo špalku. Hrun si tedy může počítat povolání* bojovníka *a úspěšná akce zvýší umrlci* **Ohrožení**. *Kdyby zkusil Hrun to samé udělat s nehmotným duchem, kamenným chrličem přirostlým ke stěně, obřím osminohým pavoukem nebo nadpřirozeně rychlým upírem, který navíc umí létat, musí už vědět, jak na takovou podivnou bytost vést úder, aby to zabralo. Při* **hodu** *by si tedy přičetl povolání* vědmáka, *případně* hraničáře.

Pravidla nestanovují žádnou pevnou hranici pro rozhodnutí, kdy jde ještě o *Běžný boj zblízka*, *Běžnou střelbu* či *Běžný vrh* a kdy už jde o *Boj proti netvorům* či *neživým,* protože hráči nejlépe vědí, co platí na bytosti v jejich světě. Přesto doporučujeme se řídit následujícími vodítky:

» Akce vedoucí k vyřazení bytosti nebo udělení ***Jizvy*** zpravidla vyžadují zvláštní znalost či zkušenost a spadají tedy pod dovednosti označené *Boj proti* příslušnému druhu nadpřirozených bytostí.

» Čím více je bytost nadpřirozená, tím více je potřeba zvláštních znalostí a výcviku na to, aby postava dosáhla svého.

» Zcela nadpřirozené bytosti (viz například zmíněný příklad s duchem) už nemají s *lidmi* či *zvířaty* vůbec nic společného a v jejich případě už je možné protivníka ovlivnit pouze s použitím příslušné dovednosti pokrývající boj proti nim.

Taktika v boji

Už víme, že rychlé přesuny po bojišti a úhyby spadají pod *Pohyblivost* (*kejklíř*) a pokud se snažíte protivníka někam zatlačit či dostat silou, jde o některou z bojových dovedností. Pokud však postava promyšleně volí pozici či provádí přesuny či tak, aby nepřítel zíral do slunce, nebo byl třeba nucen na ni útočit do kopce, jde o použití duševní dovednosti *Bojovnické znalosti* (*bojovník*). A obdobně jako v případě boje samotného, jde-li o znalosti chování nadpřirozených postav (např. hrdina při boji rozhazuje hrsti soli, aby znemožnil vodníkovi vrátit se do jezera), půjde o znalosti příslušného pokročilého povolání. Využívání znalostí v boji může mít zejména tu výhodu, že cílí na ***Duši*** protivníka. Nepřátelé s nízkou hranicí ***Duše*** se tak nemohou proti taktice ***vyčerpat***.

Sekáč, nebo hlava studovaná

Každý si dovede představit, že *vědmáci* s vysokou úrovní *bojovníka* v boji s neživými využívají zkušeností získaných při boji s živými. Naučí se zbraní máchat dostatečně rychle a přesně, aby překonali i nezvyklé soupeře, zvyknou si na jejich odlišné pohyby a zjistí, které chvaty a finty na ně platí. Ne všichni *vědmáci* jsou ale zdatní v boji proti lidem – někteří z nich nejsou obratní šermíři ani ostřílení rváči.

Vědmáci s vysokou úrovní *mastičkáře* znají nejen lidská, ale i nelidská těla. Vědí, co na ně dokáže zapůsobit a kde mají svá slabá místa. Vzpomeňte si na Geralta z Rivie, který dokázal proměnit strigu zpět v mladou dívku, protože věděl, že prokleté tělo se nesmí s třetím kokrháním dostat zpět do sarkofágu, nebo na doktora van Helsinga, který dokázal využít znalosti, že je to květ česneku, nikoliv jeho stroužky, co ve skutečnosti oslabuje upíry.

Hráč takového *vědmáka* tedy nebude boj s neživými popisovat jako potyčku plnou ran a krve. Ostatním hráčům spíše vysvětlí, jakým způsobem tělo nemrtvého dokázal oslabit, zpomalit či naopak sám sebe ochránit, aby nakonec stačilo zasadit jeden jediný rozhodující úder. Nebo jak využil paprsků slunce či proudu čisté vody, které vykonaly nepříjemnou práci za něj.

Pod povrchem věcí

Dovednosti, které zahrnují **znalost**, umožňují postavě, aby získala svou akcí informace, které nejsou na první pohled patrné.

Příklad: *Když se družina potká na cestách s osamělým jezdcem v plné zbroji, jehož štít zdobí výrazný erb, všichni si mohou na první pohled domyslet, že se jedná o rytíře. Ulrich ze Smolna však může využít*

dovednosti Válečnické znalosti *a rozpoznat tak, že erb patří rodu, který je u krále v nemilosti.*

I při používání znalostí mějte na paměti, že každá dovednost má v příběhu nějakou podobu. Na ní pak závisí, zda bude její použití v dané situaci *samozřejmé*, *možné*, *náročné* či *nemožné* a jaké bude mít její použití důsledky pro další děj.

Příklad: *Ulrich odhalil erb pouhým pohledem a krátkým zamyšlením. To ale nestačí k tomu, aby dokázal rozpoznat, zda se opravdu jedná o rytíře, nebo o kmána, který zbroj a štít někde ukradl. Chce-li pomocí svých znalostí zjistit více, musí se dát s rytířem do rozhovoru nebo sledovat jeho chování v situaci, ve které by se pouhý zlodějíček prozradil, například až se setká s jiným urozeným pánem.*

Odhadování

Mnoho dovedností zahrnuje kromě znalostí ještě možnost **odhadnout** jinou postavu, vybavení či povahu kouzla. U takto pojatých dovedností platí, že kromě skutečností vyplývajících z příběhu umožní hráči odhalit také některé informace z pravidel. U obecných odhadů platí, že odpovídající dovednosti základních povolání dokážou zjistit skutečné informace o běžných tvorech či předmětech, ale u neobvyklých bytostí a vybavení dají odpovědi založené na tom, co se traduje mezi prostým lidem. Pokročilá povolání oproti tomu umějí odhadnout přesně i neobvyklé bytosti či předměty. V popisech dovedností u jednotlivých povolání máte vždy uvedeno, jaké informace z pravidel dokáže které povolání určit.

Odhad tvorů

Příslušnými dovednostmi lze u postav odhadovat vlastnosti – tedy hranice bytosti či zdatnosti hrdiny, a dovednosti – tedy výši a obsah charakteristiky bytosti nebo povolání hrdiny. Některé zvláštní schopnosti umožňují kromě těchto informací zjistit navíc i zvláštní schopnosti a přirozené zbraně, zbroje a nástrahy odhadovaných tvorů. A samozřejmě při odhadu, stejně jako při znalostech, záleží na tom, jakým způsobem či při jaké příležitosti postavu odhadujete. Například pokud jste nikdy neviděli hradního pána šermovat či jen držet meč, jen těžko pouhým pozorováním toho jak lenoší v zahradách, zjistíte, zda má *nadání* na boj s touto zbraní.

Odhad vybavení

Postavy dokážou použitím příslušné dovednosti odhadnout kvalitu nástroje či ochranného předmětu, jeho cenu, ***manévr*** či slevu, jakou poskytuje, a ostatní vlastnosti má dle pravidel (například *bojovník* dokáže u nalezeného zdobeného tesáku určit, že je *kvalitní*, dává jednou za kolo možnost zdarma seknout *přesně* a bylo by možné jej prodat za 30 *grošů*).

Odhad kouzel a nástrah

U kouzel a nástrah platí, že pokud má postava dovednost umožňující vyrábět nástrahy či sesílat kouzlo daného druhu, potom s použitím této dovednosti dokáže o odhadovaném předmětu či kouzlu zjistit vše, co se týká jeho popisu v pravidlech. Například s pomocí *Mastí a běžných jedů* (*mastičkář*) dokáže určit, na jaké zranění se hodí nalezená *mast* a kolik má v sobě uložených ***Surovin.*** Obdobně *čaroděj* dokáže s pomocí *Magie ohně* rozpoznat účel a vlastnosti pozorovaného ohnivého kouzla.

Nemá-li postava potřebnou vyhrazenou dovednost, dokáže s použitím vhodné dovednosti základního povolání alespoň určit, o jaký druh vybavení či kouzla se jedná. Například s použitím *Mastí a běžných jedů* (*mastičkář*) dokáže určit, že nalezená lahvička obsahuje nějakou *omamnou látku*, ale bez použití dovednosti *Omamné látky* (*šaman*) už nedokáže určit, co má tato látka způsobit či zda je v ní uložen nějaký ***manévr***.

U jednacího stolu

Drtivá většina tvorů ve světě Dračího doupěte dává přednost **jednání** před tasením mečů či vysunutím drápů. Výhružné vrčení či lísání se, urážlivá gesta nebo svůdné pohledy, vznešené proslovy nebo neartikulovaný řev, to vše jen pro všechny účastníky bezpečnější než otevřené násilí. Dokonce i *primitivní* stvoření řídící se jen zvířecími pudy se dokážou dorozumět se svým okolím. Lze na ně působit tónem hlasu, postavením těla či důraznými gesty a ona sama umí i beze slov nepřítele zastrašit či nalákat do pasti, ale také mu nabídnout podřízenost či příměří. Jistě, leckdy jednání skončí neúspěchem - jedna ze stran nejedná zcela na rovinu, příliš využívá své moci nebo se chová povýšeně, a tak k potyčce dojde. Málokdy však půjde o boj na život a na smrt. Rvačka či bitka skončí ústupem či přemožením jedné ze stran, po němž zpravidla opět dojde na gesta či slova. Podle prostředků, které jednající postava

využívá, si jednání můžeme rozdělit na dvě velké skupiny.

Vyjednávání

Nejpřímějším způsobem jednání je **vyjednávání**. Postava se snaží přesvědčit protistranu pomocí slov samotných. V příběhu se to projeví argumentací, zdůvodňováním a vysvětlováním. Neznamená to, že vyjednavač vždy a za každých okolností mluví jen pravdu – argumenty mohou být vymyšlené, mluvka s mrštným jazykem dokáže vést rozhovor tak, aby se protistrana nedostala ke slovu. Stejně tak můžete soupeře dostat tam, kde ho potřebujete mít, chytáte-li ho za slovíčko a obracíte jeho vlastní tvrzení proti němu či do nich podsouváte jiný význam.

Bez použití magie je možné vyjednávat toliko s *rozumnými* tvory a nutným předpokladem je, že obě strany rozhovoru ovládají stejný jazyk. Dokud jde o vyjednávání s běžnými *lidmi* nebo se alespoň týká záležitostí běžných *lidí*, použijte *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*). S nadpřirozenými bytostmi je ovšem čas od času třeba probírat i jejich vlastní nelidské cíle, vztahy a prapodivný pohled na svět. Také je nutné v rozhovoru s nimi dávat pozor, neboť jejich slova mohou nést jiný význam, než je obvyklé. Tehdy se uplatní *Vyjednávání s nadpřirozenem* (*zaříkávač*), jež se vztahuje na všechny *rozumné* magické bytosti. Dělící hranice mezi těmito povoláními určete obdobně, jako je už umíte určovat z oddílu Na bojišti, pokud jde o boj proti různým druhům protivníků.

Ovlivňování

Druhou možností, jak zapůsobit na určitého tvora, je **ovlivňovat** jejho pocity, touhy, pudy nebo emoce. Všechny bytosti, kromě *oživených*, něco cítí a dají se nějakým způsobem ovlivnit, byť podoba ovlivňování se liší druh od druhu. Při *Ovlivňování zvířat (lovec)* jde především o působení na přirozené pudy či emoce. *Lovec zvíře* oslovuje řečí těla, tónem hlasu, případně napodobováním zvuků a pohybů, jichž se zvěř bojí, nebo ji naopak přitahují.

Běsové a *nemrtví* rádi podléhají svým nutkavým tužbám a potřebám a při *Ovlivňování běsů a nemrtvých* (*vědmák*) toho hrdina využívá. Získání přízně tedy má mnohdy podobu obětin, lichotek či obřadných gest. Na druhou stranu život těchto nepřirozených bytostí je závislý na čarách a kouzlech, proto je svázán skrytými zákonitostmi, znalými jen zasvěcencům. Díky tomu *vědmáci* dokážou *běsy* a *nemrtvé* zastrašit či odvrátit, a to nejen pevným hlasem a magickými či svatými symboly, ale často i prapodivnými postupy, jako je víření vzduchu svazkem kohoutích per nebo použitím lucerny se sklíčkem určité barvy. *Oživení* oproti tomu nemají žádné city či pudy, a proto je *nemožné* je ovlivňovat.

Ovlivňování netvorů (*hraničář*) může nabývat různých podob. U těch *primitivních* se blíží komunikaci se *zvířaty*, na *rozumné* je často možné působit podobnými prostředky jako na *lidi*. Bývá ale součástí jejich nadpřirozené povahy, že jejich pocity a reakce neodpovídají vždy lidským – příběh o cizím neštěstí je rozveselí, vyznání citu pro ně může být urážkou a výhružky či zastrašování si mohou vyložit jako špičkování mezi přáteli. Jen zkušení *hraničáři* se v tomto propletenci vyznají.

Při ovlivňování *lidí* si lze vybrat jeden z následujících dvou přístupů.

Strach a obdiv

Když argumenty nezabírají, nejjednodušší bývá dosáhnout svého skrze strach či obdiv. V tu chvíli přichází ke slovu zastrašování a chvástání se. *Lidi* je možné zastrašit či přimět k obdivu s použitím *Sebedůvěry* (*bojovník*),

Rozhodne-li se postava někoho zastrašovat a dává najevo svou sílu a převahu, měla by být připravena ji použít, a to i v případě, že se ve skutečnosti jedná o blafování a situaci by násilně řešila jen nerada. Hrozit někomu násilím zkrátka není jen tak. Předvádění toho zase může o hrdinovi hodně prozradit a snadno vyvolá urážku, která se může chvástavci vymstít. I když postava zvítězí a zastrašený soupeř ustoupí, nezapomeňte na podobu akce v příběhu. Postava, která zastrašuje nebo se chvástá, je zpravidla hlučná a tedy přitahuje pozornost. A když je kupec výhružkami přinucen prodat zboží hluboko pod cenou, nakonec jej vydá možná i zadarmo, bude se u toho ale cítit oloupen a všem to poví.

Pocity a touhy

Druhým způsobem ovlivňování, které je běžné mezi *lidmi*, je působení na jejich city, touhy a emoce skrze *Charisma* (*kejklíř*). Spadá sem vzbouzení lítosti, hraní na strunu chamtivosti, svádění, ale i navození smutku či radosti tím, že postava ve správný moment připomene události dávné i nedávné. Stejně jako vyjednávání i ovlivňování se může zakládat na pravdě i lži - žebrák u cesty může vyprávěním

pohnutého příběhu vzbuzovat týž soucit, ať už jde o události skutečné, nebo si je právě vymyslel.

Zvláštní společenské vrstvy

Válečníci, *zvědové* a *mágové* mají mezi svými dovednostmi *Jednání s vyšší společností*, *duchovenstvem nebo vzdělanci* a *podsvětím*. Obyčejní lidé totiž zpravidla neznají palácovou etiketu, nevědí, jak to chodí u dvora a jak správně oslovit šlechtice. Stejně tak neznají význam slov ze zločinecké hantýrky a zvyklosti, které se dodržují mezi zloději a vrahy. A složitá hierarchie duchovenstva či akademická pravidla jednání mezi učenci jsou pro ně záhadou. Pokud chcete před knížetem žadonit o milost nebo jako loupežníci vyhrožovat přepadenému mnichovi, můžete použít dovednosti *bojovníka*, *kejklíře* či *mastičkáře* podobně, jako byste jednali s jiným člověkem. Pokud ale chcete, aby vás členové těchto vrstev brali jako sobě rovné a projevovali vám respekt a úctu, musíte vědět, jaká slova volit, s kým promluvit a kdy mlčet. A totéž platí, pokud chcete jménem těchto společenských vrstev jednat vůči obyčejným lidem, například někoho označit za kacíře nebo někomu udělat nabídku, která se neodmítá. V těchto případech použijte odpovídající dovednosti *válečníka*, *zvěda* nebo *mága*, ať už se snažíte vyjednávat nebo ovlivňovat.

Smlouvání

Velmi častou situací, která může ve hře nastat, je **smlouvání** o cenách. Chcete-li nákup či nějakou platbu vyhodnocovat s pomocí pravidel, nabízí se několik možností, jak situaci odehrát.

» Nejjednodušší řešení, vhodné pro nákup u bezvýznamných obchodníků, je prostá ***zkouška***. Průvodce nabídne hráči cenu, za kterou obchodník prodávaný předmět či protislužbu nabízí. Úspěch znamená lepší cenu pro hráče. ***Vyčerpání*** stále dá hráči výhodnou cenu, avšak zaplatí za ni společenskou újmou, například bude považován za škrta či neomalence.

» Chcete-li zohlednit, jak je obchodník dobrý, potom vyhodnoťte smlouvání jako ***střet***. Ten, kdo ve ***střetu*** zvítězí, určí cenu. Pokud ji poražený přijme, obchod je uzavřen a ***střet*** končí.

» ***Vyčerpání*** poraženého v takovémto případě rozvine ***střet*** do konfliktu. Poražený ve smlouvání uznává, že jeho cena není to pravé, a o něco ustoupí. Budou-li v dalších ***střetech*** tohoto konfliktu oba soupeři vyhrávat střídavě, smlouvání nakonec nejspíš skončí kompromisní cenou. Bude-li ale jedna ze stran úspěšnější, po pár kolech dosáhne svého.

Použité dovednosti při smlouvání, stejně jako při jakémkoliv jiném jednání, volte podle způsobu, jakým smlouváte – budete-li na městském trhu poukazovat na cenu a kvalitu zboží, půjde o *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*), zatímco když budete žádat obchodníka, aby se slitoval, protože musíte živit tři děti, jde ovlivňování a tedy *Charisma* (*kejklíř*). Nezapomínejte, že dohodnout si lepší cenu prostřednictvím *Sebedůvěry* (*bojovník*) by si obchodník mohl vykládat jako pokus o loupež.

Pravda a lež

Jak jste se dočetli výše, různé druhy jednání mohou a nemusejí pracovat s pravdivými informacemi. Pokud jedna ze stran jednání před druhou nějakou informaci skrývá nebo lže, vyhodnocujeme takové situace stejně, jako by se jednalo o skrývání a hledání, ve kterém se lhář svými tvrzeními a klamáním brání odhalení lži.

Umění

Umění není jednáním v pravém slova smyslu. Od *Charismatu* či *Sebedůvěry* se liší především tím, že jde o jednostranný vztah – umělec předvádí své umění divákům a diváci vědí, že sledují pouhé představení. To má své výhody i nevýhody. Nevýhodou je, že pokud prostřednictvím *Umění* diváka pohnete či zapůsobíte na jeho city, on si stále bude uvědomovat, odkud jeho dojmy přicházejí. To do jisté míry svazuje možnosti toho, čeho dokáže umělec prostřednictvím svého vystoupení v příběhu dosáhnout.

> ***Příklad:*** *Špionka Zlatka by potřebovala přesvědčit ženu místního kováře, aby se vydala sama v noci do hor. Pokud za ní půjde domů a odvyprávíjí mezi čtyřma očima srdceryvný příběh o dítku, kterému zahubil otce medvěd a ono se teď v lesích živí jen tím, co najde, může se pokusit v paní kovářové vzbudit soucit a zapůsobit na její mateřské pudy. To by ji mohlo přimět opravdu se za dítětem vydat. Kdyby stejný příběh zahrála na tržišti jako kramářskou píseň, nejspíš by také paní kovářová uronila nejednu slzu dojetím, ale z představení by odcházela spíše plná obdivu ke Zlatce, nežli soucitu.*

Výhodou *Umění* je, že umělcovy akce jsou *plošné* vůči všem divákům, kteří představení sami zauja-

tě sledují. Postava provozující *Umění* tedy nemusí používat ***manévr*** *rozsáhle*, aby působila najednou na všechny ty, kteří jí sami od sebe věnují pozornost, nemůže však z takového působení nikoho z nich vyjmout. Druhou předností *Umění* je, že ho dokážou ocenit všechny rozumné bytosti, včetně nadpřirozených, a některé z nich ho dokonce i vyhledávají.

Přilákání a přivolávání tvorů

Přivoláním a **přilákáním** tvorů se myslí působení na bytosti, které se nacházejí poblíž postavy nebo alespoň v daném prostředí běžně žijí. Aby mohla postava tvora přilákat či přivolat, musí mu dát k příchodu nějaký důvod. Například ve městě dokáže hrdina prostřednictvím *Ovládání zvířat (lovec)* přilákat myš tak, že nechá před myší dírou kus špeku. Na řece zase dokáže přilákat kachnu pomocí vábničky a nachází-li se v okolí družiny vlčí smečka, může ji některý z dobrodruhů přilákat napodobením vlčího vytí.

Totéž platí o přivolávání nadpřirozených bytostí. Zde nemusí být přilákání tvora zdaleka tak přízemní, může zahrnovat i magické obřady či provedení-nevšední obětiny. *Vyjednávání s nadpřirozenem* (*zaříkávač*) slouží k přilákání všech druhů *rozumných* nadpřirozených bytostí prostřednictvím argumentů a předepsaných obřadů, tradovaných mezi lidmi. *Zaříkávač* při nich zpravidla vyjmenovává důvody, proč by nadpřirozená bytost měla přijít, a nabízí jí odměnu v podobě obětiny, jež by měla tyto důvody podtrhovat. Chce-li však hrdina přilákat *netvora* či *neživého* s pomocí jeho pocitů, instinktů či skrytých tužeb, musí sáhnout po odpovídající dovednosti pokročilého povolání, zaměřeného na daný druh bytostí a přizpůsobit tomu i podobu návnady či prováděného obřadu.

> ***Příklad:*** *Berserk Skydde byl najmut, aby si poradil s upírem, který sídlí v opuštěném hradě nad horskou vískou. Rád by upíra přivolal či přilákal, aby za ním nemusel do nitra nebezpečného hradu. Přemýšlí o tom, že by jménem jednoho z vesničanů poslal upírovi pozvánku. Mezi lidmi se totiž traduje, že upír nemůže vstoupit do domu, není-li pozván, a takováto nabídka by tedy mohla* rozumného nemrtvého *přivolat. Skydde se ale trochu obává neúspěchu, má nízkou úroveň* zaříkávače. *Proto nakonec zvolí jiný způsob. Domluví se s bosorkou Lavrišou, že mu sehraje roli mladé dívky, která zabloudila v lese. A s pomocí* Ovlivňování neživých *(*vědmák*) se postará, aby bosorka byla opravdu lákavou návnadou.*
>
> *Poté, co upíra porazí, se přeci jen vydá do útrob starého hradu. V podzemí narazí na několik bezduchých umrlců. Na ty by vůbec nemohl* Vyjednávání s nadpřirozenem *použít, a proto bude Skydde rovnou přemýšlet o tom, jak využít jejich touhy po mase a krvi.*

Mezi lidem se proslýchá, že existují i mocnější kouzelníci, kteří dokážou **vyvolat** bytost z jiného světa, nechat zhmotnit ducha okolní krajiny či přivolat netvora či zvíře z velké dálky. Tento proces zpravidla zabírá čas mezi dvěma magickými okamžiky a je velmi nebezpečný. V této základní příručce je popsána jediná dovednost, která dokáže s pomocí tohoto procesu vytvořit tvora tam, kde žádný není, a tou je *Umělý život* (*alchymista*). V rozšiřující příručce Dračí doupě: Hry mocných, najdete pravidla pro vyvolávání dalších druhů magických bytostí.

Tváří v tvář strastem

Překonávání strastí

Při dobrodružstvích budou vaše postavy nejednou čelit všelijakým strastem a obtížím. Nejlepší způsob, jak se s nimi dobrodruzi mohou vypořádat, je aktivně jim předcházet s pomocí svých dovedností.

> ***Příklady:***
>
> » *Stopař Jarik putuje horami a dochází mu jídlo. Nalíčí v malém remízku několik pastí, aby si něco ulovil – využije tak dovednost* Tábornictví *(*lovec*).*
>
> » *Krysař Daniel uvízl v hořícím domě. Rozhodl se otevřít okno a uniknout žáru po římse s pomocí* Pohyblivosti *(*kejklíř*).*
>
> » *Šimon Drakobijce stojí tváří v tvář mantikoře. Ta se naježí a výhružně vycení zuby. Šimon se nenechá zahanbit, začne tlouct záštitou svého meče Dračího spáru do štítu a pevným krokem vyrazí netvorovi naproti. Ve své protiakci tedy chce mantikoru zastrašit dříve, než on sám začne pochybovat, a k hodu si bude přičítat úroveň* hraničáře *a jeho dovednost* Ovlivňování netvorů.

Odolnost a pevná vůle

Někdy hrdinům nezbude než strasti, které je potkaly, zkrátka přetrpět. V řeči pravidel se i takovéto přečkání obtíží považuje za akci, zpravidla však ta-

ková akce nemá za důsledek v příběhu nic víc, než že postava nepříjemnosti vydržela. Z toho důvodu také nemívá žádný následek podle pravidel.

Jestliže vás zajímá, jak si postava vede, pokud je její tělo vystaveno tělesným strastem, jako je hlad či zima, anebo bezprostřednímu nebezpečí, jakým je silný žár, leptání kyselinou, otrava nebo mráz, vyhodnoťte je s pomocí dovednosti *Odolnost a výdrž* (*mastičkář*). Výsledek v příběhu určí, jak dobře či za jakou cenu se tělo postavy vypořádá se strádáním, bolestí či poškozením.

Příklad: *Na jiné výpravě se Jarik dostal do pustiny a spotřeboval všechnu vodu. Najít v pustině pramen je* nemožná *akce a pokud hráče zajímá, jak si Jarikovo tělo poradí s žízní, bude čelit* **výzvě** *s pomocí dovednosti* Odolnost a výdrž, *ve které mu hrozí smrt žízní. Úspěch v této* **výzvě** *bude znamenat, že přečkal další den na suchu.* **Vyčerpání** *bude znázorňovat tělesnou sílu, která ho opouští, a rostoucí* **Ohrožení** *odpovídá jeho rostoucí žízni. Bude-li nutné si zasadit kvůli nedostatku* **Zdrojů Jizvu**, *pojmenuje ji Jarik „vyprahlost".*

Pasivní odolávání psychickému nebo společenskému nátlaku či snaha udržet soustředění za nepříznivých okolností se vyhodnocuje s pomocí dovednosti *Vůle* (*zaříkávač*). Různé postavy čerpají svou vůli z různých zdrojů – v některých situacích tedy *Vůle* může reprezentovat modlitbu či meditaci, v jiných situacích prostou zatvrzelost či tvrdohlavost.

Příklad: *Poustevník Mstiš posedává před svou jeskyní. Z ničeho nic si uvědomí, že se (zdánlivě samovolně) začíná v duchu zaobírat tajemstvím svého odchodu z domova. Průvodce oznámí hráči, že se Mstiš právě stal cílem kouzla z oboru* Magie mysli *a kdosi se mu pokouší číst myšlenky. Mstiš se vyleká a rozhodne se, že cizímu mágovi tuto vzpomínku nedopřeje. Začne proto intenzivně přemýšlet o okolních stromech a pokusí se jejich obrazy naplnit svou mysl. Pokud uspěje v* **hodu** *na* zaříkávače, *bude si jeho hráč moci popsat, že cizí mág v poustevníkově nedobytné mysli nedokázal najít nic víc než obrazy stromů.*

Jiný příklad: *Poutnice Vlkava se vydala na jarmark do města. Přitočí se k ní neodbytný obchodník a neustále jí něco nabízí. Kdyby bylo po jejím, nejraději by jej okřikla a zahnala. Nechce ale budit příliš pozornosti, a tak se rozhodne si jej prostě nevšímat. Použije tedy ve své protiakci* zaříkávačovu *dovednost* Vůle *a v případě úspěchu může její hráčka popsat, jak otrávený obchodník s nepořízenou odešel.*

Únava při delších činnostech

Dlouho prováděné akce mohou postavy stát více ***Zdrojů*** – leckterý hrdina začne být zmožený nejpozději po půl dni zpracovávání ulovené zvěře, po hodině luštění textů v prazvláštním jazyce nebo po pár minutách zvedání těžkých břemen.

Únavu u delších činností vyhodnocujte jen tam, kde vás zajímá, zda taková činnost postavu stála nějaké ***Zdroje*** (např. pokud se dlouhý pochod odehrává *na výpravě*, při které se pronásledované postavy snaží překonat hory a záleží na každém dnu, ale naopak ne, pokud je dlouhý pochod jen předělem *mezi výpravami*, u kterého nezáleží na tom, kolik dní bude trvat a kolik času stráví postavy odpočinkem).

Pokud provádí postava nějakou vyčerpávající činnost, u které vám záleží na výsledku, opravdu dlouho, označte akci za *náročnou*. Například pokud postava musí prohledat velkou knihovnu a zabere jí to půl dne, nebo pokud po celou dobu plesu musí vydržet předstírat, že je někdo jiný.

V případě akcí, které by jinak byly *samozřejmé* (např. dlouhý pochod) záleží na tom, co chcete s pomocí pravidel znázornit. Pokud je jisté, že postavy uspějí, a jde vám jen o to v pravidlech zohlednit únavu, označte akci za *náročnou samozřejmou* – tedy akci, při které nebudete používat kostky, pouze si škrtnete ***Zdroje*** za ***náročnost***. Jestliže vás ale zajímá, jak postavy akci zvládnou či zda ji navzdory únavě dokončí včas, použijte ***zkoušku***, ve které úspěch znamená včasné dokončení, ***vyčerpání*** znázorňuje únavu a neúspěch by znamenal, že postavy do cíle nedorazily vůbec nebo pozdě.

Při určování, kolik ***Zdrojů*** má taková únava stát, se můžete odrazit od odpočinku. Běžný odpočinek obnoví postavám 3 ***Zdroje*** a postava zvyklá pochodovat dokáže celý den šlapat a v noci si tak akorát odpočinout. Za jeden den, celý strávený pěším pochodem běžným terénem, tedy dobrodruh zpravidla ztratí 3 ***Těla***.

Pravidlo samozřejmě můžete upravit podle vašeho stylu hry – pokud hrajete epickou fantastickou hru, ve které je běžné, že lidský chodec, elfí střelec a trpasličí bijec zcela bez únavy překonávají dlouhé

vzdálenosti na cestě za záchranou svých hobitích přátel, můžete ***náročnost*** či ***Ohrožení*** přiměřeně snížit nebo únavu vůbec nevyhodnocovat.

Na cestách

Cestování a pohyblivost

Z kapitoly o bojišti již víte, že je-li pro vyhodnocení důležitá hbitost či okamžitá rychlost pohybu, postava používá *Pohyblivost* (*kejklíř*). Tato poučka platí i mimo boj. Jde-li však o vytrvalost nebo o schopnost pohybovat se v neobvyklém terénu, například ve sněhu, blátě, v horách či o překonávání vodních překážek, ať už plavbou na jednoduchém člunu nebo plavání, potom bude použitou dovedností *Cestování* (*lovec*).

Zjednodušeně můžeme také říct, že *kejklíř* je sprinter, zatímco *lovec* je vytrvalec.

Vozy, lodky, kočáry a koráby

Lovcova dovednost *Cestování* zahrnuje i plavbu a ovládání loděk a vorů. Myslí se tím taková plavidla, kde postava loď přímo řídí, obvykle pomocí pádel nebo vesel. Obdobně *kejklířova Pohyblivost* zahrnuje přímo jízdu na běžných jezdeckých zvířatech, jako je kůň či oslík, a ovládání jednoduchých vozů, tažených jedním volkem. *Zvědovu* dovednost *Koráby a kočáry* naopak uplatníte tam, kde jde o ovládání něčeho velkého a složitého, co vyžaduje buďto zvláštní znalosti nebo i velení osádce. Půjde tedy například o kormidlování plachetnice nebo o řízení šestispřeží.

Na tržištích, v dílnách a laboratořích

Když postava přijde o své vybavení nebo si ho poškodí, má tři možnosti, jak jej nahradit. Může se ho pokusit vyrobit, může jej zkusit opravit, nebo může nakoupit vybavení nové.

Peníze a nákupy vybavení

Vybavení si obvykle hrdinové budou muset **nakoupit**, pokud si je nevyrobí nebo nezískají na výpravě jako kořist. Jak už jste se dozvěděli ve druhé části příručky při tvorbě postavy, v Dračím doupěti jsou základní měnou stříbrné mince, které se nazývají *groše*. Nejsou samozřejmě celé ze stříbra, mají v sobě jen určitý díl drahého kovu. Hodnota jednoho *groše* pro dobrodruha odpovídá noclehu v hostinci společně se stravou na jeden den. Jeden *groš* odpovídá deseti měděným *haléřům* či penízům, za které lze obvykle koupit jedno pivo v krčmě. Deset *grošů* dá dohromady jeden *dukát*, což je mince s obsahem zlata, nazývaná někdy též zlatka. Ve vašem světě samozřejmě může být měnový systém jiný, můžete rozlišovat třeba různé druhy mincí z různých krajů nebo platit hedvábnými šátky či zuby dravých šelem. Pro hru je však vhodné si vždy zvolit jedno platidlo, jehož hodnota odpovídá stříbrnému *groši* z této příručky, protože od něj se odvíjí i cena odpočinku v hostinci, jenž doplní ztracené ***Zdroje***, nebo ***Surovin***, včetně věcí, které z nich postavy mohou vyrobit.

Stejně jako u všech ostatních dovedností, ani nákupy a prodeje se *mezi výpravami* nevyhodnocují pomocí kostek. Hrdinové mají dost času věnovat se nákupům, srovnávat ceny a smlouvat, proto zpravidla nakupují za ceníkové ceny. Také mohou měnit ***Suroviny*** za ***Peníze*** a naopak bez výrazné ztráty, tj. jednu ***Surovinu*** za jeden *groš*.

Na výpravách bude záležet na vás. Nechcete-li se při hře hraním nakupování zdržovat, použijte „ceny v kraji obvyklé" a nakupujte bez použití kostek. Chcete-li, aby nakupování bylo součástí hry, použijte smlouvání. Bude také záležet na vás, jak moc podrobně budete mít chuť peníze ve hře sledovat. Některé skupiny jistě zohlední každý utracený peníz, jiné nad zakoupením piva pro informátora pouze mávnou rukou a hráči si budou počítat pečlivěji pouze stříbrné *groše*. Tak či onak, pro hru vám postačí mít v kterýkoliv moment zapsané celkové množství ***Peněz***, které má váš hrdina u sebe.

Volitelné pravidlo: Příběhová podoba pokladů

Chcete-li svou hru zpestřit, můžete volitelně u nalezených pokladů ve svém deníku popisovat, jakou podobu váš majetek zrovna má, a využít toho jako inspiraci – přízeň dívky si postava zcela jistě snáze získá šperkem, byť v ceně 2 *grošů*, než pěti *groši* vysázenými na dřevo. Při souboji s upírem či vlkodlakem může mít informace, zda je nalezená jehlice stříbrná nebo zlatá, zásadní dopad na pokračování příběhu. Toto volitelné pravidlo vám může navíc hru zpestřit i tím, že vás v nákupech omezí – pokud jediná cennost, kterou budete mít, je stříbrný servis s emblémy, ukradený místnímu pánovi, je zřejmé, že s ním nebudete moct zaplatit na tržišti a nalezení obchod-

níka, kterému to nebude vadit, se pro vás stane dílčí zápletkou.

Výroba

Hrdina se může pokusit **vyrobit** jakýkoliv předmět *běžné* kvality, ať už půjde o nástroj (například sekeru, provazový žebřík nebo vor), ochranný předmět (například koženou zbroj), spotřební předmět (například sérum proti jedu) nebo nástrahu (například šipkovou past).

Existují samozřejmě předměty, k jejichž výrobě je nezbytnou podmínkou vyhrazená dovednost, jejich příkladem jsou třeba *třaskaviny*, *žíraviny* a *plynné jedy*, které dokáže vyrobit jen *alchymista*.

Kvalitní předměty dokážou vyrábět jen postavy, které obor ovládají *bravurně*; co to znamená se dozvíte na straně 231.

Podoba výroby v příběhu

K výrobě je potřeba mít především vhodné podmínky, tedy místo, dostatek času a pomůcky. Tyto věci je třeba posoudit podle situace v dobrodružství, žádná zvláštní pravidla se na ně nevztahují. Je jasné, že zatímco k vykování sekery bude nezbytná kovářská dílna s výhní, džber s vodou, kladivo a kovadlina a výroba nejspíš zabere pár hodin, k namíchání či uvaření protijedu bude mnohdy stačit několik chvil u táborového ohně, pokud má člověk po ruce kotlík a předem odvážené přísady, případně odměrku.

Cena

Nezbytností pro výrobu předmětů je dostupnost vhodného materiálu. Z pohledu pravidel na tento materiál pohlížíme, jako by měl dvě složky. Jedna z nich je běžně dostupná, např. dřevo na ratiště zbraní, voda a luční kvítí na lektvary, provazy na jednoduché pasti. Pro výrobu postačí, aby hráč popsal, jak k nim postava přišla. Druhou, důležitější složkou pro výrobu jakéhokoliv vybavení jsou ***Suroviny***. Jedná se zpravidla o vzácnější nebo obtížněji vyrobitelné přísady – např. oleje a tuky, vzácné a neobvyklé byliny či kouzelné přísady, předem připravené proužky kůže, čepy, hřebíky a další materiál, který nebývá běžně po ruce.

Platí obecná zásada, že postava musí ***Suroviny*** získat podobně jako jiné vybavení, tedy nejčastěji je nakoupit, případně si je od někoho vyprosit či je ukrást. Při výrobě nástrojů a ochranných předmětů je obvyklá cena potřebného množství ***Surovin*** rovna polovině ceny předmětu, který chce hrdina vyrobit. Tento údaj je pouze orientační, v různých krajích se poměr ceny ***Surovin*** ke konečnému výrobku může lišit podle úvahy Průvodce. Spotřební předměty mají svou cenu v ***Surovinách*** pevně stanovenou pravidly.

Pokud postava potřebné množství ***Surovin*** k dispozici nemá, může se pokusit vyrobit předmět *nouzový*.

Mezi výpravami kovářem?

Jistě jste si už všimli, že vlastnoruční výroba stojí postavu jen přibližně polovinu ceny, za kterou by mohli vybavení nakoupit. Proč se tedy hrdinové mezi výpravami nestávají amatérskými kováři, platnéři, šveci a švadlenkami?

V první řadě protože značnou část nákladů na výrobu tvoří vybavení a čas, který výroba stojí. Když se na výpravě družina vetře do pracovny knížecího tkalce nebo najde hluboko pod skalami v trpasličích sálech opuštěnou kovárnu, tato starost jí odpadá. Doma by ale hrdinové museli udržovat tkalcovské stavy, starat se o výheň a kovadlinu a podobně.

Dalším důvodem je časová náročnost výroby. Pokud si to okolnosti v příběhu žádají nebo není jiná možnost, většina hrdinů je ochotna na výpravě přiložit ruku k dílu. Ale pracovat dny kvůli ušetření pár *grošů*, to nepatří do hrdinova životního stylu. Ať už je hrdina samaritánem, kterého peníze nezajímají, mamonářem, který se chce dostat k bohatství přes dobrodružství, nebo nájezdníkem, jenž si na výpravách rovnou bere to, co potřebuje, vždycky existuje důvod, proč se doma dlouze nelopotit s výrobou a raději se někam vydat za dobrodružstvím.

S tímto bodem pak souvisí poslední a zároveň nejdůležitější důvod, proč většina hrdinů vybavení raději nakupuje, než aby si jej sama vyráběla. Nuda. Hrdina nezřídka zůstává dobrodruhem, protože ho přitahuje nebezpečí, riziko a překonávání strastí. A nákupem již hotového vybavení si dobrodruh kupuje také volný čas na zábavu a kratochvíle, kterými potřebuje rozptýlit svou mysl mezi náročnými výpravami.

Úspěch, neúspěch a přerušení výroby

Jestliže hrdina vyrábí předmět *mezi výpravami*, předpokládá se, že má dostatek ***Zdrojů***, aby se případně mohl vyčerpat. Proto jsou ***Suroviny*** jediným ***Zdrojem***, který hrdina při výrobě *mezi výpravami* spotřebuje.

I *na výpravě* se může stát, že výroba bude *samozřejmou* akcí – má-li postava dobré vybavení, klid a čas si vše rozvrhnout a promyslet, neúspěch jí nejspíš nehrozí. Nejčastěji se ovšem při hře setkáte se situací, kdy něco z toho není splněno a vás zajímá, jak se postavě bude dařit. Pokud výrobce nikdo nepřerušuje, vyhodnocuje se výroba jako ***zkouška***. Neúspěch zpravidla zahrnuje zbytečné spotřebování vložených ***Surovin***. Nebojte se ale čas od času okořenit výrobu i zajímavějšími neúspěchy - příprava zápalné směsi se může zvrtnout v hašení lesního požáru, hrdina se může sám nadýchat připravovaného plynného jedu a umělce malujícího akt krásné hraběnky může vprostřed tvorby načapat její žárlivý manžel.

Neúspěch ale nutně nemusí znamenat přerušení výroby. Pokud hrajete otevřenou hru (což se v Dračím doupěti doporučuje), můžete využít toho, že zatímco hráč ví, že výroba skončila neúspěchem, jeho hrdina o tom nemusí mít tušení. Pečení koláčů na knížecí oslavu tak může skončit nevolností všech hodovníků a léčivý *lektvar* třeba namísto dodání ***Zdrojů*** pro léčení přivodí ošetřovanému ošklivou vyrážku.

Výroba zpravidla nějaký čas trvá, proto pokud se ji někdo pokusí překazit, použijte pravidla pro vyhodnocování dlouho trvajících činností ze strany 125.

Příklad: *Pyrofor Lokkar provádí svou oblíbenou činnost – snaží se něco vyhodit do povětří. Jeho úkolem je podminovat most na staré kupecké cestě. Most podpírají dva silné pilíře, omývané mělkou a línou řekou. Kdyby Lokkara nic nerušilo, vyhodnotil by celé zaminování mostu jediným hodem a odepsal by si příslušné množství* **Surovin**. *V řece bohužel ale žijí topivci – umrlci povstalí z nebožáků, kteří se v minulosti chtěli vyhnout mýtnému na mostě a pokusili se přebrodit řeku a blata pod ní. Průvodce rozhodne, že jeden z topivců Lokkara vycítil a je dost rychlý na to, aby mohl Lokkara strhnout do vody a výrobu tak přerušit. Situace se vyhodnotí jako* **střet** *mezi Lokkarem a topivcem, Lokkar bude používat svou dovednost* Výroba třaskavin, žíravin a plynných jedů. *Lokkarovo vítězství znamená, že při každém pokusu o stržení do vody uhnul, aniž by přerušil svou práci, a oba mostní pilíře zaminoval dříve, než mu topivec dokázal ublížit. Průvodce se může za topivce* **vyčerpat** *a popsat, že Lokkar stihl zcela jistě zaminovat první sloup, ale i hloupý mozek topivce dokáže hrdinu sledovat, udržet se v blízkosti a později útok zopakovat. Zvítězí-li nemrtvý, Lokkarovu akci přeruší, trpaslík skončí ve vodě a cenné* **Suroviny** *na dně řeky. Lokkar se ale může rozhodnout zachránit situaci* **vyčerpáním**. *Popíše, že i když sám skončil v řece s topivcem,* **Suroviny** *zůstaly v suchu na pilíři. Jeho výroba by tak byla přerušena, ale pokud by následně topivce porazil, může se k ní vrátit a navázat tam, kde skončil.*

Úspěšná výroba zpravidla nemá žádný následek v pravidlech. Výjimečně se může stát, že jejím důsledkem bude změna ***Ohrožení*** nebo získání ***Výhody***, výrobou však není možné někomu zasadit ***Jizvu***.

Opravy

Oprava je vlastně druhem výroby, při kterém nevzniká nový předmět, nýbrž se opravuje poškozený, již existující. O opravu poškozeného vybavení se může pokusit kdokoliv, je však samozřejmě výhodou, když má postava příslušnou dovednost. Například pomocí *Kovářství* (*válečník*) dokáže hrdina zbrousit zub na ostří meče či sekery a vyklepat zprohýbaný plát nebo helmici. Opravy se vyhodnocují podle úplně stejných pravidel, jako výroba, liší se pouze cena. Její výše, stejně jako v případě léčení ***Jizev*** na ***Těle***, ***Duši*** nebo ***Vlivu***, je 5 ***Zdrojů*** za každý stupeň závažnosti ***Jizvy***. Platí se však v ***Surovinách***.

Postava může také zaplatit nějakému řemeslníkovi za to, aby jí poškozený předmět opravil. Například kovovou lucernu opraví kovář, lano provazník. Potom bude cena opravy nejspíš o něco vyšší než 5 a bude se platit v ***Penězích***.

Příklad: *Žira, která si v jednom z předchozích příkladů na výpravě zničila mapu, dorazí zpět do města. Ráno se potřebuje vydat na další cestu, proto požádá písaře o opravu mapy alespoň na běžnou kvalitu. Protože však písař požaduje za svou námahu celkem 15* grošů, *rozhodne se intrikánka, že se pustí do opravy sama. Mapu bude dokreslovat v naprostém klidu ve svém hostinském pokoji, Průvodce proto určí hodnotu* **Ohrožení** *na 1. Hráčka v hodu*

neuspěje, a tak Žira vyčerpá 1 **Duši**. *Kromě toho si však také škrtne 5* **Surovin**, *které reprezentují cenu inkoustu a možná i nějakého to pivo místním pamětníkům, aby jí s některými nejasnými místy mapy poradili.*

Jak vidíte, cenné vybavení, jako jsou meče či zbroje, se vyplatí opravovat vždy, zatímco běžné kusy je levnější zahodit a buďto koupit nové nebo znovu vyrobit. V tom se svět Dračího doupěte bohužel nijak neliší od našeho současného světa. Občas ale není kde koupit či z čeho vyrábět, a tak v pátém podlaží pokřiveného podmořského paláce černokněžníka Kat-houla i ten největší skrblík neváhá a raději spotřebuje pět ***Surovin***, aby vyspravil díru ve svém jediném měchu na pitnou vodu, i když by obdobný měch v kterékoliv vesnici na pobřeží pořídil za pouhý jediný *groš*.

Suroviny

Jak už víte z předcházejících odstavců, jako ***Suroviny*** označujeme tu část materiálu sloužícího k výrobě a opravám, kterou není možné sehnat kdekoliv a hrdinové si ji obstarávají nejčastěji nákupem. Při hraní Dračího doupěte se jejich nákup neodehrává doslovně a nemusíte si do svého deníku vypisovat, jakou přesně mají tyto ***Suroviny*** podobu. Pro běžnou hru postačí, když si povedete záznam o tom, kolik celkem ***Surovin*** vaše postava má u sebe. Když pak přijde na řadu jejich použití, prostě popíšete, jak vaše postava vytáhla ze sedlové brašny několik železných klínků za 3 ***Suroviny*** a pomohla si jimi při výrobě jednoduché pasti. V deníku si pak 3 ***Suroviny*** prostě škrtnete.

Volitelné pravidlo: Příběhová podoba surovin

Obdobně jako u ***Peněz***, i k ***Surovinám*** můžete přistoupit konkrétněji. Jestliže patříte mezi hráče, co mají rádi bohaté deníky a oceňují, když je aktuální stav jejich kapes nutí vybírat z omezených řešení, nebo se naopak obáváte toho, že příliš obecný přístup k ***Surovinám*** by před vás kladl otázky jako „Kde, k čertu, po tolika dnech bloudění jeskyněmi vzal náš hraničář hřebíky a klínky, když jediné místo, které jsme od našeho útěku vyplenili, byla chatrč té čarodějnice z bažin a tam byly jen nějaké bylinky a masti?“ potom můžete zvolit i opačný přístup.

Do deníku si zapisujte krom vybavení i seznam různých cennějších a zajímavějších drobností, které jste na svých cestách posbírali nebo nakoupili, a značte si u nich jejich přibližnou cenu v groších. Když se potom během dobrodružství rozhodnete například vyrobit past, podívejte se do svého deníku, jaký materiál můžete použít. Získáte tak inspiraci a odměnou za o něco komplikovanější záznam ***Surovin*** pro vás bude uvěřitelnější příběh, ve kterém bude váš hrdina moci ostatním říct: „Já jsem vám říkal, že ty černé svíce šlohnuté z oltáře bohyně Morany se nám budou jednou hodit.“

Kořist

Uloví-li dobrodruzi nějaké zvíře či porazí neobvyklého tvora, nezřídka jim to přinese nějakou kořist. Stejně tak se na neobvyklých místech, chráněných pastmi, mocnými lidmi nebo silnými stvůrami skrývají poklady či vzácné látky. Hrdinové je s použitím některých dovedností mohou sbírat a dále zužitkovávat.

Ať už poražená bytost poklady sbírá nebo u ní leží, protože je tam zanechali méně úspěšní dobrodruzi, hrdinové je mohou najít a sebrat. Vybavení, ***Peníze*** a ***Suroviny*** dokáže nalézt kdokoliv, jsou-li na místě přítomny. Někdy je stačí prostě sebrat, jindy bývají ukryty ve skrýších, zamčených truhlách či chráněné pastmi a hrdinové budou muset využít odpovídajících dovedností, aby se k nim dostali. U neobvyklých nálezů také bude vhodné použít znalosti a odhad, obzvláště jde-li o nepopsané lahvičky s neznámými tekutinami. Jejich množství a podoba záleží na situaci v příběhu, lapkové budou mít u sebe nejspíš jen pár *grošů*, vesnická vědma několik dávek ***Surovin***, naopak hrobka dávno mrtvého knížete může obsahovat pytle stříbrňáků nebo oleje k balzamování.

I samotné tělo poražené bytosti může být pro hrdiny kořistí. Zpracováním mohou získat jídlo, kosti, kůže, tuk a další látky, které nemají žádný význam v pravidlech, ale hrdinové s nimi mohou obchodovat nebo jim mohou, doplněné ***Surovinami***, posloužit jako základní materiál pro výrobu.

Zvláštní či výrazné části těla bytostí, například rohy, zuby, kly, uši, lebku a další je možné získat jako **trofeje**. Trofej je možné prodat nějakému sběrateli, alchymistovi či dále zužitkovat – zvláštní schopnosti některých používání umožňují využít trofejí např. k proměnám či zastrašování nepřátel. Trofej je možné získat z těla tvorů pocházejících z tohoto světa (tedy *lidí*, *zvířat* a *netvorů*) po jejich smrti. Z *neži-*

vých trofeje získat nelze. Získáte-li trofej z živé bytosti, jedná se o *symbolický dotyk* na ni; co to znamená se dozvíte v pravidlech pro magii na straně 182.

Z mrtvých těl všech nadpřirozených bytostí, z trofejí netvorů či ze vzácných rostlin či rud, nacházejících se na podivných místech, dokážou také *alchymisté* svými *Alchymistickými znalostmi* vyrobit ***Suroviny***. Při tom ale zpravidla tělo, trofej či magickou rostlinu nebo rudnou žílu nevratně poškodí nebo zničí. Množství takto získaných ***Surovin*** určí Průvodce obdobně, jako by určoval hodnotu nalezené kořisti.

V cizí kůži

V pravidlech často nastává situace, že hráč částečně nebo úplně přebírá kontrolu i nad jinými postavami. To může udělat jedním ze tří následujících způsobů.

Pomocníci

Z kapitoly o pomocnících už víte, že má-li hrdina svého pomocníka, dokud mezi nimi existuje ***Pouto***, hráč za něj může při hře hrát, jako by šlo o další postavu, kterou ovládá. Při tom tedy nepoužívá dovednosti hrdiny, nýbrž dovednosti pomocníků. Případné ***aktivace***, ***náročnost***, ***manévry*** či ***vyčerpání*** pomocníka se platí ze ***Sudby*** nebo ***Pouta*** a hrdina není ve svých akcích nijak omezován.

Velení

Velení je činnost, při které postava vydává příkazy, rozkazy nebo doporučení. Postava se může pokusit velet komukoliv, u koho to dává smysl. Může například vhodně vydaným povelem v konfliktu snížit ***Obrožení*** spolubojovníkům, pokud se oni jejím rozkazům podřídí, doporučit pomocníkovi další postup při plnění jeho úkolu a dát mu tak ***Výhodu***, nebo vydat strážím rozkaz k otevření brány a změnit tak situaci v příběhu.

Samotné velení je akcí – velitel tedy musí rozkazy úspěšně a srozumitelně vydat. Jakmile jsou však vydány, jsou platné, přinejmenším dokud nejsou splněny nebo se výrazně nezmění okolnosti. Velitel se mezitím může věnovat něčemu jinému.

Velí-li postava bytostem a ty mají důvod ji poslouchat, úspěšnému velení se podvolí. Nadále za ně bude hrát Průvodce, ale ve svých dalších akcích se pokusí rozkaz vykonávat, dokud to dává smysl v příběhu. Při tom jsou omezeny schopností bytostí chápat pokyny postavy. Například *zvířata* budou plnit jednoduché povely, nebudou schopna složitých samostatných akcí. Tvorovi, který se podřídí velení postavy, zůstává stále určitá míra svobodné vůle. Má tedy vlastní iniciativu, sám se rozhoduje a jen výjimečně bude ochoten vykonat něco, co je v rozporu s jeho přirozeností či pudem sebezáchovy.

Velení má ještě jednu výhodu – pokud následovníci velitele rozkazy očekávají, takže mu naslouchají a jsou odhodláni je plnit (například na nástupu před bitvou), velení je *plošné*. Velitel takové skupiny tedy nemusí velet *rozsáhle*, aby jim rozkazy vydal.

Ovládnutí

Naproti tomu **ovládnutí** se týká vždy jen jednoho tvora a vyjadřuje, že postava se s ním dokáže spojit a jednat, jako by splynuli v jedinou bytost. Někdy jde o souhru přirozenou, například když jezdec vede koně v bitvě nebo psovod ovládá svého psa příkazy, jindy se jedná o nadpřirozené vniknutí do tvorovy mysli, při němž může kouzelník jeho tělo ovládat přímo myšlenkami. Postava bude obvykle schopná vykonat s ovládanou bytostí prakticky cokoliv.

Ovládnutí může být provedeno se souhlasem ovládaného nebo proti jeho vůli. Pokud se ovládaný podvolí dobrovolně, může být ovládnutí *samozřejmou* akcí (např. osedlání zkroceného koně zkušeným jezdcem) nebo se může jednat o *možnou* akci, která se vyhodnotí ***zkouškou*** (např. naskočení na zkroceného koně bez sedla nebo seslání zaklínadla, které převezme vládu nad myslí přátelsky naladěné kočky).

Pokud se ovládaný pokusu o své ovládnutí brání (např. pokus o osedlání divokého mustanga nebo kouzlo směřované na postavu, která se nechce vzdát svobodné vůle), vyhodnotí se situace jako ***střet***. Ten může přerůst i v delší konflikt s řadou akcí a protiakcí, když se jedna či druhá strana rozhodne ***vyčerpávat***, aby zmírnila svůj neúspěch. Při rozhodování, zda ovládnutí trvá, nebo ne, využijete pravidla pro déle trvající akce ze strany 125.

Příklad: *Nepřátelský černokněžník se pokusí z úkrytu ovládnout spícího zbojníka Těchana. Zbojník se probudí, ucítí cizí vůli ve své hlavě a nerozumí tomu, co se děje. Proto instinktivně vyskočí a pokusí se utéct. Černokněžník si v hodu přičte svou charakteristiku, Těchan úroveň* kejklíře. *Kostky straní černokněžníkovi a Těchan ve* **střetu** *prohraje. Hráč*

se rozhodne šetřit svůj **Vliv** *a přijmout neúspěch, je zvědavý, co s ním bude cizí mysl chtít provést.*

V případě úspěšného ovládnutí bude hráč ovládajícího rozhodovat o tom, jak bude ovládnutý jednat, tedy jaké akce a protiakce bude provádět. Ovládající se musí na ovládnutí natolik soustředit, že během něj nemůže vykonávat své vlastní akce, ale pouze rozhodovat za ovládaného. Ovládající tedy svou akci z iniciativy spotřebuje hraním za ovládaného a sám nemůže provádět vlastní akce ani protiakce z iniciativy, dokud se nerozhodne ovládnutí ukončit. Může ale provádět protiakce z obrany, zejména instinktivně odvracet nebezpečí, provádět jednoduché kryty a podobně. Mimo konflikt je pak ovládající schopen provádět i během ovládání běžné činnosti, například rozhovor, chůze, rozbití tábořiště či nalezení jednoduché skrýše. Ovládající může kdykoliv ovládnutého člověka či zvíře uvolnit a znovu plně ovládat své vlastní tělo (házet si na iniciativu a provádět vlastní akce), ovšem ovládnutí je tak zrušeno.

Je-li ovládnutí dobrovolné, není třeba dál ověřovat, zda se jej daří udržet. Ovládající se může sám rozhodnout, zda převezme kontrolu úplně a využije k provedení vlastních dovedností, nebo zda ovládaného svou vůlí jen nasměruje a použijí se tedy dovednosti ovládaného. Při nuceném ovládnutí naproti tomu ovládající nezíská nikdy plnou kontrolu a musí ovládaného přinutit svým umem, aby činnost vykonal. V hodu je tedy třeba zohlednit dovednost ovládaného i to, jak dobře si vede ovládající. Proto se k hodu přičte menší z obou dovedností.

Ať už ovládající používá v akcích prováděných ovládaným své nebo jeho povolání či charakteristiku, musí platit vlastními ***Zdroji*** (např. za ***aktivace***, ***manévry***, ***náročnost*** nebo ***vyčerpávání***), odpovídající dovednosti, skrze kterou ovládá (např. ***Tělo***, jde-li o jízdu na koni, nebo ***Vliv***, jde-li o kouzlo ovlivňující mysl).

Ovládaný má dvě možnosti, jak na cizí vůli reagovat. Buďto se nechá bez odporu řídit, nebo se pokusí vzepřít. V takovém případě se chová, jako by měl vlastní iniciativu odloženou, a použít ji může dvěma způsoby. Prvním způsobem je protiakce, ve které se pokusí postavit se na odpor svému pánovi. *Rozumní* ovládnutí to mohou udělat kdykoliv. *Primitivní* se mohou ovládnutí vzepřít jen tehdy, pokud jde akce zcela proti jejich přirozenosti, například se jedná o sebevražedný čin. Vzepření se provede tak, že ovládnutý tvor zkusí ve své protiakci provést něco jiného, než je mu nařízeno, a pokud je jeho ***hod*** vyšší než ***hod*** ovládajícího, ovládnutí se zruší.

Příklad: *Černokněžník Těchanovi nejprve nařídí, aby vytáhl nůž a přiblížil se k poutnici Vlkavě, která stojí na stráži. Ta ale pozná z jeho pohybů, že se děje něco nezvyklého, a je ostražitá. Proto si černokněžník za Těchana i Vlkava za sebe* **hodí** *na iniciativu. Černokněžník získá iniciativu a rozhodne, že má Těchan přiskočit k Vlkavě a dát jí nůž pod krk. To se Těchanovi nelíbí, proto se pokusí akci se vzepřít, například* Silou *zasunout nůž zpět do pochvy nebo* Vůlí *vytlačit černokněžníka ze své hlavy. Ani Vlkava se nechce nechat jen tak zajmout a ohlásí, že chce Těchana chytit za ruku a chvatem jej přehodit přes rameno. Házejí si tedy všichni tři – černokněžník bude v rámci hodu přičítat buď svou charakteristiku, nebo Těchanovu úroveň* bojovníka, *podle toho, co bude nižší. Těchan si při zasouvání nože bude přičítat úroveň* bojovníka *a Vlkava také, neboť chce s Těchanem zápasit. Použijí se pravidla pro* **střet** *více postav.*

Hodí-li černokněžník nejvíc, Vlkavě hrozí zajetí. Buďto ona nebo Těchan se mohou **vyčerpat**, *aby tento neúspěch zmírnili, nepřeruší však ovládnutí.*

Zvítězí-li Vlkava, ale černokněžník bude mít víc než Těchan, znamená to, že poutnice přehodila zbojníka přes rameno, ten ale zůstává stále pod vlivem kouzla.

Hodí-li Těchan víc než černokněžník, úspěšně se kouzlu vzepřel a ovládnutí přerušil, ať už skončil přehozený na zemi nebo zasunul nůž včas.

Druhou možností, kdy se vzepřít, je moment, kdy je ovládaný cílem nějaké akce, která mu škodí. Jako první se o případné protiakci rozhoduje ovládající. Může tak ovládanému určit protiakci, kterou má reagovat. Ovládaný může opět reagovat vlastní protiakcí a vzepřít se. Nezapomínejte ale na to, že nejde o řetězení protiakcí. Ovládaný nereaguje na ovládajícího, nýbrž na akci, která mu škodí.

Příklad: *Náš konflikt pokračoval vítězstvím černokněžníka a všichni přijmuli neúspěch. Těchan tedy Vlkavě přiložil nůž na krk. V příštím kole získá iniciativu ona. Pokusí se Těchanovi ruku s nožem chytit, vysmeknout se a pod vlastní rukou mu vrazit*

dýku do břicha, neboť zpanikařila a myslí si, že jde o cizího útočníka maskovaného iluzí.

Nakáže-li černokněžník Těchanovi, aby v protiakci podřízl Vlkavě krk, Těchan zcela jistě bude reagovat vlastní protiakcí, například se pokusí Vlkavě vysvětlit, co se děje, než ho stihne bodnout.

Pro ovládaného platí ještě jedno zvláštní pravidlo. I ve chvílích, kdy se rozhodne nevzepřít a tedy se neúčastní střetu, má právo se ***vyčerpat***, hrozí-li mu v důsledku prohry ovládajícího nějaké nebezpečí a ten přijal neúspěch a nechal ho na holičkách.

Příklad: *Tentokrát černokněžník prohraje s Vlkavou, ale oba mají v* **hodu** *víc než Těchan. Zbojníkovi tedy hrozí, že mu poutnice probodne břicho. Černokněžníkovi je to jedno, nechce utrácet svůj drahocený* **Vliv** *za Těchana, stačí mu, že jeho ovládnutí trvá. Těchan se ale* **vyčerpat** *může a toto právo by měl, i kdyby se nepokusil vzepřít.*

Pokud ovládající ovládanému žádnou protiakci neurčí, ovládnutí se rovnou přeruší a ovládající má opět iniciativu podle běžných pravidel.

Příklad: *Kdyby Těchanovi černokněžník nenařídil žádnou protiakci, bude mít Těchan zpět svou svobodnou vůli. Je na něm, zda bude reagovat protiakcí a pokusí se Vlkavě vytrhnout, nebo zda bude šetřit svou iniciativu, aby později mohl reagovat na černokněžníka, který také bude mít příležitost hrát vlastní akci z iniciativy.*

Kůň či pes jako nástroj

Pro některé skupiny hráčů jsou koně či psi pouhou kulisou či nástrojem, který hrdinové používají na cestě za svým cílem. Je-li to i váš případ, můžete vynechat pasáž o ovládnutí a pojmout koně, psy a další doprovod jen jako nástroj. Jízda na koni či ovládání zvířete prostřednictvím rozkazů se pak bude odehrávat jako prosté používání odpovídající dovednosti (tedy *Pohyblivosti* nebo *Ovlivňování zvířat*), která je k tomu určená.

Všimněte si, že toto zjednodušení odpovídá situaci, kdy se kůň či pes svému ovládnutí nebrání a hráč se rozhodne využívat dovednosti postavy, nikoliv charakteristiky zvířete.

Proměny

Poslední část oddílu V cizí kůži nebudeme věnovat situacím, kdy hráč rozhoduje za jiné tvory než svého hrdinu, ale naopak se blíže podíváme na ty části hry, ve kterých hrdina samotný projde změnou podoby. Nejen princům, i dobrodruhům se může přihodit, že je uražená čarodějnice promění v žábu nebo třeba v ošklivého skřeta. Některé dovednosti či zvláštní schopnosti navíc dovolují hrdinům či bytostem záměrně měnit podobu, například *šaman* dokáže přetvářet vzhled tvorů ve snovém světě (o kterém se dozvíte v pravidlech pro magii na straně 195), s použitím zvláštní schopnosti se sám dokáže proměnit ve *zvíře*, vlkodlak či upír zase dokážou vyměnit z lidskou podobu za zvířecí. Proměna je akce, která může postavě snížit ***Ohrožení*** (například upír chycený do klece se může proměnit v hejno netopýrů, které mříže neudrží), zvýšit ***Ohrožení*** (například proměna *šamana* v medvěda nažene protivníkovi strach) či získat ***Výhodu*** (například ve snovém světě proměna svázaných rukou v chapadla usnadní postavě budoucí únik). Proměnou sebe sama není možné někomu trvale ublížit, například zasadit ***Jizvu***, můžete však zasadit s pomocí proměny ***Jizvu*** na ***Těle*** někomu jinému, jste-li schopní ho proměnit.

V proměněné podobě zůstávají postavě všechny dovednosti i zvláštní schopnosti, které ovládala před proměnou. Nová podoba jejího těla však může způsobit, že některé činnosti se stanou *nemožnými* či *náročnými*. Například pokud se vlkodlak promění do vlčí podoby, bude pro něj *nemožné* bojovat se zbraní v tlapě, a pro postavu, které černokněžník proměnil dlaně v klepeta, bude *náročné* listovat v knize.

Kromě stávajících dovedností a zvláštních schopností však postava může získat dovednosti a zvláštní schopnosti nové, vyplývající z podoby proměněného těla, případně může začít využívat přirozených zbraní a zbrojí. Takovýmto způsobem může získat toliko dovednosti a zvláštní schopnosti spadající pod ***Tělo***. V případě bytostí to znamená, že o získané dovednosti rozšíří svou charakteristiku. Hrdinové si o danou dovednost rozšíří obsah povolání, díky kterému se proměnili – například *šaman* proměněný v medvěda si bude při boji s pomocí medvědího těla počítat v hodu svou úroveň *šamana*. Pokud takovou dovednost neovládají (například protože je proměnil někdo jiný), nebudou si v rámci ***hodu*** přičítat nic.

KOUZLA, NÁSTRAHY A LÉČENÍ

Lavrišu zaplavovaly vlny hrůzy. Snažila se zachovat klid, ale příliš snadno četla v duších a myslích vesničanů. Jejich strach a nenávist byly téměř hmatatelné.

Byla pevně připoutaná řetězy k hranici z vysušeného dřeva a v ústech měla roubík z česneku, který jí měl podle pověr zabránit pronášet zaklínadla – jako by nestačilo, že nemohla mluvit.

„Zlo čarodějnice musí být očištěno plameny a jen její smrtí ochráníme naši vesnici od kleteb!" hřímal stařešina, zatímco kovář vytáhl louč z hořícího koše. Když pomalým krokem zamířil k hranici, dav umlkl. V nastalém tichu zaznělo zadrnčení tětivy a výkřik strašlivé hlasitě. Pochodeň upadla kováři na zem, zatímco si svíral prostřelenou ruku. S řinčením oceli se ze stínů návrší osvětleného jen měsíčním světlem vylouplo několik postav – ozbrojených postav.

„Nech ji jít!"

Bosorka na hranici málem omdlela úlevou, když zaslechla Ulrichův hlas a jeden z příchozích mužů vystoupil proti shrbené postavě stařešiny. Jeho obnažený meč se leskl v měsíčním světle.

„Je to čarodějnice, obcuje s démony a proklíná lidi! Bonek, kterej ji chytil, s ječením vypustil duši a Čajek má spálenou polovinu obličeje. Nesda ztratil rozum. Musí skončit v plamenech!" zakřičel stařešina.

Ledově chladná ocel se dotkla stařešinova krku.

„Samozřejmě, že je to čarodějnice. Ale naše čarodějnice, takže ji hned rozkážeš rozvázat, nebo se za chvíli budeš na té hranici škvařit sám!"

Některé postavy umějí spoutat skryté síly magie. S pomocí čar a kouzel pak dokážou věci, které jsou považovány za nemožné. Mohou například zapálit pohledem stoh, bez křídel přelétnout ulici, ovládat pouhou myšlenkou divoká zvířata, nechat rozkvést květiny uprostřed zimy, šálit lidské smysly nebo připravovat elixíry, které dodají člověku obrovskou sílu či mrštnost. Ve světě Dračího doupěte však postavy využívají tajuplných přírodních sil i tehdy, pokud michají zákeřné jedy, líčí složité pasti či připravují nejrůznější životu nebezpečné látky. Stejně jako v dávné historii, neexistuje pevná hranice mezi tím, co je magické a co přirozené. Proto v této kapitole najdete kromě čisté magie též pravidla pro výrobu a užívání nejrůznějších nástrah, která na kouzlení navazují a vycházejí do značné míry z totožných principů. Výroba kouzelných nápojů, travičství a pasti, to vše pokrývají jednotná pravidla, s jejichž pomocí se naučíte vyhodnotit celou škálu dovedností, od míchání čarovných nápojů lásky po přípravu projímadel z bylinek, od třaskavin odpalovaných na dálku slovy po líčení oka na lesní zvěř.

Hned úvodem si musíme říct, že kouzla i nástrahy v Dračím doupěti jsou otevřené fantazii hráčů. Jejich pravidla jsou do značné míry volná a představují spíše hranice, ve kterých se hráči mohou pohybovat, když vymýšlejí, jaké **kouzlo** jejich **kouzelník** sešle nebo jaký elixír vyrobí.

Příklad: *Bosorka Lavriša ovládá ohnivou magii. Aby zapálila střechu venkovského stavení, musí svůj cíl vidět a provést magická gesta. Síla jejího ohně bude odpovídat rozpálené vatře – slaměnou střechu tedy Lavriša zapálí vmžiku, zatímco dřevěným šindelům to bude chvíli trvat, než vzplanou. Břidlicovou střechu nebude moci podpálit vůbec, i když kouzelný oheň na jejím povrchu na chvíli stvořit může. Záleží nicméně pouze na Lavrišině hráčce, zda nechá svou čarodějku zapálit oheň tak, že na střechu stavení vrhne ohnivou kouli, nebo vyčaruje plamenného kohouta, kterého nechá na místo dolétnout.*

Lavriša toho ale dokáže s ohnivou magií provést mnohem víc. Může například v dlani stvořit

Kouzla či modlitby

Stejná pravidla pro kouzlení a kouzla se budou vztahovat i na konání zázraků božími služebníky. Váš hrdina tedy může být například knězem bohyně bouří, kterému šlehají z očí blesky a pouhým pohybem ruky umí přivolat závan větru, jenž uvede do pohybu kamennou lavinu. Jeho schopnosti se budou řídit stejnými pravidly, jaká platí pro *čaroděje*, jenž ovládá ohnivou a větrnou magii. Z hlediska pravidel jsou důležité pouze výsledky působení nadpřirozených sil, a nikoliv to, co je jejich zdrojem. To, zda jde o pouťového kouzelníka, černokněžníka nebo kněze, se samozřejmě projeví ve způsobu, jakým hráč svou postavu hraje, a v podobě rituálů, které při svých tricích, čarování nebo konání zázraků popisuje.

modrý oheň, který osvětlí tmavou jeskyni, vychrlit plameny z úst a podpálit soupeři šaty, nechat vyšlehnout plamen z krbu a na někoho tak „ukázat", nebo uhasit požár, který zachvátil stodolu, v níž družina přespává. Nemůže ale zapálit vodu nebo kámen, protože na to síla jejího ohně nestačí. Nemůže ani vytvořit oheň na místě, které není v jejím dohledu.

Magické okamžiky a zřídla

Předtím, než si začneme popisovat, jak kouzla fungují, vysvětlíme si dvojici důležitých pojmů. Ve světě Dračího doupěte existují místa a časy, která ovlivňují chování kouzel. Těmto místům a časům říkáme magické okamžiky a magická zřídla.

Magické okamžiky jsou soumrak a úsvit. Soumrak začíná ve chvíli, kdy se sluneční kotouč večer dotkne obzoru, a končí úplným západem slunce, úsvit přichází ráno s prvními paprsky a končí momentem, kdy se sluneční kotouč vyhoupne celý nad obzor. Jedná se o okamžiky, ve kterých končí svou vládu den a nastupuje noc a naopak. Dále v pravidlech zjistíte, že některé činnosti (např. magické léčení či ukládání kouzelné síly do rituálních předmětů) je možné vykonávat v oněch čarovných chvílích. Rituály těchto kouzel je tedy nutné provádět bez větších přerušení po celou dobu trvání magického okamžiku. Také zjistíte, že spuštění či trvání některých kouzel je vymezeno právě magickými okamžiky.

Běžný magický okamžik, tedy soumrak nebo úsvit obyčejného dne, má sílu 1. Co tato síla znamená, se dozvíte později, například u kouzelného léčení ***Jizev*** či rituálních předmětů. Prozatím stačí vědět, že čím vyšší je síla magického okamžiku, tím více postava získá, pokud jej nějak využije ve hře.

Čas od času však nastávají soumraky či úsvity, o kterých je síla kouzel vyšší než obvykle. V této době síla magického okamžiku roste. Nejvýše mohou okamžiky dosahovat síly 5, což nastává večer v den slunovratu či rovnodennosti. Ve vašem světě však může existovat mnoho dalších magických momentů, které jsou doprovázeny posílením magického okamžiku. Čím silnější takový okamžik je, tím řídčeji by se s ním měly postavy setkávat.

Příklad: *Průvodce Petr hraje se svými hráči ve světě, jehož kalendář je podobný tomu našemu. Proto v něm hraje roli také nedělní úsvit, kterému přidělí sílu 2, a soumrak před úplňkem, jemuž přisoudí sílu 3.*

Odraz magických okamžiků ve světě

Ve světě Dračího doupěte budou mít magické okamžiky a zřídla zpravidla mimořádný význam. Například přepady se budou obvykle podnikat za soumraku nebo za rozbřesku, kdy síla ochranných kouzel vyprchává a je naděje, že magické znaky a ochranné runy dosud nebyly obnoveny. Stejně tak ranní a večerní modlitby se budou odehrávat o magických okamžicích a kostely i chrámy se budou stavět na místě zřídel. A v nejsilnějších okamžicích roku, během slunovratu a rovnodennosti, budou stařešinové obcházet vsi a obnovovat ochranná zaklínadla, žehnat polím, řemeslům a podobně. Takové rituály bývají často spojeny se slavnostmi a lidovými zábavami, které mají podpořit jejich sílu.

Na některých místech může být síla magického okamžiku vyšší, protože magie je na něm přímo přítomna. V takovém případě hovoříme o takzvaném **magickém zřídlu**. Síla zřídel se může pohybovat od dvou do pěti a opět platí, že čím silnější je takové zřídlo, tím méně se jich v kraji vyskytuje. Zřídlo o síle 2 se bude nacházet téměř v každé vísce, půjde pravděpodobně o venkovský oltář, kouzelnou lesní studánku nebo šibeniční vršek. Zřídlo o síle 5 najdeme nejvýše jedno v celém království, půjde například o oltář velekněze v královském hlavním městě nebo o vrchol posvátné hory. Pokud se postavy budou zdržovat v blízkosti takového magického zřídla v magický okamžik, celková síla, kterou má postava k dispozici, bude rovna vyšší z obou hodnot, tj. z hodnoty okamžiku a zřídla.

Vyskytují se však i místa zkažená či prokletá, kde nelze do rituálních předmětů ukládat zdroje vůbec.

Příklad: *V Petrově světě je také čarovný vodopád, který je magickým zřídlem o síle 4. Pokud se k němu postavy vypraví v běžný den nebo v předvečer úplňku, síla magického okamžiku na místě bude díky zřídlu rovna 4. Kdyby se však nějaký kouzelník pokoušel využít sílu místa ve večer slunovratu, nic tím nezíská, neboť síla okamžiku v tento večer je všude 5.*

Podoba a důsledky kouzel a nástrah

V Dračím doupěti vymýšlejí hráči účinky kouzel či podobu nástrah přímo v průběhu hry. Mohou si

samozřejmě jako pomůcku sepsat seznam svých oblíbených a často používaných kouzel či pastí, ale častěji budou vymýšlet úplně nová kouzla ze svého oboru.

Postavy však samozřejmě nedokážou úplně cokoliv. Bez upřesňujících pravidel by magie i výroba nástrah kladly ve hře velké nároky na hráče a vzájemné sladění jejich představ o tom, které akce jsou *možné* a které nikoliv. Proto je v této kapitole kouzlům i nástrahám věnováno více prostoru než ostatním dovednostem a jsou pro ně zavedena zvláštní pravidla. Zatímco u běžných dovedností dokážete věci jako dosah, trvání nebo rozsah akce určit sami, u magických dovedností a nástrah vám Dračí doupě poskytne pevné mantinely, o které můžete svou fantazii opřít. V textu této kapitoly tedy najdete pro všechny druhy magií i výrobu nástrah návody, jak s nimi pracovat. Jakmile pochopíte principy, na kterých jsou kouzla postavena, nebojte se vymýšlet při hře vlastní kouzla a nástrahy.

Důsledky v příběhu

Kouzla i nástrahy mohou různými způsoby ovlivňovat cíl nebo okolí kouzelníka. Jde o vůbec nejdůležitější část jejich účinku. Jejich určování je podobné, ať jde o důsledek rány v bitce, nalíčenou *past* či *jed*, seslané kouzlo nebo namíchaný čarovný nápoj.

Základní verze kouzel přitom má obvykle sílu či rychlost člověka nebo toho, co by člověk dokázal vytvořit či způsobit běžně dostupnými prostředky.

> *Příklady:* Čaroděj, *který chce nepřítele srazit ze skály, dokáže vyvolat závan větru tak silný, jako kdyby se nepřítele shodil zkušený lidský bojovník.* Druid, *který chce přimět strom, aby se zlomil a zřítil, bude na své zaklínadlo potřebovat obdobně času, které by potřeboval na jeho pokácení zdatný dřevorubec.*

V čem jsou tedy kouzla a nástrahy vlastně neobvyklé? Zejména v tom, že tohoto důsledku dokážou docílit jinými prostředky, než by to dokázal člověk. *Čaroděj* z příkladu nemusí do člověka opravdu strčit, může jej shodit z dálky. *Druid* nemusí v ruce třímat sekeru, aby zlomil strom. A *lupič*, který do chodby nastraží samostříl, jenž zastřelí prvního, kdo otevře dveře, nemusí zůstávat na místě, aby stiskl spoušť.

Protože jsou pravidla pro kouzla a nástrahy otevřená nápadům hráčů, mantinely, o kterých se v této kapitole dočtete, nedokážou pokrýt všechny možnosti, které mohou při hře nastat. Dříve nebo později se stane, že si nebudete jistí, zda postava dokáže danou akci provést. V takovém případě se řiďte svým úsudkem a logikou. Ve čtvrté části knihy najdete rady, jak řešit případné názorové neshody, aby vás nezdržovaly od hry a nekazily vám zážitek.

> ***Příklad:*** *Z pravidel pro magii vyplývá, že postava s povoláním* čaroděje *dokáže s pomocí* Magie větru *pohybovat s věcmi.* Čaroděj *také může s použitím zvláštní schopnosti použít vítr o síle vichřice. Uzvedne však taková vichřice kočár několik metrů do vzduchu? To už vám pravidla neurčí. Rozhodněte obdobně, jako byste se rozhodovali, zda dokáže kočár unést třeba obr nebo drak.*

Díky tomu, že pravidla neobsahují přesné seznamy kouzel, *pastí*, *jedů* nebo *elixírů*, mohou ji hráči využívat nápaditým způsobem a přizpůsobovat se situaci. Čím větší důvěru Průvodce hráčům magických povolání vloží do rukou, tím bohatší bude příběh o dramatické i zábavné okamžiky a nečekané zvraty. Zároveň ale nezapomínejte, že s velkou mocí přichází velká odpovědnost, a dbejte při hraní silných kouzel jak na ducha pravidel, tak na to, aby se i ostatní hráči u stolu stále dobře bavili.

Rituály kouzel

Ve světě Dračího doupěte nelze kouzlit úplně skrytě. Nutnou podmínkou pro vykonání jakéhokoliv kouzla je provedení **rituálu**. Jednotlivá magická povolání mají své osobité způsoby, jak probouzet čarovnou moc a ovládat ji. Může jít o nahlas vyslovené zaklínadlo, o složitá magická gesta nebo o obřadní přípravu zázračného nápoje. Tak či onak, provedení rituálu je nutnou podmínkou pro vykonání jakéhokoliv kouzla. Pokud kouzelník z nějakého důvodu nemůže rituál provést – například nemůže gestikulovat, protože má svázané ruce – nemůže seslat ani kouzlo.

Podoba rituálu zpravidla odráží podobu kouzla – pro jednoduchá kouzla postačují drobné pohyby a krátké věty, velká a rozsáhlá kouzla vyžadují sled mocných gest a dlouhá zaříkání. Totéž platí o přesnosti. Prudká gesta či jednoduché akordy dokážou vytvořit poryv větru, který shodí postavu ze srázu nebo rozhýbe korunu vzrostlého stromu. Psát telekineticky brkem či zaplést květiny ale vyžaduje jemnou práci prstů či složitější melodie. A nakonec totéž platí i o síle – čím silnější má být vaše kouzlo, tím výraznější by měl jeho rituál být.

Příklady: Druid *chce náhlou vlnou srazit postavu z mola. Prudce hrábne do strun loutny v hlasitém disonantním souzvuku dráždícím sluch.*

Čaroděj *vyvolává mírný průvan, který má zdvihnout list papíru a přenést ho přes místnost přímo na stůl pracujícího knihovníka. Hráč popíše, jak postava ladně houpe pravou rukou a jemným otáčením zápěstí levé ruky směruje list na jeho místo a pak naznačí oběma rukama jeho položení.*

U každého kouzelného oboru najdete uvedeno, jaký rituál musí kouzelník provádět. Pro přehlednost zde uvádíme tři hlavní skupiny:

Zvuky a slova

Pro seslání kouzla je třeba, aby kouzelník odříkal magickou formuli či pronesl zaklетí, aby napodobil hlas zvířete, zazpíval čarovnou píseň nebo zahrál melodii na hudební nástroj.

Gesta

Při kouzlení musí kouzelník provést rukama neobvyklá symbolická gesta či posunky, jimiž uvolňuje a směruje magickou energii.

Příprava substance

Slovem **substance** označujeme taková kouzla, která nepůsobí přímo, v okamžiku jejich stvoření, ale teprve ve chvíli, kdy se dostanou do kontaktu se svým cílem. Jde například o *lektvary* a *elixíry*, *jedy* a *omamné látky*, *třaskaviny* a *žíraviny*, *esence*, *šémy* a další. Rituál, kterým se substance připravuje, je tedy vlastně kouzelná výroba. Při jejich přípravě kouzelník žíhá, vaří, míchá a spojuje různé přísady a provádí rituální úkony, aby zajistil, že požadované kouzlo bude v substanci uloženo. Všimněte si tedy, že některé výrobky, například *jedy* či *třaskaviny*, jsou z pohledu pravidel zároveň nástrahami i kouzly.

Přímý dosah

Aby mohl kouzelník na svůj cíl magicky působit, potřebuje s ním mít nějaký druh kontaktu (například se jej dotýkat). Jaký přesně, to záleží na druhu magie. Pro lepší přehlednost a porozumění dosahu kouzel si jej můžeme rozdělit na dvě podskupiny, přímý a nepřímý.

Přímý dosah je takový, kdy magie působí přímo, bez přípravy a zastupujících prvků. Kouzelník může magií působit na cokoliv, co je v dosahu jeho magie.

Váše vlastní rituály

Činnosti, které jsme si popsali na předchozích řádcích, představují jakýsi základ rituálu, který v něm musí být vždy přítomen. Jsou to podmínky, které musí kouzelník nutně splnit.

Vy ale můžete popis toho, co provádí váš hrdina při kouzlení, obohatit svými vlastními nápady tak, aby sesílání kouzel bylo dramatické, efektní a velkolepé. *Druid* může například při zpěvu rozhazovat sůl po skále, kterou chce otřást, *čaroděj* může při magických gestech máchat symbolem slunce a vykřikovat jména ohnivých démonů, *šaman* může při napodobování hlasu zvířete napodobovat též jeho pohyby. Nebo se hráč hrdiny, který ovládá dovednosti *mága* i *druida*, může rozhodnout, že všechny jeho rituály budou mít podobu písní, jen kouzlí-li iluze, jsou důležitá slova písně, zatímco ovládá-li vodu, klade důraz na její melodii.

Pro seslání kouzla ale samozřejmě vždy postačuje, když má kouzelník možnost provést alespoň základní podobu rituálu.

Mezi přímý dosah řadíme *dotyk*, *rozšířený dotyk* a *dohled*.

Kouzelník sice může působit na cokoliv, co je v dosahu jeho magie, ne na všechno ale dokáže působit stejným způsobem - záleží také na tom, jak přesně dokáže svůj cíl vnímat. Čím méně toho o svém cíli ví, tím méně toho dokáže.

Dotyk

Je-li dosahem magie **dotyk**, kouzelník se musí během provádění kouzla dotknout cíle svým tělem, třeba rukou nebo nohou.

Příklad: *Drancířka Kristěna může požehnat svému spolubojovníkovi Hroznatovi tak, že mu uprostřed bitky přiloží ruku na rameno a smyslně pronese: „Přines mi jejich životy jako dárek. Mysli na mne a tvá ruka s mečem bude pevná jako nikdy.“*

Protože *dotyk* se provádí vždy z bezprostřední blízkosti, není při něm kouzelník v přesnosti nijak omezen.

Rozšířený dotyk

Některé magie dovolují skrze **rozšířený dotyk** působit na kterékoliv místo v souvislé nepřerušené oblasti či mase přírodního materiálu.

Příklad: *Poustevník Mstiš stojí na skále. Pomocí smutné melodie a* Magie země *dokáže nechat rozpadnout v prach některý balvan, převis či výstupek na tomto a bezprostředně sousedících skaliskách. Nedokáže ale rozbít kámen ležící na louce pod skalou.*

Přesnost kouzel seslaných přes *rozšířený dotyk* je omezena tím, jak se v přírodě „zastavují" informace o přirozené překážky.

Příklad: *Mstiš cestou ze skal narazí v lese na neznámou skupinu. Dokud jsou poblíž něj, dokáže se kouzlem zeptat trávy na přesný počet a velikost tvorů, kteří po ní dupou. Pokud se ale vetřelci nacházejí za několika lesními pěšinkami či potůčky, tak se musí ptát hvozdu a ten mu řekne nejvýše „je tu tlupa, co se prosekává lesem směrem, kde zapadá slunce", ale víc nerozliší. Velká cesta či řeka zastaví jeho dosah úplně.*

Dohled

Při sesílání kouzel na **dohled** musí kouzelník cíl vidět, a to na vlastní oči. Nesmí využívat žádné pomůcky, jako je zrcadlo, dalekohled nebo křišťálová koule.

Příklad: *Berserk Skydde může srazit* vědmáckým Znamením *umrlce, kterého spatří, jak se dobývá do dveří domu na druhém konci ulice.*

Přesnost kouzel seslaných na *dohled* je omezena tím, jak dobře kouzelník vidí cíl.

Příklad: *Skydde mohl umrlce pouze srazit, protože ulice je dlouhá a on viděl jen obrys jeho postavy. Později v potyčce se dostane blíž. Opět použije* Znamení, *tentokrát ale zřetelně vidí dlaň chodící mrtvoly, a tak jí může kouzlem zkroutit prsty, aby ji donutil upustit zbraň, kterou svírá.*

Nepřímý dosah

Nepřímý dosah dává kouzelníkovi možnost ovlivňovat i věci mimo jeho přímý dosah, avšak pouze omezeně, skrze nějaký zástupný prvek. Mezi nepřímé dosahy řadíme *symbolický dotyk*, *ochranné obrazce* a *substance*.

Symbolický dotyk

Některé magie dokážou působit i za hranicí svého přímého dosahu, pokud kouzelník získá na cíl svého kouzla **symbolický dotyk** – magickou vazbu, která vznikne, když se kouzelníkovi do rukou dostane něco, co bylo součástí místa (například kámen ze skály), věci (například ustřihnutý roh koberce) nebo postavy (například vyražený zub) na kterou chce působit, nebo to k ní symbolicky patří (například medailon s rytinou rodiny). Aby mohl kouzelník vazbu využít pro nepřímý dosah, musí získat příslušný předmět a hráč pak musí popsat, jak je kouzelník využil ve svém rituálu.

Vazba mezi cílem a předmětem zanikne při nejbližším magickém okamžiku síly 5 (tedy o slunovratu nebo rovnodennosti). *Symbolický dotyk* sám o sobě nedává kouzelníkovi žádnou představu o tom, co jeho cíl momentálně provádí nebo co se v místě, na které chce kouzlit, děje. Aby tak kouzelník mohl provádět akce i protiakce bez omezení, musí tyto informace získat jinak – například pozorováním. Jestliže tuto možnost nemá, jen těžko může reagovat na případné akce a i důsledek svých vlastních kouzel musí spíše odhadovat.

Které magické obory umí využívat *symbolického dotyku* se dočtete v jejich popisu dále. Zároveň se dozvíte, zda využívají *symbolického dotyku* na tvora nebo s*ymbolického dotyku* na místo.

Symbolický dotyk na tvora získá kouzelník, pokud se dotýká něčeho, co bylo součástí jeho těla (např. odstřihnutý pramen lidských vlasů) nebo co mu patřilo a on má k dané věci silný citový vztah (např. prsten po rodičích).

Příklad: *Mistr Hanuš může zaříkáváním v podobě proseb k patronovi poutníků dodávat rychlost druhovi, který se snaží uniknout z obležené pevnosti, pokud při tom svírá v ruce jeho oblíbený náramek, který si přítel vlastnoručně vyrobil.*

Pokud chce kouzelník sesílat čáry skrze část těla svého cíle, potřebuje aby tuto část někdo cíleně oddělil (i když to nemusel dělat kvůli *symbolickému dotyku*) – např. pramínek vlasů odstřižený lazebníkem, ostříhané nehty nebo odebranou krev. Nestačí proto opadané chlupy, lejno za tábořištěm nebo sliny na skleničce. Nejste-li si jistí, dobrým měřítkem je, že kouzelník by měl vynaložit určité úsilí, aby *symbolický dotyk* získal. Například může v průběhu boje jeho pomocník nebo spojenec záměrně zranit nepřátelského velitele tak, aby jej kouzelník mohl později očarovat skrze krev na čepeli použité zbraně, zatímco vzpomene-li si na něco takového družina až dodatečně, *symbolický dotyk*

nezíská, i kdyby ke zranění během bitky došlo a velitelova krev na čepeli zbraně náhodou ulpěla.

Obdobně je možné získat *symbolický dotyk* skrze předměty cíle, pokud jde o osobní věc, kterou by postava citelně postrádala (např. oblíbené zbraně, šaty, osobní šperky, glejty, rituální předměty a kouzelné esence, nikoliv však peníze ve váčku, šípy z toulce nebo spací houně). Ve sporných situacích můžete jako vodítko použít následující úvahu: pokud je předmět pro postavu natolik důležitý, že by byla ochotna se pro něj vrátit den cesty i tam, kde jsou podobné předměty v kraji běžně k sehnání, pak je skrze něj možné získat na postavu *symbolický dotyk*.

Symbolický dotyk na předmět či **místo** získá kouzelník, pokud si odnese část předmětu (např. třísku z truhly) nebo určitého místa (např. nabere do hrnečku vodu z potoka) na které chce kouzlit.

> ***Příklad:*** *Žrec Jasen může prostřednictvím* Magie dřeva *pohybovat větvemi stromu, ze kterého před chvílí uloupl kus kůry a ten teď skrývá v dlani. Po odnesení kamene z louky dokáže působit na zemi v těsném okolí místa, ze kterého kámen odnesl, a nabráním vody do měchu na břehu řeky si dokáže kouzelník zajistit možnost působení na vodní hladinu (například může vidět ve džbánku odraz břehu) v těsné blízkosti místa, ze které vodu vzal, i kdyby to byla třeba tekoucí řeka.*

I v tomto případě se pro získání vazby musí jednat o záměrně oddělený kousek předmětu či místa, byť ten, kdo to provádí, si nemusí být vědom, k čemu bude později použit (např. utržená větvička, kus látky odpáraný z košile, valounek odnesený z louky), nikoliv o náhodně odpadlou část (např. jehličí napadané v záhybech kabátu, opadané nitě či bahno na podrážkách bot).

Ve sporných situacích se řiďte podobnou úvahou jako u částí těla. Například pokud se loď kymácí ve vlnobití, může druid snadno získat *symbolický dotyk* na rozbouřenou hladinu, když se pokusí zachytit vodu z některé z vln, které palubu zalévají. Jeho vlastní mokrý šos mu však stačit nebude.

Ochranné obrazce

Pokud kouzelník s pomocí symbolů, čar, znaků či run označí místo či předmět **ochranným obrazcem**, připoutá tak k místu nadpřirozené síly použitého magického oboru. **Narušitelé**, kteří se obrazce přímo dotknou, manipulují s chráněným předmětem nebo vstoupí do označeného prostoru, se pak dostanou do dosahu příslušné magie.

> ***Příklad:*** *Zvěropán Tengri si nad vchod do jeskyně, do které ukryl zásoby jídla pro rebely v lesích, vyryl runu Oka – ochranný obrazec magického oboru* Zaříkání. *Později odpoledne, když se do jeskyně zatoulal rys, Tengri mohl seslaným prokletím proměnit každý jeho krok v bolestivé došlápnutí a z jeskyně ho tak vyhnat, i když sám nebyl přítomen.*

Kouzla sesílaná skrze *ochranný obrazec* není možné využívat k ničemu jinému než k obraně místa či předmětu, na kterém je umístěn. Nejde skrze něj například pomáhat tomu, kdo do obrazce vstoupil.

Vytvoření *ochranného obrazce* je zvláštním druhem kouzla příslušné magie a zároveň jde o výrobu. V průběhu rituálu tudíž kouzelník načmárá, vyřeže, vypálí, seskládá z kamínků či jinak znázorní ochranné znaky a vloží do vyráběného *ochranného obrazce* potřebné množství ***Surovin***. Nejmenší dávka potřebná k vytvoření *ochranného obrazce* je 1 ***Surovina***, většinou jich však bude kouzelník vkládat více. Vložené ***Suroviny*** totiž slouží jako ***Zdroje*** pro vykonávání kouzel prostřednictvím *ochranného obrazce* a při vložení se stanou jeho nedílnou součástí. Není možné je získat nazpět, ani kdyby je kouzelník nevyužil.

Kouzelník může mít připoutaný pouze jeden *ochranný obrazec*, vytvořením nového spojení s předcházejícím zaniká.

> ***Příklad:*** *Bosorka Lavriša je nucena přečkat noc v zájezdním hostinci nevalné pověsti. Protože se potřebuje nenápadně pohybovat po celém hostinci, odloží své věci v noclehárně. Byla by ovšem nerada, kdyby se v jejím vaku hrabali nezvaní návštěvníci. Proto posype povrch pytle prachem z rozemletých medvědích drápů (vloží 3* **Suroviny**, *prudce se otočí na místě, sevře dlaně k sobě a úzkým zášlehem* Magie ohně *z konečků prstů speče prach do podoby znaku Salamandra. Skrze takovýto obrazec bude moci sesílat kouzla* Magie ohně *na narušitele, kteří zkusí batoh otevřít nebo odnést.*

Kdokoliv se může pokusit s pomocí *Zaříkání* (*zaříkávač*) vytvořit „znak Oka“, základní magický obrazec, skrze který je možno zaříkání sesílat. Pro výrobu

obrazců jiných magických oborů musí kouzelník ovládat příslušnou vyhrazenou dovednost a navíc mít zvláštní schopnost, která mu vytvoření příslušného obrazce umožní. Platí přitom, že každý *ochranný obrazec* je možno použít k sesílání pouze jednoho magického oboru – toho, který kouzelník pro jeho vytvoření použil. Například s použitím zvláštní schopnosti *Znak fantóma* (*mág*) je obrazec možné využít pouze pro sesílání kouzel *Magie iluzí* (*mág*).

V okamžiku, kdy kdokoliv překročí načrtnutý obrazec nebo se dotkne označeného předmětu, stává se narušitelem. Kouzelník se o narušení dozví a může okamžitě zakročit a pokusit se jej zastavit. Jestliže se ovšem soustředí na nějakou jinou činnost, nebo dokonce spí, musí nejprve podstoupit ***výzvu***. Úspěch značí, že kouzelník si narušení obrazce uvědomil a může zakročit. Je-li kouzelník omráčený, ovládnutý, omámený kouzlem, omdlel bolestí a podobně, nemůže narušení obrazce zaznamenat vůbec.

Při narušení obrazce získává iniciativu buďto narušitel, nebo kouzelník. Narušitel má iniciativu tehdy, pokud překonává obrazec důrazným způsobem. To znamená, že se jej buď snaží cíleně odstranit (ať už magicky nebo obyčejně, například tím, že setře kouzelné znaky), nebo se snaží dosáhnout toho, čemu má obrazec zabránit, ať už o magické ochraně ví, nebo nikoli (například se plíží k nocležníkům v chráněném v tábořišti, krade očarovaný předmět, odemyká runami pokrytou truhlu nebo vyráží dveře, jež mají obrazec na zárubni). Tehdy může kouzelník reagovat pouze protiakcí. Pokud si narušitel není vědom narušení, a navíc provádí něco, co by za normálních okolností bylo *samozřejmé* (například bere do ruky označený předmět, aby si ho prohlédl, nebo chce projít do zahrady skrze branku chráněnou obrazcem *Magie iluzí*), má iniciativu kouzelník. Může se pokusit narušitele zahnat či odradit a bude-li se narušitel vzpírat, pak naopak jeho záměr (například nenechat se vyděsit iluzorními přízraky a přece jen sáhnout po předmětu, nebo projít brankou) bude protiakcí. V dalších kolech případného konfliktu už se iniciativa určí běžným způsobem, například kostkami.

Pokud kouzelník narušení přímo vidí (například stojí opodál), může čarovat, jako by sám byl na místě. Není-li kouzelník přítomen, neví přesně, proti komu využívá nadpřirozené síly. Mlhavě však tuší, co narušitel provádí, a dokáže odhadnout, jak na něj zapůsobit. Dojmy, které má, jsou podobné, jako by cíl své akce cítil pouze po hmatu, viděl ho v husté mlze nebo tušil jeho přítomnost v nočním lese. Může tedy odhadnout, že narušitel zvedá chráněný meč, nebo že leze do chráněné místnosti oknem, ale neví, o koho se jedná či jak je narušitel vyzbrojen.

Akce prováděné skrze nadpřirozené spojení zakleté do *ochranného obrazce* odehrává kouzelník z iniciativy nebo z obrany podle běžných pravidel pro konflikt. Pokus o překonání obrazce mu dává právo použít ***manévr*** *obrana* podobně, jako by byla akce směřována přímo proti němu. I kdyby byl na místě s obrazcem osobně přítomen, neznamená to, že by měl k dispozici akci z iniciativy navíc.

Při kouzlení prostřednictvím ochranného obrazce nemůže kouzelník používat své vlastní ***Zdroje***, ale jen ***Suroviny*** vložené do obrazce. S nimi platí jak ***aktivaci***, ***náročnost*** a ***manévry***, tak i případné ***vyčerpání***. Akce prováděné skrze nadpřirozenou sílu zakletou do *ochranného obrazce* jsou navíc ze své povahy *náročné*. Za každou akci tedy musí kouzelník spotřebovat nejméně jednu vloženou ***Surovinu***, aby se o ni vůbec mohl pokusit.

Cílem kouzla může být zejména narušitel, tedy ten, kdo projde označenými dveřmi, překročí linii vyznačenou kolem tábořiště, uchopí očarovanou sekeru či si sedne na zakletou židli. K narušení dojde i tehdy, pokusí-li se kdokoliv obrazec zničit jakýmkoliv jiným způsobem než zlomením kouzla, které ho vyrobilo. Dosah skrze *ochranný obrazec* je jednosměrný, má ho pouze kouzelník na narušitele, nikoliv naopak. Kouzelník pak může působit přímo na něj, například přivolat mu křeč nebo mu vnutit vizi, že místo meče chytil jedovatého hada.

Kouzlo může působit i skrze předmět, na kterém je magický obrazec načrtnut či vyryt. Například s použitím *Magie dřeva* může zakývat a zaskřípat stromem, který označil znakem Lešije, jako velkolepé varování tomu, kdo se stromu právě dotkl nebo překračuje jeho kořeny.

Konečně může kouzlo působit i skrze místo uvnitř obrazce. Proto se ochranné obrazce načrtnuté na určitém místě vytvářejí obvykle v podobě uzavřeného útvaru, například kruhu kolem tábořiště, nebo se jimi označují všechny vstupy na místo – například runy umístěné nad všemi dveřmi a okny místnosti. Kouzelník pak může narušitele v okamžiku, kdy vstoupí do místnosti, odradit od pokračování například zapálením všech svící *Magií ohně* nebo rozezněním zvonku visícího u stropu kouzelným vánkem pomocí *Magie větru*.

Zvítězí-li ve ***střetu*** kouzelník a narušitel přijme neúspěch, obrana byla úspěšná a pokus o narušení byl zmařen. *Ochranný obrazec* dál chrání místo či předmět a dokud se výrazně nezmění podmínky, narušitel by se neměl o stejnou akci znovu pokoušet. ***Vyčerpá-li*** se narušitel, potom může v příštím kole pokus opakovat nebo provádět něco jiného, nestáhne-li se však, zůstává v dosahu kouzelníka a ten může dál skrze *ochranný obrazec* kouzlit.

Ochranný obrazec zanikne sám při nejbližším magickém okamžiku (soumraku či úsvitu). Jeho moc může skončit i dříve, jestliže narušitel *ochranný obrazec* překoná (kouzelník buď na narušení vůbec nereaguje, nebo prohraje ve ***střetu*** s narušitelem a ***nevyčerpá se***) nebo pokud jsou vložené ***Suroviny*** vyčerpány. Z hlediska pravidel to znamená, že *ochranný obrazec* a s ním i spojení s kouzelníkem zanikají.

Příklad: *Inkvizitorka Morena se vydala zlomit kletbu knížecího rodu. Musí kvůli tomu vstoupit do spodních pater sklepení ve starém hradě. Při svém pátrání šlápla několika místním obyvatelům na kuří oko a teď by byla nerada, aby se jí někdo dostal do zad. Proto označí vstup do sklepení* ochranným obrazcem, *znakem Upíra, a vloží do něj 5* **Surovin**.

O chvíli později se opravdu ke vchodu do podzemí přišourá bývalý kastelán. Stařík, který už dávno není ve svém úřadu, stále potřebuje vědět o všem, co se na hradě šustne. V okamžiku, kdy vstoupí dovnitř, Morena se o tom dozví. Protože stařík nemá o obrazci ponětí a vstoupil bezstarostně, inkvizitorka získáva iniciativu a může narušitele skrze ochranný obrazec kouzlem zahnat. Popíše, že kdykoliv stařík namíří ruku či nohu do vchodu, sevře mu srdce pocit strachu. Průvodce se rozhoduje, zda bývalý kastelán zkusí bariéru překonat v protiakci, nebo zda opatrnost převáží nad zvědavostí a bude záležet jen na Moreninė schopnosti kouzlo seslat. Zvolí druhou variantu a půjde tedy o **zkoušku**. *Morena použije 1* **Surovinu** *z obrazce na zaplacení* **náročnosti** *a hodí kostkami. Uspěje a kastelána odvrátí. Protože obrazec nebyl překonán, stále trvá a jsou v něm uloženy ještě 4* **Suroviny**.

Stařík se odebere do hradní kuchyně, kde si pustí hubu na špacír. Bohužel to zaslechne i kuchař Ignác, který ve sklepě pančuje víno. Lekne se, že by Morena mohla jeho nekalé konání odhalit, a rázným krokem se vydá za ní. Protože do sklepení skoro vběhne, získává iniciativu on. Morena může reagovat pouze protiakcí. Na dálku sice neví, kdo a proč vchází, cítí ale razanci jeho kroku. Zkusí tedy narušiteli vnuknout myšlenku, že by neměl do sklepa chodit sám, ale dojít si do vsi pro kumpány. Opět spotřebuje 1 **Surovinu**.

Zvítězí-li ve **střetu** *Morena, obrazec zůstane zachován a budou v něm zbývat 3* **Suroviny**. *Ignác buďto přijme neúspěch, nebo se* **vyčerpá**, *aby se mohl pokusit o překonání znovu. Zvítězí-li ve střetu Ignác a Morena přijme neúspěch, ochranný obrazec zanikne, neboť byl překonán. Morena má ale* **Ohrožení** *2 a v obrazci stále jsou 3* **Suroviny**. *Rozhodne se tedy* **vyčerpat** *a popsat, že upíří runy, namalované na prahu, se během kouzla zaleskly a Ignác se ohlédl, aby se podíval, co to bylo, což ho zpomalilo.*

V dalším kole konfliktu zbývá Moreně v ochranném obrazci poslední 1 **Surovina** *a tu spotřebuje na svůj poslední pokus Ignáce zastavit. Ať už ve střetu uspěje nebo ne, obrazec zanikne, protože už v něm nebudou žádné další* **Suroviny**.

Substance

Posledním druhem nepřímého působení jsou **substance**. V případě některých magií kouzelník nepůsobí na svůj cíl přímo, místo toho ale vytváří předměty, které účinkují na toho, kdo je sní, vypije, dotkne se jich nebo s nimi jinak přijde do styku.

Příklad: *Pyrofor Lokkar je s přáteli zabarikádovaný v obléhané věži. Rozhodne se rozmíchat v kotli vařící smůlu, kterou budou lít na útočníky, až zahájí zteč. Dostanou-li se nepřátelé dovnitř a budou chtít oslavit úspěch, najdou ve spíži ve spodním patře nastražené otrávené víno. Pyrofor také podminoval schodiště a výbuchem* třaskaviny *ho zkusí strhnout, až se dobyvatelé budou snažit probít se na vrchol věže. A nakonec, pro případ prohry, připravil kouzelné* elixíry, *díky kterým budou přeživší obránci moct opustit věž plachtivým letem a snést se do nedalekého lesa. Při soumraku po boji pak Lokkar vyléčí spolubojovníkům jejich zranění s použitím uzdravující* masti. *Všechna tato kouzla působí nepřímo, jako* substance.

Výroba *substancí* probíhá obdobně, jako výroba jakéhokoliv jiného předmětu. Na následujících řádcích

najdete přehled jejich základních druhů a odkazy na kapitoly, které se jim věnují blíže.

Substance, které pomáhají postavám s uzdravováním jejich ***Jizev***, nazýváme souhrnně *lektvary*. Působí a spotřebovávají se o magických okamžicích, během rituálu léčení, viz strana 227.

Alchymistovy *elixíry* také pomáhají postavám. Jejich spotřebování umožní postavě na krátký čas lépe provést nějakou akci, nebo dokonce provést akci jinak *nemožnou*. *Elixíry* jsou popsány na straně 212.

Většina *substancí* má ale cíli spíš uškodit. To provádí prostřednictvím akce, která je do substance kouzelníkem vložena, proto je ve hře popisujeme jako nástrahy, o kterých se více dozvíte na straně 215.

Rozsah

Pro všechny magie platí stejná omezení, co se týká rozsahu, na kterém kouzlo dokáže působit. Předtím, než si je vysvětlíme, musíme si připomenout několik pojmů, se kterými budeme dále pracovat.

» Podívejte se na stranu 124, co to znamená, když nějaká akce je *plošná*.
» Nahlédněte také na stranu 116 a připomeňte si použití ***manévru*** *rozsáhle*.
» A nakonec se podívejte na stranu 125, kde vysvětlujeme termíny *hrstka* a *houf*.

Většina kouzel má oproti běžným akcím tu výhodu, že kouzelník si vždy může vybrat, zda zapůsobí jen na jeden cíl, nebo zda bude jeho kouzlo *plošné*. Jak veliký prostor nebo počet tvorů dokáže takto zasáhnout, si vzápětí vysvětlíme.

Chýše

Pro vymezení největšího rozsahu, který je kouzelník schopen bez použití ***manévru*** *rozsáhle* ovlivnit, se používá termín **chýše**. Jedná se přibližně o plochu malého vesnického domku o jedné místnosti či chýše lesní vědmy, ostatně právě odtud zažitý název pramení. Na plochu *chýše* se v sevřeném vojenském útvaru či při tlačenici na tržišti vejde *hrstka* lidí. V tomto prostoru působí kouzlo *plošně* a kouzelník není schopen kouzlo přesně zacílit. Proto ovlivní bez výjimky úplně všechny v daném prostoru, i kdyby třeba stáli na jeho okraji. Nic samozřejmě nebrání kouzelníkovi seslat kouzlo menší a zalícit jej tak pouze na jednoho tvora či jeden předmět a velmi často to kouzelníci také dělají.

U *jedů*, které jsou *substancemi*, někdy nedává smysl vymezit *chýši* prostorem. V takovém případě považujeme dávku vyrobenou bez použití ***manévru*** *rozsáhle* za dostatečnou na to, aby otrávila *hrstku* lidí. Stále jde o *plošné* působení – otráví se všichni, kdož pijí z otráveného sudu. U *jedů* však platí, že takováto dávka musí být v případě nastražení spotřebována naráz nebo nejpozději do nebližšího magického okamžiku. Není tedy možné uchovávat na později například jednou načaté flakónky s *jedem*, protože účinná látka z nich s magickým okamžikem vyprchá.

Příklady:

» *Bosorka Lavriša dokáže s pomocí* Magie ohně *(*čaroděj*) seslat jednu velkou ohnivou kouli, která pohltí a zapálí např. plachtu na voze, korunu stromu, střechu malé chatrče nebo popálí velkého ještěra. Pokud by ovšem vrhala bez použití* **manévru** rozsáhle *ohnivé kouzlo do skrumáže lidí, záleží na tom, co si přeje:*

» *Chce-li zasáhnout jen jednoho člověka, musí seslat malou ohnivou kouli, třeba o velikosti lidské hlavy.*

» *Chce-li zasáhnout více lidí najednou, pak nemůže z účinků tohoto kouzla nikoho vyjmout, i kdyby to byl přítel, ohnivá koule o velikosti* chýše *si nebude vybírat.*

» *Žrec Jasen dokáže* Magií dřeva *(*druid*) rozhýbat část koruny stromu, velkou asi jako chýše, a vyvrátit tak velký strom napříč přes cestu nebo pomocí větví vyzvednout do výšky z řeky jeden malý člun. Pokud ovšem chce kořeny stromů svázat nohy někomu, kdo se skrývá pod ním, má možnost:*

» *Použít jediný kořen, který se omotá kolem nohou jednomu číhajícímu nepříteli, kterého sám určí.*

» *Anebo nechá strom zamotat všechny své kořeny a tím sváže každého, kdo se pod stromem nachází, až do rozsahu* chýše, *bez ohledu na to, zda to je přítel či nepřítel.*

» *Travička Měša dokáže dovedností* Masti a běžné jedy *(*mastičkář*) vyrobit* běžný jed, *který rozmíchaný v guláši otráví najednou* hrstku lidí, *kteří si jídlo dají k večeři, bez ohledu na to, kde zrovna při pojídání sedí. Spotřebuje při tom ale celý flakón a i kdyby chtěla otrávit jen 2* lidi, *nemůže si nějaké dávky z této várky schovat na později. Pokud se guláš nesní do nejbližšího soumraku či úsvitu,* jed *vyprchá.*

Měša později vyrobí kontaktní jed, *který vystačí na potření* hrstky *šípů. Může ho* velmi dlouhou *dobu nosit připravený ve flakónu. Jakmile jej však začne nanášet na šípy, spotřebuje jej celý. Nemůže si žádnou dávku nechat na později a stejně tak nemůže již potřené šípy skladovat déle než do soumraku či úsvitu, protože* jed *na nich zaschne a ztratí svůj účinnek.*

Výjimku z tohoto pravidla představují kouzla, která potřebují k dosahu *dotyk* nebo využívají *symbolický dotyk*. Ta neumějí působit *plošně* a na více tvorů mohou působit pouze *rozsáhle*.

Statek

Jestliže chce kouzelník svým kouzlem ovlivnit větší plochu než *chýši* nebo chce působit jen na vybrané cíle, musí použít ***manévr*** *rozsáhle*. V takovém případě je schopen jedním kouzlem obsáhnout přibližně plochu, které kouzelníci říkají **statek**. Její velikost opravdu vychází z velikosti venkovského statku, tedy několika hospodářských stavení kolem dvora. Na plochu statku se v sevřeném vojenském útvaru či při tlačenici na návsi vejde *houf* lidí, pokud jsou lidé rozptýleni, bude jich tam přibližně *hrstka*. U *jedů*, kde nedává smysl vymezit *statek* rozměry, pak platí, že jedna dávka vyrobená s použitím ***manévru*** *rozsáhle* otráví nejvýše *houf* lidí.

Při použití ***manévru*** *rozsáhle* pak má kouzelník naprostou volnost rozhodovat o tom, které cíle na ploše *statku* účinek magie zasáhne, a které nikoliv, pouze takovému výběru musí přizpůsobit popis svého kouzla. Je tu ovšem výjimka - některé zvláštní schopnosti kouzelných povolání umožňují za určitých podmínek sesílat *rozsáhlá* kouzla zdarma. Kouzla seslaná s pomocí těchto zvláštních schopností jsou vždy *plošná*.

Příklad: *Mistr Hanuš dokáže* Magií ohně *(*čaroděj*)* rozsáhle *poslat řetězící se blesk, který zasáhne libovolný počet jím vybraných protivníků až do plochy* statku, *aniž by ublížil někomu dalšímu. Pokud by chtěl využít zvláštní schopnosti* Plamenné peklo *a* **manévr** rozsáhle *získat zdarma, jeho blesk by v takové situaci musel být* plošný *(měl by například podobu souvislé vlny blesků) a zasáhnout všechny cíle, nacházející se v dané oblasti (třeba i spolubojovníky).*

Trvání kouzel

Žádná magie nepůsobí věčně. Ve hře ovšem nemusíte počítat minuty či hodiny, které zbývají do konce trvání kouzla. Při seslání kouzel bez použití zvláštních schopností je působení kouzla okamžité a vyhodnocuje se úplně stejně jako jakákoliv jiná činnost. Důsledky takového působení samozřejmě mohou přetrvat i po skončení kouzla.

Příklad: *Bratr Taran byl poslán na starý hřbitov, kde údajně straší. Mezi hroby se utká se skupinou kostlivých bojovníků. První kostlivec k němu běží s napřaženým mečem a Taran ho prokleje pomocí* Znamení. *Úspěšná akce kostlivce zastaví, ale jakmile Taran dokončí rituál, kouzlo skončí a magická síla přestane kostlivci svírat kolena, takže v příštím kole konfliktu může opět útočit.*

O chvíli později začne další kostlivec Tarana ostřelovat z luku. Bratr sešle ohnivé kouzlo a přepálí mu tětivu. I tentokrát kouzlo přestane působit, jakmile Taran akci dokončí. Tětiva ale samozřejmě zůstane přepálená, i když kouzelný plamen vyhasne.

Stejně jako některé nemagické akce mohou trvat déle, i působení kouzla dokážete prodloužit, pokud se na kouzlo i nadále soustředíte a stále provádíte jeho rituál. I vyhodnocení takových akcí probíhá stejně, připomeňme si tedy pravidlo pro déle trvající akce ze strany 125 na příkladu s kouzlem:

Příklad: *Pašerák Ostoj potřebuje přenést kontraband na druhý břeh řeky. Jediný most v okolí je hlídaný, proto se rozhodne překonat řeku pomocí kouzla, ve kterém zaklíná vodu pod nohama, aby ho nesla jako pružná blána. Běžně by se takové kouzlo vyhodnotilo jako jedna akce, při které Ostoj nepřetržitě zpívá melodii a voda ho přenese na druhý břeh. Pokud ho uprostřed cesty přepadne vodník, může pašerák zkusit pokračovat v kouzlení a nechat se unášet tak, aby ho vodník nechytil a nestáhl pod hladinu. Půjde tedy o* **střet**.

Jestliže pašerák uspěje a v rituálu pokračuje, bude kouzlo působit i v dalším kole, bez ohledu na **vyčerpání** *nebo přijetí neúspěchu vodníkem. Pokud vodník přijme neúspěch, znamená to, že mu nedokázal v akci zabránit a Ostoj získá tak velký náskok, že ho vodník nejspíš nedožene. Jestliže se vodník* **vyčerpá**, *může Průvodce například popsat, jak se rozhodl plavat za Ostojem. Na mělčině u břehu tak bude mít znovu možnost na pašeráka zaútočit. Pokud Ostoj napodruhé neuspěje, vodník ho strhne. Ostoj přestane zpívat, kouzlo přestane působit a pašerák skončí pod hladinou. Může se ale* **vyčerpat**, *popsat, že udržel nad vodou alespoň hlavu a kontraband. Udělá-li to, v dalším kole se může pokusit zopakovat své kouzlo a nechat se jím opět vynést na hladinu.*

Většina kouzelnických povolání má mezi zvláštními schopnostmi na výběr takové, které dovolují kouzlu působit i po skončení rituálu. Všechny druhy *jedů*, včetně *omamných látek*, pak mají prodloužené působení i bez nutnosti použít zvláštní schopnosti. Skončí-li působení takového kouzla či *jedu* při nejbližším magickém okamžiku od jeho seslání či spuštění, říkáme, že působí **dlouho**. To znamená, že dokud není účinek zrušen či působení přerušeno, působí plnou silou. S tím, jak při nejbližším magickém okamžiku slunce zapadá či vychází, postupně zeslábnou, až se působení zcela vytratí.

Některé zvláštní schopnosti dokonce umožňují seslat kouzla působící **velmi dlouho**. Takováto kouzla zeslábnou až při nejbližším magickém okamžiku síly 5, tedy o slunovratu či rovnodennosti.

Příklad: *Berserk Skydde zůstal během vánice sám v horském průsmyku. Nejen, že veškeré dřevo je pod sněhem, ale kdyby Skydde celou noc přikládal, moc by se nevyspal. Rozhodne se tedy s pomocí své zvláštní schopnosti* Věčný žár *zažehnout kouzelný oheň, který bude hořet* dlouho, *tedy až do rozednění, bez toho, že by jej musel někdo udržovat. Pokud nad ránem nepřiloží, se svítáním začne oheň slábnout a když se sluneční kotouč vyhoupne nad obzor, zcela vyhasne. Skydde však může pohybem ruky a opětovnou* **aktivací** *zvláštní schopnosti dohasínající oheň obnovit a ten pak bude opět hořet* dlouho, *tedy až do soumraku.*

Následky podle pravidel

Když potřebujete zachytit následky kouzla pomocí pravidel, vycházejte vždy z toho, jak hráč popsal podobu kouzla v příběhu. Používají se při tom stejná pravidla, jako při určování následků běžných akcí, nová pravidla se týkají pouze magie působící *dlouho*. Ne všechny magie jsou však schopné dosáhnout úplně veškerých možných následků podle pravidel (například *zaříkávačova* prokletí nejsou dost silná

na to, aby dokázala očarovaného vyřadit, zabít nebo mu způsobit ***Jizvu***). Na následujících řádcích vysvětlíme všechny principy a v popisu jednotlivých magických oborů se pak dozvíte, jaké následky dokáže způsobit která magie.

Bez následku v pravidlech: Řada kouzel se v číslech a v ***hodech*** kostkou nijak neodrazí. Důležitější je, jak kouzlo změnilo situaci. Například pokud si *šaman* půjčí oči vrabce, aby se podíval, zda černokněžníkova dcera pobývá ve své věži, není nutné jeho úspěch zachycovat pravidly.

Běžné následky: Nejčastějším následkem kouzla ale bývá zvýšení nebo snížení ***Ohrožení*** cíle, podle toho, zda kouzlo pomáhá či škodí. Může sem patřit například oslnění nepřítele záblekem z výbuchu slabší *alchymistické třaskaviny* nebo proměna země pod nohama soupeře v bláto, způsobená *druidským* kouzlem. Všechna kouzla také dokážou postavám dodat ***Výhodu***. Mnoho kouzel umí způsobit ***Jizvu***.

Magie působící dlouho: V základní podobě působí kouzla okamžitě, ale už víme, že kouzelníci s příslušnou zvláštní schopností umějí vytvářet kouzla působící *dlouho*. Ta mohou kromě běžných následků způsobit i to, že cíl kouzla získá po dobu jeho trvání jednu ze specializací, takzvanou *zběhlost* (základní ***manévry*** *přesně*, *mocně* a *lstivě* zdarma) nebo naopak *postih* (jeden z *nepřesně*, *chabě*, či *hloupě*) na určité činnosti. Více o *zběhlosti* se dozvíte na straně 231, *postihy* již znáte ze strany 119. Množství činností ovlivněných kouzlem přibližně odpovídá jedné dovednosti, ale nemusí se s nimi přesně krýt a určuje je kouzelník, který kouzlo seslal. Namísto *zběhlosti* a *postihů* tato kouzla také mohou vnucovat cílové postavě ***přístup*** k získávání iniciativy. Všechny dlouhodobé magie dokážou vynutit ***přístup*** *pomalu*. *Magie mysli*, *Magie zvířat* a *omamné látky* pak dokážou vynutit i přístup *rychle*.

Příklad: *Druhého dne se Skydde setká s černokněžníkem Seithalem a společně pokračují zmrzlou krajinou. Přepadne je skupinka nemrtvých horalů. Skydde sám si díky zkušenosti* vědmáka *s nemrtvými hravě poradí, ale pro Seithala to není tak snadné. Když Skydde očaruje plamenem Seithalovu hůl, může jeho hráč určit, že černokněžník je od této chvíle* zběhlý *v boji proti* neživým. *Můžeme si to představit tak, že plameny na holi odpuzují a spalují* neživé *a působí jim tak škodu či bolest již při pouhém dotyku. Proto s ní i neškolený bojovník může zacházet, jako by byl v boji s kopím* zběhlý.

Pro pokročilé obory magie navíc platí, že magie působící *dlouho* dokáže *zběhlost* a *postih* udělit všem, kdo procházejí určitým místem (např. všichni, kdo se pokusí překonat rozmoklé pole, budou mít postih *chabě*) nebo dokážou ztížit či zjednodušit působení určitých dovedností na cíl kouzla (např. pokud se mág ukryje na statku mezi prasaty dlouhodobou iluzí, že je jedním z nich, stráže, které ho budou hledat, budou mít *nepřesně* na jeho nalezení).

Důležitou vlastností dlouhodobé magie je, že pokud je seslána ve ***střetu*** a poražený se ***vyčerpá***, zmírní sice bezprostřední účinek kouzla (může se tak například vyhnout ***Jizvě***), avšak dlouhodobá magie bude i nadále působit. ***Vyčerpání*** tedy samo o sobě nezruší případný *postih*, *zběhlost* nebo vynucený ***přístup***. Ten může zaniknout teprve tehdy, pokud je kouzlo zlomeno nebo zrušeno (viz následující oddíl Obrana proti magii).

Příklad: *Špiónka Zlatka drží hlídku, avšak do vína jí někdo přilil uspávací* jed. *Ve chvíli, kdy se setmí,* jed *začíná účinkovat. Zamýšlenou akcí je uspání a* postih hloupě *až do rána, způsobený ospalostí, kdyby se náhodou později probudila. Zlatka nechce usnout, a proto se raději* **vyčerpá**. *Namísto usnutí popíše, jak se na hlídce polévá ledovou vodou, aby se udržela vzhůru, a zvýší si* **Ohrožení**. Postih hloupě *však bude i tak působit a Zlatka bude až do rána ospalá. Pokud by však měla k dispozici* protijed, postih *ustoupí ve chvíli, kdy jej pozře, ať už k tomu dojde v rámci* **vyčerpání** *nebo později.*

Vyřazení

Základní podoba všech kouzel i nástrah nedokáže sama o sobě zabít ani zbavit vědomí živého tvora, neboť nemá potřebnou sílu. Toto omezení mohou kouzelníci překonat, pokud kouzlo či nástrahu posílí.

V rámci některých oborů magie se lze naučit zvláštní schopnosti, jež dovolí kouzelníkovi seslat smrtící kouzlo nebo třeba cíl kouzla ovládnout. Druhou možností je zapříčinit smrt nepřímo, tím, že se kouzelníkovi podaří vhodně využít prostředí a okolnosti k tomu, aby vyvolal následnou akci, která již smrtící bude.

Příklad: *Kouzla* Magie ohně *mají sílu vatry. Pokud jimi postava někoho zasáhne, je to podobné, jako by jej shodila do ohně. Může tedy takového člověka vylekat, oslnit září plamene, způsobit mu* **Jizvu** *popálením nebo mu blízkostí nepříjemného žáru zvýšit* **Ohrožení**. *Samotným magickým plamenem jej ale nezabije. Jestliže však kouzelníkův cíl nejprve někdo z družiny zasáhne křehkou lahví plnou oleje, může z něj kouzlo* Magie ohně *vzápětí udělat živou pochodeň – na to již stačí i krátký zášleh čarovného plamene. Pokud má navíc kouzelník zvláštní schopnost* Dračí dech *(čaroděj), která dává jeho plamenům mimořádnou sílu, pak může již samotnou* Magii ohně *zabíjet a nepotřebuje k tomu nijak využívat okolnosti a prostředí.*

Neznamená to ovšem, že kouzelník nemůže postavu vyřadit – může jí například ovázat tělo kořeny tak, aby se nemohla hýbat. Taková kouzla se vyhodnotí stejným způsobem, jako by se o svázání postavy pokusila jiná postava běžnými, nemagickými prostředky.

Nástrahy umí posilovat každý, kdo je umí vyrobit. Posílení nástrahy zvýší její cenu o 1 ***Surovinu*** Takto posílená nástraha protivníka vyřadí například tím, že jej zcela ochromí, nebo dokáže dokonce způsobovat trvalé následky, jako je šílenství nebo smrt. Jedy, *třaskaviny* a *žíraviny* zkrátka mohou člověka zabít a *omamné látky* z něj mohou udělat slintající trosku. To je ovšem vyváženo tím, že *substance* se musí dostat do přímého styku s cílem, což není vždy snadné zařídit.

Cena

Základní podoba magie obvykle nestojí kouzelníka žádné vlastní ***Zdroje***. Postačí, že má například dovednost *Magie vody*, a dokáže nechat zamrznout kus hladiny jezera, vytvořit oblak mlhy nebo převrátit vlnou nepřátelský člun, přičemž je to pro něj stejně běžné, jako například pro *lupiče* šplhání na omítnuté městské hradby bez jištění nebo pro *vědmáka* zastrašování nemrtvých.

Samozřejmě se může stát, že v určitých situacích bude pro kouzelníka *náročné* kouzlo seslat. Kupříkladu vytvořit na vodě ledovou kru v parném letním dni nebo zpívat kouzelnou píseň za rychlého běhu není jen tak. Kouzelník pak bude za pokus o *náročné* kouzlo platit jedním ***Zdrojem*** úplně stejně, jako by musel ***náročnost*** zaplatit například *lupič*, který by šplhal na mramorovou stěnu v silném větru, nebo *vědmák*, který zastrašuje *nemrtvého* přes zavřené dveře.

Kouzelník musí také platit ***aktivace*** některých zvláštních schopností, rozšiřujících a posilujících jednotlivé magické obory.

Příprava *substancí* vyžaduje zase použití ***Surovin***. Pravidla pro stanovení jejich ceny najdete u popisu jednotlivých magií, které substance používají.

Obrana proti magii

Jako je pestrá samotná magie, je široká i škála prostředků, kterými se jí lidé brání. Kouzla se dají odvracet různými způsoby, magickými i přirozenými. Jestliže se podaří kouzlu úspěšně zabránit, jsou všechny ***Zdroje*** do něj vložené ztraceny.

Přirozené prostředky

Obrana přirozenými prostředky proti kouzlům se vlastně příliš neliší od bránění běžným činnostem. Pokud chce hromotluk zabránit čarodějovi úderem pěsti v dokončení zaklínadla, vyhodnotí se to jako ***střet***, obdobně jako kdyby stejný hromotluk chtěl nějakému tlučhubovi v hostinci bránit v dokončení zesměšňujícího příběhu.

Přerušení rituálu

Základní obranou proti magii je nenechat kouzelníka dokončit jeho rituál – tedy srazit jej k zemi nebo mu pevně chytit ruce, aby nemohl provádět gesta, seknout jej mečem, zacpat mu ústa nebo ho začít škrtit, aby nedokázal vyslovit celé zaklínadlo.

Dokonce i obyčejní lidé obvykle tuší, že kouzelníci čarují pomocí rituálů. Jestliže tedy zajmou kouzelníka, svážou mu ruce a zacpou ústa, aby nemohl gestikulovat ani vyslovovat zaklínadla. Mnohdy rozbijí nebo zahodí všechny nezvyklé věci, které u něj najdou, ze strachu, že jde o kouzelné amulety či talismany, které mu dodávají sílu a s jejichž pomocí by je mohl očarovat, i když je znehybněný.

Únik z dosahu

Druhou možnou obranou proti magii je připravit kouzelníka o potřebný dosah. Například ten, kdo se ukryje za převrácený stůl, aby jej kouzelník neviděl, si zajistí bezpečí před kouzly s dosahem *dohled*. Kouzelník může samozřejmě seslat své kouzlo například na desku stolu, ale už nemůže mířit přímo na toho, kdo se za ní ukrývá.

I v tomto případě platí, že řada lidí tuší, že kouzelník musí mít nějaký kontakt s cílem svého kouzla. Proto se mnozí počestní měšťané kouzelníků štítí a vyhýbají se jejich dotyku. Spoutání zajatého čaroděje obvykle musí obstarat někdo, kdo je ve skupině neoblíbený nebo je dostatečně přihlouplý.

Mezi lidmi je dokonce rozšířené i nejasné povědomí o *symbolickém dotyku*. Proto se před ním většina lidí chrání tím, že pečlivě pálí své odstřižené vlasy a nehty, zakrývá krev skanutou do hlíny a podobně. Ve vyšších a učených kruzích je vcelku obvyklé nechávat se stříhat a holit těsně před slunovratem nebo rovnodenností, neboť je známo, že magické spojení s částmi vlastního těla během nejsilnějších magických okamžiků zaniká. Pánův lazebník bývá jedna z nejvíce prověřovaných osob u dvora a nezřídka se stává, že tyto služby pro něj vykonává osobně jeho manželka či matka.

Zrušení účinků

Okamžitým kouzlům je často možné se zkrátka vyhnout. Člověk může například uskočit před plameny šlehajícími z *čarodějových* očí nebo prchnout od oživlého stromu, který jej hrozí utlouct větvemi.

Kouzla působící *dlouho* zanikají, když někdo přeruší jejich účinek, a to i přirozenou cestou. Například je-li uhašena *čarodějova* ohnivá stěna vodou, již se znovu nerozhoří, ačkoliv jinak by uhasla až s úsvitem či soumrakem, neviditelný začne být vidět, vysypete-li na něj pytel mouky. Pokud se někomu podaří uklidnit mírnými slovy člověka posedlého zuřivostí, kterou mu způsobila *Magie mysli*, účinek kouzla pomine. Totéž platí, jestliže tvor, jehož mysl byla postižena magií, dokáže své jednání ovládnout silou své vlastní vůle.

Jestliže zanikne *dlouhé* působení kouzla, přestane zároveň působit i *postih*, *zběhlost* či *přístup*, který kouzlo vynucovalo.

Vyčkání na konec (či začátek) kouzla

Když už k očarování dojde, pak je-li to možné, vyčkává se do východu či západu slunce. Například člověka, který bezdůvodně začne napadat ostatní nebo se chová podivně, obvykle jeho přátelé do večera či do rána někam zavřou a vyčkávají, zda se jedná o působení magie, které odezní, nebo o skutečné šílenství.

Podobné trvání mají i *jedy* a *omamné látky*. Proto ochutnávači na hradech, královských dvorech a v domech boháčů obvykle vstávají před úsvitem, aby stihli ochutnat jídlo určené pro nadcházející den, neboť otrava by se na nich projevila při východu slunce. Podobně večeře mocných obvykle probíhají až po setmění, neboť to už je zřejmé, zda ochutnávači, kteří jídlo pozřeli ještě před soumrakem, jsou stále naživu.

Pověry a omyly

V otázce vhodné ochrany před magií může panovat i řada mýtů. Lidé se například mohou domnívat, že nesmějí kouzelníkovi pohledět do očí, aby jim neukradl duši. Proto před podezřelými cizinci uhýbají pohledem a zajatým černokněžníkům dávají přes hlavu pytel jako ochranu proti „zlému oku“. Stejně tak může ve světě panovat mylná představa, že pokud člověk neslyší slova prokletí nebo uřknutí, nemohou jej jeho následky postihnout. Při setkání s kouzelníkem si proto lidé hlasitě zpívají a při honu na čarodějnice si dokonce zalévají uši voskem. Takové pověry mohou ovšem svést člověka na scestí. Ve skutečnosti je totiž dobré znát přesné znění prokletí, protože při lámání kletby je taková znalost výhodou.

Nadpřirozené prostředky

Protikouzla

Slůvkem protikouzla označujeme taková kouzla, která ruší účinek kouzla podobně jako přirozené prostředky, jen k tomu používají magii. Obdobně jako u přirozených prostředků tedy můžeme mít protikouzla, která přeruší rituál, umožní postavě uniknout z dosahu či zruší účinek seslaného kouzla.

Příklady:

» *Skřetí šaman chce očarovat keř, aby bratru Taranovi vytrhl z ruky meč. Jestliže bratr zasáhne skřetího šamana bleskem dříve, než šaman dokončí své zaklínadlo, zcela jistě rituál jeho kouzla přeruší obdobně, jako by to udělal střelec s lukem.*

» *Pán labyrintů Borri se obává, že mu jeho sok chce přečíst myšlenky. Může se s pomocí iluzí stínů ztratit v temné uličce a zmizet tak z dosahu magie mysli podobně, jako by z dosahu magie zmizel šikovný zloděj̆ček, využívající umění skrýt se ve městě.*

» *Nepřátelský černokněžník vyčaroval kolem družiny ohnivý kruh, který bude* dlouho *každému bránit v odchodu. Poustevník Mstiš dokáže změnit tok nedalekého potoka a plameny tak uhasit stejně, jako*

kdyby na ně celá družina společně vychrstla vodu ze svých měchů nebo jako by je zhasil prudký lijavec.

Lámání kouzel a protijedy

K lámání kouzel se obvykle sahá ve chvíli, kdy nelze použít protikouzlo nebo přirozené prostředky. Lámaní kouzel se provádí vždy stejným magickým oborem, pod jaký lámané kouzlo patří, jedná se vlastně o neutralizaci účinku kouzla nebo *jedu*.

Výhodou lámání kouzel, na rozdíl od protikouzel je, že podoba lámacího kouzla nemá žádné další vedlejší projevy. Například pokud se kouzelník pokusí magický oheň zhasit protikouzlem z *Magie vody*, znamená to, že oheň zalije vodou. Musí tedy nějakou vodu, kterou by mohl ovládat, mít k dispozici a uhašený předmět nejspíš promočí. Oproti tomu pokud by se pokusil takový oheň zlomit *Magií ohně*, po provedení příslušného rituálu by kouzlo prostě zaniklo.

Pro některá kouzla, jako jsou *dlouhá* prokletí, nebo pro *jedy* je navíc často *nemožné* zrušit jejich účinek protikouzlem (spálení otráveného člověka by sice otravu bezpečně zrušilo, ale nebožákovi by se nejspíš nezamlouvalo). V takovém případě jsou lámací kouzla (*protijedy* řadíme mezi ně) jediným vhodným způsobem odstranění působení.

Aby kouzelník mohl kouzlo zlomit, musí ovládat potřebnou dovednost a provést lámací rituál. Kouzelník tedy musí ovládat odpovídající obor magie, případně umět vyrábět příslušnou *substanci*. Nepotřebuje mít zvláštní schopnosti, které byly použity k jeho seslání.

Dále je nutno mít kouzlo v dosahu a vynaložit množství ***Zdrojů*** odpovídající ceně lámaného kouzla. Například výroba *protijedu* vyžaduje vložení stejného počtu ***Surovin***, jaký si vyžádala výroba *jedu*, jehož účinky má *protijed* odstranit.

Kromě toho také musí ten, kdo kouzlo láme, znát jeho povahu – totéž platí i pro *protijedy*, jde-li o odstranění následků otravy. Potřebné znalosti o povaze lámaného kouzla může postava získat například tak, že byla přítomná seslání kouzla, že dostala velmi přesný popis kouzla (například doslovné znění prokletí, recept na použitý *jed*), nebo prozkoumáním účinků kouzla prostřednictvím odpovídající znalosti.

Příklad: *Cestu k chaloupce lesní žínky lemují očarované keře, které svými větvemi plnými trnů zahání každého nezvaného návštěvníka. Šimon Drakobijce navrhuje se k žínce prosekat. Mistr Hanuš je odhodlaný nenechavé větve spálit a mudrc Vladis zase navrhuje vyčistit cestu k chaloupce* žíravinou. *Naštěstí s sebou mají žrece Jasena, který si uvědomuje, že žínka má nejspíš své keře ráda a kdyby jim ublížili, neuvítala by je přátelsky. Proto se raději rozhodne kouzlo zlomit. Nejprve nechá Šimona se ke křoviskům přiblížit, aby si mohl prohlédnout, jak se keře chovají a odhadnout tak kouzlo. Když se mu to podaří, požádá písní Otce dubů, aby křoví utišil, a tímto rituálem kouzlo zlomí.*

Zlomením kouzla skončí jeho trvání, jeho projevy v příběhu i trvající působení podle pravidel, tedy *zběhlost* či *postih*. Postava se například probudí z magického spánku nebo se rozplyne dlouhodobá iluze. Nezmizí však trvalé následky, tudíž se nevyléčí ***Jizvy***, které hráč postavě udělil, aby odolávala magickým plamenům, ani mág nezapomene informace, které telepaticky zjistil. To jsou jednorázová kouzla, jejichž následky je možno se pokusit odvrátit ve chvíli, kdy probíhají. Dodatečné zlomení kouzla v těchto případech nemá smysl.

Pravidlo: Magii se můžete bránit ještě dříve, než je seslána (tím, že zabráníte kouzelníkovi sesílat nebo přerušíte jeho rituál), v okamžiku seslání kouzla (když se dostanete z dosahu kouzelníka nebo se zásahu kouzlem vyhnete) nebo i později (zrušením účinku kouzla, zlomením kouzla nebo tím, že počkáte na konec jeho působení). Je-li kouzlo jakýmkoliv způsobem přerušeno, vyjdou *Zdroje* na něj vynaložené vniveč.

Kouzelnické vybavení

Stejně jako udatní rytíři nosí své meče, lukostřelci luky a zloději paklíče, i kouzelníci si při svých dobrodružstvích vypomáhají kouzelným vybavením.

Rituální předměty

Většina kouzelníků s sebou nosí čarodějnou hůl, amulet či talisman, náboženský symbol nebo odznak svého řádu. Podobné **rituální předměty** v sobě dokážou přechovávat magickou sílu ve formě uložených ***Surovin*** a kouzelník, který ji tam vložil, pak může využívat tuto zásobu čarovné moci ve svých kouzlech.

Každá postava může mít nanejvýš jeden takový předmět. Kdykoliv kouzelník ukládá do předmětu magickou sílu, jeho pouto s předmětem se obnovuje. Ztráta této osobní rituální pomůcky tak může být pro kouzelníka velmi nebezpečná, protože takový předmět může být samozřejmě až do nejbližšího slunovratu či rovnodennosti využit pro symbolický dotyk s původním majitelem.

Výrobu rituálního předmětu i ukládání čarovné moci do něj si představte jako rituály, obsahující mnoho obřadních úkonů, při nichž postava používá *Znalost nadpřirozena* (*zaříkávač*). Obřad se vykonává po dobu některého z magických okamžiků a během tohoto obřadu kouzelník nezvládne provádět nic jiného. Během obřadu může kouzelník vkládat do rituálního předmětu ***Suroviny***, například pálit vonné svíce, rozhazovat popel z kostí umrlců, symbolicky roztříštit kus křišťálu. V *rituálním předmětu* může být současně uloženo nejvýše tolik ***Surovin***, kolik byla síla posledního magického okamžiku, při kterém byl obřad vkládání magické energie proveden.

> ***Příklad:*** *Pan labyrintů Borri má jako rituální předmět přívěsek v podobě kapky, který pravidelně zalévá vlastní krví, aby si s ním udržel pouto. Momentálně má přívěšek beze* **Surovin** *a jak padá soumrak, požádá přátele o zastávku na starém šibeničním vrchu, kde by si chtěl svůj rituální předmět dobít. Průvodce oznámí Borrimu, že šibeniční vršek je zřídlo se silou 2. Borri si tedy může zkusit doplnit do přívěšku 2* **Suroviny**, *které vloží ze svých zásob. Kdyby Borri přišel na místo a v přívěšku mu zbývala 1* **Surovina**, *mohl by už vložit jen 1 další* **Surovinu**, *takže by opět odcházel od šibeničního vršku se 2* **Surovinami** *v přívěšku. Pokud by Borri zkoušel přívěšek dobíjet za běžného soumraku na obyčejné louce, mohl by v něm nechat uloženu nejvýše 1* **Surovinu**.

Suroviny uložené v *rituálním předmětu* může kouzelník používat namísto vlastních ***Zdrojů*** při sesílání kouzel z libovolného magického oboru nebo při ***vyčerpání***, pokud nějaké magii čelí a hrozí mu neúspěch. Nemůže je však již využít na výrobu.

> ***Příklad:*** *Borri má tedy v přívěšku uložené 2* **Suroviny** *a později téhož dne potká za vesnicí podezřele vypadající poutníky se psem. Nechce riskovat setkání s nimi, proto na sebe sešle iluzi, díky které bude vypadat i vonět jako rozkvetlý strom. Aby ušetřil* **Duši** *a přesto zvýšil své šance, zaplatí* **manévr** přesně i **aktivaci** *zvláštní schopnosti, kterou k takovému kouzlu potřebuje, ze* **Surovin** *uložených v přívěšku. Tím svůj rituální předmět „vyprázdní" a znovu ho bude moci využít teprve poté, co do něj o některém z dalších* magických okamžiků *vloží další* **Suroviny**.

Amulety a talismany

Amulety a talismany budou vedle kouzelnických holí a hůlek asi nejčastějšími rituálními předměty, které zaříkávači využijí k ukládání zdrojů na kouzlení.

Amulety jsou přívěšky vyrobené nejčastěji z bylin či částí těl zvířat. Někdy v nich mohou být zasazeny též drahé kameny či krystaly, o nichž mnozí věří, že mají čarodějnou moc. Amulet tedy může mít například podobu váčku schovaného v kapse, v němž je prášek z jaspisu smíchaný s lístky myrty trhanými o půlnoci v den slunovratu. Nebo může jít o úlomek dračího rohu pověšený na krku a posázený drobnými krystalky, na němž jsou přivázána pírka z křídel orla, který dosud létá nad mořem. Amulet může představovat také prostý úvaz na zápěstí, kde na koncích provázků chřestí kůstky popraveného zločince spolu se sušenými bobulemi vraního oka.

Talismany jsou naproti tomu spojovány s písmem. Jde tedy obvykle o svitky, kameny či přívěšky, které obsahují ochranná písmena, znaky, runy, slova nebo celá zaříkadla. Talismanem tak může být šperk s ametystem, do nějž je vyryta mocná runa měsíčního svitu. Nebo může jít o dřevěnou schránku, v níž zaříkávač přechovává pergamen s modlitbou ke svému bohu, zapsanou svatým mužem před desítkami let. Talisman může představovat třeba i mocný znak vytepaný do železného okovu, jenž nosí kouzelník kolem krku.

Amulety a talismany mohou samozřejmě vlastnit i příslušníci nemagických povolání, kde je hráči mohou použít k dokreslení charakteru a vzhledu své postavy.

Esence

Pokročilá kouzelnická povolání nabízejí hráčům zvláštní schopnosti, které jim umožní jejich hrdinovi

ovládnout určitý kouzelnický obor *bravurně* (tedy používat při čarování pokročilých ***manévrů***, o nichž se víc dozvíte na straně 231). Podmínkou ***aktivace*** této zvláštní schopnosti je vstřebání takzvané **esence**. *Bravurou* zesílená magie totiž ovlivňuje své původce a proto ji kouzelníci užívají jen v nezbytných případech a dočasně.

To je důvod, proč zkušení kouzelníci svazují tuto vyšší moc do nejrůznějších schránek. Říkáme tomu zachycení *esence* magie. Když chce kouzelník seslat *bravurní* kouzlo, schránku s uloženou *esencí* otevře a svázanou sílu tím uvolní a vstřebá. Otevření schránky není samostatná akce, je součástí rituálu sesílaného *bravurního* kouzla. Jakmile je *esence* vstřebána, bude působit až do opětovného svázání do schránky, kouzelník díky ní bude kouzlit *bravurně* a schránku už nepotřebuje při rituálech dále používat. Zároveň však bude mít vedlejší projevy, které si popíšeme dále. V průběhu magického okamžiku může kouzelník bez následků uvolněnou *esenci* opět zachytit a svázat do schránky.

Schránky s *esencí* mohou mít nejrůznější podoby – od džina nasávaného z lahve, přes větrný vír vypouštěný z koženého měchu, až po zdobený relikviář se svatými ostatky, jejichž duch vstupuje do kouzelníka, aby jej posílil svou vírou. Z hlediska pravidel se schránka podobá *rituálnímu předmětu*. Kouzelník si ji stejným způsobem vyrábí a je s ní obdobně svázán (pokud někomu schránka, ať už s *esencí* nebo bez ní, padne do rukou, získá na jejího majitele *symbolický dotyk*). Použitou dovedností pro výrobu schránky je magie, ve které kouzelník dosáhl *bravury* (získáním zvláštní schopnosti). Dosáhl-li jeden kouzelník *bravury* ve více oborech, potřebuje pro každý druh magie samostatnou schránku. Musí si jich tedy vyrobit více.

Při výrobě každé schrány s *esencí* vymyslí hráč dva vedlejší projevy, jimiž kouzelná síla *esence* manifestuje svou přítomnost, je-li vypuštěna a vstoupí do kouzelníka.

Prvním projevem je samotná přítomnost magie. Hráč určí nějaký smysly zjistitelný jev, kterým se v blízkosti kouzelníka daná magie projevuje a podle kterého ostatní mohou pouhým zrakem, sluchem či jiným smyslem zaznamenat její působení. Tento projev nemá přesah do pravidel, je však velmi důležitý v příběhu a může ovlivnit reakce okolí.

Příklady: Například esence Magie zvířat *může vyvolat u kouzelníka zvířecí rysy, jako je husté ochlupení nebo vrčení a mručivá mluva.* Esence *vodních kouzel způsobí kupříkladu, že hrdinovi neustále kape z mokrého šatstva voda a v očích se mu mihotají odlesky světla na neklidné vodní hladině. Oči myšlenkového* mága *zase třeba vlivem* esence *zejí jako dvě temné propasti nebo se kolem jeho hlavy vznáší pableskující aura.* Esence Magie iluzí *může prozrazovat kouzelníka tím, že za jeho hlasem se ozývá ozvěna jiného hlasu nebo že se pronikavě změní barva jeho kůže.* Esence Znamení *způsobí kupříkladu puch otevřeného hrobu, jenž se táhne za jejím nositelem, nebo se jeho prsty prodlouží a budou nepřirozeně vyzáblé. Jistě si sami domyslíte, že* esence *větru může například povlávat vlasy a šaty svého nositele i uvnitř místnosti či v bezvětří, že* esence *ohně se projeví třeba šlehajícími plameny či dýmem z úst a že* esence *kamene způsobí kupříkladu rozpraskání a zešednutí kůže nebo hrb v podobě malé skalky na zádech.*

Druhým projevem je pak částečné oslabení kouzelníka. Každý obor magie a každý způsob sesílání kouzel má své protipóly, nepříznivá místa, kde je tato magie oslabena. Je-li kouzelník pod vlivem uvolněné *esence*, protipóly se projeví silněji než obvykle. Hráč určí, za jakých podmínek se protipól objeví. Zpravidla to bývá na určitých místech (například ve vodě a na palubě lodi, jde-li o esenci *Magie ohně*), v určité době (například ve dne, jde-li o klamy a iluze), v blízkosti nějakých předmětů (například poblíž zrcadel může být oslabena *Magie mysli*), vůči určitému typu cílů (myšlenková magie může slaběji působit například na tvory jiné rasy, než jaké je sám kouzelník), případně v podmínkách ztěžujících provedení rituálu (například pro magii sesílanou pomocí hudby může být nepříznivý hluk v okolí). V těchto podmínkách získá nositel esence hráčem určený *postih* ke kouzlení.

Příklady: Žrec Jasen, který dosáhl bravury *v* Magii dřeva, *očaruje za soumraku květinový věnec, takže v jeho středu vypučí tajuplný květ, jenž v sobě nese* esenci *pro* Magii dřeva. *Hráč určí, že kdykoliv Jasen* esenci *uvolní tím, že si vloží okvětní plátek pod jazyk, za jeho zády vyráží ze země zelené trsy trávy, mech a drobné květinky. Za protipól žrecovy magie hráč označí kámen. Stojí-li s aktivovanou* esencí *na holé skále nebo dlažbě,* esence *ho bude oslabovat a jeho kouzla* Magie dřeva *budou vždy* chabá.

Chce-li kouzelník uzavřít *esenci* zpět do schránky, musí tomu věnovat celý magický okamžik. Takové kouzlo je *samozřejmá* akce, její podmínkou je jen to, že kouzelník má příslušnou schránku u sebe. Jakmile to kouzelník udělá, všechny projevy *esence* zaniknou až do doby, než ji kouzelník znovu aktivuje. Potřebuje-li kouzelník potlačit projevy *esence* dříve, může tak učinit stejným kouzlem, ale v tom případě si způsobí ***Jizvu*** závažnosti 1, která ho bude omezovat v kouzlech příslušného magického oboru.

Příklady: Ráno Jasena a jeho přátele přepadli v lese loupeživí rytíři. Proto si aktivoval esenci *a s ostatními dobrodruhy je pomocí kouzel zahnal. Po obědě družina dorazí k trpasličím dolům. Když se Jasen uvnitř pokusí očarováním výdřevy zavalit obřího pavouka, který na družinu zaútočil, jeho kouzla jsou oslabená postihem* chabě, *protože pod nohama má holou skálu. Jasen se rozhodne to do soumraku vydržet, neboť si nechce způsobit* **Jizvu**, *která by sice odstranila postih, ale kouzla* Magie dřeva *by se kvůli* **Jizvě** *pro něj stala* náročnými.

Nemůže-li kouzelník při magickém okamžiku *esenci* do schránky uzavřít, například protože nemá schránku u sebe nebo nemůže provést rituál kouzla, *esence* působí a ovlivňuje kouzelníka i nadále. Nezapomeňte, že pokud by kouzelník o schránku přišel a vyráběl si novou, samotná výroba také zabere jeden magický okamžik. A vyrobením nové schránky *symbolický dotyk* původní schránky nezaniká.

Snový svět

Snový svět je zvláštní místo mimo tento svět, ve kterém žijí tvorové snů, duchové a přízraky. Kouzelníci s dovednostmi *šamana* odtamtud dokážou získávat odpovědi na své otázky, protože snový svět je spojený s tím naším a většina věcí se v něm nějakým způsobem odráží. A někteří hrdinové se tam čas od času vydávají na nebezpečné výpravy. Kdo ví, co tam má hledat a jak, může se hodně dozvědět.

Přesná podoba a využití snového světa závisí na vaší fantasii – může jím být svět mrtvých, duchovní podstata světa, říše snů, astrální sféry nebo království bohů a démonů. Záleží také jen na vaší dohodě, zda i některá jiná magická povolání využívají snový svět, případně zda se to o nich povídá. *Čarodějové* a *druidové* odtud mohou čerpat svou sílu k ovládání živlů, *alchymisté* odtud mohou povolávat duchy, aby oživili umělá těla golemů, mohou odtamtud přicházet *běsi* a *mágové* sem mohou vrhat duše těch, kterým způsobili šílenství či smrt. Stejně tak je na vás, zda bude snový svět vypadat stejně pro všechny hrdiny a při každé návštěvě, nebo zda se bude jeho podoba proměňovat podle toho, kdo do něj vstupuje, v jaké bohy věří, jaký rituál ke vstupu použil či co v něm hledá. Vždy však bude snový svět splňovat následující zákonitosti.

Je to svět sám pro sebe (je třeba jej chápat jako zemi nebo království, do kterého se duchovní podstata dobrodruhů může přenést a může zde obyčejně přebývat nebo cestovat) a žijí v něm bytosti, mnohdy zvláštní a podivuhodné, které mají své vlastní zájmy. Může jít o lidi či zvířata, ale také o kříženec různých tvorů, o mluvící rostliny, zkamenělé nestvůry a další zcela bizarní stvoření. Snový svět nemá žádnou přímou spojitost s tvarem nebo místopisem světa, kde žijí hrdinové, a plynutí času v něm a v normálním světě může být odlišné. Pokud se v něm však člověk nachází, vše mu připadá zcela skutečné a může zde také používat své dovednosti a zvláštní schopnosti jako v běžném světě.

Dobrodruzi do snového světa zpravidla vstupují proto, aby od jeho obyvatel získali cenné informace. Doba, která uběhne ve světě hrdinů, zatímco se pohybují ve snovém světě, záleží na tom, jak starou nebo vzdálenou vědomost hledají – od toho se totiž odvíjí, jak daleko budou muset putovat a jaké bytosti budou muset vyhledat. *Šamani* zjednodušeně mluví o tom, že existují snové bytosti a krajiny několika kruhů nebo vrstev. V oblastech snového světa, které

Odlesky snového světa

Snový svět se může ve vašich příbězích objevovat jen velmi střídmě nebo vůbec. *Šaman* může většinu znalostí získávat jen prostřednictvím rozhovorů s duchy a dalšími stvořeními, které odtud povolá (jak to dělá, se dozvíte za několik stran u popisu *Hadačství*). Jestliže však chcete tomuto tématu věnovat více prostoru, můžete rozhodnout, že lidé o snovém světě vědí. Mohou pak platit *šamanům* za to, aby zde skryli jejich hříchy nebo naopak odhalili tajemství jejich nepřátel. Staří a vrásčití *šamani* jsou uctíváni a považováni za velmi mocné, protože jejich „paměť" ve snovém světě může sahat velmi daleko do minulosti.

jsou nejblíž světu hrdinů, se postavy mohou dozvědět, co se v jejich světě děje právě teď. Méně bytostí, jež žijí hlouběji, ví, co se stalo od posledního východu nebo západu slunce či posledního slunovratu nebo rovnodennosti. Jen některé vědí, co se stalo od narození *šamana*, najít je není snadné a vyžaduje dlouhé putování snovým světem. Podle pověstí ve snovém světě existují i takové bytosti, které dokážou zjistit, co se stalo před narozením toho, kdo se ptá, ale ty postavy podle pravidel v této knize nedokážou samy kontaktovat.

Pokud hrdinové odešli zjistit, co se děje právě teď, cesta do světa duchů jim bude ve skutečnosti trvat jen několik úderů srdce. Zjistit informace z dávné minulosti ale může trvat i několik dní, ve kterých postavy setrvají ve stejné pozici, jejich dýchání a tlukot srdce se zpomalí a mohou se zdát mrtvé.

Snový svět má vždy určitou zvláštnost, která odráží jeho povahu a podle níž může kdokoliv poznat, že se v něm právě nachází. Jde-li například o svět mrtvých, pak může být celý jen v odstínech šedi a nebudou v něm žádné barvy. V jiném snovém světě může být země pokryta ostrým sklem, nebo z oblohy neustále pršet krev. Záleží jen na fantazii Průvodce či hráče *šamana*, který své spoluhráče do snového světa vzal, jakou podobu mu dá. Zde naleznete jen několik příkladů pro inspiraci.

Příklady:

» *Ledové pláně: Svět je uvězněn ve věčném ledu a sněhu, který pokrývá zemi i oblohu. Většina duchů a bytostí zde na sebe bere podobu zimních zvířat (jakými jsou lední medvěd, polární vlk nebo sněžná liška) a jejich slova zní postavám pouze v hlavě, protože navenek křičí zvířecími hlasy. Ty* lidské *od skutečných* zvířat *rozpoznáte jen podle oblečení, které nosí. Nekonečné pláně občas narušují hluboké trhliny v ledu, moře s plujícími krami nebo vysoké zasněžené hory, pod kterými jsou ukryty jeskyně a ledové domy.* Města *mají podobu ledových chrámů a* divočina *vypadá jako zakrslá kleč či jehličnany obtěžkané sněhovými peřinami.*

» *Království kostí: V tomto světě je vše vytvořeno z kostí. Je na pohled děsivý a často zde uvíznou duše, které tudy putují na místo věčného odpočinku. Obyvatelé mají podobu lidských i zvířecích koster, i když nejde o nemrtvé, ale snové* lidi *a* zvířata, *žijící si zde své kostěné životy. Jejich* města *vypadají jako obrovské kostnice a* divočina, *ve které se prohánějí*

kostěná zvířata, připomíná velrybí pohřebiště, jak se obrovská žebra jedno vedle druhého místo stromů tyčí k nebesům.

» *Pokřivené království: Vše v tomto světě je pokřivenou parodií skutečného světa: Svět je zvláštně pokrouceným odrazem našeho světa – houby rostou do velikosti domů a tvoří les, jejich velké klobouky se naklánějí nad cesty, zatímco na zahrádkách v řádcích je možné vidět uspořádané řady malých smrčků a borovic. A zatímco stvůry a bestie zde místo* lidí *a* zvířat *pokojně orají a farmaří, v temných zákoutích nabývají roztomilé a bezpečné věci jako panenky, lidské děti či stařenky podobu hrůzných a nebezpečných* netvorů *a* neživých.

Během svého pobytu ve snovém světě mohou hrdinové používat své dovednosti obdobně, jako ve skutečném světě. Například bude-li hrdina chtít pohnout k soucitu medvěda z ledových plání či mantikoru obdělávající políčko v Pokřiveném království, jde v podstatě o ekvivalent *lidských* obyvatel, a proto půjde o použití *Charismatu* (*kejklíř*). Stejně tak *druid* bude moci manipulovat s obrovskými žebry v Království kostí nebo s přerostlými houbami z Pokřiveného království s pomocí *Magie dřeva*, neboť o stromy se v tomto případě opravdu jedná, byť je jejich podoba podivná.

Obdobně se mezi snovým světem a skutečností přenáší vybavení a dokonce i následky, například *postihy* vyvolané kouzly nebo ***Jizvy***. Protože však těla postav fyzicky mezi světy nepřecházejí, občas se charakter ***Jizvy*** nebo ztráta či poškození vybavení projeví ve skutečném světě odlišně – například pokud ledový drak hrdinovi v ledovém světě způsobí svým dechem ***Jizvu*** „omrzlina", je možné, že až se hrdina vrátí do světa skutečného, bude mít na daném místě popáleninu nebo bude mít ruku sice nezraněnou, ale jeho mysl ji bude považovat za zraněnou a nebude ji chtít používat, dokud se ***Jizva*** nezhojí nebo ji někdo nevyléčí.

Obory magie

Jednotlivá kouzla rozdělujeme podle jejich vlastností a prostředků, které používají, do magických oborů. V Dračím doupěti každý z těchto magických oborů odpovídá jedné dovednosti. *Zaříkání* (*zaříkávač*) je jediná obecná dovednost mezi těmito obory, všechny ostatní magie jsou dovednosti vyhrazené.

Každá z těchto dovedností krom schopnosti sesílat kouzla zahrnuje i schopnost tato kouzla lámat a také jejich znalost, včetně odhadů. O lámání kouzel jste se dočetli na straně 192, o tom, jak fungují odhady, jste četli na straně 166.

Na následujících stránkách najdete popisy jednotlivých magických oborů tak, jak je dokážou ovládat postavy se základní dovedností, bez využití zvláštních schopností. Nezapomínejte, že zvláštní schopnosti vašich postav, mohou vaše kouzla významně posílit nebo jejich možnosti rozšířit.

Jak se bránit prokletí?

Bránit se následkům prokletí odpovídajícím rituálem dokáže kdokoliv, to je součástí obecné dovednosti *Zaříkání*. Oběti kletby většinou využívají prosby a modlitby k bohům, přinášení obětí nebo vzývání jmen božích poslů a pomocníků. Mohou však provádět i čistě magické ochranné obřady, například črtat ochranná znamení či runy, vypít odvar z bylin a různých podezřelých příměsí nebo vyslovit magickou formuli pozpátku. Některé z těchto postupů, například modlitby či ochranná gesta, lze využít i jako okamžitá protikouzla proti právě sesílaným prokletím nebo dokonce mohou kouzlo zlomit.

Mezi lidmi kolují i některé dosti groteskní způsoby zažehnávání prokletí, například chození v šatech obrácených naruby, aby kletba člověka nerozpoznala, ostříhání všech vlasů, aby se oslabil symbolický dotyk s ustřiženým copem, který zřejmě drží nepřátelský zaříkávač, nebo symbolické přivázání kletby ke kusu oprátky ze šibenice a jeho pohřbení do země. Ve vaší hře o tom, zda jde o pověru, nebo zda rituál opravdu funguje, může rozhodnout ***střet***.

Zaříkání

Zaříkávač dokáže svou mocí působit na *lidské* a *zvířecí* ***Tělo***. Jeho zaříkání dokážou například vyvolat třes rukou, slzení očí nebo bolesti břicha, na druhé straně ale i dodat sílu svalům nebo zrychlit krok.

Rituál

Rituálem prokletí a požehnání jsou nahlas vyslovené magické formule a zaklínadla. *Zaříkávači* mnohdy dodávají svým zaklínadlům sílu a vážnost tím, že se při nich dovolávají bohů, démonů, živlů nebo mocných jmen řek či hor. Důležité však je, že při

sesílání prokletí či požehnání musí *zaříkávač* vždy vyslovit, co se má cíli stát (což neznamená, že ho cíl musí nutně slyšet). Hlasitý výkřik může přivodit prudké bolesti nebo dodat velkou sílu, šeptání či tiché mumlání naopak přivodí mravenčení, lehký třes nebo podpoří jemnou práci prstů.

Dosah, rozsah a trvání

K proklínání i žehnání potřebuje zaříkávač *dotyk* nebo *symbolický dotyk* na *zvíře* nebo *člověka*, na kterého chce působit, případně se cíl musí dostat do kontaktu s *ochranným obrazcem* Oka.

Nedokáže tedy, jako ostatní kouzla, působit na celou *chýši plošně*. Kouzelník také nedokáže seslat zaříkání sám na sebe.

Prokletí i požehnání působí jen po dobu jejich sesílání.

Následky podle pravidel

Účinek prokletí nebo požehnání se projeví okamžitou změnou ***Ohrožení*** cíle, případně udělením ***Výhody***. Kletby pochopitelně ***Ohrožení*** cíle zvyšují, požehnání je naopak snižují či udělují ***Výhodu***. Požehnání působí na ***Tělo*** cíle a pomáhá s tělesnými dovednostmi a v situacích, kde se uplatní síla, tělesná zdatnost, vytrvalost. Prokletí ***Tělo*** cíle oslabuje a ubližuje mu, avšak jeho působení může protivníkovi zabránit v jeho akci, i když právě vykonává duševní nebo společenskou činnost. Například třas rukou může zloději zabránit v otevírání zámku.

Prokletí nemůže nikdy člověka zabít ani způsobit jiné trvalé následky, například zlomeninu, takže není možné pomocí něj udělit cíli ***Jizvu***. Nemůže také cíl omráčit, uspat nebo ho jiným způsobem zbavit vlády nad sebou tak, že by nemohl nic dělat, a tedy jej vyřadit. Dobře načasované prokletí ale může například shodit cíl ze žebříku, takže mu způsobí trvalé následky nepřímo.

Příklady kouzel:

» *„Kéž tě zkroutí křeče, proklatče!" odplivla si stařena, zatímco ji Haken zkoušel vytáhnout z chalupy na muří nožce. A on ji opravdu pustil a zkroutil se, rukama si svíraje břich.*

» *„Ve jménu boha času tě proklínám, ať se ti třesou ruce jako stoletému starci!" pronášel Vladis za dveřmi, zatímco v ruce mnul obrázek mladé elfky, který předtím ukradl svému učedníkovi. Tolik tomu mladému chlapci věřil a on se teď stal jeho sokem, soupeřícím o přízeň místního pána. Za dveřmi se ozval zvuk tříštěného skla, jak flakóny opustily třesoucí se ruce, a na Vladisově tváři se objevil úsměv.*

» *„Při zemi a obloze, bodejž bys na své zchromlé noze na kládě uklouzl!" vykřikl Hrun, zatímco zápasil se vzrostlým krollem. Nikdy nepřikládal slovům význam a vždycky raději věřil meči, ale krollova noha se najednou smekla a mohutné tělo se zřítilo do bláta pod nimi.*

» *„Ať tě tvé nohy nesou neúnavně, tak jako se nikdy nezastaví proud řeky Šeravy," opakoval stále dokola Jasen a před ústy si při tom držel malý pramen trpasličích vousů. Stále se cítil poctěn tím, s jakou důvěrou se na něj Lokkar obrátil, a doufal, že jeho požehnání teď dodá znavenému trpaslíkovi sílu na jeho cestě.*

Svět prostoupený magií?

Protože se každý může pokusit o základní čáry a kouzla, může to znamenat, že hrdinové budou na drobné projevy magie narážet na každém kroku. Vesnická vědma může stihnout hrdinu prokletím za to, že jí nezaplatil dohodnutou odměnu, sedlák může chránit svůj dům načrtnutím čarovného znaku na dveře, válečník si může z nakoupených bylin sám namíchat mast, která zhojí jeho ránu. I běžní lidé nejspíš budou v takovém světě vědět o existenci magie a jejích účincích a budou znát alespoň některé prostředky, jak se proti ní bránit.

Svůj svět ale můžete stvořit i úplně jiný. Magie může být pronásledována a obyčejní lidé ji mohou provádět pouze v skrytu, nebo se o kouzlení ze strachu nebudou pokoušet vůbec. Nebo může být magie neznámou věcí, takže většina obyvatel připisuje schopnost konat zázraky pouze modlitbám a moci bohů.

Ochrana proti magii bude v takovém světě věcí zcela neznámou a i to nejmenší kouzlo vzbudí pozdvižení. Nebo naopak může být svět plný mocných kouzelníků, jejichž služby si bohatí lidé platí stejně běžně jako služby lazebníka či truhláře. Ať už se rozhodnete pro jakýkoliv svět, samotné hráčské postavy mohou vždy používat magické dovednosti základních povolání, pokud to jejich hráči budou chtít.

Znamení

Vědmák dokáže sesílat znamení, z nichž to nejběžnější se nazývá Isa. Tímto znamením dokáže působit na ***Těla*** *běsů*, *nemrtvých* a *oživených*. Může jim způsobit bolest, jako by je stravovaly plameny, chvilkové ochrnutí některé končetiny, záškuby svalů a křeče, seslat na ně návaly chladu a horka nebo je ochromit a zpomalit. Účinky znamení na ně jsou tedy podobné jako následky *zaříkávačových* prokletí.

Rituál

Vědmák svá znamení sesílá gestem složeným z prstů jedné ruky do složitého obrazce.

Dosah, rozsah a trvání.

Cíl svých kouzel musí mít *vědmák* v *dohledu*. Čím lépe jej vidí, tím přesněji dokáže kouzlo zacílit.

Znamení Isa může být malý cílený úder, směřující právě na jednoho kostlivce, nebo široká vlna magické síly, která zasáhne až plochu *chýše*. V takovém případě zasáhne *plošně* všechny *neživé* v tomto prostoru.

Znamení jsou okamžitá.

Následky podle pravidel

Účinek znamení Isa se projeví okamžitým zvýšením ***Ohrožení*** cíle. Přestože znamení působí na ***Tělo*** cíle, jejich působení se může projevit, i když cíl právě vykonává duševní nebo společenskou činnost. Například zášleh bolesti může upírovi přerušit čarování.

Znamení Isa nemůže neživého zabít ani způsobit jiné trvalé následky, například ***Jizvu***. Nemůže také cíl omráčit, uspat nebo ho jiným způsobem zbavit vlády nad sebou tak, že by musel zůstat nečinným. Znamením Isa také nelze cíli kouzla pomáhat.

Příklady kouzel:

» *Hejkal otevíral svou strašlivou mordu, aby ohlušil Skyddeho děsivým řevem. Berserk sevřel prsty a otočil dlaň nahoru, jako by drtil jablko nebo šišku. Potom začal pomalu zvedat dlaň vzhůru. Hejkal naprázdno zalapal, jako by mu neviditelná síla drtila hrdlo a táhla ho vzhůru. Začal si svými dlouhými prsty sahat na krk ve snaze osvobodit se od neznámé síly, která mu sebrala dech.*

» *Špitálník Odolen stál v chodbě opuštěného chrámu proti trojici kostlivců. Otočil ruku dlaní k zemi a pomalu složil prsty okolo palce. Kostlivci vyrazili kupředu, v pařátech štíty a kopí. Odolen ještě chvíli vyčkával a naráz roztáhl dlaň. Síla kouzla se uvolnila a podrazila nohy kostlivcům, kteří se s rachotem sesunuli na zem, kde rázem připomínali jen hromádku kostí.*

» *„Kde máš svou zbraň, vědmáku?" zeptala se Kostivíta dutým hlasem prázdná rytířská zbroj, kolem které prošel. Vymítač s sebou trhl a otočil se. „Tady," odvětil a ukázal ožívlé zbroji prázdnou dlaň. Dunivý chechot rezonující kovovými pláty se rozlehl prázdným sálem a smích pokračoval až do okamžiku, kdy Kostivít jedním rychlým úderem dlaně do vzduchu srazil prázdné zbroji helmu.*

Mnoho *vědmáckých* zvláštních shopností rozšiřuje nebo posiluje moc Znamení. Při posuzování jejich následků se řiďte vlastním úsudkem a obecnými pravidly pro určení následku akcí. Například pokud *vědmák* s pomocí znamení Berkano promění ohnivou kouli, která na něj letí, v ohnivý štít, může si tím snížit ***Ohrožení***.

Magie mysli

Mágové dokážou především rozpoznat a měnit *lidské* pocity, jako je strach či hněv, a silná hnutí mysli, jako je závist nebo hrdinství. Dovedou rozluštit skutečné motivy *člověka*, například mohou odlišit snahu udělat dobrý dojem od ryzí velkorysosti, díky čemuž *mág* snáze odhalí lež či přetvářku. Mohou také jemně ovlivňovat pohnutky *člověka*, například vyvolat v něm zvědavost či touhu nebo naopak způsobit zmatek či dočasnou ztrátu zájmu o nějakou věc. Toto vše umějí *mágové* provádět skrytě, takže oběť o jejich působení často ani neví, i když se samozřejmě může pokusit takovéto popudy ve své mysli silou vůle ovládnout.

Jakmile *mágové* vstoupí do říše myšlenek, již tak nenápadní být nedokážou. Mohou k někomu telepaticky promlouvat beze slov, seslat mu vizi nebo mu předestřít nějakou úvahu, jejich oběť však vždy ví, že to, co slyší nebo vidí, přichází odněkud z vnějšku, že nejde o její vlastní myšlenky. Nemusí však vždy tušit, zda jí obrazy či slova sesílá přítel nebo nepřítel, nebo zda dokonce nepocházejí od božských sil. Této nejistoty *mágové* rádi využívají, takže mnohdy oběť přimějí k určitému jednání šikovně použitou lží, aniž by museli využít svých zvláštních schopností k přímému ovládnutí *člověka*. Ostatně tyto nepřímé způsoby ovlivňování lidského jednání se prý v jejich společenství cení nejvýš.

Když se *mágové* ponoří hluboko do cizí mysli, mohou číst v paměti *člověka* a odhalovat jeho skrytá tajemství. Dokážou také využívat smysly svých obětí, například zahlédnout něco jejich očima nebo zaslechnout jejich ušima. I v těchto případech však oběť ví, nebo alespoň tuší, že někdo cizí je právě teď v její hlavě.

Rituál

Rituálem *Magie mysli* jsou slova, zaklínadla či modlitby. Nejsou zdaleka tak přímočará, jako obyčejné zaříkání. Někteří *mágové* dávají přednost zaklínadlům pronášeným v prastarých a zapomenutých jazycích, jiní prokládají běžný rozhovor nenápadnými větami, které mají moc pohnout s pocity a myšlenkami. Součástí větších obřadů často bývá sborové opakování celých vět či nápěvků, ve kterých jsou odříkaná slova důležitější než melodie.

Dosah, rozsah a trvání

Magie mysli působí na *dohled*. Čím lépe *mág* vidí cíl svého kouzla, tím přesněji a hlouběji dokáže do jeho mysli proniknout. Na velké vzdálenosti je schopen pracovat jen s hrubými pocity a jednoduchými myšlenkami. Naopak dívá-li se svému cíli zblízka do očí, dokáže zaplést či rozplést každou nitku jeho myšlenek.

Mág je schopen působit na *lidi*, od jednoho malého dítěte po *plošné* očarování *hrstky* shromážděné v prostoru *chýše*. Snaží-li se *plošně* ovlivnit pocity či podsunout myšlenku skupině *lidí*, musí to být pro všechny stejný pocit. Jestliže se pokusí *plošně* číst v hlavách *lidí*, přečte si sice myšlenky všech cílů najednou, nerozliší však, která komu patří.

Mág může spolupracovat s cílem, který jeho vlivu podléhá vědomě a dobrovolně, tak dlouho, dokud se na kouzlo soustředí – například se dívat jeho očima nebo s ním udržovat telepatický hovor, samozřejmě dokud je v dosahu. Spojení myslí zmizí teprve v okamžiku, kdy *mág* věnuje svou pozornost něčemu jinému, nebo ho někdo přeruší.

Jakmile však *mág* narazí na odpor, nebo třeba i jen nevědomost cíle o jeho působení, projeví se to, že magie mysli je okamžitá. *Mág* tedy může v případě úspěchu kouzla od takovéhoto nespolupracujícího cíle zjistit odpověď na jednu otázku nebo mu sdělit jednu větu, ukázat jednu vizi a podobně. Chce-li zjistit nebo předat další informaci, musí uspět v seslání nového kouzla.

Následky podle pravidel

Pomocí *Magie mysli* dokáže *mág* především měnit ***Ohrožení*** cíle působením na jeho pocity či manipulací s jeho smysly nebo myšlenkami, případně získat ***Výhodu***. Jedná se o podobné působení, jako jsou zaříkávačova požehnání a prokletí, jen ve sféře duševní a společenské. *Mág* tak může vyvolat hrůzu, nával vášně, nesoustředěnost nebo seslat zneklidňující vizi, stejně tak ovšem může spolubojovníkovi dodat statečnosti, hrdosti či sebevědomí. Stejným způsobem dokáže i dodat či získat ***Výhodu***.

Dokud se jedná o působení na city a pocity, dokážou to *mágové* provádět skrytě, takže oběť o jejich působení často ani neví. Pokud jsou tyto city a pocity v souladu s rozpoložením postavy, jde o ***zkoušku***. Ve chvíli, kdy se *mág* snaží někomu vnuknout pocit nepravděpodobný, může cíl získat podezření. Pro vyhodnocení takových situací využijte pravidla pro Ukrývání a odhalování, strana 133.

Za běžných okolností působí *Magie mysli* na ***Duši*** nebo ***Vliv***, podle toho, co má způsobit (např. vyvolání strachu ve vůdci loupežníků bude útok na ***Vliv***, seslání vize vyčítající postavě předchozí činy bude útok na ***Duši***). Pokud tomu ovšem odpovídá situace v příběhu, je možné zaútočit i na ***Tělo*** (např. chce-li *mág* přimět stráž, aby odešla, může se mu pokusit vnuknout pocit hladu či nutkání odskočit si do křovíčka). *Mág* může svými kouzly také způsobovat ***Jizvy*** na ***Duši***, například vyvoláním výčitek svědomí, zastřením smyslu nebo přivoláním otupělosti, a na ***Vlivu***, například tím, že zasáhne do mysli a pozmění chování postavy.

Běžným kouzlem *Magie mysli* nedokáže *mág člověka* zbavit vědomí, zabít jej nebo uvrhnout v dočasné šílenství, ani jej nemůže zbavit vlastní vůle a zcela ovládnout. Mohou to ale samozřejmě být nepřímé výsledky jeho působení, například v telepatickém rozhovoru někoho přesvědčit, aby uposlechl jeho pokynů, nebo přivodit někdo smrt tím, že mu vnukne pocit odvahy a on se následně nerozvážně vydá vstříc smrtelnému nebezpečí.

Příklady kouzel:

» *„Ubifu istitam diu?“ pronáší inkvizitorka Morena, zatímco oknem sleduje, jak hlavní podezřelý sesedá na dvoře ze svého koně. Však jeho myšlenky prozradí, co dělal včera v noci.*

» *„Toto nejsou skrýtci, které hledáte,“ pronese trubadůr Gerhard v odpověď strážím, které se právě*

chystaly prohledat jeho kočár. „Toto nejsou skřítci, které hledáme," zopakují zmateně stráže a uvolní Gerhardovi cestu. Průjezd do špinavého přístavu je volný.

» *„Ale já jsem z nás dvou ten hodnější," skloní se pán labyrintů Borri ke svému zajatci, zatímco za jeho zády se rýsuje silueta barbara Hruna. Zajatce polije strach, i když se ho nikdo vlastně doposud ani nedotkl.*

Magie zvířat

Podobně jako umějí mágové působit na lidskou mysl, dokážou *šamani* ovlivňovat mysl *zvířat*. Dovedou tedy rozpoznat jejich náladu, záměry, úmysly či pocity a měnit je. Mohou tak například *zvíře* uklidnit, způsobit, že bude nevšímavé k procházející skupině lidí, přestane po lese nahánět svou kořist, ba dokonce že nechá *šamana* na sobě jezdit nebo si odstřihnout pramínek srsti.

Další mocnou zbraní *šamanů* je, že mohou hovořit se *zvířaty*, ať už jejich zvířecí řečí nebo i beze slov. Od *zvířat* tak mohou získávat informace, vyjednávat s nimi a přesvědčovat je mnohem lépe, než by to svedl obyčejný *lovec*. Dovedou dokonce i přímo číst *zvířecí* myšlenky a probírat se jejich vzpomínkami. Je ale třeba mít na paměti, že *zvířata* sice většinou mají všechny smysly a vnímají jimi okolí, ale nerozumějí řeči lidí. Mohou tedy předat jen to, co viděla a slyšela (například tón hlasu), ale ne to, čemu nerozuměla. Nemohou proto například vyslechnout a převyprávět cizí hovor. *Zvířata* budou popisovat zejména ty vjemy, které považují za nejdůležitější, například pachy nebo zvuky. *Šamani* však mohou toto omezení překonat tím, že sami využijí smysly zvířete, například zahlédnou něco jeho očima nebo zaslechnou něco jeho ušima.

Šamani díky své magii dokážou působit na všechny běžné živočichy kromě *lidí*, od hmyzu až po lidoopy. Musí jít o obyčejná, nemagická *zvířata*, jako jsou šelmy, ptáci, ryby, plazi a podobně, mohou to však být i *zvířata* fantastická, pokud jsou ve vašem světě běžně rozšířená.

Rituál

Rituálem *Magie zvířat* je napodobování zvuků zvířat. *Šaman* může napodobovat zvuky *zvířete*, které se snaží právě očarovat, nebo může využívat zvuků jiných zvířat k tomu, aby v očarovávaném *zvířeti* vzbudil nějaký pocit či vzpomínku.

Dosah, rozsah a trvání

Svůj cíl potřebuje mít *šaman* v *dohledu*. Čím lépe *šaman* vidí cíl svého kouzla, tím přesněji a hlouběji dokáže do jeho mysli proniknout. Na velké vzdálenosti je schopen pracovat jen s hrubými pocity a jednoduchými myšlenkami, dívá-li se očarovanému *zvířeti* zblízka do očí, dokáže rozplést či ovlivnit každou nitku jeho myšlenek.

Šaman je schopen působit na *zvířata*, od malého broučka po slona velkého jako *chýše*. Stejně tak dokáže i bez *rozsáhlých* kouzel *plošně* působit na celé mraveniště, hejno vran nebo smečku vlků, pokud by se drželi blízko u sebe na ploše *chýše*.

Pokud jde o trvání kouzla, *šaman* může libovolně dlouho spolupracovat se *zvířetem*, které jeho vlivu podléhá vědomě a dobrovolně – například se dívat jeho očima nebo s ním vést delší rozhovor, samozřejmě je-li *zvíře* po celou dobu v dosahu. Na rozdíl od *Magie mysli* dokáže libovolně dlouho ovlivňovat i mysl *zvířete*, které o jeho působení neví. Teprve v okamžiku, kdy *šaman* věnuje svou pozornost něčemu jinému, spojení myslí zmizí.

Jakmile však *šaman* narazí na odpor nebo třeba i jen nechuť *zvířete* nechat na sebe působit, pak *Magie zvířat* působí okamžitě. *Zvíře* tedy může v případě *šamanova* úspěšného působení pocítit strach, ale ten zase rychle odezní. Nebo může s *šamanem* hovořit, ale odpoví jen na jednu otázku. Pak je třeba seslat nové kouzlo.

Oběť kouzla se vždy může – třeba i jen podvědomě – *šamanově* vůli bránit. Na rozdíl od *rozumných* bytostí však *zvířata* nedokážou rozlišit své myšlenky od cizích.

Následky podle pravidel

Pomocí *Magie zvířat* dokáže *šaman* především měnit ***Ohrožení*** cíle působením na jeho pocity, případně získat ***Výhodu***. Jedná se o podobné působení, jako jsou *zaříkávačova* požehnání a prokletí, ovšem ve sféře ***Duše*** a ***Vlivu***. *Šaman* tak může ve *zvířeti* vyvolat respekt nebo obavy, zuřivost či krvelačnost nebo únavu či otupělost, stejně tak mu ovšem může například dodat hrdosti, aby se snáze stalo vůdcem smečky. *Šaman* může svými kouzly také způsobovat ***Jizvy*** na ***Duši***, například vyvoláním úzkosti či oslabením některého smyslu, a na ***Vlivu***, například vnucením zbabělé reakce na podněty.

Na city a pocity dokážou *šamani* působit skrytě, takže oběť o jejich působení často ani neví, i když se samozřejmě může pokusit takovéto popudy ve své mysli silou vůle ovládnout. Pro vyhodnocení těchto situací využijte pravidla pro Ukrývání a odhalování, strana 133.

Jakmile *šamani* vstoupí do říše myšlenek a smyslů, již tak nenápadní být nedokážou. Jejich oběť vždy tuší, že to, co slyší nebo vidí, přichází odněkud z vnějšku, že nejde o její vlastní myšlenky – *zvíře* může být v takovém případě zmatené, podrážděné nebo vyděšené.

Samotnou *Magií zvířat* nedokáže *šaman zvíře* zbavit vědomí, zabít jej nebo uvrhnout v úplné šílenství, ani jej nemůže zbavit vlastní vůle a zcela ovládnout. Podobných důsledků ale může dosáhnout nepřímo, například může *zvíře* jeho řečí přesvědčit, aby se podřídilo jeho pokynům. *Šaman* však zejména může svou magií měnit situaci v příběhu – způsobit, že hlídací pes nezačne štěkat nebo že rozzuřený zubr skloní rohy a nechá se poškrábat za uchem.

Příklady kouzel:

» *Zvěropán Tengri se podíval na stádo ovcí, které blokovaly průsmyk. Chvíli přemýšlel, zda by si s nimi mohl promluvit ovčím jazykem a požádat je, aby uvolnily cestu. Pak ale koutkem oka zahlédl starého berana. Toho paličáka by zcela jistě rozčílilo, kdyby někdo rozkazoval jeho stádu. Proto se Tengri uchýlil ke lsti. Přikrčil se a několikrát krátce zaštěkal. Přitom natáhl svou mysl ke stádu a pokusil se posílit vzpomínku na ovčáckého psa, který ovce často hlídá na pastvinách, a způsob, jakým je vodí po louce. Stádo se pomalu rozestoupilo.*

» *Věštkyně Sívien zvedla hlavu do koruny stromů. „Pojď sem, maličká," zašeptala a natáhla ruku. Koutkem úst zacvrlikala a z větve se do její dlaně snesl malý ptáček. Elfka i sýkorka si vyměnily několik krátkých melodií, až věštkyně opět zvedla ruku a s poděkováním ptáčka vypustila. „Já věděla, že tudy Haken jel, musím ho dohonit a varovat, než padne do léčky."*

» *Přihrblá postavička vyletěla z hostince. „Tady nemáš co pohledávat, smraďochu," zavolal za ním habán, který ho vyhodil, „a už vůbec nemáš co očumovat naše hosty, když mají jednání." Potom se dveře hostince zabouchly. Daniel se pomalu zvedl. „To si ještě povíme," utrousil a vytáhl z rukávu macatou krysu. Vycenil dva zuby a vydal několik mlaskavých zvuků. Když se opět posadil do stínu kůlny, jeho oči se otočily v sloup. Krysák přeběhl uličku, vyškrábal se po stěně a nakonec našel díru mezi došky, kterou se podíval do síně v hostinci. A Daniel měl opět celé jednání před sebou jako na dlani.*

Magie ohně

Oheň je první z *čarodějových* živlů, milovaný i obávaný. *Čaroděj* dokáže svou kouzelnou mocí vycítit směr k nejbližšímu hořícímu či doutnajícímu ohni

a z jakkoliv starého popela pozná, před jakou dobou oheň vyhasl. V plamenech může vidět jakékoliv místo, které tentýž oheň osvětluje, a například tak pozná, je-li ještě někdo v hořícím domě.

Ohnivou magií dovede *čaroděj* zapalovat a ovládat oheň a dým jen silou své vůle. Především dokáže zapálit nadpřirozený oheň – plamen, který není ničím živený a rozhoří se například v jeho dlani. *Čaroděj* může takto zapálit oheň dotykem nebo na místě, kam vidí. Při zapalování ohně na dálku je zdrojem kouzla vždy *čaroděj*, proto z jeho očí vyšlehnou blesky, z dlaní vychrlí plameny, plivne ohnivou slinu nebo pošle k cíli ohnivou kouli. *Čaroděj* také dokáže stvořit samostatně kterýkoliv z projevů ohně, například rozžehnout studené světlo na konci své hole, rozžhavit železný předmět nebo naplnit dýmem malou místnost, jeho kouzla ale vždy alespoň nějakým způsobem září – nedokáže tedy seslat bezbarvý temný blesk nebo rozžhavit pohrabáč na vysokou teplotu, aniž by se zbarvil do ruda.

S přirozeným ohněm a dýmem, který vidí, dokáže *čaroděj* pomocí gest manipulovat. Může jej nechat vyšlehnout určitým směrem, zdusit jej nebo nechat divoce se rozhořet. Dovede měnit barvu a velikost plamene, stejně jako tvar a hustotu dýmu. Může tak vytvářet z plamenů, jisker a kouře ve vzduchu různé tvary, obrazy nebo dokonce prchavé vzkazy. *Čaroděj* jako pán ohně umí samozřejmě plameny též uhasit, stejně tak jako pomocí své magie dokáže odolávat účinkům ohně a horka.

Rituál

Rituálem *Magie ohně* jsou magická gesta, prováděná rukama. Pohyby rukou, dlaní či prstů zpravidla napodobují či formují oheň. Čím silnější a mocnější kouzlo *čaroděj* provádí, tím větší jeho gesta budou, naopak čím jemnější bude tvarování ohně, tím přesnější musí být práce jeho prstů.

Dosah, rozsah a trvání

Dosahem magie ohně je *dohled*. Čím hůře *čaroděj* cíl své akce vidí, tím méně přesně s ohněm pracuje. Zatímco při manipulaci s ohněm v krbu stojícím jen několik sáhů od něj dokáže tvarovat plameny do detailních obrazů, chce-li zasáhnout jezdce na druhé straně údolí, nezbývá mu než poslat velkou ohnivou kouli. *Čaroděj* může manipulovat s již existujícím ohněm. Potřebuje-li ale stvořit oheň nový, musí vycházet přímo z něj.

V základní podobě kouzla dokáže *čaroděj* očarovat oheň od malé jiskřičky až do velkého kouzla, které rázem zapálí střechu *chýše*. Jeho kouzla působí *plošně*.

Magie ohně je okamžitá – kouzelný oheň tedy okamžitě po skončení kouzla zhasne. Stihne-li však zapálit hořlavý materiál, tento může dál hořet přirozeným způsobem.

Následky podle pravidel

Pomocí *Magie ohně* dokáže *čaroděj* měnit ***Ohrožení*** a získávat ***Výhodu***. Za běžných okolností působí *Magie ohně* na ***Tělo***. *Čaroděj* se však může rozhodnout zaútočit také na ***Duši*** (např. oslnit protivníka) nebo na ***Vliv*** (např. rozžhavit pod ním podlahu při veřejném vystoupení). Oheň dokáže způsobit i trvalejší zranění, tedy ***Jizvy*** na ***Těle***.

Samotným magickým ohněm nemůže *čaroděj* kvůli jeho malé síle nikoho zabít, dokáže však způsobit smrt nepřímo, například tak, že podpálí snadno hořlavé věci včetně třeba šatů nasáklých lihem.

Příklady kouzel:

» *Vůz se velkou rychlostí blížil. Bratr Taran ze svého místa v zatáčce viděl, že na kozlíku černého kočáru nikdo nesedí a z jeho oken, koňských očí a dokonce i tlam vychází nazelenalá záře. Na moment mu zmizel mezi stromy. Taran si začal mnout dlaně, jako by uplácával sněhovou kouli. Věděl, že vůz se ještě na moment objeví v malém průseku na kraji lesa. Měl právě jeden pokus, aby jej zastavil. S krouživými pohyby vzdaloval dlaně od sebe a mezi nimi pomalu narůstala ohnivá koule. Když se temní oři objevili v průseku, vší silou kouli plamenů vrhnul proti nim.*

» *Bosorka Lavriša toho měla právě dost. Ti komedianti se právě vysmáli jejímu tanci. „Ještě se uvidí, kdo se bude smát naposledy" odplivla si a luskla prsty. Jedna z jisker, která odskočila z ohně, přelétla na nejbližší stan a na vysušené látce vykvetl malý plamínek, který ji začal rychle hltat.*

» *„Ticho!" zahlaholil mistr Hanuš, zvedl ruku a sevřel svou pěst. Všechny louče v místnosti náhle pohasly, jen jediná, osvětlující jeho tvář, zůstala zářit. Dvořané ztichli a otočili se k mistrovi.*

Magie větru

Druhým *čarodějovým* živlem je vítr. Také o něm ví *čaroděj* mnoho, neboť pouhým pohledem může poznat, zda se dá v určitém místě bez následků dýchat.

Dokáže svými kouzly zařídit, že jej neohlušuje hluk vichru na hřebeni hor, nebo rozežene kouř, mlhu, prach či cokoliv jiného, co se vznáší ve vzduchu. Křídla vánku k němu donesou šeptání spiklenců, které čaroděj vidí a od kterých ho nedělí žádná překážka.

Magií větru může *čaroděj* také přivolat a ovládat jakýkoliv pohyb vzduchu. Umí něco shodit, do někoho udeřit nárazem vichru nebo posílit již vanoucí vítr a popohnat tak loď. Může poryvem větru zvířit prach na cestě, rozfoukat hořící oheň nebo nadzvednout sukni sličné venkovance.

Další možností, jak dovede *čaroděj* využít *Magii větru*, je něco na dálku uchopit a pohybovat tím. Může tak zacházet s předměty, kterých se nemůže nebo nechce dotknout. Takový předmět dokáže někomu i vyrazit či vytrhnout z ruky a zvládne nést silou větru i živého tvora, dokonce i sám sebe. Větrem ale dokáže uzvednout nejvýše takovou váhu, kolik unese běžný člověk, a vyzvedne ji jen do takové výšky, kam běžný člověk dosáhne, případně dohodí. *Čaroděj* tedy může i létat, ale jen v rámci těchto omezení.

Rituál

Rituálem *Magie větru* jsou magická gesta, prováděná rukama. *Čaroděj* udává větru svými gesty směr a určuje jimi jeho razanci.

Dosah, rozsah a trvání

Dosahem *Magie větru* je *dohled*. Vidí-li například *čaroděj* sedící v knihovně na vedlejším stole knihu, dokáže pouhými poryvy větru nalistovat konkrétní kapitolu. Pokud se však na tutéž knihovnu dívá z velké dálky, takže je stěží schopen rozeznat jednotlivé regály, může se pokusit nejvýše rozpoutat uvnitř větrnou spoušť či celou knihovnu úderem větru shodit. Aby mohl svá kouzla sesílat, musí ovládat nějaký plyn, nejčastěji vzduch, může ale i pohybovat kouřem či oblakem otravného plynu. Není však schopen vítr stvořit z ničeho, například pod vodou nebo uvnitř hromady písku.

V základní podobě kouzla dokáže *čaroděj* manipulovat s větrem, od jemných závanů větru, které nadzvednou list papíru, po poryvy větru, které strhnou slaměnou střechu *chýše*.

Kouzelný vítr okamžitě po skončení kouzla ustane, případné přemísťované předměty či sražení nepřátelé samozřejmě skončí tam, kam je vítr odvál.

Následky podle pravidel

Pomocí větrné magie dokáže *čaroděj* měnit ***Ohrožení*** v konfliktu či udělit ***Výhodu***. Za běžných okolností působí *Magie větru* na ***Tělo*** a působícímu kouzlu se tedy vyčerpává ***Tělem***. Čaroděj se však může rozhodnout zaútočit také na ***Duši*** (např. zvířit kolem protivníka listí) nebo na ***Vliv*** (např. strhnout starostovi z krku řetěz s odznakem během jeho projevu), v takovém případě se protivník bude vyčerpávat tím ***Zdrojem***, na který *čaroděj* působí. Kouzla také mohou způsobit oběti ***Jizvu***, v důsledku přidušení nebo zásahem vrženého předmětu.

Samotnou *Magií větru* bez využití okolí (například propasti, kam by mohl protivníka srazit) ale nedokáže *čaroděj* nikoho zabít či omráčit, na to nemá jeho vítr dost velkou sílu.

Pokud *čaroděj* skrze kouzla pohybuje předměty, pro hrubou manipulaci (např. přenesení), je použitá dovednost pouze *Magie větru*. Jestliže je však pro provedení akce důležitá jak schopnost uchopit předmět na dálku, tak nějaká další znalost (např. *čaroděj* zkouší přes okno s pomocí větrem uchopeného pera zfalšovat seznam hostů chystané hostiny a přidat tam své jméno), pak v rámci ***hodu*** počítejte menší z vyžadovaných povolání.

Příklady kouzel:

» *Tětiva zadrnčela. Pyrofor Lokkar skoro instinktivně zkřížil obě ruce nad hlavou a letící šíp se zastavil jen malý kousek před jeho hrudí. Přetočil dlaně a trhnul s nimi od sebe, prudkým poryvem větru otočil přilétající šíp zpět proti nepříteli.*

» *Mistr Hanuš se podíval na spícího strážce. Mezi prsty uchopil pomyslný klíč a jemnými pohyby napodobil oblouk, který by klíč opsal, kdyby ho strážce sundával ze svého kroužku. Potom již o něco razantněji dlaní trhl k sobě a sevřel jí. Klíč, který ještě před chvílí visel strážnému u pasu, prolétl vzduchem a v sevřené dlani Hanuše zastudil.*

» *Lavriša zaklela, jak kámen prorazil dno loďky a voda se začala hrnout dovnitř. Copak ona je nějaký druid, aby vládla vodě? Ze břehu se ozvaly hlasy pronásledovatelů. „Támhle je a zdá se, že má potíže." Již bylo pozdě ukrýt loď nějakou iluzí, nezbývalo než pokračovat v plavbě. Začala natahovat ruce do vzduchu, jako by jej chtěla strhnout na dno lodky. A znovu a znovu. Vzduch se pomalu rozhýbal a vytvořil silný proud. Tak silný, že nejen zastavil proud vody, deroucí se trhlinou do pramice, ale ještě*

v bublinách unikal kolem. Loďka se přestala potápět a nabrala rychlost.

Magie vody

Druid ví o vodě vše. Kdekoliv se nachází, dokáže určit směr k nejbližšímu prameni či studánce. Pokud není na poušti nebo v suché stepi, může přitáhnout vlhkost z okolí k sobě, rozmočit kus země a učinit z něj těžko průchodnou mělkou bažinu, ba dokonce nechat vytrysknout ze skály pramen. Když pohlédne do vody, *druid* spatří podle svého přání cokoliv, co se odráží v hladině na kterémkoliv místě téže masy vody, například v jiném místě na břehu téhož jezera. A dokud čaruje, může voda *druida* dokonce udržet, jako by to byla pevná zem.

Druidi dokážou pomocí své magie vodu ovládat – zesílit nebo odklonit v určitém místě stranou proud řeky a vytvářet vlny, které převrátí nebo naopak popoženou člun, a víry, jež mohou plavce stáhnout pod hladinu. Vlnu či gejzír mohou vyslat i proti soupeři na břehu a tím jej srazit k zemi nebo strhnout do vody. Masa vody se před nimi rozestoupí, aby jim umožnila přejít suchou nohou. A ti největší z *druidů* dovedou prý vyzdvihnout vodu z jezera do stěny před sebe, aby se mohli bránit proti dračímu dechu.

Vodní magií lze vodu též měnit, například vyčistit bahnitou břečku, aby se dala pít, proměnit vodu ve sníh, v mlhu, páru či led, vysušovat z věcí vlhkost a chránit se před deštěm. *Druid* také může nechat nepřítele, aby se náhle propadl dírou v ledu, nebo zahalit mlhou nepřátelský vor, aby z něj cizí lučištníci nemohli střílet. Se zatajeným dechem si lidé povídají o *druidech*, kteří prý dokážou pomocí svých čar a kouzel dýchat pod vodou.

Rituál

Rituálem *Magie vody* je hraní hudby či zpěv. Jemnými a klidnými melodiemi dokáže *druid* vodu zklidnit, razantními a výbušnými skladbami ji rozbouřit. Čím silnější má být úder, který voda přinese, čím rychlejší má být vytvořený proud, tím hlasitější bude *druidova* melodie. Rafinovanými písněmi plnými kudrlinek a souzvuků pak dokáže *druid* vodu vyloženě roztančit, vytvářet v ní obrazy či jemně manipulovat.

Dosah, rozsah a trvání

Dosahem *Magie vody* je *rozšířený dotyk* na vodě. Za souvislou plochu se považuje například voda stejného jezera, úsek řeky mezi dvěma mosty či brody, celý sloupec vody ve studni nebo mořský záliv. Přesnost v rámci dosahu pak snižují překážky jako jsou peřeje, vodopády, mosty, brody nebo místa, kde se míchají mořské proudy. Malá lávka přes velkou řeku přesnost druidovi pouze sníží, vodopád na potoku dosah zcela zastaví.

Druid pracuje vždy s existující vodou, nikdy ji nedokáže stvořit z ničeho. Jestliže *druid* přitáhne vodu z podzemí na povrch, nemůže tak vytvořit hlubokou tůň, může však proměnit suchou zem v bláto. Na poušti, kde je voda hluboko v zemi, k ní jeho moc vůbec nedosáhne. *Druid* nemůže také vodu ničit, tedy nechat ji úplně beze stopy zmizet, nanejvýš ji může nechat se vypařit či proměnit v mlhu. V základní podobě kouzel pak *druidi* nemohou působit na vodu v jiné než přírodní podobě. Nedokážou tedy očarovat zpracovanou vodu jako pivo, polévku nebo jed, či nějak vázanou vodu, jako jsou například tělní tekutiny.

Druid dokáže běžnými kouzly manipulovat s různými objemy vody, od jednotlivých kapek po vlny o velikosti *chýše*. Dovede tak vykreslit jemnou ledovou kresbu na povrchu sklenky, stejně jako dokáže nechat zcela zamrznout mělký a nepříliš široký potok. Nedokáže však zmrazit celé širé jezero.

Běžná vodní kouzla trvají okamžik, pak odezní. Pokud *druid* otočí kouzlem proud říčky, její směr se vrátí téměř okamžitě. Pokud však například nechal potok zamrznout, led bude tát přirozeně a dokud se do něj pořádně neopře slunce nebo neuplyne nějaký čas, bude po něm možné přecházet tam a zpět.

Následky podle pravidel

Pomocí *Magie vody* dokáže *druid* měnit ***Ohrožení*** v konfliktu a získávat ***Výhodu***. Za běžných okolností působí *Magie vody* na ***Tělo***. *Druid* se však může rozhodnout zaútočit také na ***Duši*** (např. přivolat mlhu, ve které zabloudí) nebo na ***Vliv*** (např. okouzlit publikum na slavnosti vyčarováním magické fontány uprostřed jezírka). *Druid* kouzly také dokáže způsobit ***Jizvu*** na ***Těle***, například silnou vlnou, nebo pokud chrstnutou vodu promění kouzlem v letící rampouchy s ostrými hroty.

Bez využití prostředí nemůže ale kouzelník čistě jen *Magií vody* někoho přímo zabít, neboť nedokáže přímo ovlivňovat tekutiny v tělech živých stvoření. Dokáže ale způsobit utonutí, pokud prostředí vhodně využije, například proudem vody nažene

protivníka do zatopeného podpalubí lodního vraku, odkud není úniku.

Příklady kouzel:

» *Pašerák Ostoj na okamžik pustil kormidlo a ohlédl se do tmy. Proti hvězdám se rýsovala silueta veslice, která je pronásledovala. Ostoj udělal několik kroků k velkému rohu, který ležel na sudu na zádi. „Co blázníš?" vyhrkl nedůvěřivě Ulgun. „Konečně se jim ztrácíme ve tmě a ty na nás chceš upozornit? Za to tě přece neplatím!" pokračoval rozčíleně. „Neměj strach," odvětil mu Ostoj, „vím co dělám." Potom si nasadil roh na ústa, zhluboka se nadechl a mocně zatroubil. „Támhle jsou, přímo před námi," ozvalo se z paluby nepřátelské lodi, hlas ale zanikl v hučení vody. Na dosud klidné hladině se začala pomalu sbírat vlna. Nejprve to byl jen nenápadný hřeben, ale když dorazila k boku veslice, byla velká jako malý domek. Zatímco se nad vodou nesl rachot zlámaných vesel a kvil zasažených námořníků, Ostoj se otočil ke krollovi. „Teď už budeme moct pokračovat nepozorovaně, nemyslíš?"*

» *„Vodu, pít," zasípal mladík a svalil se na kamennou podlahu. Poustevník Mstiš se nad ním sklonil. Jak dlouho musel být nebožák zavřený ve své cele? Jak dlouho mu nikdo nedonesl džbánek vody či skývu chleba? Neváhal ani okamžik a začal zpívat starou elfskou píseň o jarní rose. Na stropě kobky se začaly srážet malé čiré kapičky vzdušné vlhkosti a z jedné spáry mezi kameny dokonce vytryskl malý pramínek. Mstiš nabral trochu do dlaní a svlažil mladíkova ústa.*

» *„Pojďte přátelé," vyzval Jasen své družiníky a ukázal jim směrem k ponurým blatům. „Cesta na nás čeká." Odkudsi vytáhl píšťalku a začal vyhrávat veselou melodii. Jeho přátelé opatrně vyrazili za ním. Nedokázali určit, zda Jasenovi jeho píseň pomáha najít suchou stezku, či zda ji kouzlem na blatech vytváří. Ale fungovalo to.*

Magie kamene

Pomocí *Magie kamene* pracuje *druid* se zemí ve všech jejích podobách, ať už jde o bláto, měkký jíl, vysušenou hlínu, prach, písek, kámen či dokonce kovy vyskytující se v ryzí podobě. *Druid* tak umí vyhledávat dutiny a jeskyně ve skále nebo určit směr k nejbližšímu místu s úrodnou půdou či žílou drahých kovů. Dokáže pohlédnout skrz pevné překážky, jako by byly ze skla. Může požádat zemi, aby skryla hluboko ve svých útrobách nějaký předmět a vydala ho jen jemu. Taktéž dokáže zarazit meč do skály jako do másla a určit, kdo má být jako jediný schopen jej z ní vytáhnout.

Druid může otřást skálou nebo ji nechat puknout, stejně jako přimět písek, aby ujel nepříteli pod nohama. Z chuchvalců prachu může svou písní vytvořit na zemi tajný vzkaz nebo znamení. Dokáže způsobit, že kámen bude křehký či průzračný jako sklo a rozbahněná slatina se změní v udusanou zem. Může přimět skálu pod nohama, aby byla kluzká, jako by ji polili olejem, nebo naopak bahnitému svahu nařídit, aby skýtal pevnou oporu tomu, kdo po něm kráčí. *Druid* zkrátka ví, jak zemi poručit.

Rituál

Rituálem *Magie kamene* je hraní hudby či zpěv. Jemné a tiché melodie obrousí pískovec do požadovaného tvaru, důrazné a silné popěvky či akordy lámou skály.

Dosah, rozsah a trvání

Dosahem *Magie kamene* je *rozšířený dotyk* po souvislé zemi. Za souvislou plochu země se považuje například stejné pole či louka, stejná skála, dno řeky, úsek cesty mezi dvěma křižovatkami či udupaná náves. Přesnost v rámci dosahu pak snižují překážky, jako jsou cesty, terénní vlny, meze, potoky a řeky. Malá pěšina vedoucí prostředkem rozlehlé louky pouze sníží *druidovu* přesnost, mohutná řeka rozdělující kamenný masiv vedví dosah přeruší.

Druid dokáže běžnými kouzly manipulovat s různě velkým množstvím země, od jednotlivých zrn písku po balvan, který by rozvalil *chýši*.

Druid nemůže vytvořit neexistující zemi z ničeho, může jen měnit zemi, která tu již byla. Může tedy přimět spadnout viklan na cestu před nepřátelskou výpravu tím, že jeho základnu nechá puknout, ale nemůže způsobit, aby se takový kámen náhle zjevil uprostřed pole. *Druid* také nemůže zemi úplně zničit, například vytvořit díru ve skále tak, že by kámen prostě zmizel. Může samozřejmě nechat skálu pod nohama protivníků puknout a rozevřít se, pokud se masiv kamene má kam pohnout.

Druid nedokáže pracovat s materiálem cíleně přetvořeným lidskou rukou, jako je otesaný kámen, cihla, malta, železná hlavice sekery a podobně. Kovy se v přírodě jen málokdy vyskytují v ryzí podobě, takže na ně druid může působit jen výjimečně. Také to, k čemu může *druid* zemi přinutit, by měly být

v zásadě přirozené věci, které by se v přírodě mohly stát. Nedokáže tedy například způsobit, aby se kámen valil do kopce (to by mohl dokázat *čaroděj* větrnou magií), stejně jako nemůže přimět krápníky v jeskyni, aby chytaly pronásledovatele a ovíjely se kolem nich. Může ale podobných věcí dosáhnout jinak, například tím, že nechá kámen se na určité místo skutálet shora, nebo že nechá krápníky praskat a kácet se nepřátelům pod nohy.

Druid vždy působí jen na ohraničený kus země stejné povahy. To znamená, že i když bude mít například zvláštní schopnost umožňující mu působit na otesaný kámen, nemůže jen tak rozbít celý kus městské hradby o velikosti chýše, protože nejde o souvislou skálu – kameny jsou přerušeny maltou. Může ale třeba s využitím ***manévru*** *rozsáhle* nechat popraskat jeden kámen po druhém, jak se jich bude dotýkat, a postupně tak zapříčinit zhroucení celé stěny. Samozřejmě si musí dát pozor, aby se zeď nezřítila na něj.

Trvání

Kouzla ovlivňující zemi trvají krátce, avšak pokud způsobí v krajině nějakou změnu, tato změna již na místě zůstane. Přivalený kámen se nevrátí na místo, odkud jej *druid* přivolal, socha rozdrobená na písek se znovu nesloží, krápníky, které popadaly ze stropu jeskyně, zůstanou ležet rozbité na zemi. *Druid* se ovšem může rozhodnout, že tam, kde na to magie země stačí, uvede v rámci kouzla vše zpět do původního stavu – například pokud kouzlem zprůhlední mramorovou desku, aby nahlédl za zeď, může stejným kouzlem stěně navrátit její mramorovou podobu.

Následky podle pravidel

Magie kamene umožňuje *druidovi* měnit ***Ohrožení*** či získávat ***Výhodu***. Nemůže ale přímo *Magií kamene* někoho zabít, protože nemůže působit na zemi v tělech živých tvorů (třeba na kosti nebo tělesné tkáně). K usmrcení nepřítele může ale využít okolnosti a prostředí, například nechat na něj spadnout utržený kus převisu. Za běžných okolností působí *Magie kamene* na ***Tělo***. *Druid* se však může rozhodnout zaútočit také na ***Duši*** (např. změnit tvar skály, podle které se protivník orientuje) nebo na ***Vliv*** (např. proměnit akustiku jeskyně tak, že lidé venku uslyší, jaké pikle osoby uvnitř kují, a poznají, že jsou to lháři). *Druid* také může způsobovat ***Jizvy*** na ***Těle*** například tím, že nechá člověka uklouznout a vyvrknout si nohu.

Příklady kouzel:

» *Poustevník Mstiš shlédl do údolí pod sebou. Na jednom konci rokle utíkali ke svým domkům vesničané, na druhé straně z jednoho kamene na druhý přeskakovaly rozvzteklené divoké kočky. Jaké čáry přinutily ta zvířata k zuřivosti, to bude zkoumat později. Teď je třeba jednat. Zamyslel se nad vhodným kouzlem a v paměti mu vyvstala pravidelná rytmická melodie, kterou se kdysi naučil od jednoho krollího šamana. Začal podupávat a hrdelně zpívat. Skály na jeho straně rokle začaly praskat a sypat se do rokle. To snad kočky na chvíli odradí.*

» *Pašerák Ostroj zpíval dlouhou píseň a stejně jako se tóny přelévaly a sypaly z jednoho verše do druhého, tak se duny písku před vedenou karavanou rozestupovaly a usnadňovaly jim cestu.*

» *Zvěropán Tengri vztekle vzal do rukou svůj buben a začal do něj prudce bušit. Chvíli po okraji, chvíli na střed, až se dunění slilo v temnou melodii. S každým dalším zvukem se bláto pod nohama lovců stávalo klouzavější a mazlavější. Tengri pohlédl na unikajícího majestátního jelena. „Dnes večer tě nedostanou", pomyslel si, „dnes ne."*

Magie dřeva

Druidi rostlinám rozumějí jako málokdo, znají jejich vlastnosti a dokážou pomocí své magie určit směr k nejbližšímu zástupci určitého druhu byliny či stromu. Někteří *druidi* prý dokážou s rostlinami i bezhlasně hovořit. Svědectví, která tak získají, jsou ale omezená tím, že rostliny nemají oči a uši, proto rozeznávají jen vůně a doteky, čas rozlišují jen na noční chlad, denní žár a ranní a večerní rosu. O *druidech* se říká, že dokážou zlepšit úrodu, ale i přivolat na obilí choroby, že mohou stromy zabíjet, ale též léčit, ba dokonce nechat mrtvý strom znovu obrazit zeleným listím.

Druid dokáže pomocí svých kouzel urychlit růst rostlin, takže proniknou svými kořeny, větvemi či šlahouny na místa, kde dosud nebyly. Během růstu může rostliny směrovat a tvarovat podle své libosti. Umí způsobit, že rostliny v okamžiku zvadnou, a také míchat a spojovat vlastnosti různých rostlin mezi sebou, například nechat vyrašit na tulipánu trny jako na růži. Na jeho rozkaz se stromy nebo rostliny mohou pohybovat na místě – kývat větvemi

a bít jimi nepřítele, ohýbat stonky, zachytávat pohybující se tvory svými šlahouny a podobně. To je jen několik ukázek toho, co *druid* dokáže. Omezují ho pouze následující zásady.

Rituál

Rituálem *Magie dřeva* je hraní hudby či zpěv. Čím větší rostlinu či plochu rostlin ovládá, tím hlasitější by jeho melodie měla být. Přesnost a jemnost, s jakou rostliny přetváří, je spojena se složitostí melodie a síla či razance jejich pohybů je odvozena od síly a razance tónů v hrané písni.

Dosah, rozsah a trvání

Dosahem *Magie dřeva* je *rozšířený dotyk* v souvislém porostu. Za souvislý porost se považuje například stejné pole či louka, stejný les nebo zahrada. Přesnost v rámci dosahu pak snižují překážky jako jsou pěšiny a cesty, rokle, potoky či řeky. Malá pěšina vedoucí prostředkem rozlehlého hvozdu pouze sníží *druidovu* přesnost, kamenná cesta rozdělující louku na dvě části dosah zcela přeruší.

Magie dřeva dává *druidům* moc ovládat rostliny, od nejmenších květinek až po košaté stromy s korunou a kořeny o velikosti *chýše* či skupinu křovisek rozrostlých na stejném prostoru.

I v případě *Magie dřeva* platí, že *druid* nemůže stvořit rostliny tam, kde nejsou. Nedokáže také dřevo zničit, jen zahubit život v rostlině tím, že ji nechá zvadnout.

Působit může *druid* jen na živé a mrtvé rostliny v jejich přírodní podobě, nikoliv na výrobky ze dřeva nebo na chleba upečený z obilí. I při změnách zůstávají cíle jeho kouzel ve své přírodní podobě. Může tedy vytvořit například střechu z listí nebo stěnu z propletených šlahounů křoví, ale nedokáže proměnit vykotlaný pařez na dřevěnou truhlu. Protože jsou ale rostliny živé, může je druid nechat provádět věci, jaké by na jejich místě svedl člověk – zaklepat někomu větví na rameno nebo oviját a zachytávat jeho nohy. Může přimět rostliny se vytrhnout ze země a přemisťovat se, ale pouze tam, kde dokážou po každém kroku znovu „zakořenit", jinak by zemřely.

Magie dřeva je okamžitá, přestává tedy působit v okamžiku skončení rituálu. Rostliny, které nabraly nový tvar, již v tomto tvaru zůstanou – například pokud *druid* přiměl písní kmen stromu, aby se položil přes potok, zůstane tento kmen ležet a vyrazí-li z něj v budoucnu nové větve či poroste-li strom dál, bude pokřiven podobně, jako kdyby se vyklonil na skále a pokračoval v růstu.

Následky podle pravidel

Druid může svou *Magií dřeva* měnit ***Ohrožení***, získávat ***Výhodu*** a způsobovat ***Jizvy*** na ***Těle*** například tím, že nechá šlahoun, aby někoho šlehnul. Nemůže ale pouze pomocí *Magie dřeva* někoho zabít či omráčit, protože moc, kterou mu příroda dává, nedovoluje život brát. Může však k zabití někoho využít prostředí, například úderem větve jej srazit z vysokého srázu. Za běžných okolností působí *Magie dřeva* na ***Tělo***. *Druid* se však může rozhodnout zaútočit také na ***Duši*** (např. nechat zarůst své stopy vysokou trávou, aby nebylo tak snadné je odhalit) nebo na ***Vliv*** (např. nechat se obrůst květinami a využít toho při svádění lesní žínky).

Příklady kouzel:

» *Mstiš odbočil z cesty do vysoké trávy. „Co bláznís?" zeptala se ho Měša. „Já si dala tolik práce s tím, abych za námi nenechala jedinou stopu, a ty je k nám teď přivedeš tímhle?" ukázala rozčileně na z dálky viditelnou stopu zohýbaných a pošlapaných stébel. „Neměj obavy," odvětil Mstiš a zatímco táhl Měšu do lesa na druhé straně louky, začal zpívat. Pošlapaná tráva v jejich stopách se opět narovnala.*

» *Jasen začal hrát na flétnu píseň o oblozе a nepřestal, dokud ho větev stromu nevynesla až nad koruny okolního lesa. Tam se konečně rozhlédl a zkušeně určil směr dalšího poutování.*

» *Tengri zaběhl pod korunu vzrostlého dubu. Wyverna prolétla nad ním, vykroužila otočku a v nízkém náletu zamířila k hobitovi. Tengri pevně sevřel paličku svého bubnu a pak, když už bylo zřejmé, kudy wyverna zaútočí, udeřil do blány svého bubnu a ta vydala jeden dunivý tón. Větev obrovského stromu se rozmáchla a přerazila ještěřici křídlo.*

Magie iluzí

Pomocí *Magie iluzí* tvoří *mágové* přeludy a falešné obrazy či zvuky. Mohou navodit iluzi, že skála pokračuje tam, kde je hluboká propast, nebo že živý a zdravý člověk má prořízнuté hrdlo a umírá. Dokážou vytvořit zdání, že předmět či osoba se nachází několik kroků mimo místo, kde skutečně stojí (což obzvláště nenávidí lučištníci), nebo že hlas člověka vychází z nádoby či sochy. Umějí dodat někomu lesku a autority, ba dokonce vytvořit kolem něj zá-

řící božskou auru, proto se mnozí *mágové* úspěšně uplatňují též jako kněží nebo proroci. *Magie iluzí* jim umožňuje napodobit něčí vzhled, ačkoliv tyto iluze nikdy nejsou dokonalé a vždy je lze prohlédnout běžnými prostředky (podobně jako obyčejné přestrojení). *Mág* však také může udělat z krasavce ošklivého skřeta, způsobit, že se za sličnou hraběnkou potáhne odpudivý zápach, že kamínky budou vypadat jako peníze, nebo že skrčený a nehybný člověk bude vyhlížet jako pařez.

Stejně jako dokážou *mágové* iluze vytvářet, mohou je též rozpoznávat a ničit. Dovedou také namísto vytvoření nového vjemu nějaký obraz či zvuk potlačit či skrýt. To jim umožňuje učinit někoho neviditelným pro zraky druhých, zajistit, aby při plížení nevydával téměř žádný hluk, nebo skrýt před nepovolanými tajné zápisy v kouzelnické knize či runy na čepeli čarovného meče. Mohou také způsobit, že květina ztratí vůni nebo polévka chuť. *Magie iluzí* umožňuje i další úžasné triky a kejkle.

Rituál

Rituálem *Magie iluzí* jsou slova a zaklínadla. Někteří iluzionisté si potrpí na zaklínadla v cizích či pradávných jazycích, jiní se naopak vyžívají v popisech svých výtvorů a pomáhají kouzlům tím, že očarovanému výslovně popisují, co vidí, slyší či cítí. Čím květnatější popis *mágové* používají či složitější zaklínadla použijí, tím detailnější bude vytvořená iluze.

Dosah, rozsah a trvání

Svůj cíl potřebuje mít *mág* v dohledu. Čím lépe *mág* cíl vidí, tím detailnější a přesnější iluze dokáže vytvořit.

Pomocí *Magie iluzí* může *mág* vytvořit jeden klam, od iluze nicotného šperku po přelud vypadající jako chýše uprostřed lesa. *Mágova* iluze pak účinkuje na kohokoliv, kdo ji svými smysly vnímá, tedy nejen na *lidi* a *zvířata*, ale i nadpřirozené bytosti (i když ty budou v jejich prohlédnutí často zkušenější než obyčejní lidé).

Běžné iluze mohou působit jen na jeden z pěti smyslů, tedy přelud může být buď zrakový, sluchový, chuťový, pachový nebo hmatový. *Mágovo* působení na hmat je ale velmi omezené, protože nedokáže vytvářet skutečné věci. Iluze mísy tedy neudrží vodu, iluze koně nemůže nést živého jezdce a podobně. V oblasti hmatu tak *mág* může vytvořit pouze zdání tepla, chladu, bolesti a podobně, nikdy nenapodobí skutečný fyzický dotek. Proto mnozí *mágové* rádi využívají jako základ své iluze nějaký předmět nebo osobu, u nichž pouze pozmění vzhled nebo jinou nehmatatelnou vlastnost, ale ten, kdo předmět uchopí, bude ve svých rukou něco cítit.

Dalším omezením je, že přelud sám o sobě není inteligentní bytostí a nemůže reagovat na to, co dělá jeho okolí. Většina *mágů* tedy dokáže stvořit přízrak, který pouze pronese předem stanovená slova, ale již nebude schopen odpovídat na otázky, či dokáže vytvořit iluzi tekoucí vody, když však do ní někdo vloží vědro, kouzlo si s takovou překážkou neporadí a zanikne.

Běžné iluze jsou okamžité, takže po několika chvílích samovolně zanikají. *Mág* tedy dovede například vytvořit obraz člověka, který přejde místnost a zmizí za dveřmi, nebo falešný zvuk výbuchu, jenž rychle odezní. Aby vytvořit déle trvající zurčení neexistujícího potůčku, musí se po celou dobu kouzlení soustředit a jakmile přestane kouzlo sesílat, zvuk utichne.

Následky podle pravidel

Pomocí *Magie iluzí* dokáže *mág* měnit ***Ohrožení*** například tím, že vyvolá iluzi netopýra nalétávajícího na nepřítele a ten tak ztratí na chvíli pozornost. Také dokáže získávat ***Výhody***. *Magie iluzí* cílí většinou na ***Duši***. *Mág* se však může rozhodnout zaútočit také na ***Tělo*** (např. skrýt iluzí nízký trám a nechat procházející, ať se o něj udeří) nebo na ***Vliv*** (např. přičarovat hostinskému iluzi oslích uší). Iluzemi nelze nikoho přímo zabít nebo udělovat ***Jizvy***, ale samozřejmě je možné využít prostředí, například vyhloubit za vstupem do starého hradu jámu s ostrými kůly na dně a v okamžiku, kdy někdo vkročí dovnitř, vyvolat iluzi, že za bránou je pevná zem.

Mág může pochopitelně svými iluzemi klamat své okolí, skrývat pravou podstatu věcí či věci samotné, proto při jejich vyhodnocování budete často používat pravidla pro Ukrývání a odhalování (viz strana 133).

Příklady kouzel:

» *Pán labyrintů Borri potřebuje něco prozkoumat na malém hřbitově za vesnicí. Bohužel pro něj se na něj nalepil mladík z vesnice, posilněný vínem, který si vzal do hlavy, že Borrimu pomůže na jeho dobrodružné cestě. Borri by se rád mladíka zbavil, a proto se k němu nakloní a ukáže prstem směrem k hřbitovu. „Francku, jsi Francek, viď? Vidíš tu mlhu nad hřbitovem? A ty dva bílé body nad ní? Také ti přijde, že vypadají jako dvě oči? Dívají se na nás, viď? Určitě ano, když se podíváš pozorně, v té mlze se skrývá nějaká silueta. Vypadá to jako umrlec. Vidíš, jak natahuje svůj pařát směrem k tobě?" Franckova kolena se rozklepou strachy a mladík začne zvažovat, zda nebude lepší Borriho ponechat o samotě.*

» *„Ihno-víshé-beeli-théo" zamumlá černokněžník Seithal předtím, než přeběhne liduprázdnou ulici. Osamělý pobuda sice zvedne hlavu, když kolem sebe uslyší zvuk chvatných kroků, které nikomu nepatří, ale jinak Seithala ukrytého iluzí neviditelnosti nespatří.*

» *Trubadúr Gerhard z Lubice se poklonil vážennému publiku. „A nyní, milí přátelé, uvidíte tančit samu hudbu," pronesl ke svému obecenstvu a pohladil struny své loutny. Poté začal hrát a jeho zpěv cizokrajnou řečí lahodně ladil s tóny jeho loutny. „Áaach" ozvalo se v sále, když se za jeho zády roztančila průzračná dívčí postava s nezřetelnou tváří a každým svým pohybem ladně dokreslovala znějící hudbu.*

Hadačství

O snovém světě, jeho povaze a zákonitostech jsme si již pověděli na straně 195. *Hadačství* umožňuje *šamanovi* zjišťovat tajemství minulosti a pronikat k vědomostem pohřbeným hluboko pod vrstvami snů. Může tak učinit dvěma způsoby.

Především může přivolat duchy a jiné prapodivné obyvatele snového světa k sobě a přimět je, aby odpověděli na jeho otázky. Podmínkou však je, že to, co hledá, není střeženo ani chráněno *ochranným obrazcem* jiného šamana či mocnou snovou bytostí. Pomocí *Hadačství* může *šaman* položit bytosti ze snového světa jednoduchou otázku o tom, co je a bylo, a v případě úspěchu na ni získá krátkou odpověď (ne vždy úplně srozumitelnou, ale vždy pravdivou). Čím složitější je otázka, tím nejasnější bývá odpověď. Pro získání další odpovědi musí provést další úspěšnou akci *Hadačství*.

Druhou možností, která nastupuje v případě, že *šaman* narazí na odpor, je vést své druhy na výpravu přímo do snového světa. Zde mohou jejich duše zápasit se stíny, přemlouvat různé bizarní bytosti, aby k nim promluvily, střetávat se s nebezpečím a hledat to, co bylo skryto.

Jakmile pak *šaman* vstoupí se svými přáteli do světa snů, s pomocí *Hadačství* získá moc sny proměňovat k obrazu svému. *Šaman* nedokáže snové věci či místa nechat zmizet či objevovat, dokáže je ale měnit (například hromadu sudů a prken z potopené lodi kouzlem proměnit v podivný, ale soudržný a obstojně plovoucí vor), a to i poměrně abstraktně (například srpek měsíce odrážející se v sudu proměnit ve skutečný stříbrný srp). Platí při tom ale, že proměna musí určitým způsobem zachovávat charakter proměňovaného či jeho velikost.

Zkouší-li navíc *šaman* proměnit živou bytost, dokáže změnit pouze její vnější podobu. Nedokáže změnit její úmysly, charakter či myšlenky, kterými se zaobírá (například pokud na družinu zaútočí létající žralok a šaman ho kouzlem promění v hejno holubic, tyto holubice budou i nadále mít sklon útočit na družinu svými ostrými zobáky).

Rituál

Rituálem *Hadačství* je rytmické bušení, zpěv či bubnování, kterým se *šaman* uvede do transu, ve kterém může buďto hovořit s bytostmi snového světa či do snového světa vstoupit. Provádí-li tento rituál ve snovém světě, může s jeho pomocí přetvářet snové prostředí kolem sebe k obrazu svému.

Přivolává-li *šaman* snovou bytost k sobě, je rituál tím delší a intenzivnější, čím hlouběji do světa snů či toku času se šaman snaží dosáhnout. Je-li *šaman* přímo ve snovém světě a chce ho s pomocí *Hadačství* přetvářet, odpovídá síla a přesnost rituálu podobě jeho kouzla. Jemné a tiché cvakání dřívek či tleskání mu umožní tvarovat předivo snů do přesných a jemných podob, zatímco zběsilé údery bubnu či vysoké výskoky v jeho tanci a pravidelné výkřiky dokážou části snového světa doslova obracet naruby.

Dosah, rozsah a trvání

Pro přivolání bytosti ze snového světa a kladení otázek, či pro vstup do snového světa na správném místě se *šaman* musí *dotýkat* nebo musí mít alespoň *symbolický dotyk* s bytostí, věcí či místem, jehož minulost chce objevovat.

Jakmile je ve snovém světě a chce s pomocí své magie přetvářet předivo snů kolem sebe, jeho dosah je *rozšířený dotyk*. Snový svět je podivné místo, které může být limitováno jinými hranicemi, než náš svět, a proto není možné vypsat zde, jaké prvky snové krajiny budou ve vašem světě *šamana* omezovat. Podívejte se ale k na stranu 181, kde je *rozšířený dotyk* popsán, případně se inspirujte u druidských magií a určitě si podle toho svůj snový svět stvoříte. Kromě *rozšířeného dotyku* také může *šaman* proměňovat místa, na které má *symbolický dotyk* – vyjma takových, která jsou před takovou manipulací chráněna znakem Můry nebo mocnou snovou bytostí.

Hovory s bytostmi ze snového světa i přechod do něj jsou obřady, které vyžadují delší čas na přípravu i provedení. Během jednoho takového obřadu může šaman zjišťovat informace o minulosti tvora, věci nebo místa ne většího, nežli je *chýše*.

Při pobytu ve snovém světě dokáže šaman běžným kouzlem proměnit kus krajiny od zrnka písku až po *chýši*.

Trvání prováděného rituálu v našem světě nemá pevná pravidla. Čas ve snovém světě běží jinak než čas u nás a všichni účastníci rituálu, ať už se ptají přivolaného ducha nebo se spolu s šamanem rozhodli vstoupit do snového světa, se podvolí tomuto novému času. Někdy trvá položení jediné otázky celou noc a jindy uběhne ve snovém světě několik dnů, zatímco ve světě skutečném uteče pár okamžiků.

Kouzla *Hadačství* trvají okamžitě. Ptá-li se šaman duchů ve svém světě, s každým úspěchem jim může položit jednu otázku, na kterou dostane odpověď. Používá-li *šaman Hadačství* pro to, aby přetvářel podobu snového světa, následky kouzel se v něm projeví okamžitě a už tak zůstanou (například kámen proměněný v bochník chleba zůstane chlebem).

Následky podle pravidel

Rozhovor s přivolaným duchem je vždy ***zkouška***, jejímž důsledkem je ona pravdivá, byť ne zcela srozumitelná odpověď. Takováto zkouška nemá následek v pravidlech. ***Vyčerpá-li*** se *šaman*, dostane stále pravdivou odpověď, ale nejspíš bude ještě tajemnější.

Jakmile je ve snovém světě, *Hadačství* mu umožňuje měnit předivo snů. Dokáže *Hadačstvím* měnit ***Ohrožení*** či získávat ***Výhodu*** například tím, že promění vodu v potoce na hustý rajský protlak nebo utržený prut rákosí v cep. Může také způsobit ***Jizvy*** na ***Těle***, například tím, že nepřátelskému snovému

krabovi promění drtivé klepeto v neobratné chapadlo. Nemůže ale s pomocí *Hadačství* někoho zabít či připravit o svobodu jednání, protože nedokáže změnit charakter přediva snů. Může však k zabití někoho využít prostředí, například proměnit visutý most na cukrový a přivodit tak zkázu bytostem na něm stojícím, neboť sladká lana rychle přehryžou dítka z vesnice. Za běžných okolností působí *Hadačství* ve snovém světě na ***Tělo***. *Šaman* se však může rozhodnout zaútočit také na ***Duši*** (např. proměnit domek, ve kterém se skrývají, na muchomůrku, aby nebyl k nalezení) nebo na ***Vliv*** (např. proměnit helmici v překrásnou korunu, která budí respekt).

Příklady:

» *Krysař Daniel se se svými přáteli vydal do snového světa, který má podobu obrovského panství, ve kterém místo lidských ras žijí hlodavci. Při namáhavé cestě přes hospodářský dvůr jim cestu zkříží ta nejhorší z bestií – kočka. Na otevřeném prostranství nemá družina v myší podobě velké šance. Daniel si však všimne, že malý kousek od nich leží pohozená kožená rukavice. Ukáže všem, aby se do ní schovali, a sám se k ní vydá poskoky a tancem. Když velká tlustá myš – bratr Taran – nadzvedne otvor rukavice, zjistí, že ve skutečnosti jde o vstup do myší díry, který Daniel vyčaroval, a kočce tak uniknou.*

» *Věštkyně Sívien spolu s přítelem Amrasem pátrá po ztraceném děvčátku, které zmizelo před měsícem ve zdejších lesích. Při jedné z výprav nalezli u pramene potůčku v borůvčí dívčinu oblíbenou panenku. Sívien Amrase posadí k prameni a sama kolem něj začne tančit. Po malé chvíli se Amrasovi zdá, že elfka tančí tak rychle, že se svět kolem něj začíná točit. Z omamného pocitu ho vytrhne mručivý hlas. Zaostří znak a zjistí, že ze skvrn a šmouh, ve které Sívien mezitím proměnila okolí studánky, vystoupila velká medvědí hlava. „Silný a mocný Velký Medvěde, jako tvá služebnice tě žádám o radu a pomoc. Prozraď mi prosím, jak je to dlouho, co u této studánky dlelo malé děvče, kterému patří tato panenka?" zeptala se elfka objevivšího se ducha.*

» *Lučištníkovi Ulgunovi se nechtělo vstoupit do snů. Ale musel. Potřeboval zjistit slabinu mladého draka, který přilétl do kraje, a tak, s odlomenou dračí šupinou pevně sevřenou v ruce, podstoupil rituál plný bubnování a křiku. Události ale nabraly nešťastný spád a on po potyčce s kamennými kudlankami skončil na dně hluboké rokle, jejíž stěny byly plné trnů a bodců. „Nedá se nic dělat," povzdechl si, „budu muset znovu čarovat." Natáhl ruku, uchopil první z trnů a jak se přitahoval, začal rytmicky oddechovat a podupávat nohou. Se třetím úderem paty se trn proměnil v pohodlné madlo. Ulgun se usmál a stejným způsobem pokračoval ve výstupu. Po třetí sloce této divoké písně se dostal tak vysoko, že mu přátelé mohli hodit lano a vytáhnout ho.*

Elixíry

Alchymistické **elixíry** jsou prvním druhem kouzel nesesílaných přímo, ale působících prostřednictvím *substancí*, se kterými se seznámíte. Jde o spotřební předměty, ve kterých je uložena akce. Je v nich uložena způsobem, který buďto zlepšuje schopnost *člověka* či *zvířete* akci daného druhu provést, nebo mu umožňují provést akci, která by pro něj byla jinak *nemožná*, neboť nemá potřebné vybavení nebo neovládá odpovídající vyhrazenou dovednost. Mohou zlepšit a posílit jeho tělesné, duševní i společenské schopnosti, takže po jejich požití může zaútočit na nepřátele jako lev, promilovat noc, aniž by se unavil, luštit šifrované nápisy, jako by byly psány v jeho rodném jazyce, postrašit člověka uhrančivým pohledem a podobně. Některé *elixíry* dávají člověku dokonce nadpřirozené schopnosti, například mu umožňují létat, chodit po vodě, měnit svůj vzhled nebo zpívat tónem tak pronikavým, že skleněné poháry na stole praskají.

Provedení v příběhu

Klasická podoba *elixírů* je flakón naplněný kouzelným nápojem, po jehož vypití postava provede akci v něm uloženou. Výroba takového nápoje probíhá podobným způsobem jako míchání jedů nebo příprava lektvarů. Chcete-li však mít svou hru rozmanitou, můžete dovolit *elixírům* nabývat i jiných podob, které se spotřebují. Může jít například o pokrm připravený z plodu žaberníku, po jehož konzumaci dokáže postava dýchat pod vodou, nasazovací křídla umožňující postavě létat nebo okouzlující parfém, který udělá z toho, kdo se navoní, neodalatelného svůdníka. Důležité je, že alchymista takový *elixír* musí vyrobit a *elixír* se svým použitím vždy spotřebuje, jeden *elixír* tedy není možné použít vícekrát.

Samotné použití *elixíru* má dvě fáze. První z nich je spotřebování *elixíru*. Ta se nevyhodnocuje samostatně, je součástí prováděné akce, postava ji však musí být schopna provést. Nemůže tedy spo-

třebovat *elixír*, má-li například svázané ruce. Druhou fází je provedení samotné akce, získané nebo vylepšené elixírem. Ta má totiž svou vlastní, často zjevnou podobu v příběhu, bez které ji není možné provést.

Pokud má *elixír* pouze zlepšit schopnost postavy provést akci, kterou sama ovládá, odpovídá tomu i podoba. Například pokud postava vypitím *elixíru* získá *zběhlost* v odvracení *nemrtvých*, v příběhu je bude zahánět obdobným způsobem, jakým by to prováděl *vědmák*, a *zběhlost* dodaná *elixírem* se projeví například nepřirozeným jasem očí, vzbuzujícím v *nemrtvých* posvátný respekt. V případě *elixírů*, které umožňují postavě provádět akci jinak *nemožnou*, bude mít tato činnost vlastní podobu. Je-li blízká činnostem, které postavy získávají v rámci vyhrazených dovedností, můžete se při vymýšlení inspirovat tam. Můžete ale také popustit uzdu své fantazii a vymyslet si podobu úplně novou, vlastní.

Příklad: Elixír, *dávající postavě možnost letět, může mít stejný projev jako kouzlo* Magie větru. *Postava při něm rituálem zahrnujícím gesta rukou ovládne vzduch kolem sebe a vytvoří vzdušný proud, který ji nadnese. Stejně tak ale může tvůrce určit, že postava se po požití* elixíru *nafoukne jako balón lehčí než vzduch a aby přeletěla z místa na místo, musí se odrážet od stěn rukama a nohama či vypouštět ze sebe plyn ústy vysokou rychlostí. Nebo se může rozhodnout, že po požití* elixíru *ji narostou orlí křídla, která postava bude ovládat.*

Následky podle pravidel

Elixír působí pouze na *lidi* a *zvířata* a musí se spotřebovat celý najednou. Zázračné účinky *elixíru* rychle odeznívají, proto je nutné jej použít těsně před výkonem, který má *člověku* či *zvířeti* umožnit. Běžné *elixíry*, které alchymisté vyrábějí, účinkují jen dočasně a umožňují postavě, aby pod jejich vlivem vykonala jednu akci. Po jejím provedení (ať již úspěšném či neúspěšném) přestane *elixír* účinkovat.

Provádí-li postava delší akci, působení trvá, dokud akce neskončí nebo není přerušena (viz pravidla pro trvání akce). Pokud však hladkému provedení akce někdo úspěšně zabránil, působení zaniklo a postava by přece jen mohla a chtěla akci opakovat, musí spotřebovat *elixír* nový.

Při výrobě *elixíru alchymista* určí jednu konkrétní akci, kterou *elixír* umožní či posílí, a pro tuto akci následně může namíchat v libovolné kombinaci až tři složky. Složky se míchají naráz a je-li to potřeba, výroba celého *elixíru* se vyhodnotí jedním ***hodem***. Cena *elixíru* je rovna součtu cen obsažených složek.

Složka zběhlosti: Dává cíli *zběhlost* v určené akci. Cena výroby *složky zběhlosti* je 2 ***Suroviny***.

Složka bravury: Dává cíli *bravuru* v určené akci. Cena výroby *složky bravury* je 3 ***Suroviny***.

Zázračná složka: Dává cíli možnost provádět určenou akci, i pokud ji neovládá dobře, nemá potřebné vybavení nebo ji dokonce neovládá vůbec. Cena výroby *zázračné složky* je 5 ***Surovin***.

Když říkáme, že *elixíry* postavě zlepšují nebo umožňují provádění nějaké akce, myslíme tím jednu konkrétní činnost, například „rvačku“ nebo „plivnutí ohnivé sliny“ nebo „šplh po hladké zdi“, nikoliv celou šíři dovednosti *Běžný boj*, *Magie ohně* nebo *Vzdušná akrobacie*. Přidává-li *zázračnou složku*, může alchymista vymyslet i akci, která nespadá pod žádné povolání, například „prolnutí skrze mříž či otvor“, i v tomto případě ale půjde o konkrétní akci, nikoliv novou vyhrazenou dovednost, která by postavě umožnila libovolně tvarovat své tělo.

Jako vodítko toho, co je ještě možné dosáhnout s pomocí zázračné složky elixíru můžete použít následující kritérium: **Postava toho dokáže pod vlivem elixíru tolik, kolik by dokázal dobře trénovaný a vybavený člověk s použitím přirozených prostředků, nebo kolik by dokázala některá z vyhrazených dovedností popsaných v pravidlech, bez posílení zvláštními schopnostmi.**

Příklady:

» *Rvačka je běžná věc, kterou dokáže každý. Proto se v ní postava může zlepšit pomocí* složky zběhlosti.

» *Plivnutí ohnivé sliny je stejně silné, jako střelba zápalného šípu či jako kouzlo* Magie ohně. *Proto ho může postava získat pomocí* zázračné složky elixíru.

» *Zdatný člověk dokáže šplhat po hladkých zdech s použitím lan a skob a v pravidlech je popsána vyhrazená dovednost* Vzdušná akrobacie. *Proto postava po vypití* elixíru *se* zázračnou složkou *může vylézt po hladké stěně jako moucha.*

» *Šikovný zlodějíček by dokázal mříže odemknout paklíčem, silák s majzlíkem by zase mohl omlátit zdivo a mříž uvolnit, proto je možné s pomocí* elixíru *se* zázračnou složkou *mříží prolnout na druhou stranu, i když v pravidlech neexistuje vyhrazená dovednost, která by to umožňovala.*

Nemá-li elixír *zázračnou složku*, musí být postava sama schopná provést akci, která je elixírem vylepšena, aby získané *zběhlosti* či *bravury* nepřišly vniveč. Zlepšují-li *elixíry* bez *zázračné složky* akci spadající pod běžnou dovednost, může je tedy používat každý. Zlepšují-li takové *elixíry* akci spadající pod vyhrazenou dovednost, využije je jen ten, kdo příslušnou vyhrazenou dovednost sám ovládá. Elixíry bez *zázračné složky* nijak nemění způsob vyhodnocení, postava stále používá svých dovedností a v ***hodu*** si přičítá odpovídající povolání nebo charakteristiku.

> ***Příklad:*** *Léčitelka Ctěna si namíchá* elixír, *který bude mít jen* složku bravury – *umožní jí* bravurně *střílet zvěř v lese. Když v lese potká divočáka, vypije těsně před výstřelem* elixír *a začne kance ostřelovat. Dokud se jí bude dařit, bude moci využívat pokročilé* **manévry** *dané* elixírem, *stále si ale v* **hodu** *bude přičítat svou úroveň* lovce.

Obsahuje-li *elixír* i *zázračnou složku* a postava příslušnou dovednost neovládá, například protože je vyhrazená, provede získanou akci s použitím dovednosti *Používání elixírů*. To vyjadřuje fakt, že *alchymisté* mají s působením *elixíru* větší zkušenosti. Nemá-li postava žádnou úroveň *alchymisty* či nemá *Používání elixírů* ve své charakteristice, potom stále může *elixír* použít, ale v ***hodu*** si nebude nic přičítat podobně, jako by se snažila o běžnou dovednost, kterou neovládá.

> ***Příklad:*** *Léčitelka Ctěna kance uloví. Ráda by totiž s pomocí masky vyrobené z kančí hlavy vyhnala ze zdejších lesů nebezpečného kancodlaka.* Ovlivňování běsů a nemrtvých *je však vyhrazená dovednost a Ctěna nemá žádnou úroveň* vědmáka. *Proto si při případném pokusu o kancodlakovo zastrašení s pomocí* elixíru *se* zázračnou složkou *bude* **házet** *na* alchymistu.

Ovládá-li příslušnou dovednost i bez *elixíru*, ale spotřebuje *elixír* se *zázračnou složkou*, potom si může vybrat – buďto zužitkuje své vlastní schopnosti a v hodu si přičte svou úroveň odpovídajícího povolání, anebo půjde opět o *Používání elixírů*.

> ***Příklad:*** *Zastrašování se Ctěně nezdaří a kancodlak na léčitelku zaútočí. Ctěna sice byla na tuto eventualitu připravená a vyrobila si* elixír *chrlení ohně, do kterého vložila všechny tři složky* – zběhlosti, bravury *i* zázračnou – *ale lahvičku v tuhle chvíli nese mistr Hanuš, který ji doprovází. Hanuš má povolání* čaroděje *na 2. úrovni a* alchymisty *na 1. úrovni. Pokud Hanuš* elixír *použije, mohl by chrlit ohneň* bravurně, *být při tom* zběhlý *a zároveň by si mohl přičítat v* **hodu** *svou úroveň* čaroděje, *protože je to pro něj výhodnější. Na jiná ohnivá kouzla než chrlení se však* zběhlost *a* bravura *daná* elixírem *neuplatní.*

Umělý život

Vrcholem *alchymistického* umění je schopnost vdechnout život neživé hmotě, tedy vytvářet *oživené* umělé bytosti. Tato dovednost je opředena velkým tajemstvím. Někteří lidé tvrdí, že *alchymisté* vkládají do mrtvé hmoty útržek snového světa, jiní, že jde o zbloudilé duše, ale jen málokdo by to dokázal říci s určitostí. Vyprávějí se i děsivé zkazky o *alchymistech*, kteří zaklínají život do mrtvých těl, jež uloupí z hřbitovů, nebo dokonce do bytostí sešitých z různých kusů nebožtíků. Ale nejspíš jsou to jen pověry, protože na takové znesvěcení mrtvých těl by jen málokdo měl povahu a žaludek.

Alchymisté jsou si každopádně velmi dobře vědomi, že nedokážou zcela napodobit bohy a že jimi stvořený život je nedokonalý. Jejich služebníci jsou obvykle němí a dovedou opravdu dobře vykonávat jen jednoduché úkoly, které nevyžadují mnoho dovedností. Přesto však mohou chodící sochy, těžkopádní golemové, létající kamenné chrliče nebo oživlé figurky zvířat sloužit jako vhodní pomocníci, nebo jsou alespoň pro *alchymistu* zdrojem výdělku, když jimi ohromuje urozené a bohaté zákazníky.

Rozsah a trvání

Alchymista dokáže bez použití zvláštních schopností v jednu chvíli udržovat život pouze v jediném *oživeném*, nemůže jich mít současně více. Bytost oživuje pomocí rituálně vyrobeného **šému**. *Šém* může mít podobu hliněné kuličky, drahokamu, svitku nebo jakéhokoliv jiného předmětu, do něhož jsou vyryty či vepsány tajemné znaky, runy či nápisy. Vložením *šému* do nějakého otvoru či místa na bytosti tato bytost ožívá, jeho vyjmutím upadá zpátky do neživota, může však být *šémem* znovu oživena. Alchymista může mít tedy v jednu chvíli pouze jeden *šém*.

Výroba *šému* a vyvolání umělé bytosti je složitý rituál, který trvá dva magické okamžiky. První magický okamžik věnuje alchymista přípravě nějaké-

ho těla – to může být v zásadě jakýkoli kus neživé hmoty do velikosti člověka, měl by však mít nějaký lidský, zvířecí nebo podobný tvar. Při druhém magickém okamžiku pak alchymista bytost probudí k životu vložením *šému*.

Mezi oběma magickými okamžiky je připravené tělo nebezpečnou záležitostí. Provádí-li alchymista oživení *mezi výpravami*, zpravidla má dost času a prostoru na to, aby svůj rituál zabezpečil a nebezpečí potlačil, proto není třeba nic vyhodnocovat. *Na výpravě* ovšem takovýto proces může být pro Průvodce inspirací pro odehrání nějaké ***příhody***. Prázdná schránka připravená pojmout umělou duši může vzbudit nežádoucí pozornost nedůvěřivých lidí, přilákat *běsa*, který by do ní rád přesedlal, nebo divokou *zvěř* či *netvory*. Alchymista se po tuto dobu nemusí tělu věnovat – to musí dělat jen během samotných magických okamžiků – ale objeví-li se nějaké nebezpečí, může společně s přáteli tělo bránit, ukrývat či vysvětlovat rozezleným měšťanům s pochodněmi a vidlemi, že se opravdu nejedná o nekromancii.

Oživovací kouzlo přetrvá *velmi dlouho*, poslední magický okamžik trvání může *alchymista* věnovat udržovacímu rituálu a tím jeho trvání prodloužit.

Následky podle pravidel

Oživený, kterého *alchymista* vyvolá, se stává okamžitě jeho pomocníkem a hráč *alchymisty* za něj hraje podle pravidel pro pomocníky (viz strana 152). Vytvořená bytost má však jen velice omezenou inteligenci a možnosti komunikace – rozumí rozkazům, ale sama nedokáže mluvit. Vyžaduje jasné příkazy a častou kontrolu nebo dozor, protože příkazy plní mnohdy přesně tak, jak byly proneseny, ne tak, jak byly myšleny. Nemůže být pomocníkem nikoho jiného než *alchymisty*.

Při rituálu oživení umělého či mrtvého těla určí *alchymista* z dovedností základních povolání jednu z tělesných dovedností, kterou bude bytost ovládat. Charakteristika bytosti bude tedy tvořena pouze touto jednou dovedností. Jiné činnosti může vykonávat také, nejsou-li z povahy věci *nemožné*, ovšem nebude si u nich svou charakteristiku přičítat k hodu. Pokud jde o výši charakteristiky, ta nesmí přesáhnout úroveň *alchymisty*, který bytost stvořil.

Mezi hranice bytosti (***Tělo***, ***Duše***, ***Vliv***) rozdělí *alchymista* celkem 12 bodů.

Jak již bylo řečeno, bytost funguje jako pomocník a vyžaduje tedy ***Platbu*** za vytvoření, obnovu a uzdravování ***Pouta***. ***Platba*** má formu rituálu, který probouzí v bytosti život, udržuje její tělo v chodu a posiluje moc *šému*. Na rituál je třeba vynaložit ***Suroviny***, takže ***Platbou*** jsou právě dávky ***Surovin***. Základní hodnota ***Platby*** je rovna výši charakteristiky bytosti (minimálně tedy 1).

Při stvoření bytosti musí *alchymista* nejprve vytvořit ***Pouto***. Každý bod ***Pouta*** musí zaplatit stejným způsobem, jako když uzdravuje ***Jizvy*** na ***Poutu***, tedy pětinásobek ***Platby*** (celkem tolik ***Surovin***, kolik je charakteristika bytosti vynásobená pěti). Zdatnost ***Pouta*** musí být alespoň 1 a nikdy nesmí být vyšší než 5, což vyplývá z obecných pravidel pro pomocníky. Jestliže později bytost ve službách *alchymisty* nějaké ***Zdroje*** z ***Pouta*** vyčerpá, je možné je doplňovat podle standardních pravidel.

> ***Příklad:*** *Mudrc Vladis se rozhodne vytvořit golema. Večer proto z hlíny zhotoví golemovo neforemné tělo a připraví se na oživovací rituál. Chce, aby golemova charakteristika měla výši 2 a byla tvořena dovedností* Síla *(*bojovník*). Cena jedné* **Platby** *tedy bude 2* **Suroviny**. *Dále se rozhodne, že zdatnost* **Pouta** *by měla být rovna 4. Celkem tedy potřebuje vložit do rituálu 40* **Surovin**. *(Celkem 4 úrovně, každá za pětinásobek* **Platby**, *která je rovna dvěma* **Surovinám**.*) Protože se tvorbu rozhodl provádět v nejvyšším patře na staré opuštěné věži, bude se svými přáteli celou noc tělo strážit a odrazí při tom útok ducha, který se chtěl prázdné schránky zmocnit. Během svítání pak vepíše na hliněnou kuličku slova, která k ní připoutají život, vloží ji do otvoru na golemově čele, a když se sluneční kotouč zcela vyhoupne nad obzor, golem s praskáním vstane z kamenné desky stolu, kde doposud bez hnutí ležel.*

Škodlivé kouzelné substance

Mezi obory substanční magie také patří některé druhy *pastí* a *jedů*. Pravidla pro jejich používání jsou společná i pro jejich přirozené i kouzelné formy a je jim věnován následující oddíl, nazvaný Nástrahy.

Nástrahy

Některé předměty, zejména *jedy*, *pasti*, *třaskaviny* a *žíraviny* mohou provádět vlastní akce. Působí tak na určité cíle, aniž by je při tom někdo držel v ruce nebo s nimi přímo zacházel. Například uspávací jed, který se dostal do těla, se snaží oběť uspat. Padací dve-

ře způsobují, že každý, kdo na ně vstoupí, musí čelit nebezpečí pádu do jámy. Oslepující rachejtle „usiluje“ o to, aby oslepila každého, kdo její výbuch spatří.

Aby takováto **nástraha** tuto akci mohla odehrát, musí být spuštěna – například někdo musí šlápnout na propadlo. Akci, která od nástrahy hrozí, říkáme v řeči pravidel **zamýšlený účinek nástrahy** a určuje ho hráč postavy, která nástrahu vytvořila. Nástrahy zpravidla svému cíli škodí a následkem naplnění takovéhoto zamýšleného účinku tak může být zvýšení ***Ohrožení***, ***Jizva*** nebo dokonce i vyřazení. Pokud nástraha zároveň působí jako dlouhodobá magie (viz strana 189), může navíc způsobit i *postih* podle příslušných pravidel (na straně 119).

Příklady zamýšlených účinků nástrahy:

» *Jarik se rozhodne vykopat jámu na kance. Zamýšleným účinkem takovéto* jednoduché pasti *je dostat kance do nevýhodné situace (do jámy, ze které nemůže utéct), tedy mu zvednout* **Ohrožení**.

» *Král zlodějů Chotěj připravuje na truhle* mechanickou past *– čepel, která má drzouna, co by se zámkem manipuloval, seknout přes prsty – udělit mu* **Jizvu**.

» *Pyrofor Lokkar připravuje* třaskavinu. *Když bombu vytváří, rozhoduje se, zda má raději způsobit tlakovou vlnu, která cíle akce porazí (zvýší* **Ohrožení***), či zda má železnou kouli spíš naplnit hřebíky a ostrými kousky železa a cíle tak co nejvíc zranit (způsobí* **Jizvu***), nebo dokonce tak silnou, že cíl akce prostě roztrhá (vyřadí).*

» *Věštkyně Sívien připravuje* omamnou látku, *která má způsobit, že zeman Kurděj, který ji vypije, po setmění uvidí své návštěvníky jako duchy. Kromě zvýšení* **Ohrožení** *(které se pravděpodobně neprojeví, pokud přímo při soumraku nebude Kurděj zrovna něco řešit) se tato* omamná látka *také projeví jako* postih *– zeman například bude vyjednávat* hloupě, *protože si bude myslet, že nejedná s lidmi. U této nástrahy bude pro hráče ale zřejmě nejcennějším účinkem samotný důsledek v příběhu, tedy to, že zeman v příběhu uvěří tomu, že hovoří s duchy).*

Odolání spuštěné nástraze se vyhodnocuje jako ***výzva*** a obdobně jako jakákoliv jiná akce, i zamýšlená akce nástrahy působí na určitý cílový ***Zdroj***.

Kromě zamýšleného účinku dále nástrahu popisujeme pomocí několika dalších vlastností, kterými jsou rozsah a slabina, případně udělený *postih*.

Rozsah stanovuje, zda nástraha působí na jeden, nebo na více cílů, případně jakým způsobem je těchto více cílů určeno. Například do oka nastraženého v lese se chytí jedno zvíře, *běžný jed* působí až na *hrstku* osob, která požije otrávené jídlo a výbuch nádoby naládované střelným prachem zasáhne všechny tvory v prostoru *chýše*, jestliže nejsou v úkrytu. O rozsahu jednotlivých druhů nástrah se dozvíte dále.

Slabina představuje vlastnost nástrahy, díky které je možné ji včas zaznamenat a vyhnout se jejímu spuštění. Jak se taková situace vyhodnotí si povíme později, na straně 223. *Jedy* se například projevují výraznou chutí, barvou nebo zápachem. U *pasti* může slabinu představovat drát natažený napříč chodbou.

Nástrahy a manévry

Výrobce může do nástrahy vložit jeden z ***manévrů*** *rozsáhle*, *mocně*, *lstivě*, případně i ***manévr*** *přesně*. Tak lze zařídit, že nástraha zasáhne víc cílů než obvykle, vyčerpání proti ní bude dražší, způsobí větší škody nebo bude snazší ji spustit, bude-li přímo ovládána.

Při tom je důležité si uvědomit rozdíl mezi použitím ***manévru*** při její výrobě nebo nalíčení a vložením ***manévru*** do samotné nástrahy. Použije-li postava ***manévr*** při výrobě, ovlivní tak vyhodnocení výroby samotné. Takový manévr platí ***Duši***, protože výroba či líčení všech typů nástrah spadá pod ***Duši***. Vloží-li výrobce ***manévr*** do nástrahy, bude tím ovlivňovat případné možnosti odolání spuštěné nástraze a takto vložený ***manévr*** bude platit ***Surovinami***.

Rozsáhle: Postava může jedním ***hodem*** vyhodnotit výrobu nebo líčení několika samostatných nástrah, které může později použít nezávisle na sobě. Každá z takto vyrobených dávek stojí plnohodnotnou cenu v ***Surovinách***. Postava také může vytvořit nebo nalíčit jednu *rozsáhlou* nástrahu (uložit ***manévr*** *rozsáhle* do nástrahy), která pak dokáže zasáhnout až plochu *statku* nebo otrávit až *houf* cílů. Takováto *rozsáhlá* nástraha stojí díky vloženému ***manévru*** o 1 ***Surovinu*** více a je nutné ji spotřebovat naráz, podobně jako u běžných nástrah.

Příklady: *Věštkyně Sívien dokáže pomocí* **manévru** rozsáhle *připravit najednou libovolné uvěřitelné množství flakónů s* omamnou látkou *způsobující halucinace. Každá dávka otráví až* hrstku lidí *či* zvířat *a celková cena v* **Surovinách** *bude rovna ceně jedné dávky vynásobené počtem flakónů. Sívien také dokáže vložit* **manévr** rozsáhle *do jedné velké*

nástrahy, např. sudu s omamnou látkou, *která je schopna otrávit vodu na* statku *a přivodit halucinace až* houfu *lidí či* zvířat, *kteří by otrávenou vodu vypili. Nemůže si však část dávky schovat na později. O soumraku či úsvitu podzemní voda* omamnou látku *rozředí a studna se vyčistí. Celková cena soudku s* omamnou látkou *bude o 1* **Surovinu** *(za vložený* **manévr***) dražší než běžná dávka téže látky.*

Mocně: Jestliže postavě ve výrobě někdo brání, může využít ***manévru*** *mocně* a zdražit tomu, kdo se snaží výrobu přerušit, jeho ***vyčerpání***. Postava také může vytvořit nebo nalíčit *mocnou* nástrahu. Bude-li taková nástraha spuštěna a protivník neuspěje ve své snaze jí odolat (například hodí méně než 9 ve ***výzvě***), jeho ***vyčerpání*** bude o 1 dražší.

Lstivě: Už víte, že výroba obvykle nemá následek v pravidlech. Pokud by však výjimečně v dané situaci dávalo smysl vyrobení nebo nalíčení nástrahy zohlednit udělením ***Výhody*** výrobci nebo změnou ***Ohrožení*** výrobce či cíle, použitím ***manévru*** *lstivě* při výrobě bude tento následek o 1 vyšší. Oproti tomu vyrobení *lstivé* nástrahy zvýší o 1 následek jejího zamýšleného účinku. Přijme-li tedy zasažený svůj neúspěch, jeho ***Ohrožení*** se změní o 2 nebo mu *lstivá* nástraha způsobí ***Jizvu*** závažnosti 2.

Přesně: *Přesná* výroba zvyšuje šance tvůrce. Protože při spuštění nástrahy si háže pouze její oběť, nedává smysl ***manévr*** *přesně* do nástrahy vkládat. Výjimkou jsou nástrahy, které jsou určeny k tomu, aby jejich spuštění někdo přímo ovládal (co to je se dozvíte dále), kde výroba *přesné* nástrahy zlepší šance této osoby.

Protože vkládaný ***manévr*** souvisí se zamýšleným účinkem nástrahy, nikoliv s akcí výroby, nepočítá se do celkového počtu ***manévrů*** použitých při výrobě. *Lupič* tedy může například *přesně* nalíčit *mocnou mechanickou past*.

Zjednodušený zápis

Při popisech jednotlivých druhů nástrah tato příručka používá zkrácený zápis nástrah a jejich vlastností:

Název nástrahy (způsob spuštění a rozsah / druh nástrahy a posílení > cílová vlastnost + případně vložený manévr / důsledek zamýšleného účinku – následek v pravidlech + případně vyřazení, postih, nebo vynucený přístup / slabina, má-li význam).

Tento zkrácený zápis můžete využít při přípravě svého dobrodružství, při zápisu nástrah do hráčského deníku a při popisu některých zvláštních schopností bytostí. U jednotlivých druhů nástrah najdete příklady takového zápisu.

Cena nástrah

Postavy budou často nástrahám čelit. Mohou se ale pokusit i vlastní nástrahy vyrobit a použít je proti nepřátelům. Základ ceny všech nástrah jsou 3 ***Suroviny***. Takovýto základ vám stačí na výrobu *běžného jedu* nebo *jednoduché pasti*, bez jakéhokoliv posílení (takový *běžný jed* nebo *jednoduchá past* má ovšem určitá omezení jak v příběhu, tak v pravidlech, jak si brzy ukážeme). Můžete se ale rozhodnout tento základ vylepšit. Pokud vyrábíte lepší nástrahu (např. pomocí vyhrazené dovednosti pokročilého povolání, chcete vložit ***manévr*** či využít zvláštní schopnost), cena se dále zvýší následovně:

» Za vložení +1 ***Suroviny*** je možné libovolnou *past* či *jed* posílit tak, že dokáže zabít či trvale vyřadit protivníka.

» Za vložení +1 ***Suroviny*** je možné do nástrahy vložit jeden z ***manévrů*** *rozsáhle*, *přesně*, *mocně* nebo *lstivě*.

  » Ovládá-li postava dovednost, která jí umožňuje dané nástrahy vytvářet, *bravurně*, znamená to zároveň, že ***manévry***, které do ní vložila, jsou pokročilé (může tedy vložit ***manévry*** *velmi přesně, velmi mocně*, nebo *velmi lstivě*).

» Za vložení +1 ***Suroviny*** vyrobíte nástrahu s pomocí vyhrazené dovednosti spadající pod pokročilé povolání, namísto základní nástrahy (např. *třaskavinu* místo *jednoduché pasti*)

  » Nástrahy je možné kombinovat. Pokud kombinujete více pokročilých nástrah do jedné, přičtěte +1 ***Surovinu*** za každou další přidanou pokročilou vlastnost, kterou výsledná nástraha bude mít.

» Nástrahy je možné dále posilovat s pomocí některých zvláštních schopností získaných při zvyšování úrovně některého z povolání. Cena takového posílení je vždy uvedena u příslušné zvláštní schopnosti jako její ***aktivace*** v ***Surovinách*** nebo vysvětlena ve znění zvláštní schopnosti.

Pasti

Pasti jsou nástrahy, které působí rychle a okamžitě. *Past* může být stejně tak obyčejný provaz natažený

přes cestu jako složitý mechanismus, který rozpálí místnost jako pec, pokud se někdo dotkne posvátné sochy. Mezi *pasti* navíc řadíme i *třaskaviny* a *žíraviny*, které nemusí být nutně někde nalíčené a čekat, až je někdo spustí.

Podoba přípravy a líčení pastí

Aby *past* mohla spustit a tedy způsobit svůj zamýšlený účinek, je potřeba ji nalíčit či připravit. Z pohledu pravidel se jedná o výrobu. Je tedy potřeba na vhodném místě mít po ruce vhodný materiál a výrobu provést, například naříznout sloupek podpírající starý dřevěný most, nastražit na používanou pěšinu oko, vykopat jámu s bodci a přikrýt ji větvičkami a listím, využít vystouplé dlaždice a ukrýt pod ni spoušť spojenou lankem s mechanismem střílejícím šipky, nastražit nad dveře skleněný flakón plný žíraviny.

Trvání

Pasti působí okamžitě, v momentě spuštění, jednorázovou akcí. Propadlo se otevře, šipka vystřelí, smyčka se utáhne.

Druhy pastí a použité dovednosti

Výroba *jednoduchých pastí* spadá pod *Tábornictví* (*lovec*) a může ji tedy provádět každý. Výroby ostatních druhů pastí jsou vyhrazené dovednosti. Tyto vyhrazené dovednosti i zvláštní schopnosti s nimi spojené je možné kombinovat a rozšiřovat tak možnosti postav (například *lupičova mechanická past* může být zkombinována s *loveckou* zvláštní schopností *Něco z ničeho* či *alchymistickou* zvláštní schopností *Neobvyklé spouště*).

Připomínáme, že pokud vytváříte ve hře složitější past, která vyžaduje kombinaci více vyhrazených dovedností (např. žíravinu, která se rozleje při pokusu otevřít trezor), použijte pravidlo o používání více povolání v jednom hodu ze strany 99, takže k hodu přičtěte nejmenší úroveň z použitých povolání.

Slabiny

Slabinou *pastí* často bývá samotná spoušť. Zámek, který obsahuje mechanismus, je větší než obvykle, dlaždici kryjící propadlo se nepodaří zarovnat s ostatními, *třaskavina* chvíli před výbuchem syčí. Stejně tak ale může být slabinou podezřelá škvírka, zbytečně ostrá hrana víka truhlice nebo neobvyklý zápach nalíčené *žíraviny*.

Následky podle pravidel

Protože *pasti* postavám škodí okamžitě, bezprostředním následkem zamýšleného účinku je buďto změna ***Ohrožení***, nebo zranění – způsobení ***Jizvy*** na ***Těle***.

Cílová vlastnost

Za běžných okolností je cílovou vlastností *pasti* ***Tělo***. Je ovšem možné nastražit i *pasti*, které cílí na ***Duši*** (např. sešlápnutí dlaždice zhasne všechny lucerny v místnosti a obklopí oběť tmou) či ***Vliv*** (např. propadlo, které vede na hnůj, takže oběť, která do něj spadne, bude zapáchat), v těchto případech však *pasti* zpravidla dokážou pouze měnit ***Ohrožení*** a nedokážou způsobit ***Jizvu***.

Jednoduché pasti

S využitím *Tábornictví* se vyrábějí **jednoduché**, jednorázové **pasti**, působící na ***Tělo*** oběti. *Jednoduchou pastí* se myslí prosté nástrahy, které nevyužívají komplikovaných mechanismů. Spouští se ihned, spuštěním se spotřebují, není možné vymýšlet k nim složité spouště a podobně. Jedná se typicky o pasti na zvířata nebo jednoduché obranné nástrahy, jako maskované jámy plné ostrých kůlů, bodce na napružených větvích, kameny či klády nad roklí. Většinu z nich *lovec* připravuje v divočině, s využitím vhodných pomůcek

Dosah a rozsah

Jednoduché pasti zpravidla působí přímo na místo, kde jsou nastraženy (oka, vykopané jámy, podříznuté lávky), případně jejich dosah odpovídá projektilu, který střílí (praky, tětivy vystřelující šípy apod.)

Jednoduchá past dokáže zasáhnout jednoho tvora. Výjimečně, pokud lovec vhodně využije prostředí (např. nařízne hlavní podpěru dřevěného mostku), mohou být jeho pasti *plošné* (past působí na všechny, kdo v okamžiku spuštění na mostku stáli) a to bez nutnosti vkládat do nich ***manévr*** *rozsáhle*.

Vložením ***manévru*** *rozsáhle* do *jednoduché pasti* dokáže *past* jednorázově zasáhnout až *hrstku* cílů (např. velká síť přes cestu nebo mnoho ohnutých větví, které najednou vystřelí více projektilů). Takovéto působení je zásadně *plošné*, neboť *jednoduchá past* si nedokáže vybírat svůj cíl.

Příklady jednoduchých pastí:

» *Travička Měša má podezření, že jí v době její nepřítomnosti někdo chodí navštěvovat hostinský*

pokoj. Nastraží proto nad dveře lavor s vodou, který má drzouna promočit.

» *Lavor s vodou (ten, kdo otevře dveře /* jednoduchá past > **Tělo** */ promočení – zvýšení* **Ohrožení** */ dveře jdou ztuha otevřít)*

» *Cena pasti: 3* **Suroviny** *(základ)*

» *Poutnice Vlkava pomáhá vesničanům připravit se na nájezd skřetů. Rozhodnou se namazat lávku vedoucí k vesnici lojem, aby na ní útočníci uklouzli a potloukli se ve skalnaté rokli dole.*

» *Lávka namazaná lojem (všichni, kdo naběhnou na lávku /* jednoduchá past > **Tělo** + rozsáhle */ pád a pohmožděniny – způsobení* **Jizvy** */ lávka se leskne)*

» *Cena pasti: 3* **Suroviny** *(základ) +1* **Surovina** *(*rozsáhle*) = 4* **Suroviny**

» *Hakena pronásleduje bláznivý rytíř, který si vzal do hlavy, že bude potírat všechny nelidské zrůdy. Proto se neštítí zajistit na horním konci strmého úvozu pomocí klínů velký balvan, který se na rytíře zřítí, až během stoupání zakopne o nastražené lano, které klín vytrhne. Haken si chce účinek balvanu pojistit, proto vloží do výroby manévr* mocně.

» *Valící se balvan (všichni, kdo za sebou šplhají úvozem /* jednoduchá past > **Tělo** + *mocně* + plošná */ zavalení kamenem a smrt – způsobení* **Jizvy** + *vyřazení / balvan je zdola vidět)*

» *Cena pasti: 3* **Suroviny** *(základ) +1* **Surovina** *(*mocně*) +1* **Surovina** *(vyřazení) = 5* **Surovin**.

Mechanické pasti

Lupič dokáže připravit komplikované nástrahy, využívající důmyslných mechanismů. Umí vyrábět různé zásobníky či pružiny, které *mechanickou past* připraví k dalšímu použití. *Mechanická past* tedy může být spuštěna opakovaně. Dokáže sestavit komplikované spouště, které se spouští jen za určitých podmínek – např. pouze pokud někdo použije nesprávný klíč nebo pokud dlaždici před oltářem zatíží více než jedna osoba. *Mechanická past* může být také miniaturní a dokáže chránit třeba přenosné truhličky nebo šuplíky ve stolech. Díky mechanickým převodům také může být větší rozdíl mezi podobou spouště a pastí samotnou – i drobná spoušť reagující na přesný tvar klíče může spustit mechanismus snižující strop celé místnosti nebo otevřít stavidla podzemní nádrže a zatopit obrovský sál vodou, a příjezd vozu o velké váze na padací most může rozcinkat malý zvonek na strážnici.

Dosah a rozsah

Mechanické pasti mohou využívat táhel a vodících lan k tomu, aby spustily velmi vzdálený mechanismus.

Mechanická past dokáže při spuštění zasáhnout jednoho tvora. Je ovšem možné, aby byla spuštěna opakovaně, např. kvůli skryté pružině, která ji natahuje, díky zásobníku na projektily nebo protože se jedná třeba o poplašné zařízení, které dokáže opakovaně rozezvonit zvonec.

Výjimečně, pokud *lupič* vhodně využije prostředí (např. vystřelí šipku do úzké chodby, kde pokud první uhne, další mohou být zasaženi), mohou být jeho pasti *plošné* (past působí na všechny, kdo se v okamžiku spuštění nacházejí v chodbě), a to bez nutnosti použít ***manévr*** *rozsáhle*.

Uložením ***manévru*** *rozsáhle* do *lupičské* pasti dokáže past zasáhnout najednou až *hrstku* cílů (např. stupně na celém schodišti se sklopí a promění ho ve skluzavku, nebo všechna vystavená brnění v sále se začnou otáčet kolem své osy a máchat kolem sebe zbraněmi). Díky vyladěné mechanice může zasáhnout jen některé cíle (např. jen lidi stojící na rudých dlaždicích), tak jak to odpovídá nastavení spouště. I *rozsáhlou past* je možné použít opakovaně.

Příklady mechanických pastí:

» *Král zlodějů Chotěj nosí své poklady v malé truhličce. Aby se ochránil před krádežemi, vložil do ní* mechanickou past. *Je bezpečné ji otevřít pouze tehdy, pokud souběžně s odemykáním stiskne prstem správný výstupek řezby v levém horním rohu. Pokud se někdo pokusí otevřít bez toho, zpod víka se vymrští čepel, sekne zloděje do ruky a díky pružině se opět zatáhne. Protože Chotěj chce, aby čepel byla nebezpečná a způsobovala nepříjemná zranění, vložil do pasti* **manévr** lstivě.

» *Skrytá čepel (ten, kdo otevírá truhlu bez stisknutí levého rohu /* mechanická past > **Tělo** + lstivě */ sekanec do ruky – způsobení* **Jizvy** */ řezba je uvolněná a jde na různých místech zmáčknout)*

» *Cena pasti: 3* **Suroviny** *(základ) +1* ***Surovina*** *(lstivě) +1* **Surovina** *(*mechanická past*) => 5* **Surovin**.

» *Klíčník Bazimír Baloun dostane zámečnickou zakázku. Černokněžník Roch má před svou věží zahradu s fontánou, zdobenou drahými kameny. Kolem fontány stojí několik soch železných válečníků. Chce od Bazimíra, aby u fontány nainstaloval*

důmyslný systém pastí, který způsobí, že sochy „zaútočí" na nezvané návštěvníky, pokud by na fontánu zkoušeli lézt, a trvá na tom, že útok soch útočníky přinejmenším omráčí. Bazimír na oko souhlasí, protože ale sám má na drahé kameny zálusk, schválně vyrobí spoušť tak, aby past nespustila, pokud jsou zatíženy všechny rohy podstavce pod fontánou.

» *Sochy ohánějící se zbraněmi (všichni, kdo lezou na fontánu bez zatížení rohů podstavce /* mechanická past > **Tělo** + rozsáhlá */ omráčení – zvýšení* **Ohrožení** + *vyřazení / sochy jsou napřaženy k úderu)*

» *Cena pasti: 3* **Suroviny** *(základ) +1* **Surovina** *(*rozsáhle*) +1* **Surovina** *(*mechanická past*) +1* **Surovina** *(omráčení) = 6* **Surovin**

Třaskaviny a žíraviny

Alchymistovy **třaskaviny** a **žíraviny** řadíme také mezi *pasti*. *Alchymista* je sice dokáže vyrábět díky své mastičkářské zkušenosti s mastmi a *jedy*, zařazení mezi *pasti* ale vyplývá z toho, že jejich účinek je okamžitý a rychlý.

Dosah

Třaskaviny dokážou ohněm, zábleskem, tlakovou vlnou či rozmetanými troskami zasáhnout cíle v blízkosti nástrahy. *Žíraviny* se obdobným způsobem dokážou do svého okolí rozlít či rozprsknout. Na rozdíl od ostatních *pastí*, vhodně zvolené *třaskaviny* či *žíraviny* umí způsobit i ***Jizvy*** na ***Duši***, například poškodit sluch či zrak.

Rozsah

Třaskaviny i *žíraviny* zvládnou *plošně* zasáhnout všechny tvory uvnitř prostoru o velikosti nejvýše *chýše*.

Uložením ***manévru*** *rozsáhle* do *třaskaviny* nebo *žíraviny* dokáže *alchymista* vyhodit do povětří nebo poleptat *žíravinou* najednou až plochu o velikosti *statku*. I v tomto případě ale bude působení *plošné*.

Ničení předmětů a vybavení

Třaskaviny a *žíraviny*, které jsou posíleny, aby dokázaly zabít či vyřadit postavu, mají dostatečnou sílu na to, aby zničily materiál s pevností *kůže*. *Alchymista* navíc dokáže své *třaskaviny* a *žíraviny* vkládáním ***Surovin*** dále posilovat.

» Přidá-li 2 ***Suroviny*** místo 1, *třaskavina* či *žíravina* má dostatečnou sílu na to, aby zničila *železo*.

» Přidá-li 3 ***Suroviny*** místo 1, *třaskavina* či *žíravina* má dostatečnou sílu na to, aby zničila *kámen*.

Příklady třaskavin a žíravin:

» *Léčitelka Ctěna pomáhá osvobodit otroky, které drží v podzemní kobce zlý zeman Darkoj. Otroci jsou ale zavřeni v celách s železnou mříží. Ctěna poskládá ze svého alchymistického vybavení a několika misek a hrníčků v žaláři provizorní laboratoř a s pomocí* **Surovin** *v podobě platinových šupin a tepla z pochodně přemění kýbl močůvky na leptající látku, která by měla rozleptat železné mříže.*

» *Miska žíraviny (ten, na koho se vyleje /* žíravina > **Tělo** */ poleptání – způsobení* **Jizvy** + *vyřazení a zničení železa / obsah misky bublá a syčí)*

» *Cena žíraviny: 3* **Suroviny** *(základ) +1* ***Surovina*** *(*žíravina*) +2* **Suroviny** *(ničí* železo*) => 6* **Surovin**.

» *Mudrcovi Vladisovi se doneslo, že místní lapkové mají zálusk na jeho vůz s laboratoriem. Nelenil proto a zakoupil vůz druhý, velmi podobný. S ním vyrazil do hor a ve vsi nechal rozhlásit, že bude přespávat v horském průsmyku. Na vůz ve skutečnosti naložil množství vlastnoručně vyrobeného výbušného prachu a v průsmyku nastražil past.*

» *Výbušný vůz (všichni kolem, když je strženа plachta /* třaskavina > **Tělo** */ roztrhání výbuchem a smrt – způsobení* **Jizvy** + *vyřazení a zničení* kůže */ vůz při jízdě necinká, jako by vezl sklo)*

» *Cena pasti: 3* **Suroviny** *(základ) +1* **Surovina** *(vyřazení) +1* **Surovina** *(*třaskavina*) => 5* **Surovin**.

» *Protože prach byl posílen 1* **Surovinou**, *aby mohl zabíjet, jeho výbuch zároveň těžce poškodí vůz, který má pevnost kůže.*

Jedy

Jako **jedy** souhrnně označujeme ty nástrahy, které mají zasaženému škodit po delší dobu. *Jedem* může být stejně tak flakónek uspávacího přípravku, jako i zkažené jídlo, po kterém se vám udělá špatně, štípnutí vosy způsobující otok, smrtící prostředek na špičkách šípů, a za zvláštní druh *jedů* považujeme i třeba houby způsobující vidiny.

Pokud výrobce namíchá posílený *jed* schopný postavu vyřadit, výsledkem jeho působení může být též ochromení, tvrdý spánek nebo smrt.

Podoba přípravy a líčení jedů

Rituálem přípravy *jedů* je vaření či míchání přísad dohromady v přesném pořadí, zahřívání a ochlazování směsí, nanášení působících látek na obvazy a plátna a dodržování mnoha tajuplných a přísných pravidel při výrobě. Jedná se tedy také o výrobu. Pro přípravu *jedů* potřebují kouzelníci vhodné nástroje, například kahan či ohniště, kotlík či baňky, tlouk či moždíř nebo keramické misky a hrníčky. Samotné nalíčení pak podle druhu *jedu* znamená podstrčení *jedu* do jídla či pití, jeho natření na hrot šipky či čepel meče nebo jeho vypuštění do vzduchu například z roztříštěné baňky.

Postavy mohou *jed* skladovat v lahvičkách, zapečetěných váčcích nebo truhličkách, a dokud ho nenačnou, jedna takto připravená dávka vydrží *velmi dlouho*. Jakmile je však dávka otevřena, musí se spotřebovat najednou nebo vydrží nejvýše *dlouho*, podle druhu *jedu*.

Trvání

Jedy za běžných okolností začnou působit při prvním magickém okamžiku od pozření (tedy až po soumraku nebo úsvitu) a jejich magické účinky působí až do minutí dalšího magického okamžiku. V řeči pravidel se jedná o magii působící *dlouho*. Trvalejší nemagické následky, tedy ***Jizvy***, samozřejmě mohou přetrvávat, dokud se nezhojí nebo si je postava nevyléčí. Jestliže je oběť *jedu* mrtvá, samozřejmě už po skončení působení neobživne, ale pokud jí *jed* jen uspal nebo omráčil, po skončení jeho působení se probere.

Druhy jedů a použité dovednosti

Výroba *běžných jedů* spadá pod povolání *mastičkáře* a může ji provádět každý. Výroby ostatních druhů *jedů* jsou vyhrazené dovednosti. Tyto vyhrazené dovednosti i zvláštní schopnosti s nimi spojené je možné kombinovat a rozšiřovat tak možnosti postav. Připomínáme, že pokud vytváříte ve hře složitější *jed*, který vyžaduje kombinaci více dovedností, použijte pravidlo o používání více povolání v jednom hodu (ze strany 99) – v rámci ***hodu*** přičtěte nejmenší úroveň z použitých povolání.

Následky podle pravidel

Protože *jedy* postavám škodí, bezprostředním účinkem v okamžiku, kdy *jed* začíná působit, je buďto změna ***Ohrožení***, nebo udělení ***Jizvy***. Změna ***Ohrožení*** se tedy ve hře nemusí projevit, pokud postava není v konfliktu či neprovádí ***zkoušku***, ***výzvu*** či ***střet*** ve chvíli, kdy se účinky jedu dostaví.

Všechny druhy *jedů* působí *dlouho*, a proto krom výše uvedeného následku také udělují *postih* na nějakou tělesnou, v případě *omamných látek* duševní nebo společenskou činnost. O jaký *postih* se jedná a jakou činnost, určí výrobce, její rozsah by měl zhruba odpovídat šíři jedné dovednosti.

Běžné jedy

Mastičkář vyrábí **běžné jedy**, tedy takové, které se do těla dostávají potravou a působí na ***Tělo*** obětí.

Dosah a rozsah

Mastičkářovy běžné jedy mohou působit na *lidi* a *zvířata*, která je vypijí či sní.

Jedna dávka *jedu* dokáže otrávit až *hrstku* (tucet) *lidských* či *zvířecích* strávníků a pijanů – např. guláš pro celý stůl či čutoru s vínem, kterou si u ohně podává skupina dobrodruhů. Z pohledu pravidel se jedná o *plošné* působení. *Jed* otráví každého, kdo otrávený pokrm pozře, *mastičkář* nemůže někoho ze strávníků z působení vyjmout. Po vložení ***manévru*** *rozsáhle* dokáže *jed* otrávit až *houf* (kopu) lidských či zvířecích strávníků a pijanů – např. pečené prasátko na oslavě nebo studnu, ze které se bere voda pro všechny lidi a zvířata na statku.

Nesnědený pokrm zůstane otrávený *dlouho* a může otrávit někoho dalšího.

Příklady jedů:

» *Špionka Zlatka namíchá před panským obědem do guláše projímadlo. Až se* hrstka *stolovníků nají, jedem se přiotráví. Se soumrakem dostanou všichni průjem, a pokud zrovna dělají něco, co stojí za vyhodnocení, zvedne se jim* **Ohrožení**. *Když se pak později v noci strhne honička, bude snaha stolovníků pronásledovat Zlatku* chabá.

» *Projímadlo v guláši (*lidé *a* zvířata, *kteří snědí guláš /* běžný jed > **Tělo** */ průjem – zvýšení* **Ohrožení** + chabě *na* Pohyblivost */ nasládlá chuť)*

» *Cena jedu: 3* **Suroviny** *(základ).*

» *Špitálníka Odolena z Chlumu požádají přátelé, aby s pomocí* jedu *odstranil z cesty noční stráže u brány. Protože ublížit jim je proti jeho přesvědčení, ale chce mít jistotu, že opravdu nebudou překážet, rozhodne se namíchat jim uspávadlo, které je má vyřadit a do kterého vloží* **manévr** mocně. *Jako slabinu určí*

silnou vůni po růžích a aby to strážím nepřišlo podezřelé, pošle se soudkem otráveného piva do strážnice naparfémovaného Chotěje převlečeného v dívčích šatech. Bohužel Chotějovi se nedaří, a tak mu nezbude než si se strážníky chystajícími se na hlídku připít, aby odvrátil podezření. Protože se nemůže vyhnout plošnému *působení* jedu, *bude také otráven a Odolen mu bude muset ještě před soumrakem vyrobit* protijed.

» *Uspávadlo do růžova (*lidé *a* zvířata, *kteří vypijí pivo /* běžný jed > **Tělo** */ malátnost a spánek – zvýšení* **Ohrožení** + *vyřazení* + nepřesně *na pronásledování / voní po růžích)*

» *Cena jedu: 3* **Suroviny** *(základ) +1* **Surovina** *(vyřazení) +1* **Surovina** *(*mocně*) = 5* **Surovin**.

Kontaktní jedy

Lupičovy **kontaktní jedy** také působí na tělo oběti, od *běžných jedů* se ale liší tím, že není nutné je sníst či vypít. Stačí, když se do kontaktu s krví či tělesnými šťávami uvnitř těla oběti dostanou i jinak, typicky otevřenou ranou, na hrotu šípu a podobně.

Dosah a rozsah

Kontaktní jedy mohou působit na *lidi* a *zvířata*, kterým se dostanou do krve či jiné tělesné šťávy, např. skrze zranění a otravují ***Tělo***.

Jedna dávka *jedu* zpravidla stačí na otrávení až *hrstky* (tuctu) *lidských* či *zvířecích* protivníků. Například dávka *jedu* na šípy vystačí na pomazání až tuctu hlavic šípů; *jed* namazaný na čepeli meče vydrží až tucet ran, než se úplně setře apod. Nezužitkovaný *jed* nanesený na šípy či čepel meče však nejpozději s nejbližším magickým okamžikem vyschne.

Po vložení ***manévru*** *rozsáhle* stačí jedna dávka na pomazání velkého množství mečů nebo až kopy šípů, stačících na *houf* (kopu) protivníků.

Příklady jedů:

» *Když jde Ulgun na lov nebezpečné šelmy, s oblibou používá jed, který pro něj připravuje travička Měša. Na hlavice svých kostěných šípů roztírá odvar z listů kulčíby, zahušťovaný ostrým slunečním světlem. Ten v případě úspěšného zásahu šelmu okamžitě paralyzuje nebo alespoň způsobí křeče svalů.*

» *Šípový jed (*lidé *a* zvířata, *zasažení šípem /* rychlý kontaktní jed > **Tělo** */ znehybňující křeče – zvýšení* **Ohrožení** + *vyřazení* + nepřesně *na* Boj zblízka */ tmavohnědá barva)*

» *Cena jedu: 3* **Suroviny** *(základ) +1* **Surovina** *(*kontaktní jed*) +1* **Surovina** *(vyřazení) +1* **Surovina** ***(aktivace*** *Neobvyklé jedy – rychlý jed) = 6* **Surovin**.

Plynné jedy

I alchymistovy *plynné jedy* slouží k otravě ***Těla***. Vypouštějí se do vzduchu v podobě oblaku otravného plynu.

Dosah a rozsah

Plynný jed zasáhne jakéhokoliv *člověka* nebo *zvíře*, kteří se ho nadýchají.

Oblak plynu je velký přibližně jako *chýše* a dokáže tak otrávit až *hrstku* (tucet) *lidí* nebo *zvířat*. Uvnitř oblaku jed působí *plošně*. Prudký vítr oblak okamžitě rozfouká, i v uzavřené místnosti však plyn nevydrží déle než do nejbližšího magického okamžiku. Po vložení ***manévru*** *rozsáhle* stačí jedna dávka na *plošné* zamoření plochy o velikosti statku (velkého sálu, jeskyně, dvorce).

Příklady plynných jedů:

» *Léčitelka Ctěna pracuje ve své laboratoři na elixíru pro nastávající výpravu, když v tu chvíli uslyší vrznout dveře a následně cvaknout nataženou kuši. „Ne aby ses zkoušela natáhnout pro nějakou zbraň,“ ozve se za ní podrážděný, ale také zjevně nezkušený hlas. Ctěna nepřestává míchat chemikálie a tiše odpoví „Hlavně se neunáhli, ať se nám něco nestane, jsem uprostřed nebezpečného experimentu a tenhle flakón mi nesmí vypadnout, dokud ho nezneutralizuji.“ Neznámý její léčce uvěří a jen dodá „Tak pohni. Ať to netrvá dlouho.“ Ctěna se na moment zamyslí a potom do flakónu přihodí dvě další sloučeniny, které má na stole. Potom jej odloží na kahan a zadrží dech. Z nádobky na kahanu se vyvalí oblak žlutého štiplavého dýmu, vonícího po česneku a hořčici. Ctěna, která si mezitím přes tvář přehodila kus hadru se otočila a zahuhlala. „Tak, mladíku, koukej položit tu kuši a honem mi pověz, co jsi po mně tak nehezky chtěl. Protože jestli ti včas nepodám protilátku, to, co právě dýcháš, ti do večera spálí plíce.“*

» *Hořčičný plyn (*lidé *a* zvířata, *kteří jej vdechnou /* plynný jed > **Tělo** + velmi lstivě */ kašel a spálené plíce – způsobení* **Jizvy** + nepřesně *na namáhavé činnosti / žlutá barva a pach po česneku a hořčici)*

» *Cena jedu: 3* **Suroviny** *(základ) +1* **Surovina** *(*plynný jed*) +1* **Surovina** *(*velmi lstivě*) = 5* **Surovin**.

Omamné látky

Šaman dokáže vyrábět *omamné látky*, které pozmění duševní stav, vnímání nebo chování otráveného tvora. Mohou způsobit oběti různé duševní potíže, jako je roztěkanost, neklid, neovladatelný smích či pláč, rychlé a drmolivé mluvení, přeceňování vlastních schopností a podobně. Mohou také ovlivnit a pozměnit její pocity a náladu, například vyvolat v ní zuřivost, strach nebo nejistotu, vzbudit milostný cit a vášeň nebo vyvolat sklon k rozhazovačnosti. Výsledkem působení skutečně silných a nebezpečných *omamných látek* mohou být též halucinace nebo šílenství. *Omamné látky* působí tedy na ***Duši*** a na ***Vliv***. Jejich rozsah a dosah je stejný jako u *běžných jedů*.

Příklady omamných látek:

» *Zvěropán Tengri je se svou družinou pozván na karneval, kde mají hosté mít oblečeny zvířecí masky. Se svými společníky se sešli v poledne před oslavou a domlouvají se, jak to zařídit, aby se v průběhu oslavy nenápadně dostali do sklepení panského sídla, kde slavnost probíhá. Tengri, kterému příroda přirostla k srdci, je silně rozladěn představou lidí, hrajících si v maskách na zvířata. Proto navrhne svým společníkům řešení. Připraví zvláštní* omamnou látku. *Ta způsobí, že lidé se sžijí se svými maskami a začnou se chovat jako zvířata, která představují. Aby látka omámila co nejvíce hostů, do nástrahy musí vložit* **manévr** rozsáhle. *Potom požádá intrikánku Žiru, aby se proplížila do kuchyně a tekutinu vylila do omáčky, která se bude podávat k hlavnímu chodu oslavy. Když po večeři padne soumrak, nastoupí účinek omamné látky a jakmile se osazenstvo slavnosti začne chovat jako zvěř vypuštěná z klecí, bude pro družinu v nastalém zmatku snadné dostat se nepozorovaně do sklepení.*

» *Probuzení zvířete (*lidé, *kteří snědí omáčku /* omamná látka > **Vliv** + rozsáhle */ propadnutí zvířecímu pudu podle oblečené masky – zvýšení* **Ohrožení** + nepřesně *na jednání a sebeovládání / cizokrajná chuť omáčky)*

» *Cena omamné látky: 3* **Suroviny** *(základ) +1* **Surovina** *(*omamná látka*) +1* **Surovina** *(*rozsáhle*) = 5* **Surovin**.

Prostředí a zvláštní schopnosti bytostí

Na svých dobrodružstvích se hrdinové nesetkávají pouze s uměle vytvořenými *pastmi* a *jedy*, ale často se také potýkají s nástrahami okolního prostředí či bytostmi se zvláštními schopnostmi. I pro jejich vyhodnocování se používají pravidla pro *pasti* a *jedy*. Jde-li o okamžité působení, vyhodnotí se situace jako *past*, jedná-li se o dlouhodobé magii podobné působení, jde o *jed*. Příklady takovýchto přirozených nástrah najdete u některých bytostí v Bestiáři.

Příklady jiných nástrah:

» *V jednom z domů ledové jeskyně na sever od Krutohorska je strop plný ledových rampouchů. Když v domu někdo vydá hlasitý zvuk, kouzelná ozvěna jej zesílí a některý z rampouchů se uvolní a zřítí. Rampouchy jsou velmi ostré a padají bez varování, jako by byly* mocné.

» *Padající rampouchy (ten, kdo stojí pod rampouchem /* past > **Tělo** + mocně */ probodnutí ledovou střepinou – způsobení* **Jizvy** */ ozvěna a praskot)*

» *Ve staré hrobce rostou nebezpečné houby, jejichž spóry zesilují strach. Pokud se někdo houby dotkne, nějak ji podráždí nebo dokonce rozkopne, spóry se vypustí do vzduchu a tomu, kdo je vdechne, rychle přivodí halucinace, které přimějí postavu chovat se zbrkle.*

» *Spóry strachu (*člověk, zvíře *nebo* netvor, *který spóry vdechne /* rychlá plynná omamná látka > **Duše** */ vidiny zesilující strach, nutící do zbrklosti – způsobení* **Jizvy** + *vynucení přístupu* rychle */ syčivý zvuk vypouštěných spór)*

» *Podívejte se také do Bestiáře na bludičku, moronoše, baziliška, mantikoru nebo obřího pavouka na jejich přirozené nástrahy.*

Pravidla pro vyhodnocování nástrah

Na začátku kapitoly věnované nástrahám jsme si vysvětlili, že za běžných okolností se spuštěné nástrahy vyhodnocují s pomocí ***výzvy***, např. pokud postava odemyká zámek chráněný nástrahou v podobě vystřelovací čepele, bude otevřením spuštěna nástraha, jejíž zamýšlenou akcí je seknout lupiče přes ruku. Ne vždy je ovšem spuštění takto přímočaré. V následujících odstavcích si ukážeme některé další možnosti, jak vyhodnocovat, pokud například nástrahu někdo ovládá či překonává, a jak vyhodnocovat ukryté nástrahy.

Ukryté nástrahy

Velmi častou situací je setkání se s ukrytou nástrahou. Nástraha může být ukrytá kvůli situaci v příběhu - například propadlo v temné podzemní chodbě - nebo ji mohla ukrýt nějaká postava svou akcí - například provaz natažený přes lesní pěšinu je zaházený listím, *jed* namíchaný v polévce je zamaskovaný silným kořením. Z kapitoly o ukrývání a odhalování už víte, že situaci můžeme posuzovat podle toho, v jakém vztahu je klamaný hrdina k nástraze. Stejné rozdělení použijeme i pro nástrahy a budeme podle něj rozhodovat, kdy dojde ke spuštění nástrahy.

» Pokud klamaný nemá šanci si ukryté nástrahy náhodou všimnout díky situaci v příběhu, pak nástrahu neodhalí a rovnou ji spustí. Nemůže se tedy ***vyčerpat*** a rovnou si bude vyhodnocovat ***výzvu*** na odolání nástraze.

» *Postava utíká ve tmě nocí po cestě, na které jsou nastražena železa.*

» *Postava si dává guláš, do kterého předtím někdo rozmíchal jed a při tom s pomocí koření a papriky úspěšně zamaskoval slabinu tohoto jedu*

» *Postava v podnapilém stavu vkráčí do hostinského pokoje a bezmyšlenkovitě se položí do postele, ve které jsou nastraženy jedovaté bodce.*

» Pokud klamaný má šanci si ukryté nástrahy náhodou všimnout, například díky její slabině, ale sám ji nehledá, odhalení nástrahy bude pro překvapovaného ***výzvou***. Úspěch v této ***výzvě*** bude znamenat včasné odhalení nástrahy bez jejího spuštění. Rozhodne-li se postava ***výzvu*** nepodstoupit nebo přijme-li neúspěch, bude čelit další ***výzvě***, na odolání nástraze. Pokud se postava při ***výzvě*** na odhalení ***vyčerpala***, nástraha spustila, ale postava se jí dokázala vyhnout za cenu jiných potíží.

» *Postava běží ve tmě nocí po cestě, na které jsou nastražena železa, a svítí si pochodní.*

» *Postava si dává guláš, do kterého je zamíchán jed, jehož slabinou je zelená barva*

» *Střízlivá postava vkráčí do hostinského pokoje a chystá se uložit se ke spánku do postele, ve které jsou nastraženy jedovaté bodce.*

» Pokud klamaný nástrahu cíleně hledá, odhalení nástrahy bude pro něj ***zkouškou***. Úspěch v této ***zkoušce*** bude znamenat odhalení nástrahy bez jejího spuštění. Pokud se postava ve ***zkoušce*** na odhalení ***vyčerpala***, také odhalila nástrahu bez spuštění, ale za cenu jiných potíží. Přijmutí neúspěchu znamená, že postava nástrahu spustila a bude čelit další ***výzvě***, která určí, zda nástraze odolá.

» *Postava hledá* pasti *na lesní cestě, kde leží nastražená železa.*

» *Postava podle známé vůně či konzistence zkouší rozpoznat, zda je guláš otrávený.*

» *Postava vstoupí do hostinského pokoje s jedovatými bodci v posteli a důkladně jej prohledá.*

» Nezapomeňte, že pokud nástraha není vůbec ukrytá, její odhalení může být i *samozřejmá* akce.

» *Postava za bílého dne najde uprostřed cesty natažená železa.*

» *Postava najde v kuchyni vedle kotle s bublajícím gulášem čerstvě vyprázdněný flakónek s lebkou a zkříženými hnáty.*

» *Postava pozoruje oknem asasína, jak ukládá do lůžka jedovaté ostny.*

Přímé ovládání nástrahy

Někdy může útočník cíli své akce lépe uškodit tím, že **nástrahu přímo ovládá**. Například stopař nastraží na cestu síť, která chytí posla v okamžiku, kdy stopař zatáhne za provaz. Nebude se tedy spoléhat na to, že nástraha sama spustí, ale sám ji ve své akci odborným způsobem použije tak, aby co nejúčinněji zasáhla zvolený cíl. V těchto případech se zamýšlený účinek nástrahy stává důsledkem akce ovládajícího (v našem příkladu tedy důsledkem stopařovy akce bude zachycení posla v síti) a stejně tak si akce z nástrahy bere následek v pravidlech (chycenému poslovi se zvýší ***Ohrožení***). Při ***hodu*** si postava přičítá vždy tu dovednost, pomocí které se nástraha vyrábí či líčí a která tudíž odpovídá odbornému ovládání nástrahy; v našem příkladu půjde o *Tábornictví* (*lovec*).

Protože přímo ovládaná nástraha se vlastně stala nástrojem, kterým postava provádí svou vlastní akci, vyhodnocuje se stejně jako jakákoliv jiná akce. Nástraha tedy může být využita nejen ve vlastní akci, ale i v protiakci. Když si například posel stopaře ukrytého v křoví všimne a vyrazí proti němu, může ten v protiakci stále zatáhnout ve vhodnou chvíli za lano, jestliže útočník hodlá probíhat místem, kde je nastražena síť. Další výhodou je, že pokud byl do této nástrahy při výrobě vložen ***manévr***, tento ***manévr*** se v akci projeví a přitom se nepočítá do celkového počtu ***manévrů***, které útočník může použít. Postava tedy může spolu s ním uplatnit i svůj vlastní ***manévr*** (nalíčil-li *lovec* svou síť jako *mocnou*, může při přímém spuštění nástrahy použít jak ma-

névr *přesně*, který si zaplatí ***Duší***, tak využít ***manévr*** *mocně*, který měl vložený do nástrahy). Stejné ***manévry*** však není možné sčítat – nelze tedy zvýšit cenu ***vyčerpání*** o 2 spojením *mocně* z nástrahy a *mocně* útočníka.

Vítězství cíle ve ***střetu*** zpravidla znamená, že dosáhl svého záměru a ještě nástraze unikl. Postava ovládající nástrahu se může ***vyčerpat***, aby důsledky jeho záměru zmírnila nebo například proto, aby na poslední chvíli zastavila spuštění nástrahy a ta zůstala nachystaná pro další akce, byť za cenu potíží. Prohra cíle znamená, že pokud se nevyčerpá, rovnou jej zasáhne zamýšlený účinek nástrahy (nebude se provádět vyhodnocení, zda nástraze odolal). Pokud se ***vyčerpá***, může prohrávající jako vždy popsat, jakým způsobem se zamýšlenému účinku vyhnul, za cenu zvýšení vlastního ***Ohrožení***.

Příklad: *Pyrofora Lokkara chce dostihnout a chytit za límec lovec odměn. Lokkar ve své protiakci vytáhne nástrahu – oslepující granát a zkušeně ho odpálí přímo proti svému pronásledovateli. Granát je* třaskavina. *Zamýšleným účinkem této nástrahy je způsobení* **Jizvy** *„Oslepení".*

Lokkar si v **hodu** *bude počítat úroveň* alchymisty, *zvítězí ve* **střetu** *a popíše, jak lovec odměn v běhu pozorně sledoval, co vytahuje z baťůžku, a tak se mu jasné světlo podařilo odpálit lovci přímo do očí. To pronásledovateli má způsobit* **Jizvu** *– rovnou mu tedy hrozí zamýšlený účinek nástrahy.*

Lovec odměn se může **vyčerpat** *a Průvodce může popsat, jak odvrátil hlavu, aby ho silný jas nezasáhl, a kvůli tomu se zpomalil a ztratil orientaci (zvýšilo se mu* **Ohrožení***), ale ochránil tím svůj zrak.*

Přímé ovládání nástrahy často využívají i bytosti u svých přirozených nástrah – například rusalka lákající svým zpěvem hrdiny na blata může působit na dobrodruhy přímo.

Spuštění nástrahy jako následek akce

Odlišná situace je, když útočník způsobí spuštění nástrahy, aniž by sám přímo ovlivňoval, co nástraha způsobí. Může jít o záměrnou, byť neodbornou manipulaci (například práče vrhne do hloučku nepřátel doutnákový granát, jako by to byl kámen, a spolehne se, že až doutnák dohoří, třaskavina udělá své), vědomé využití připravené nástrahy (například lučištník zasáhne protivníka šípem natřeným *rychlým kontaktním jedem*) nebo akce spustí nástrahu náhodou (například hromotluk skopne svého protivníka do jámy, aniž by tušil, že je plná ostnů).

V těchto případech nepotřebuje útočník rozumět tomu, jak přesně nástraha funguje. Důležité je pouze to, jak se mu podaří akce, která ke spuštění nástrahy vede. V rámci ***hodu*** si tedy bude přičítat úroveň povolání odpovídající příslušné dovednosti, například *Běžný vrh* (*kejklíř*), protože kámen i granát se vrhají stejně; *Běžnou střelbu* (*lovec*), protože není rozdíl mezi vystřelením běžného a otráveného šípu, nebo *Běžný boj* (*bojovník*), protože to, zda se mu podařilo protivníka skopnout do jámy, není nikterak ovlivněno přítomností či nepřítomností přiostřených kůlů na jejím dně.

Pokud akce postavy vede pouze ke spuštění nástrahy (např. pokud postava vykryje úder mečem

Je možné použít jed v protiakci?

Již víme, že abychom mohli použít nástrahu v protiakci, musí ji útočník ovládat přímo. *Jedy* je ale potřeba dostat do těla nepřítele a působí se zpožděním, což značně komplikuje jejich přímé použití a tedy i využití v protiakci.

Například pokud postava s dýkou, jejíž hrot je potřený *rychlým smrtícím kontaktním jedem*, leží na zemi, nad ní je rozkročený obr s obouručním kyjem a chystá se jí rozbít lebku, škrábnutí obra do palce není povolenou protiakcí, protože obyčejný škrábanec těžký kyj nezastaví a *jed* samotný by to sice dokázal, ale jeho účinek nastoupí pozdě. Proto postavě nezbude než vymyslet jinou protiakci – například odkulit se do bezpečí – a otrávenou dýkou zasáhnout obra později, až to bude uvěřitelné.

Za určitých okolností ale *jed* přímo, a tedy i v protiakci použít jde. Například pokud starý zeman leží nemocný na svém lůžku a chystá se vyjevit svým synům tajemství. Postava s *rychlým smrtícím kontaktním jedem* na hrotu jehly, která je u lůžka v převleku za lékaře, se může ve své protiakci sklonit nad nemocného, předstírat, že mu pouští žilou, aby mu ulevila a přitom vpravit *jed* přímo do krevního oběhu tak, aby srdce starce okamžitě zastavil. Samozřejmě, že takovéto odborné použití *jedu* bude vyžadovat ***hod*** na *lupiče*, pod kterého dovednost *Použití kontaktních jedů* spadá.

s pomocí brašny, ve které měl shodou okolností alchymista uložené křehké flakóny *plynného jedu*), sama o sobě ***Ohrožení*** nemění. Pokud však akce útočníka zhoršila situaci protivníka a zároveň spustila nástrahu (např. přibodnutí k zemi otráveným oštěpem), potom se projeví jak změna ***Ohrožení*** za důsledek akce, tak dojde ke spuštění nástrahy.

Nevýhodou tohoto přístupu je, že protivník bude své odolání nástraze vyhodnocovat jako ***výzvu*** teprve ve chvíli, kdy je nástraha úspěchem takovéto akce spuštěna, podle pravidel pro následné akce (strana 137). Tuto ***výzvu*** už útočník nemůže nijak ovlivnit a pokud v ní protivník uspěje, nástraze zcela odolá.

Všimněte si také, že tímto způsobem není možné samotnou nástrahu využít v protiakci – můžete sice útočícího soupeře skopnout do jámy plné ostnů, ale při tom využíváte svých bojových dovedností, nikoliv nástrahy jako takové. Ze stejného důvodu ve své akci nemůžete využít případné ***manévry*** v nástraze vložené – ty se uplatní až v následné ***výzvě***, pokud k ní dojde.

Hrdina se snaží nástrahu odstranit či překonat

Druhou možností, kdy nástraha působí přímo, je pokud se postava snaží nástrahu odstranit či překonat. V takovém případě neúspěch znamená, že nástraha nejen spustila, ale její účinek už rovnou hrozí, pokud se postava nerozhodne ***vyčerpat***.

Vyčerpání znamená, že postava nástrahu překonala či odstranila, ale stálo ji to ***Zdroje*** a zhoršení situace.

Příklad: *Družina prochází územím kanibalů, kteří loví své oběti do pastí. Chce překonat úzkou rokli po podezřele vypadajícím můstku – a stopař Jarik snadno odhalí, že na můstku je připravena* past *v podobě naštípnutých prken a několika lýkových smyček pod mostem, do kterých se padající postava zamotá (zamýšlený důsledek – zvýšení* **Ohrožení** *o 2 -* past *je* lstivá*).*

Jarik se pokusí past *odstranit. Jeho* **Ohrožení** *na vratkém můstku je 3 a nepadnou mu kostky. Průvodce popíše, jak hrozí, že Jarik při své snaze zpevnit naštípnutá prkna zavrávoral a v pádu se zamotal do smyček – jeho* **Ohrožení** *stouplo na 5.*

Jarik se může za 3 **Těla** *vyčerpat a popsat, že jakmile zaslechl praskání prkna, skočil prudce dopředu na pevnější část mostku. Jeho* **Ohrožení** *stouplo na 4 – celý mostek se kymácí a částečně se rozpadl, ale Jarik má situaci ve svých rukou a* past *naprázdno spustila. Je tedy odstraněna.*

Dobrovolné spuštění nástrahy

Postava se může také rozhodnout nástrahu spustit dobrovolně a rovnou přijmout následky zamýšlené akce. V takovém případě není třeba nic vyhodnocovat, zamýšlená akce se rovnou projeví, obdobně jako by se postava rozhodla nereagovat ve ***výzvě***.

Opakované spuštění stejné nástrahy

Přestože se opakovaně působící nástrahy a akce prostředí (např. postava spadla do bazénu s žíravou látkou a nemůže se dostat pryč, případně se topí nebo je uprostřed hořícího domu) vyhodnocují stejně jako jakékoliv jiné nástrahy a akce prostředí, tedy pomocí ***výzvy***, pro přehled uvádíme shrnutí, jak takové situace řešit.

Působí-li nástraha okamžitě (jako *past*), důsledkem takové opakovaně působící nástrahy zpravidla bývá ***Jizva*** nebo dokonce smrt postavy.

» Pokud postava ve ***výzvě*** uspěla, nebezpečí jí v tuto chvíli nedokázalo ublížit.

» Pokud ve ***výzvě*** neuspěla, ale ***vyčerpala*** se, nebezpečí jí ještě neublížilo, ale její situace se zhoršila.

» Pokud postava ve ***výzvě*** neuspěla a přijmula neúspěch, zemřela či jí byla způsobena ***Jizva***.

Příklad: *Během bitky na lodi mága Borriho shodili z lodi do rozbouřené řeky. Tato akce mu zvýšila* **Ohrožení** *na 3. Na konci kola mág Borri čelí* **výzvě** *prostředí – Průvodce rozhodne, že řeka je opakující se nástraha, jejíž akce je utopit Borriho.*

Borri není dobrý lovec a **hodí** *méně než 9. Protože nechce zemřít, vyčerpá se – hráč popíše, jak si několikrát loknul (***Ohrožení** *mu stouplo na 4), ale dokázal alespoň na chvíli vystrčit hlavu nad hladinu a nadechnout se.*

V dalším kole se Borri neúspěšně pokusí dostat se ke břehu – v jeho vlastní akci mu ještě nic nehrozí, ale kostky mu opět nepřejí, a tak se dál plácá ve vodě. Na konci kola Průvodce oznámí, že proud Borriho dál stahuje.

Pokud ve **výzvě** *uspěje, bude si hráč moci popsat například to, že se Borri zachytil větve, která kolem proplouvala, a tím se udržel na hladině.*

Pokud ve **výzvě** *neuspěje, Průvodce popíše hrozbu toho, jak Borri mizí pod hladinou – a umírá…*

Ale pud sebezáchovy je silný, a tak se hráč Borriho raději **vyčerpá**. *Vysvětlí, že Borri si způsobil* **Jizvu** *závažnosti 2, „voda v plicích". Jeho* **Ohrožení** *stoupá na 5 a odpovídající popis tedy bude, že Borri se naposledy nadechl a už mizí pod hladinou, stále je však naživu a v dalším kole může bojovat o přežití.*

Trochu složitější je situace s *jedy*. U obyčejných *jedů* je důležité si uvědomit, že se spouští se zpožděním, až po nejbližším magickém okamžiku. Pokud tedy postava během dne pozře vícekrát jeden a ten samý *jed*, který způsobuje křeče, bude se soumrakem vyhodnocovat odolání tomuto *jedu* pouze jedenkrát.

U *rychlých jedů* se naopak může stát, že postava je podruhé otrávena v době, kdy stále ještě účinkuje předchozí zásah téhož *jedu*. V takovém případě záleží na okolnostech – přijmula-li postava neúspěch při předchozím ***hodu***, nová dávka již její situaci nezhorší a není třeba ji vyhodnocovat. Pokud ale při předchozí otravě uspěla nebo se ***vyčerpala***, nová dávka může její situaci zhoršit a tedy postava čelí nové ***výzvě***.

Příklad: *Věťskyni Sívien v hlubokém lese kousne jedovatý pavouk a* jed *hrozí postavě paralýzou. Elfka se proto rozhodne* **vyčerpat**, *aby obdržela jen* postih *a zvýšení* **Ohrožení**, *ale nebyla zcela vyřazená. Hráčka tedy jako* **vyčerpání** *popíše, že* jed *jí způsobil malátnost. Později v témže boji postavu kousne jiný jedovatý pavouk. Protože znovu bude hrozit zamýšlený účinek* jedu *v podobě vyřazení, má smysl vyhodnotit, zda se situace postavě nezhorší. Pokud se ale postava opět* **vyčerpá**, *nedostane již nový* postih. *A samozřejmě, pokud postava druhé dávce* jedu *zcela odolá, nezruší to* postih *již způsobený první dávkou.*

Samozřejmě pokud postava bezprostředně po sobě spustí několik různých nástrah, potom se vyhodnotí působení všech.

Nouzové nástrahy

Pokud postava nemá žádné ***Suroviny***, vyrobená nástraha nedokáže toho, kdo jí spustí, vážněji zranit nebo ohrozit. V pravidlech to znamená, že nezpůsobí ***Jizvu*** ani nezmění ***Ohrožení*** cíle. Takovouto nástrahu také není možné nijak posilovat či do ní ukládat ***manévry***.

Příklad: *Drancířka Kristěna chce odradit knížecí vojáky od prohledávání březového háje, kde zakopala ukořistěný poklad. Nemá však s sebou žádné* **Suroviny**. *Proto vytvoří* nouzovou nástrahu – *vyhrabe hlínu zpod kořenů na cestě. Vojáci, kteří tu půjdou, nejspíš o kořeny zakopnou a budou nadávat na neschůdný terén. Možná je to chvilku zdrží, ale víc od své improvizace Kristěna čekat nemůže.*

Travička Měša spoléhá na to, že její pověst ji předchází. Proto občas se svými kumpány spřádá malé podvůdky, při kterých bohatému měšťanovi otráví pokrm a pak se dožaduje výkupného za včasné dodání protijedu. V poslední době se jí obyvatelé bojí natolik, že už ani neplýtvá **Surovinami**. *Místo skutečných jedů míchá jen* nouzové *směsi bylin, ze kterých se cíli nanejvýš chvíli houpe žaludek. Zatím tenhle její trik nikdo neprokoukl, nějaký lakomec ale brzy zariskuje, zjistí, že její jed není účinný, a Měša bude muset svou pověst neomylné travičky napravovat.*

Léčení

Hrdinové při svých dobrodružstvích nezřídka obdrží ***Jizvu*** – buďto jako důsledek akce protivníka či nástrahy nebo si ji sami zasadí, protože nemají dost ***Zdrojů***. Bez pomoci kouzel se tyto ***Jizvy*** hojí jen pomalu, *mezi výpravami*. Ke zhojení takové ***Jizvy*** stačí, aby *mezi výpravami* uběhl dostatek času.

Naštěstí víme, že ve světě Dračího doupěte existují chvíle, kdy je magie silná, magické okamžiky. Jedním ze způsobů využití těchto magických okamžiků je právě odstraňování ***Jizev***. Nemusí se vždy jednat o medicínský zákrok, například odstranění ***Jizvy*** na ***Duši*** „panický strach z hvozdu" může zahrnovat klidnou procházku do nedalekého remízku a odstranění ***Jizvy*** na ***Vlivu*** „nesmělý" se může odehrávat při bujarém večeru v zájezdním hostinci. Přesto budeme souhrnně odstraňování ***Jizev*** *na výpravě* označovat jako **léčení**. Postavě, která léčení provádí, budeme říkat **ošetřující**. Postavě, která se chce ***Jizvy*** zbavit, budeme říkat **ošetřovaný**. Snížení závažnosti ***Jizvy*** či její odstranění budeme nazývat **uzdravením**.

Léčení obecně

Léčení je delší akce, trvající po celou dobu magického okamžiku. Jeden ošetřující během něj zvládne odstranit nebo alespoň snížit jednu ***Jizvu*** jednomu ošetřovanému.

Pokud není léčení nijak přerušeno, jedná se o ***zkoušku*** pro ošetřujícího (použité dovednosti si

představíme níže). Úspěch ve ***zkoušce***, ať už díky hodu, nebo za cenu ***vyčerpání***, znamená, že podle toho, kolik ošetřovaný zaplatil ***Zdrojů*** (viz níže), může si závažnost ***Jizvy*** snížit nebo si ji úplně odstranit. Pokud se jedná o pouhé snížení závažnosti, součástí léčení také může být změna popisu ***Jizvy*** (například z „otevřená rána“ na „hojící se strup“). Případné vyrušení během léčení vyhodnoťte s použitím pravidla pro přerušení déle prováděných činností (strana 125).

Sám ošetřovaný vynakládá na **uzdravení *Jizvy*** své ***Zdroje***. Musí si tudíž škrtnout 5 ***Zdrojů*** za každé snížení závažnosti ***Jizvy*** o 1. Přednostně se musí jednat o ***Zdroje*** té vlastnosti, jejíž ***Jizvu*** si uzdravuje; pokud nemá dost, může je doplatit ze zbylých dvou vlastností. Tyto ***Zdroje*** lze nahradit ***Surovinami*** z vhodně namíchaného lektvaru, avšak není možné je nahradit ***Výhodou*** či zasazením jiné ***Jizvy***.

Druhou podmínkou uzdravení je, že léčení probíhá během dostatečně silného magického okamžiku – čarovná moc totiž dokáže uzdravovat nejvýše tak vysokou ***Jizvu***, jak velká je síla probíhajícího magického okamžiku.

Příklad: *Týden před úplňkem (magickým okamžikem síly 3) přepadne krysaře Daniela v temné uličce vlkodlak a zlomí mu ruku. Jde o* **Jizvu** *na* **Těle** *závažnosti 3. Na útěku ještě Daniel spadne z lávky a zvrtne si kotník – také* **Jizva** *na* **Těle**, *ale závažnosti 1. Kotník by si mohl vyléčit ještě téhož rána při úsvitu a uzdravení ho bude stát 5* **Těl**. *Léčení zlomeniny ale vyžaduje silnější kouzlo. Může proto vyčkat do úplňku (magický okamžik síly 3) a využít jeho síly, nebo navštívit městský špitál, ve kterém je zřídlo síly 3 a také množství zdatných léčitelů.*

Druhy léčení

Mastičkářská dovednost *Ošetřování lidského těla* dokáže, s pomocí síly magických okamžiků, urychlit jinak pomalé hojení zranění a ***Jizev*** na *lidském* ***Těle***. Pomocí *zaříkávačovy* dovednosti *Ošetřování lidské duše* lze urychlit hojení šrámů a ***Jizev*** na *lidské* ***Duši***, například uklidnit rozbouřenou mysl, potlačit strach a úzkost nebo pročistit zakalený zrak. Zvědví, jak pomocí dovednosti *Obnovování lidského vlivu* léčit o magických okamžicích lidský ***Vliv*** - odstranit či utlumit získané zlozvyky, nevhodné chování, připomenout zapomenutá pravidla jednání či zmírnit vady charakteru nebo změny nálad. Pokud se jedná o šrám na pověsti, může také připomenout čestné jednání ošetřovaného v minulosti, jeho hrdinské skutky či slavné úspěchy.

Rituálem léčení *lidského* ***Těla*** je ošetření rány či zranění, probíhající během magického okamžiku, spojené s aplikacemi uklidňujících mastí, zašíváním otevřených ran a podobně.

Mohu se léčit sám?

Ano, ale není to nic lehkého. Postava, která se léčí sama, je zároveň ošetřovatelem i ošetřovaným – v případě neúspěchu ve ***zkoušce*** tak bude platit jak ***vyčerpání*** (a to, že se ošetřuje sama, je komplikací, která může znamenat vyšší ***Ohrožení*** za ztížené podmínky), tak i 5 ***Zdrojů*** za uzdravení ***Jizvy***. To už je docela dost ***Zdrojů*** – proto být osamělým vlkem se moc nevyplácí.

Rituálem léčení *lidské* ***Duše*** je klidný rozhovor či duševní cvičení, probíhající během magického okamžiku někde v ústraní, spojený s hojivými či uklidňujícími dotyky, při kterém zaříkávač odhalí, jaké trhliny na duši, traumata a strachy, výčitky či strasti postavu trápí, či proč jsou její smysly zastřené. Vhodně volenými slovy, společnou modlitbou či meditací nebo duševním cvičením zaříkávač pomůže nemocnému se s těmito následky smířit, zbavit se jich, zapomenout na ně, případně aktivizovat jeho smysly nebo mysl.

Rituálem léčení *lidského* ***Vlivu*** je zpravidla přátelský rozhovor či lekce, probíhající u táborového ohně, v hostinské síni nebo ve vhodných společenských prostorách. Odstraňování ***Jizev*** na ***Vlivu*** je nezřídka spojeno s vyprávěním poučných hrdinských příběhů a příhod, sdělováním vlastních zážitků, zpěvem, písněmi a zábavou. Vhodně volenými činnostmi tak ošetřující pomáhá ošetřovanému uvědomit si vhodnost svého chování, jde mu příkladem ve společenském jednání či mu umožní se vypovídat ze strastí, které jej ovlivňovaly. Taktéž může jít o zpěv pochvalných písní či krátký exhibiční zápas, ve kterém si ošetřovaný napraví pověst nebo získá zpět ztracenou sebedůvěru.

Pro léčení ***Jizev*** na ***Těle*** je nezbytné mít ošetřovaného na *dotyk*. K léčení ***Duše*** či ***Vlivu*** obvykle postačí, když se léčitel nachází v jeho blízkosti.

Odstraňování Jizev na Poutu

Odstraňování ***Jizev*** na ***Poutu*** probíhá podle obdobných pravidel, jako všechna ostatní léčení. Použitá dovednost se bude lišit podle podoby odstraňované ***Jizvy*** v příběhu a také podle druhu pomocníka. ***Jizva*** znázorňuje spíše ztrátu důvěry mezi hrdinou a jeho pomocníkem a tomu bude odpovídat i způsob, jakým bude provedeno její odstranění. Použitou dovedností nejspíš bude vyjednávání, výcvik nebo ochočování daného druhu bytosti, případně použití některé z léčitelských dovedností.

Na rozdíl od ***Jizev*** na zdatnostech postav, ***Jizvu*** na ***Poutu*** není možné uzdravovat spotřebováváním ***Pouta***. ***Pouto*** totiž samo o sobě vyžaduje vztah ošetřovaného k hrdinovi. Místo toho se použije stanovená ***Platba***. Za každé snížení závažnosti ***Jizvy*** o 1 tedy hrdina musí zaplatit ošetřovanému pomocníkovi pětinásobek dohodnuté ***Platby***.

Léčení cizích postav, zvířat a dalších bytostí

Pomocí všech výše uvedených dovedností můžete léčit krom hrdinů i *lidské* cizí postavy. *Šaman* dokáže léčit a ošetřovat všechny druhy ***Jizev*** u *zvířat*. Tato léčení probíhají obdobně jako u hrdinů, jen projevy v příběhu se budou lišit podle charakteru ošetřované bytosti – pokud například šaman bude léčit vlka, který má ***Jizvu*** na ***Vlivu*** „odmítnutý smečkou", může s ním během magického okamžiku vyrazit do lesů, skolit společně mladého jelínka a nechat vlka, aby se kořistí pochlubil ostatním. Léčení nadpřirozených bytostí je pro hrdiny *nemožné*, nenastanou-li v příběhu nějaké zvláštní okolnosti.

Průvodcovy bytosti nemusejí za uzdravení ***Jizvy*** platit ***Sudbou***, postačí provedení rituálu během magického okamžiku a úspěšný ***hod*** ošetřujícího. Pokud by však došlo ke konfliktu bezprostředně po takovémto léčení, Průvodce by měl zohlednit únavu ošetřovaného přiměřeným snížením množství ***Sudby*** v takovém konfliktu.

Lektvary

Postavy také dokážou vyrábět léčivé **lektvary**, které pomohou hrdinům s uzdravováním jejich ran a ***Jizev***, pokud se potřebují léčit *na výpravách*. Mohou působit pouze na toho, kdo je při léčení vypije, sní či komu jsou naneseny na tělo (například na ránu nebo na kůži). Z pohledu pravidel jde o zásobníky, v nichž jsou uloženy ***Suroviny***, které lze zužitkovat během kouzelného uzdravování namísto ***Zdrojů*** ošetřovaných postav. Každá vložená ***Surovina*** ušetří pacientovi jeden ***Zdroj*** při uzdravování ***Jizev***. *Lektvar* s více vloženými ***Surovinami*** je možno spotřebovávat postupně na různé pacienty.

Podobně jako u *jedů*, i *lektvary* se připravují vařením a mícháním a výrobce potřebuje mít k ruce vhodný materiál a nástroje.

Při výrobě může kouzelník vytvořit v podstatě libovolné uvěřitelné množství *lektvaru*, podle toho kolik ***Surovin*** do něj vloží. V té chvíli ovšem určí, jaký druh ***Jizvy*** má být *lektvar* schopen uzdravit, tedy s jakým druhem poranění pomůže. Tím se myslí nejen to, zda půjde o *lektvar* na ***Tělo***, ***Duši*** nebo ***Vliv***, ale zejména přibližnou podobu ***Jizvy***, která má být odstraněna. Například *mast* na popáleniny je možné použít k léčení rány způsobené ohněm, kouzelným bleskem nebo žhavým železem, ale nehodí se na léčení krvácivé rány. *Nektar* proti stydlivosti posílí sebevědomí postavě s ***Jizvou*** „nesmělý" nebo někomu, kdo si nese následky předchozího neúspěchu při veřejném vystoupení, ale nepomůže postavě, která se chová hrubě. Jednou vyrobený lektvar vydrží *velmi dlouho*, po minutí slunovratu či rovnodennosti ztrácí kouzelnou moc.

> ***Příklad:*** *Špiónka Zlatka se na své výpravě do obleženého hradu ošklivě řízla o* past *nastraženou na víku truhlice, kterou se chystala vykrást (***Jizva** *na* **Těle** *závažnosti 1). Ránu prozatím jen nouzově ošetřila. Později se dostala do hradní kuchyně a našla tam bylinky v celkové hodnotě tří* **Surovin**. *Rozhodla se využít příležitost a vyrobila si ze všech nalezených bylinek mast, která stahuje řezné rány. Pokud se ji později na téže výpravě pokusí někdo léčit, tři* **Suroviny** *uložené v masti se jí budou hodit k uzdravení místo jejího vlastního* **Těla**. *Kdyby si je však nechala v batohu půl roku bez použití, mastička vyschne.*

Masti

Mastičkářovy **masti** mohou být určeny k vnitřnímu i vnějšímu použití. Každá působí na jeden typ ***Jizvy*** na ***Těle*** – např. chladivá mast na léčbu popálenin, bylinný obklad urychlující hojení pochroumaného kloubu, medvědí sádlo pro špatné trávení a drcená kůra ze vzácného stromu rozmíchaná s mateří kašičkou proti horečce a zimnici.

Odvary

Šamanovy **odvary** se zpravidla přímo konzumují, je ale také možné je vdechovat či ve formě obkladů přikládat na čelo nebo s nimi potřít otupělý smysl. Přinášejí úlevu při léčení konkrétních typů ***Jizev*** na ***Duši*** - např. odvar z nadlehčníku zažene strach z výšek, skalní prach rozpuštěný ve vroucím oleji vrátí klid třesoucím se rukám a špetka čichací soli smíchaná s voňavým cizokrajným kořením zcela jistě navrátí ztracený čich.

Nektary

Lupiči dobře znají lidské slabiny a vědí, jak to mezi lidmi chodí. Jejich **nektary** pomáhají postavám vypořádat se s ***Jizvami*** na ***Vlivu*** a často u nich ze všeho nejvíc záleží na způsobu podání. I pro *nektary* platí, že *lupič* při jejich přípravě určí, jaký druh ***Jizvy*** má jeho *lektvar* pomáhat odstraňovat. Vlažný vývar z býčí oháňky podávaný po kapkách dokáže zchladit rozvášněné srdce, křen s cibulí a třemi kapkami vlastní krve probudí cit a pochopení pro ostatní, hlt pálenky, v níž byl naložený jedovatý had, vrátí ztracenou kuráž, a hamižnost či lakotu snadněji někomu vyženete z hlavy, pokud mu přiletí do úst pečené holoubátko.

Nouzové lektvary

Nouzové lektvary nemají z hlediska pravidel žádný význam. Dokážou toliko na moment ulevit od bolesti, utlumit zjitřené smysly či pozvednout chmurnou náladu při léčení ***Jizvy***, ošetřovanému však žádné ***Zdroje*** neušetří.

Neodkladné ošetření

Některé ***Jizvy*** mohou vyžadovat okamžité ošetření na místě. I k tomu se hodí dovednosti *mastičkáře*, *zaříkávače*, *zvěda* či *šamana*. Ne proto, aby se ***Jizvy*** ihned uzdravily; jde o první pomoc, která zajistí, že se nebudou zhoršovat nebo neomezí postavu víc, než je nutné. Například bez dlahy nebude postava se zlomenou nohou schopná se ani pohnout. Dokonce i naložení na nosítka pro ni bude bolestivé a může její zranění zhoršit. Je také dobré, aby někdo co nejdříve uklidnil hrdinu, kterému uprostřed dlouhého provazového mostu, vedoucího k zakázanému horskému chrámu, zákeřný mnich kouzlem způsobil ***Jizvu*** na ***Duši*** „fóbie z výšek". I pro něj by totiž bez pomoci bylo neskutečným utrpením po houpajícím se mostě pokračovat.

Ty nejzávažnější ***Jizvy***, které už hraničí s vyřazením, můžete výjimečně řešit pomocí pravidel pro opakovaně spouštěnou nástrahu. Pokud tedy někdo velmi rychle neošetří zraněnému silné krvácení nebo neuklidní postavu podléhající návalům nezvladatelné hrůzy či paniky, může takto postižený dobrodruh podstupovat opakovaně ***výzvu***, přičemž při neúspěchu se jeho ***Jizva*** pokaždé o stupeň zhorší.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

„Nemůžeš sebou trochu pohnout, Gerharde? Jak dlouho myslíš, že bude trvat, než jim dojde, co jsme zač a co tu děláme?"

Trubadúr horečně prohledával hromady svitků a spisů. Snažil se nehledět na trpaslíkovo zoufalé pobízení. Honosně zařízená komnata archívu, plná pečlivě seřazených a detailně popsaných svitků, se pomalu měnila ve spoušť, jak se dobrodruzi snažili najít ten jeden správný.

„Nechci rušit, ale máme návštěvu! Po schodech k nám míří řádové stráže. A není jich málo!" zakřičela Zlatka od dveří.

Trpaslík přiskočil, vykoukl ze dveří, natáhl ruku a naplnil celou chodbu blesky. Ostatní zaslechli bolestné výkřiky. Trpaslík se nestihl rozhlížet, protože ho špiónka od dveří rázně odtáhla: „Tohle nebylo moc chytré! Teď jsi je jenom rozzuřil, Lokkare. Radši mi pomoz s tímhle." Do lomozu polic, které oba dobrodruzi shazovali na dveře, aby tak alespoň trochu zpomalili přibíhající rytíře, se ozval Gerhardův nadšený hlas.

„Našel jsem to! Mám to tady!" Nadšeně mával hledaným dokumentem.

„Výborně, nejvyšší čas odsud vypadnout," procedil Lokkar mezi zuby a ve snaze vylepšit rychle navršenou barikádu na ni svrhl olejovou lampu a do největší louže postavil malý zelený krystal. Sklonil se k němu a tiše mu šeptal „Až tě přeleze třetí strážný, vypusť jiskru."

„Toho si všimnou," zapochyboval Gerhard, zadeklamoval zaklínadlo a olej i kouzelná spoušť splynuly s harampádím.

„Podpálit knihovnu plnou záznamů a s ní i klášter – nechováme se zrovna jako vzor morálky," posteskl si bývalý trpasličí učenec a schoval váček zpět do kapsy, „ale účel světí prostředky! Díky tomuhle dokumentu hodně lidí nezemře."

Rozběhli se pryč druhými dveřmi a cestou sráželi všechen nábytek, co jim přišel pod ruku, aby nepřátelům ztížili pronásledování. Ani si nevšimli, že Zlatka mezitím vyskočila oknem tak bezstarostně, jako by se knihovna netyčila uprostřed kláštera do výšky bezmála třiceti sáhů.

Vedle dovedností ovládá váš hrdina celou řadu zvláštních schopností. Platí pravidlo, že každou zvláštní schopnost může mít hráč na deníku své postavy zapsánu pouze jedenkrát. Znamená to například, že v jednu chvíli může mít postava s *bojovnickou* zvláštní schopností *Cit pro zbraň nadání* pro boj pouze s jednou vybranou zbraní. Nemůže si vzít tuto zvláštní schopnost opakovaně pro různé zbraně. Pokud však budete používat volitelné pravidlo o zapomínání zvláštních schopností (najdete ho v oddílu o zlepšování postavy na straně 237), může *bojovník* zbraně, pro které má cit, při přestupu na vyšší úroveň střídat.

Specializace

Rada zvláštních schopností ras a povolání je založených na tom, že za určených podmínek dávají postavám větší možnosti při používání ***manévrů*** – jedná se vlastně o jakýsi druh **specializace** postavy na určitou činnost nebo na řešení určitého typu problémů. V pravidlech opakovaně používáme tři takové *specializace*.

Nadání dává postavám možnost odehrát v každé odpovídající akci dva ***manévry*** namísto jednoho. Každý z těchto ***manévrů*** však postava musí zaplatit zvlášť.

Zběhlost dává postavě možnost jedenkrát v každé odpovídající akci hrát jeden ze základních ***manévrů*** (tedy *přesně*, *mocně* a *lstivě*) zdarma.

Bravura znamená, že postava může používat pokročilé verze základních ***manévrů***. Ty poznáte podle označení *velmi*, které předchází názvu příslušného ***manévru***, a zde uvádíme jejich popis:

Manévr* velmi přesně** vám dává možnost rozhodnout se, že vylepšíte ***hod, až poté, co hodíte kostkami a vidíte, že jen dvě vám na dosažení úspěchu nestačí. Teprve potom přihodíte třetí kostku, vyberete dvě lepší a přičtete úroveň povolání. V případě, že ***hod*** dvěma kostkami bude dostatečně dobrý sám o sobě, ušetříte nejen ***Zdroj*** za použití ***manévru***, ale navíc vám stále zůstane možnost použít některý z dalších ***manévrů***.

Manévr* velmi mocně** zdražuje protivníkovi ***vyčerpání o 2 ***Zdroje*** místo o 1 ***Zdroj***. Poražený soupeř s ***Ohrožením*** 2 tak musí rázem zaplatit 4 ***Zdroje***, nebo přijmout vaše vítězství se vším všudy.

***Manévr* velmi lstivě** způsobuje, že následek akce dle pravidel je o 2 větší než obvykle. Tímto způsobem tedy můžete cíli jedinou akcí zvýšit nebo

snížit ***Ohrožení*** o 3, zasadit ***Jizvu*** závažnosti 3 nebo získat 3 ***Výhody***. Takové akce dokážou zásadním způsobem ovlivnit vývoj konfliktu.

Specializace je možné kombinovat. Například postava, která je zároveň *nadaná* a *zběhlá*, může v jedné akci použít dva ***manévry*** namísto jednoho a zároveň, je-li alespoň jeden z nich základní, může jej odehrát zdarma. Postava, která je v určité činnosti *zběhlá* a zároveň ji *bravurně* ovládá, může v odpovídající akci jedenkrát odehrát zdarma pokročilou verzi základního ***manévru***.

Schopnosti za peníze nekoupíš

Všimněte si, že zatímco *specializace* se uplatní v každé akci nebo protiakci, kterou postava provádí, vybavení (zejména zbraně) vám podobné výhody (***manévr*** navíc nebo ***manévr*** zdarma) dává pouze jedenkrát za kolo. Jak už jsme si řekli, Dračí doupě je hra o hrdinech a o tom, co dokázali vlastními silami, proto je použití zvláštních schopností zvýhodněno oproti využívání vybavení.

Rozšíření možností některé z dovedností

Některé zvláštní schopnosti obsahují formulaci „Postava dokáže s pomocí (určité dovednosti) dosáhnout (určitého důsledku v příběhu)". Zpravidla se jedná o nějaké rozšíření obsahu zmíněné dovednosti tak, že s ní postava dokáže více, než je obvyklé, nebo nějakým způsobem překračuje omezení, o nichž jste se dočetli v kapitole o používání dovedností.

Při používání takovéto dovednosti si v rámci ***hodu*** připočítáte odpovídající povolání a také se na tuto dovednost vztahují jiné zvláštní schopnosti, například *specializace*.

Příklad: Zvířecí magie *bez použití zvláštních schopností nedokáže zcela získat kontrolu nad* zvířetem. *Krysař Daniel však má zvláštní schopnost* Neviditelný jezdec, *ve které se praví, že „Postava s pomocí* Magie zvířat *dokáže ovládnout jedno libovolné* zvíře. "*Daniel se tedy může pokusit o ovládnutí* zvířete *a při vyhodnocování takového pokusu si bude k hodu přičítat svou úroveň* šamana, *neboť pod něj* Magie zvířat *spadá. Kdyby měl také zvláštní schopnost* Zvěropán, *vztahovala by se jeho* bravura *v* Magii zvířat *i na ovládnutí* zvířete.

Obsahové pravomoci

Obsahové pravomoci dávají hráči právo, aby se nejen podílel na tvorbě příběhu, ale zároveň mohl vkládat do prostředí významnější prvky, které mu nějakým způsobem pomohou. Může tedy určit, že se například v dohledu postavy vyskytuje jistá věc nebo že postava má u sebe nějaký typ předmětu. Postavě obvykle toto dotvoření situace hráčem přinese nějakou výhodu (například hráč přidá do lesa vývrat, aby se jeho postava měla kde ukrýt před nepřátelskou střelbou). Někdy však hráč může využívat obsahovou pravomoc pouze k tomu, aby učinil hru zajímavější pro všechny, a pomáhá tak významným způsobem Průvodci.

Obsahovým pravomocem se ještě budeme trochu věnovat ve čtvrté části, na straně 267, kde se dozvíte, jaký je rozdíl mezi společnou tvorbou příběhu a používáním obsahových pravomocí. Důležité je, aby hráč svou obsahovou pravomoc uplatňoval s rozumem. Měl by se snažit přidávat do scén především takové prvky, které jsou uvěřitelné a přijatelné i pro ostatní hráče a zejména pro Průvodce. Do chování bytostí, které ovládá Průvodce, by měl hráč zasahovat s mírou a rozumem, aby se nestalo, že zásadním způsobem zasáhne do jeho přípravy.

Dobrým vodítkem pro rozlišení, které zásahy jsou vhodné a které nikoliv, je význam bytosti pro příběh. V případě náhodných kolemjdoucích či bytostí daných prostředím (např. štamgasti v hostinci, strážní u brány, vlci v lese) většinou nehrozí, že by vklad hráče nějakým způsobem zápletkám uškodil, zejména pokud jde o tzv. „bezejmenné postavy" – tedy natolik nedůležité, že se ani Průvodce neobtěžoval dát jim jména.

Naopak u významných bytostí, jejichž přítomnost je daná zápletkou, je lepší obsahové pravomoci nepoužívat či si před použitím u Průvodce ověřit, že mu to vedení hry příliš nezkomplikuje.

Smysly a neobvyklé smysly

Smysly nejsou ve hře znázorněny jako samostatná dovednost. Namísto toho ovlivňují, zda je některá akce *samozřejmá*, *možná*, *náročná* nebo *nemožná*. Například obyčejný zrak ve tmě nestačí na to, aby člověk dokázal vidět, natož pak trefit šípem potichu se plížícího protivníka. Taková akce je tedy *nemožná*, i kdyby střelec věděl, že se ve tmě někdo nachází. Pokud je ale postava trpaslík nebo kroll a jeho rasovou zvláštní schopností jsou *Noční oči* nebo *Netopýří sluch*, stejná akce pro něj bude *možná*.

Platí to i obráceně. Pokud se postavy setkají s neviditelným protivníkem, znamená to, že se jen posune hranice toho, co mohou udělat. Například pokud neviditelný tvor stojí stranou a nevydává žádný zvuk či pach, je *nemožné* si jej všimnout nebo na něj zaútočit, obdobně jako by běžná postava pozorovaná stála potichu v naprosté tmě. Dá-li se však tvor do pohybu nebo začne vydávat zvuky, najednou se jeho odhalení či útok na něj stane *náročnými*, *možnými* či dokonce *samozřejmými*.

Pro všechny neobvyklé smysly platí, že postava je musí aktivně používat, a toto použití si hlídá sám její hráč. Vstupuje-li tedy trpaslík s *Nočním viděním* do podzemí a chce si prohlédnout temné kouty místnosti pomocí své zvláštní schopnosti, jeho hráč to Průvodci sám aktivně oznámí. Neudělá-li to, Průvodce počítá s tím, že postava ve tmě nevidí. Hráči by tedy neměli „vracet čas" a říkat, že by nebezpečí jistě byli bývali zaznamenali svým neobvyklým smyslem.

Naproti tomu zvláštní schopnosti *Jedno oko otevřené* a *Šestý smysl* dávají postavě možnost reagovat na nebezpečí i v situacích, kdy by to jinak nebylo možné, např. ve spánku nebo je-li přepadena. Při hře se tyto zvláštní schopnosti projeví tak, že hrozí-li postavě přepadení, hráč může zaplatit ***aktivaci*** této zvláštní schopnosti a oznámit Průvodci, že jeho postava přepadení očekávala. To mimo jiné znamená, že případný útočník nezískává automaticky iniciativu, nýbrž o iniciativě rozhodne ***hod***, a také to znamená, že chce-li útočník postavě uškodit i když zatím není odhalený, má ona právo reagovat na útok protiakcí, která protivníkovi škodí.

Stejně jako u neobvyklých smyslů, i zde platí, že hráč sám si hlídá, kdy danou zvláštní schopnost použije. Na rozdíl od neobvyklých smyslů to však nemusí dělat dopředu, a proto se v tomto případě nelze vyhnout tomu, že hráč po zaplacení ***aktivace*** dodatečně upraví či doplní popis Průvodce, který počítal s tím, že hrdina bude přepaden zcela nečekaně.

Příklad: *Klíčník Bazimír Baloun má zvláštní schopnost* Šestý smysl. *Když utíká křivolakými uličkami města z nezdařeného lupu, netuší, že v jeho skrýši na něj čeká přikrčen za dveřmi s palicí najmutý krollí společník Lamor a chce malého hobita zradit a omráčit.*

Hobit vchází do své skrýše, a protože nic netuší, oznámí Průvodce, že iniciativu má Lamor a ve své akci rovnou na klíčníka zaútočí. Bez zvláštní schopnosti by překvapený Bazimír mohl hlásit pouze protiakce, které chrání jeho samotného, nemohl by v prvním kole potyčky krolla vůbec ohrozit. Bazimírův hráč se ovšem rozhodne využít Šestý smysl. *Škrtne si 1* **Duši** *za* **aktivaci** *zvláštní schopnosti a vrátí situaci o malý kousek zpět, do momentu, kdy vchází do dveří. Průvodce i hráč si hodí na iniciativu. Získá-li iniciativu hobit, bude moci klidně ve své akci rovnou prudce otevřít dveře a zaútočit tak na zrádného kumpána, nebo se bude moct otočit a pokusit o útěk, aby se konfrontaci s krollem vyhnul. A dokonce i tehdy, získá-li iniciativu Lamor a zaútočí jako první, Bazimír se bude moci v protiakci bránit útočně, například kopnout krolla do rozkroku.*

Posílení výroby a kouzel

Tyto zvláštní schopnosti říkají, že postava dokáže vyrobit posílenou nástrahu či seslat posílené kouzlo. Taková posílení umožňují postavám překročit omezení, která znáte z kapitoly o kouzlech a nástrahách. Ve znění příslušné zvláštní schopnosti je uvedeno, které omezení lze překročit a jak. Každé takové posílení má v popisu zvláštní schopnosti svůj název (například *rychlý jed* nebo *chytrý ochranný obrazec*) a na tento název mohou odkazovat jiné zvláštní schopnosti.

V rámci každého magického oboru je možné jednotlivá posílení kombinovat (například seslat dlouho plápolající oheň, jehož plameny dokážou tavit železo). V případě nástrah je navíc možné kombinovat navzájem i posílení všech druhů *pastí* (například vyrobit *mechanickou past s neobvyklou spouští*), nebo všech druhů *jedů* (například namíchat

rychlý dotykový jed). V takovém případě se samozřejmě platí ***aktivace*** všech dílčích posílení.

Zvláštní schopnosti, posilující výrobu *ochranných obrazců*, se vztahují na všechny druhy *ochranných obrazců*.

Poskytnutí Zdrojů jiné postavě

Některé zvláštní schopnosti umožňují ***poskytnout Zdroje*** jiné postavě i mimo vlastní akci. Hráč může takovouto zvláštní schopnost použít kdykoliv, jsou-li splněny její podmínky a dává to smysl v příběhu. Jako vždy v Dračím doupěti, i u této zvláštní schopnosti nejde jen o proškrtnutí ***Zdrojů*** v deníku postavy, ale její použití se projeví v příběhu.

Použití této zvláštní schopnosti nestojí postavu žádnou akci, ani ji nepřipraví o akci z iniciativy, pokud ji ještě v daném kole nehrála. Zároveň ale tato zvláštní schopnost nedokáže víc, než pomoci jiné postavě v její akci nebo při jejím ***vyčerpání***. Není možné s ní dosahovat vlastních záměrů.

> ***Příklad:*** *Trubadúr Gerhard s pomocí svých iluzí obral falešné karbaníky o pár stříbrných mincí, což spustilo rvačku. Rvačky se účastní i Gerhardův společník, špitálník Odolen z Chlumu. Oba dva odehrají své akce z iniciativy, rozzlobení karbaníci ale mají přesilu a jeden z nich zaútočí na trubadúra židlí. Byl to dlouhý a náročný den, takže Gerhard už nemá žádné* **Tělo**. *Rozhodně tedy nechce v boji pokračovat a nejraději by v protiakci utekl. Musel by si ale způsobit* **Jizvu**, *aby měl z čeho zaplatit* **manévr** obrana. *Naštěstí je poblíž Odolen, který díky zvláštní schopnosti* Rameno na rameno *může 1* **Tělo** *Gerhardovi* **poskytnout**. *Hráč Odolena popíše, jak se špitálník nachomýtl do rány a dal tak trubadúrovi příležitost. Ten využije šance a ohlásí pokus o útěk,* **manévr** obrana *zaplatí z* **poskytnutého Těla**.

Nouzové suroviny

Má-li zvláštní schopnost ve svém textu uvedeno, že postava je schopná něco vyrobit či do něčeho uložit *nouzové* ***Suroviny***, znamená to, že postava dokáže nahradit chybějící ***Suroviny*** běžně dostupným materiálem, důvtipem nebo kouzelnou mocí. Namísto škrtnutí ***Surovin*** v deníku hráč popíše, jakým způsobem postava chybějící ***Suroviny*** nahradila, případně nahradí ***Suroviny*** svými vlastními ***Zdroji***, tak jak mu ukládá zvláštní schopnost.

> ***Příklad:*** *Zbojník Těchan líčí* jednoduchou past *s pomocí zvláštní schopnosti* Něco z ničeho, *která umožňuje použít* **Duši** *namísto* **Surovin**. Past *bude mít podobu ostrých hodců, přidělaných k pružné větvi, nastražené nad pěšinou. Díky své zvláštní schopnosti nemusí základ* pasti - *3* **Suroviny** – *škrtat ve svém deníku, nýbrž místo toho, aby vyndal z batohu připravené ostny, si je sám vyřeže z větví pomocí tesáku a zaplatí* **aktivaci** *1* **Duší**. *Kdyby se rozhodl, že jeho* past *bude* mocná, *mohl by* **manévr** *vložit buďto spotřebováním 1* **Suroviny**, *nebo zaplacením další 1* **Duše**.

Rozsáhle zdarma v plošných akcích

Mnoho zvláštních schopností dává postavám právo hrát ***manévr*** *rozsáhle* zdarma, pokud svou *rozsáhlou* akci provedou zároveň jako *plošnou*. V praxi to znamená, že hráči z důsledků takové akce nemohou nikoho vyjmout, ani své přátele. Stejně tak tyto akce nejdou úplně přesně cílit – ať už se jedná o magii nebo salvu šípů do hloučku, podoba akce v příběhu bude hrubá a i kdyby někdo stál na samém okraji hloučku, útočník jej nemůže z působení vyjmout.

> ***Příklad:*** *Přízrak Amras se svými přáteli chystají přepad trestného oddílu, který směřuje do hor. V prvním kole mají útočníci iniciativu, a domluví se, že Amras vystřelí jako první, aby využil své zvláštní schopnosti* Déšť střel *a nemusel platit* **manévr** rozsáhle *při útoku na oddíl. Poté se ve svých akcích dopředu vrhnou Skydde a Haken a spustí se bitva. Kdyby chtěl Amras i v druhém kole boje* rozsáhle *ostřelovat bojiště, může si vybrat, zda znovu využije své zvláštní schopnosti a* **manévr** *bude mít zdarma, ale jeho šípy ublíží i Skyddemu a Hakenovi, či zda si raději bude pečlivě vybírat cíle svých střel a* **manévr** rozsáhle *si zaplatí.*

Kombinování zvláštních schopností

Není-li to přímo uvedeno v jejich znění, zvláštní schopnosti není nutné používat pouze ve spojení s dovednostmi povolání, díky kterému jste je získali. Všimněte si, že některé jsou vymezené obecněji. Například zvláštní schopnost *Tělesný strážce* (*bojovník*) má ve svém textu uvedeno, že dovoluje reagovat „tělesnými akcemi". Bude se tedy hodit i lučištníkovi nebo zdatnému vrhači.

ZKUŠENOSTI A ZLEPŠOVÁNÍ POSTAVY

„Když spřádáš kouzlo," řekl elf tiše a vzal chlapcovy ruce do svých, „musíš být opatrný. Tkanivo magie je křehké a snadno se rozpadá."

Dětské dlaně začaly žhnout slabým nazelenalým světlem a třást se. Chlapec vzhlédl, ale Seithal zavřel oči a pokračoval dál.

„Ani na chvíli nesmíš ztratit soustředění. V každičkém okamžiku až do vykonání kouzla musíš myslet na to, co chceš dokázat."

Chlapcovy paže začaly ovíjet šlahouny popínavých rostlin, jež vyrůstaly ze světélkujících prstů. Chlapec se pokusil vyprostit ruce ze sevření, ale elf je držel pevně.

„Musíš se stát tím kouzlem, které vytváříš. Musíš do něj dát svou duši."

Seithal otevřel oči, vydechl a světlo i šlahouny zmizely.

„A musíš mu věřit. Jestliže svému kouzlu neuvěříš ty, nebude mu věřit nikdo. Ani ta květina."

Body zkušenosti představují všechny věci, které se během svých dobrodružství hrdina naučil. Jsou v nich odraženy znalosti a moudrost, které získal na cestách, často výměnou za krev, pot a slzy. Pokaždé, když jich získá **12 (tucet),** zlepší se jeho dovednosti nebo zdatnost a získá zvláštní schopnost.

Získávání zkušeností

Na konci sezení se zrekapitulují události sezení a hráči si rozdělí body zkušeností pro své postavy. Nejdříve získá každá postava, jejíž hráč se sezení zúčastnil, základní sumu bodů za účast, tedy 4. Dále pak ještě postava může získat dva další body jako odměnu. Celkem tak může získat za jedno sezení 4 až 6 bodů.

Body za odměnu může hráč získat od ostatních hráčů, pokud jeho hraní naplní některý z cílů uvedených dále. Tyto cíle jsou pouze orientační, můžete a nemusíte je ve hře používat všechny a můžete si také vymyslet vlastní, podle toho, co vás na hře nejvíc baví:

» **Hraní role** (hraní charakteru postavy, které přispělo k zábavě hráčů nebo zpestřilo příběh, neotřelé či zábavné řešení situace, hrdina prožil událost, která jej výrazně ovlivnila)

» **Spolupráce** (významný příspěvek k výkonu družiny při řešení záhad a konfliktů, pomáhání jinému hrdinovi nebo nahrávky spoluhráčům)

» **Rozvíjení příběhu** (nápady, které obohatily hraní, svět či příběh, hrdina přispěl k události, která významně posunula společný příběh)

Po skončení hry si tedy všichni společně v několika větách připomeňte, co jste dnes společně zažili. Zaměřte se při tom právě na výše uvedené cíle a nebojte se zmínit, za co by si podle vás který z hráčů (včetně vás samotných) zasloužil ocenění.

Poté má každý z vás, včetně Průvodce, šanci udělit jeden bod zkušenosti jinému hráči, který si ji podle vás zaslouží. Dohodněte se, zda to budete dělat veřejně nebo tajně. V první variantě jeden po druhém jmenujte jednoho hráče a popište, za co od vás bod zkušenosti dostává, s ohledem na uvedené cíle. V druhém případě napíše každý z vás na kousek papíru, komu a za co chce zkušenost udělit. Všechny papírky pak anonymně přečte Průvodce.

Při odměňování platí, že žádný hráč nemůže v jednom sezení dostat více než dva body zkušenosti za odměnu. Jak při veřejném, tak při tajném udělování zkušeností se tedy může stát, že například tři různí lidé chtějí ocenit jednoho hráče, ale jeden bod zkušenosti se neuplatní. Tyto hlasy „navíc" nepropadají, nýbrž připadnou Průvodci, který je následně dle vlastního uvážení rozdá hráčům, opět za splnění některé z výše uvedených podmínek. I pro Průvodce ale platí, že žádný z hráčů nemůže dostat víc než 2 body za odměnu.

Příklad: *Petra, Kryštof, Jonáš a Jakub rekapitulují průběh svého posledního sezení. Kryštof zmíní, jak na sebe během boje nalákal vlkodlaka, aby dal stopaři Jarikovi čas a příležitost vytáhnout šípy se stříbrnými hroty a využít střeleckých dovedností. Všichni se shodnou, že to byla pěkná nahrávka spoluhráči. Petra také vyzdvihne Jonáše za neustálé nové a neotřelé popisy svých kouzel a Jakubovi připomene, že kdyby nepřišel na to, čím si udobřit babku kořenářku, boj s vlkodlakem by byl pro družinu mnohem náročnější. I Jonáš s Jakubem připomenou několik významných momentů, které potkaly jejich hrdinu nebo některého družiníka.*

Po rekapitulaci přistoupí hráči k udělování bodů zkušenosti za odměnu. Petra dá svůj bod Jonášovi za nápady, které obohatily hraní, Jakub s Jonášem ocení Kryštofa za nahrávku spoluhráči a Kryštof dá bod Jakubovi za přípěvek, který posunul příběh. Kryštof tedy celkem získává šest bodů zkušenosti, Jakub a Jonáš dostanou po pěti.

Kdyby Petra nedala svůj hlas Jonášovi, ale Kryštofovi, neznamenalo by to pro něj žádný bod navíc. Místo toho by se neuplatněný bod Petře vrátil a ta by se rozhodovala znovu, zda ho dá Jakubovi nebo Jonášovi.

Drobné odměny (volitelné pravidlo)

Pokud některý z hráčů mimo hraní samotné udělal něco výjimečného pro hru nebo váš zážitek z ní (sepsal zápis ze hry, nakreslil portréty postav, začal vést kroniku, uvařil výtečné jídlo pro celou skupinu a podobně), můžete mu společně udělit drobnou odměnu v podobě jednoho bodu zkušenosti. Nedávejte takovou odměnu ale častěji než jednou za sezení, ani kdyby důvodů pro její udělení bylo více.

Změna rychlosti získávání úrovní (volitelné pravidlo)

Při základním nastavení systému zkušeností postava postoupí o úroveň každá dvě až tři sezení. Pokud hrajete často a připadá vám, že po úrovních postupujete příliš rychle (nebo jste měli čas odehrát jen kratší sezení, než obvykle hráváte), dávejte za účast tři body a hlasy navíc nevracejte Průvodci, ale nechte je propadnout. Podobně, pokud hrajete jen občas nebo máte za sebou celodenní hru, dejte za účast 6 bodů, za odměnu umožněte získat až 3 body a každý z hráčů může udělit 2 body zkušenosti.

Pravidlo: Na konci sezení každý účastník dostane 4 body zkušeností za účast. Každý z hráčů poté může udělit 1 bod některému ze spoluhráčů za naplnění některého z odměňovaných cílů. Udělování bodů může být veřejné nebo tajné. Žádný hráč nemůže za odměnu dostat více než 2 body zkušenosti – případné přebývající body získá Průvodce a ten je může dle naplněných cílů opět rozdělit mezi zbývající hráče, kteří zatím 2 body nedostali.

Zlepšování postavy

Vždy, když postava nasbírá tucet (tedy dvanáct) bodů zkušeností, hráč je může využít jedním ze dvou způsobů:

» Postava získá úroveň jednoho povolání dle vlastního výběru a jednu zvláštní schopnost ze seznamu daného povolání. Maximální úroveň povolání je 5 a nikdy nemůže být vyšší. Tato možnost představuje rozhodnutí postavy zlepšit se v jednom určitém povolání, na které se zaměřila.

» Postava si zvýší jednu ze svých zdatností (***Tělo***, ***Duše*** či ***Vliv***) o 1 a zároveň získá novou zvláštní schopnost své rasy či některého z povolání, které již ovládá alespoň na první úrovni. Tato možnost představuje všeobecné zocelování a trénink postavy.

K získání úrovně pokročilého povolání musí mít postava dohromady alespoň 6 úrovní ve dvou základních povoláních, ze kterých pokročilé povolání vychází. Povšimněte si, že postava tím pádem potřebuje mít minimálně jednu úroveň z každého povolání, které je pro pokročilé povolání základem.

Postavy smíšeného původu (volitelné pravidlo)

Pokud chce hráč hrát postavu smíšeného původu nebo míšence, můžete jí po dohodě s Průvodcem a ostatními hráči přidávat rasové zvláštní schopnosti z obou ras rodičů (například půlelf tak hru může začínat s jednou zvláštní schopností elfů a později si může přidat společně se zvýšením zdatnosti i některou lidskou). Podobným způsobem je možné řešit, i pokud hrdina vyrůstal či byl vychováván v jiném prostředí, než které náleží jeho rase (například člověk odchovaný trpasličí rodinou v trpasličím dole může začínat hru s jednou zvláštní schopností trpaslíka a později si může přidat společně se zvýšením zdatnosti i některou lidskou); nezapomínejte takovéto zvláštnosti vždy odůvodnit v příběhu či historii postavy.

Jak se naučit rasovou zvláštní schopnost?

Rada zvláštních schopností, které najdete u ras, jsou věci spíše vrozené, než že by je postava získávala až v průběhu života. Když si tedy postava zvyšuje některou svou zdatnost a zároveň s tím jí chce hráč přidat další rasovou zvláštní schopnost, může to vyvolat otázku, zda je vůbec možné se tuto zvláštní schopnost naučit. Odpověď necháváme na vás. Shodnete-li se, že to možné není, bude si muset hráč vybrat jinou zvláštní schopnost své rasy nebo zvláštní schopnost některého ze svých povolání.

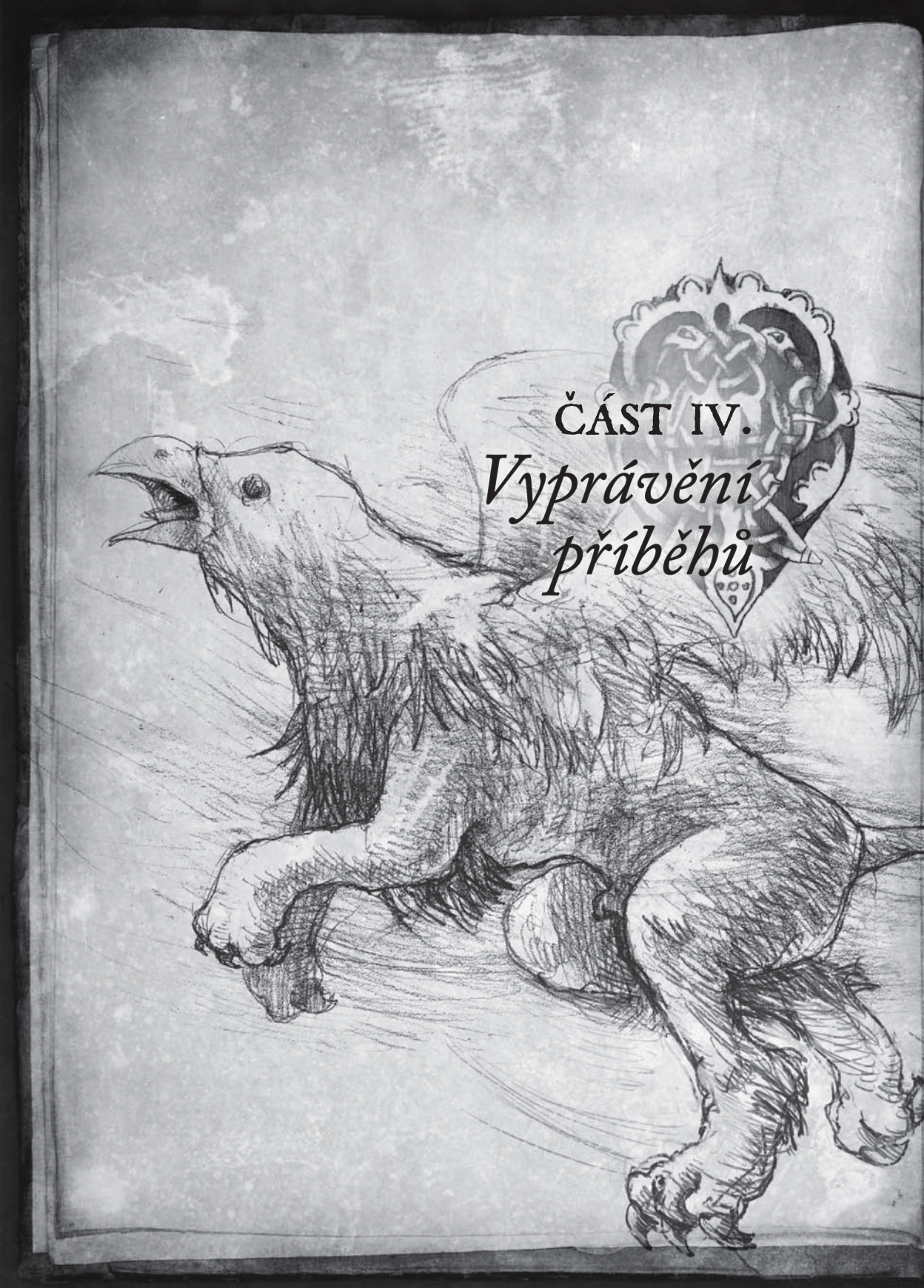
Na druhou stranu, když hráč vymyslí zajímavé vysvětlení, jak jeho postava k nové zvláštní schopnosti přišla, může to obohatit hru a není pak důvod mu tuto možnost upírat. Například jestliže trpaslík, jenž dosud nevynikal viděním ve tmě, podstoupí složitý rituál, při němž mu kouzelník jeho klanu potře oči netopýří krví a tři dny jej nechá ležet v temné jeskyni, je možné, že kouzlo zaúčinkuje a on skutečně získá schopnost, se kterou se někteří z jeho bratrů již narodili.

Zapomínání zvláštních schopností (volitelné pravidlo)

Postavy se postupem času vyvíjejí, získávají schopnosti, učí se povolání a v neposlední řadě sbírají nové zážitky. Tyto zážitky postavu postupně mění a formují a přitom se může lehce stát, že zvláštní schopnosti, kterými disponuje, již postavě nesedí. Po dohodě můžete do hry zavést pravidlo o zapomínání: Postava může při přestupu na vyšší úroveň, kromě obvyklých výhod, ještě zapomenout jednu svou zvláštní schopnost a místo ní získat jinou stejného povolání, případně stejné rasy.

Pravidlo: Pokud má postava nasbíráno 12 bodů zkušenosti, může za ně získat buď novou úroveň jednoho povolání spolu se zvláštní schopností tohoto povolání, nebo si může zvýšit jednu ze svých zdatností a zároveň získat zvláštní schopnost některého povolání, které ovládá, nebo své rasy.

Žádné povolání nemůže mít vyšší úroveň než 5. Aby se postava naučila první úroveň pokročilého povolání, musí mít v součtu 6 úrovní v základních povoláních, ze kterých toto pokročilé povolání vychází.



ČÁST IV.
Vyprávění příběhů

PŘÍPRAVA A VEDENÍ HRY

Upírali zraky do tmy. Na dně malého člunu si vezli lup, který se jim podařilo ukrást pirátům přímo pod nosem. Lup, který představoval malé jmění. Ale to nemuselo nic znamenat, protože piráti jim byli v patách a nad říční hladinou se rýsovala dračí příď. Šplouchání třiceti vesel naznačovalo, že hrdinové ve svém malém člunu nemají šanci utéct.

Do temné vody kolem nich začaly dopadat střely.

„Skvělé, a co teď?" zakřičel střízlík a nazdařbůh vystřelil z luku proti pirátské lodi.

„Teď je řada na Jasenovi. Dej mu znamení. Za chvíli budou támhle pod tím útesem. Doufám jenom, že se ten šílený žrec nezřítí i se skálou."

Střízlík vystřelil vysoko nad řeku zapálený šíp a mrštil sebou na dno lodi. Skrčení, aby neposkytovali nepřátelům snadný cíl, čekali se zatajeným dechem. Pak se ozvalo hlasité zatroubení a hřmot. Skalisko nad řekou se v mžiku rozpadlo a hromady kamenů se řítily dolů k hladině – přímo na plavidlo pronásledovatelů, které se roztříštilo na kusy. Křik pirátů brzy zůstal za nimi, jak je proud odnášel pryč.

„Výborně, přístaviště by mělo být za dalším ohybem. Vůz by tam už měl čekat."

Dřevo zapraštělo, jak bok lodi narazil do zprachnivělého mola. Bez meškání se dali do práce. Přehazet tři těžké truhlice z lodě na vůz zabralo pěknou chvíli.

„Tak, a je naloženo. Ještě to musíme odvézt za Šilhounem a vyzvednout si odměnu."

Dobrodruh postoupil, aby vyskočil na kozlík. V tu chvíli však ztuhl. Ze stínů se vyloupla skupinka mužů. V očích nepřátelství, prsty na pákách natažených samostřílů.

„Šilhoun se rozhodl ušetřit vám cestu a vyzvednout si to zlato sám." Svým zlomyslným výrazem překupník jen potvrdil svou přezdívku. „Doufám, že nemusím říkat, že když budete trvat na odměně, dostane se vám pouze opeřených šipek."

Nikdo nepromluvil, odpovědí mu byly jen nenávistné pohledy podvedených dobrodruhů. Na odpor se však nikdo nepostavil. Šilhoun s dalším uchechtnutím naskočil na kozlík. Jeho muži ho opatrně následovali, přičemž nespustili prsty ze spouští. Pak už jen překupník švihl opratěmi: „Děkuji vám, pánové. Byla radost spolupracovat s takovou bandou důvěřivců. Miluju, když jde všechno podle plánu!"

Dívali se za ním, dokud vůz nezmizel za zákrutou.

„To nejsi sám, kamaráde," strhl dobrodruh plachtu, která pokrývala dno člunu a ukrývala pravé bedny se zlatem. „Vypadneme odsud, než ten podrazák zjistí, že si odvážíjen hromady kamení."

Na rozdíl od předchozích dvou částí knihy, v této se neobjevují pevná pravidla, ale převážně doporučení, kterými se mohou řídit hráči a Průvodce. Nejprve se zde dočtete, jak a na čem se s ostatními hráči dohodnout a jak si zorganizovat herní sezení, dále o tom, jak se na hru připravit z pohledu hráčů (např. jak si vytvořit zajímavou postavu) i z pohledu Průvodce (např. jak vytvořit dobrodružství), a pak přijdou na řadu doporučení ohledně samotného hraní a průběhu hry. Za touto částí už následují inspirační kapitoly, které představí nejčastější protivníky a nápady na ***příhody*** nebo vám poradí, jak nápaditě bojovat či vyjednávat. Úplně nakonec vás čeká ukázkové dobrodružství, které můžete využít pro svou první hru.

Všichni hráči by si měli prostudovat alespoň oddíly Hráčská skupina, Předherní příprava a Hráčská příprava, případně Průběh a vedení hry. Ostatní texty v této části mohou číst také – jsou sice určeny zejména pro Průvodce, ale nejsou v nich žádné tajné informace. Budou-li nicméně hráči představující některé z hrdinů nahlížet do Bestiáře či Neobvyklých překážek, mohou se připravit o překvapení během hry. Ovšem i tyto hráčské znalosti lze využít – když například narazí na bytost z Bestiáře, která se bude mít nezvyklé vlastnosti, může to pro ně být zneklidňující náznak, že něco není v pořádku.

Hráčská skupina

Základní zásady

Dračí doupě hraje skupina hráčů, z nichž jeden se ujme role Průvodce a alespoň jeden další představuje hrdinu zažívajícího různá dobrodružství. Hráčská skupina tedy sestává nejméně ze dvou, častěji ale z více lidí. Aby hra dobře fungovala, měli by se všichni její členové podřídit několika principům. Nejde teď o pravidla hry samotné, která jste si přečetli v předchozích částech, ale jakési zásady, které

by všichni hráči měli během hry dodržovat a které stojí výše, než samotná pravidla hry.

Nejdůležitější zásady jsou:

» Udržujte pravidla a příběh v souladu
» Spory rozhodujte rychle
» Dělejte informovaná rozhodnutí
» Berte ohledy na ostatní

Udržujte pravidla a příběh v souladu

Dračí doupě je hra, která probíhá ve společných představách několika hráčů. Při hře se tak může stát, že si každý z hráčů bude představovat situaci ve hře trochu jinak než ostatní, což vyvolá ve hře spor. Předcházejte takovým sporům. Popisujte si proto vzájemně nejen co jednotlivé postavy dělají, ale i jaké jsou jejich záměry a jak se jejich akce projeví v okolním světě, mnoha sporům tak předejdete.

Dalším důvodem ke sporu bývá nesoulad mezi pravidly a událostmi herního světa. V zápalu hry se občas hráči nechají unést a z jejich vyprávění a popisů není úplně zřejmé, jaké dovednosti či povolání používají či jakého záměru chtějí dosáhnout. Někdy se dokonce stane, že si neuvědomí, jak se situace na scéně změnila, či se příliš nechají zlákat možností přičítat vysoká čísla k hodu a kostky najednou vyhodnocují něco jiného, než se v příběhu odehrává. Pokud taková situace nastane, nejlepší cestou ven je požádat hráče o opravu. Nechte na něm, jakou formu opravy zvolí, zda přizpůsobí svůj popis použitým pravidlům, anebo popis ponechá a k hodu kostkou přičte jiné povolání nebo využije jiné zvláštní schopnosti. Spor to odstraní a dotyčný hráč při tom nebude mít pocit, že jej spoluhráči omezují nebo mu nařizují, jak má hrát.

Čas od času se ale stane, že se objeví spor, kterému ani s použitím výše uvedených rad nedokážete předejít. Potom nezbyde, než spor opravdu nějak rozhodnout.

Spory rozhodujte rychle

Pravidla neřeší a ani nemohou řešit všechny situace, které ve vaší hře nastanou. Při hře určitě narazíte na situace, ve kterých bude třeba o něčem rozhodnout, a dva hráči na to budou mít různý názor. Například se jeden z hráčů domnívá, že dva muži dokážou zvednout těžký padací most, zatímco druhý si myslí, že by k tomu bylo potřeba alespoň tucet chlapů. Jindy by hráči rádi ukradli z místní šatlavy záznamy o tom, kdo byl v posledním měsíci vězněn, ale Průvodce jim oponuje, že v tomto kraji a věku nejspíš žalářník neumí ani psát, natož aby si vedl nějaké záznamy. V takových chvílích vám pravidla nemůžou diktovat, jak situace dopadne, vždyť je to váš svět a autoři pravidel neznají ani podobu padacího mostu, ani gramotnost žalářníků. Byla by ale škoda trávit čas hádkami místo hraním.

Pravidla nepředepisují, kdo a jakým způsobem má takový spor rozhodnout. Důvod je jednoduchý – různým hráčským skupinám vyhovují různé způsoby rozhodování. Rozhodně ale zbytečně netravte při hře hodiny diskusemi o hmotnostech padacích mostů a možnostech vzdělání žalářníků. Namísto toho si společně vyberte jeden z nabízených způsobů rozhodování. Dojde-li při hře ke sporu, sáhněte po něm a místo dlouhého debatování rychle spor rozhodněte.

Možností je mnoho, zde jsou ty nejobvyklejší:

» rozhoduje Průvodce
» hlasují všichni u stolu a rozhodne většina
» hlasují všichni u stolu kromě Průvodce, rozhoduje většina, Průvodce má určující hlas při remíze
» hlasují hráči, jejichž postavy se sporné situace přímo neúčastní, rozhoduje většina
» rozhoduje ten, kdo akci vykonává
» rozhoduje cíl akce (pokud je jich více, hlasují a vyhrává většina)
» všichni u stolu si hodí kostkami a kdo má nejvíc, rozhodne

Pokud zjistíte, že způsob, který jste zvolili, vám nevyhovuje, společně se dohodněte na jeho změně. Ujistěte se ale, že nikomu z hráčů tato změna nevadí. Stejně tak pokud zjistíte, že vám vyhovuje nějaký zde neuvedený způsob, klidně ho používejte.

Až sezení skončí, můžete se třeba k problému znovu vrátit a probrat jej důkladněji a v klidu. Jak na to se dočtete později v této kapitole, na straně 270.

Dělejte informovaná rozhodnutí

Hráči toho vědí víc než jejich postavy. Jejich rozhodnutí o tom, co bude jejich postava dělat, by mělo být informované. Proto například ve ***střetu*** dvou protivníků obě strany veřejně ohlašují svůj záměr, tedy co má jejich postava udělat a jaké následky má její akce mít. Hráči mohou zvolit i akci, která je pro jejich hrdinu nevýhodná, pokud to udělá příběh zajímavějším, ale měli by tak činit s vědomím, co je při takové volbě čeká.

Princip informovaných rozhodnutí velmi souvisí se vzájemnou důvěrou hráčů – když si budete důvěřovat, spíš si můžete pomoci k větší zábavě, než když se budete podezřívat, jestli se vás náhodou jiný hráč nesnaží podvést. V Dračím doupěti nemá smysl, aby se hráči s Průvodcem snažili se vzájemně přechytračit – nejde v něm totiž o vítězství. Přesněji: vítězem je každý, kdo se u hry dobře bavil.

Jestliže chcete, aby hráči v rolích svých hrdinů zažívali více tajemství a nejistoty, můžete se rozhodnou hrát uzavřenější hru (jak na to se dozvíte na straně 259). Stále popisujte své akce i zamýšlené následky. I když se ale rozhodnete nehrát zcela otevřeně, vždy by hráči měli mít alespoň základní představu, jaké nebezpečí jejich hrdinovi hrozí.

Berte ohled na ostatní hráče

Poslední zásada – tedy braní ohledů na ostatní hráče – pak už je jen obecnou připomínkou, že když nebudete brát ohledy na zájmy a pocity ostatních hráčů, nejspíš přestanou i oni brát ohledy na vás. Pamatujte, že Dračí doupě hrajete kvůli společným zážitkům a příležitosti rozvinout svoji fantazii. Zábavě rozhodně nepomůže, když se budete většinu sezení věnovat jiným činnostem než hraní, pro které jste si všichni vyhradili společný čas. Jezdit prstem po displeji mobilního telefonu nebo číst si při hře časopis je nejen urážlivé pro spoluhráče, ale i vás samotné to okrádá o skvělou atmosféru, kterou společně budovaný příběh ve hře na hrdiny mívá.

Role Průvodce a hráčů

Jistě jste již pochopili, že role Průvodce se od role hráčů ve hře podstatně liší. Zatímco hlavní starostí hráče je ztvárňovat jednu z hlavních postav příběhu a rozhodovat za ni, Průvodce popisuje především okolí postav a staví hráčským postavám do cesty překážky. Ovšem to, že Průvodce vytváří pro hrdiny problémy a komplikace, neznamená, že stojí proti jejich hráčům. Průvodce není protihráčem ostatních, nejde zde totiž vlastně o vítězství – úkolem Průvodce je vytvořit hrdinům nástrahy na cestě za jejich touhami a cíli, přivádět je do obtížných situací a prověřovat tak jejich schopnosti a odhodlání. Příběh o tom, jak hrdinové šli na draka, každý jim po cestě pomáhal a byl na ně milý, nenarazili na žádný problém a drak, předtím než se jim bez boje vzdal, je pozval na vegetariánskou večeři, by totiž byl – přiznejme si to – dost nudný.

Překážky tedy přidávají příběhu na zajímavosti. Neznamená to ale, že každou překážku musí hrdinové překonat nebo že by každá překážka či protivník museli být odpovídající výzvou schopnostem hráčských postav. Některé potíže prostě přesáhnou možnosti hrdinů. To se v příbězích občas stává. Z každé situace by ale měla být cesta ven, ať už formou taktického ústupu nebo neúspěchu, který ale hru posune zase o kousíček dál.

Hráči by měli mít volnost v rozhodování a jejich rozhodnutí by skutečně mělo hrát roli. Neměli by se stát jen nečinnými diváky nebo pozorovateli příběhu. Ani Průvodce nesmí hrát jen roli automatu – jakéhosi nezúčastněného počítače, který pouze vyhodnocuje podněty, jež mu hráči skrze postavy dodají. Zodpovědnost za příběh a jeho soudržnost by měla být v ideálním případě rovnoměrně rozdělená mezi všechny hráče a Průvodce. Průvodce nemá odmítat či rušit vklad hráčů do hry, který činí svými rozhodnutími, nápady a třeba i doplňováním detailů do prostředí, stejně tak hráči by měli přistupovat na to, co do hry vnese Průvodce a co jeho na hře zajímá.

Zodpovědnost za zábavu okolo stolu mají vždy všichni hráči rovným dílem!

Možnosti zapojení hráčů do hry však nekončí jen u hraní postav a rozhodování za ně. Hráči se mohou společně s Průvodcem přímo podílet na tvorbě světa či prostředí a přípravě hry, a to od občasného doplnění nějaké drobnosti do probíhající scény až po možnost popsat oblast nebo místo, které jim k tomu Průvodce svěří. K vytváření příběhu však mohou hráči přispět i nepřímo, tedy výběrem takových prvků v popisu postavy, které se dají využít k vytváření zápletek a dobrodružství – to jsou například hrdinovy cíle a sny, postavy či předměty, na kterých hrdinovi záleží, anebo i jen rozhovor s Průvodcem, čemu by se hráči chtěli věnovat během dalších sezení. Myslete na to, že jako hráči můžete Průvodci v mnohém usnadnit práci – a proč by se měl snažit Průvodce, když se nesnaží ostatní hráči?

Hráči by pak také měli brát ohled na to, že si Průvodce vytvořil nějakou přípravu pro hru, a měli by na ni přistoupit a neodmítat ji s tím, že je neláká. Důvěřujte Průvodci, že pro vás připravil něco zajímavého, a respektujte, že se chce věnovat něčemu, co baví i jeho. A pokud se opravdu stane, že si připraví něco, o co nikdo nestojí, promluvte si s ním

o tom. Možná mu jen nedostatečně dáváte najevo, co vás jako hráče zajímá.

Předherní příprava

Místo a čas

Ještě než se pustíte do samotné hry, je potřeba se na ni připravit. Protože každou hrou či jejím úsekem, který odehrajete najednou, zřejmě strávíte několik hodin, je vhodné si tato herní setkání naplánovat. Domluvte se, kolik času jsou všichni hráči ochotní hraní věnovat, a společně si pak vyhraďte pro setkání dostatečně dlouhou dobu. Zajistěte si také prostor, kde budete moci hrát a kde budete co nejméně rušeni. Může to být pokoj někoho z hráčů, klubovna, stůl v čajovně nebo kavárně, nebo třeba trávník v parku, je-li venku hezky. Myslete však na to, že nejen vy můžete být svým okolím rušeni, ale že také můžete rušit někoho ve svém okolí. Před první hrou zřejmě nerozhodnete, které místo bude ideální, ale po pár sezeních již budete mít dobrou představu. Jedno setkání většinou trvá dvě a více hodin, nejčastěji čtyři až pět, proto se vám může hodit přinést si ke hře občerstvení a mít si kam odskočit.

Pro hraní je ovšem potřeba nejen čas a samotné místo. Neméně důležitou součástí přípravy je také domluva, jak se budete na hraní scházet a jak budete jednotlivé schůzky svolávat. Můžete to sice nechat na nadšení hráčů pro hru nebo se domlouvat na následující sezení vždy na konci právě odehrané hry, ale lépe funguje, když si domluvíte pravidelné termíny herních sezení nebo když si někdo vezme organizaci na starost a ostatní mu dávají vědět, kdy budou mít příště čas.

Zážitek ze hry můžete podpořit tím, že si obstaráte různé rekvizity a doplňky, které se k vaší hře vztahují – od starých mincí či ručně kreslených map třeba až po repliky středověkých zbraní. Ozvláštnit můžete také samotné místo (pokud je to prostor, kde si to smíte dovolit), například tím, že zatáhnete závěsy a místnost osvětlíte pouze svíčkami, abyste navodili tíživou a hutnou atmosféru. Pak ale dávejte pozor, abyste něco nepodpálili!

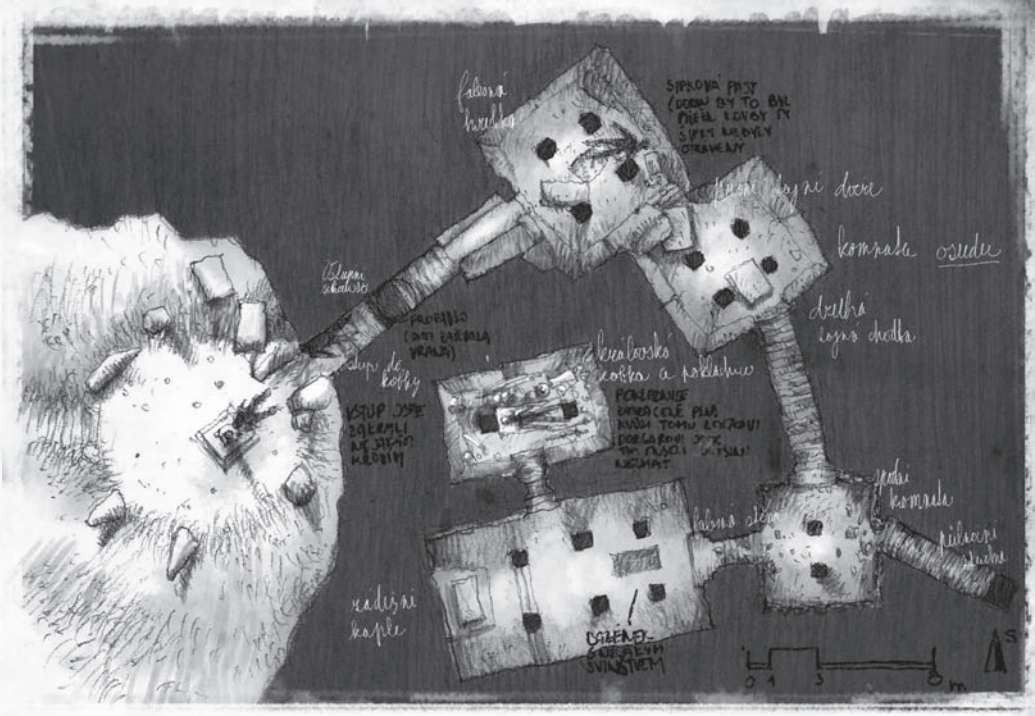
Společná očekávání

Důležitou součástí předherní přípravy je dohoda o očekáváních. Před první hrou, a nejlépe ještě před tvorbou postav, se všichni sejděte a promluvte si, jak byste si hru představovali. Na řadu můžou a měly by přijít otázky týkající se prostředí (*Jak moc podobné realitě by mělo či naopak nemělo být? Jak přátelský nebo nepřátelský má být okolní svět k hráčským postavám?*), náplně hry a příběhu (*Zaměříte se spíše na vztahy a intriky, na boj, nebo třeba na prozkoumávání neznámého prostředí? Má záležet na tom, kolik a které přesně vybavení postavy mají, nebo budou důležitější vztahy mezi postavami, zatímco většina předmětů budou jen příběhové rekvizity? Mají být před hrdiny v pravidelných intervalech kladeny výzvy, nebo se má hra ubírat přirozeným, pozvolnějším tempem? Má být hra spíše vážná, nebo naopak odlehčená, či dokonce humorná? Je v pořádku, když občas některá z hráčských postav zemře, nebo byste raději, aby se i z těch nejhorších situací hrdinové vždy vyvázli živí?*), ale také chování samotných hráčů okolo stolu (*Má se hraní postavy přibližovat divadelnímu herectví, nebo budete o svých hrdinech spíše jen vyprávět? Budou hráči ponořeni většinu doby do hry, nebo se budete běžně bavit i o věcech souvisejících s hrou jen volně? Budete se snažit udržovat a podporovat atmosféru příběhu, nebo se může ladění hry měnit i v průběhu jedné scény? Mají se bát jen postavy, nebo můžete vystrašit i hráče samotné?*). Podstatnou otázkou jsou také situace, které často připadají lidem nevhodné nebo jim jsou nepříjemné – zejména popisy násilí či erotiky, anebo fyzický kontakt mezi hráči, zvláště ve vypjatých chvílích. Důležité je, aby se nikdo při hře necítil nesvůj, protože pak si hru mohou všichni skutečně užít a nic jim nekazí výsledný dojem.

Nemusíte všechny odpovědi najít ihned, je zcela v pořádku, když si na některé otázky odpovíte až po odehrání několika prvních her nebo během nich, tedy až všichni zjistí, co jim vyhovuje, a co ne. Ovšem nezanedbávejte tento rozhovor – můžete se tak lépe na hru připravit. Budete vědět, co kdo od hry očekává, co koho baví a co mu je nepříjemné. A vůbec nejlepší bude, když se jednou za čas ke svým očekáváním vrátíte a zkusíte si na tyto a podobné otázky odpovědět znovu.

Praporky

Kromě společného rozhovoru o očekáváních od hry můžete použít i méně přímé metody – jednou z nich je metoda takzvaných „praporků“ či „vlajek“. V podstatě jde o to, že si vytvoříte postavu běžně podle své chuti, ale s důrazem na to, co byste chtěli v příběhu zažít – kdo chce bojovat, zřejmě bude mít nějaké úrovně *lovce* či *bojovníka*, kdo bude chtít ve hře zkoumat spíš tajemno a nadpřirozeno, jistě si vez-



me pár úrovní *zaříkávače*. Nemusí jít jen o zvolená povolání či zvláštní schopnosti. Popis zevnějšku vaší postavy, či vysvětlení, proč se postava stala hrdinou, poslouží stejně dobře. Jednotlivé prvky vaší postavy pak vypovídají o tom, co vás na hře láká, a jsou vlastně takovými signálními praporky, které upozorňují Průvodce, ale i ostatní hráče na vaše očekávání. Tuto metodu může Průvodce využít i v případě, že hráči s ní obeznámeni nejsou, ovšem někdy se stane, že si hráč vytváří postavu silnou právě v těch oblastech, kterými se nechce příliš zabývat (a ve kterých tedy chce snadněji uspívat, aby neměl problémy v případě neúspěchu). Proto je lepší, když i hráči používají praporky vědomě.

Příklad: *Petra má ve skupině čtyři hráče. Kryštof si vytvořil barbara Hruna – siláka, oblékaného v kůžích, ochranáře osadníků. Petra tedy usoudí, že Kryštof by rád prožíval akční příběhy a je pro něj důležité, aby potkával co nejpestřejší paletu různých nebezpečí – nájezdníků, monster či divokých zvířat. Jakub už se svěřil Petře s tím, že by se chtěl stát pánem ze Zvěřína. Karolína zase připravila pro svou vyzvědačku příběh tragické lásky. Petře je jasné, že udělá Karolíně radost, když se její milostná zápletka ve společném příběhu opakovaně projeví. Konečně Jonáš se během hry rozhodl pro povolání* mága *a začal si brát zvláštní schopnosti z oboru* Magie iluzí. *Jistě by chtěl, aby nezůstaly ležet ladem. Ne vždycky bude možné tyto hráčské touhy uspokojit naráz. Ale například příběh o vlkodlakovi ohrožujícím svatbu vážených měšťanů, by mohl dát všem čtyřem hráčům příležitost, aby zažili to, co si prostřednictvím své postavy „objednali" – Hrunovi dát prostor k šarvátkám a střetu s bestií, Jarik by mohl uchutnat život ve vyšší společnosti, Žiře mohou události připomenout její vztah k Všetěchovi a Borri bude mít při slavnosti mnoho příležitostí pro své iluze.*

Téma

S dohodou o podobě hry souvisí také udělování bodů zkušenosti – domluvte si, které prvky byste rádi ve hře viděli a kterých chcete dosahovat, a určete si je jako hledisko pro získání zkušenostních bodů podle pravidel na straně 235. Chcete-li, aby vaše hra vytvářela sevřený příběh, můžete vybrat nějaké téma či motiv, který se ve hře bude opakovat a k němuž se bude většina situací ve hře odkazovat. Může to být cokoliv od hrdinství, lásky, zrady, přes cestu k moudrosti, či cenu, kterou je třeba zaplatit za naplnění

svých snů, až po neměnný koloběh života a snahu se z této neměnnosti vymanit. Tohoto tématu by se měl držet nejen Průvodce při vytváření zápletek a ***příhod***, naopak téma by mělo být pomůckou i pro hráče samotné, jako opora pro to, kterých náznaků a nápadů se chytit a přivádět je do hry, anebo už při tvorbě postav.

> ***Příklad:*** *Petra pro několik následujících dobrodružství vybrala s hráči téma „pomíjivosti", jež se bude často do hry promítat díky odkazům na staré, zaniklé civilizace. Bude proto připravovat příběhy o troskách zhroucených paláců, střípcích ztracených vědomostí, špercích, jaké dnes již nikdo nevyrobí, nebo o zapomenutých národech přežívajících v ústraní. Hráčům navrhla, že jejich postavy budou spjaty s některou starou kulturou. Například Hrun může mít kořeny ve starém, dávno zaniklém barbarském národu. Borri má za dlouhodobý cíl obnovení slávy Solnodolu, dnes zatopeného chladnou vodou. Karolínu žádná vazba na starou kulturu nenapadla, Petra však připomene pomíjivost Žiřina vztahu k Všetěchovi. Jen Jakub si není jistý, proto navrhne, že by se nějaký obdobný motiv u jeho postavy mohl objevit až během hry. V průběhu hry Petra ráda odmění detaily, kterými hráči téma prohloubí. Například když jeden z hráčů přijde s tím, že jeho postava vyzvěděla od místních pastevců povídačku, že na stěnách zříceniny hradu v horách je vyobrazena dávná historie pádu starého království, odmění jej Petra přidělením* **Výhody** *pro nejbližší konflikt.*

Hráčská příprava

Jak si vytvořit postavy, jste se dozvěděli již ve druhé části této knihy, která je celá věnována jejich tvorbě. Pro hraní Dračího doupěte zcela postačí, když si vytvoříte své hrdiny podle postupů popsaných tam. Tato kapitola vám má pomoci vaši postavu prohloubit, aby byla zajímavá jak pro vás, tak pro vaše spoluhráče. Tím, co k ní vymyslíte navíc, pomůžete Průvodci v tvorbě dobrodružství a zároveň mu usnadníte zjišťování, co vás na hře bude nejvíc zajímat.

Koncept postavy

Určitě nechcete, aby vaše postava byla jen náhodným slepencem nesourodých nápadů, které vám ve chvíli tvorby připadaly zajímavé. Jak už víte, prvním krokem tvorby postavy, před jejím znázorněním pomocí pravidel a před vymýšlením její minulosti je tvorba jejího konceptu. Představte si postavu, kterou byste chtěli hrát, a jednou krátkou větou ji popište.

Nezapomeňte však, že váš hrdina musí tvořit s hrdiny ostatních hráčů soudržnou skupinu, nebo aspoň mít důvod se k nim připojit. Představte proto ostatním koncept své postavy, vyslechněte si jejich názor a společně pak vymyslete, co by mohlo vaše postavy držet pohromadě, případně koncepty mírně upravte, aby vše sedělo. Jakmile budete mít hotovo, převeďte své koncepty do podoby krátkých přídomků či titulů, které si uvedete do deníku. To vám bude při hře připomínat, koho hrajete. Potom se můžete pustit do samotné tvorby postavy. Koncept vám přitom může pomoci ve výběru schopností a silných i slabých stránek vašeho hrdiny i ve výběru vhodných povolání, kterými jej znázorníte.

Vazby na okolí

Aby váš hrdina nebyl jen bezduchou loutkou anebo nezaujatým, lhostejným pozorovatelem dění ve světě hry – abyste vždy věděli, kam dál jít a jak se zachovat – je vhodné ho s tímto světem nějak propojit. Základní a nejjednodušší způsob je vytvoření vazeb na ostatní družiníky – může je pojit společná minulost, podobný cíl, vzájemná či jednostranná láska, nějaký závazek či vděčnost za projevené dobrodiní. Ti, kteří jsou stejné rasy, mohou být blízcí či vzdálení příbuzní, jiní mohou být třeba pokrevními bratry, sluhou a pánem nebo členy tajného spolku, kteří to o sobě navzájem nevědí. Vždy se však s hráčem příslušné postavy dohodněte. Pokud chcete mezi postavami vytvořit nějaké spory, dohodněte se raději s celou skupinou, a ujistěte se, že o rozbroje v družině všichni hráči stojí – nevraživosti nebo dokonce otevřené konflikty v družině odvádějí pozornost od probíhajícího dobrodružství a mohou vyústit i v rozpad družiny. To většinou znamená tvorbu nových postav, v horším případě i konec hry jako takové.

Postavy lze ale propojovat i s cizími postavami a okolním prostředím. Navrhněte Průvodci hrou několik postav, se kterými má váš hrdina úzký vztah – tentokrát to nemusejí být jen vztahy idylické. Když postavě vytvoříte příbuzné nebo přátele, bude mít kam se vrátit v nepříznivých dobách. Bude-li mít vaše postava protivníka nebo konkurenta, bude ji to motivovat k činu. Vymyslete pro postavu také

Vazby plné napětí

Abyste pro svého hrdinu vytvořili takové vazby na prostředí, které ve hře opravdu využijete, je dobré si položit ty správné otázky. Odpovědi na ně vám umožní prokreslit její kontakty s okolím tak, že bude mít důvod je vyhledávat a zároveň je Průvodce bude moci snadno využít pro svou zápletku.

U osob se můžete ptát: Čím je tento člověk mé postavě prospěšný? Co může vykonat ona pro něj? Proč jí na něm záleží? Co všechno o ní ten člověk ví? Hrozí mu v současné době nějaké nebezpečí?

U předmětů může být zajímavé odpovědět si na otázky: Čím je předmět pro mou postavu výjimečný? Jak k němu přišla? Co o ní prozradí tomu, kdo jej u ní uvidí? Proč by někdo jiný mohl zatoužit tento předmět získat?

Konečně u míst se ptejte: Jak často a proč má postava toto místo navštěvuje? Je tajné nebo veřejně známé? Jsou jí zde všichni nakloněni nebo je vůči ní někdo nepřátelský či podezřívavý? Mění se místo nějak v průběhu času? Ví o něm postava něco, co jiní netuší?

vazby na prostředí, ve kterém se bude pohybovat – osoby, předměty, místa, která mohou poskytnout nějakou výhodu, anebo se naopak mohou dostat do nebezpečí.

Příklad: *Lenka hraje inkvizitorku Morenu. Nejprve si s ostatními hráči ujasní vztahy v družině. S Odolenem z Chlumu, řádovým bratrem, ji spojuje dávné přátelství a společné cíle. Rytíř se však nesmí nikdy dozvědět o tom, že Morena studovala i zakázané čarodějné knihy. Naopak travička Měša se k Moreně chová odměřeně, protože je do Odolena zamilovaná a mylně se domnívá, že Morena jej chce pro sebe. Na tomto jiskření v družině se všichni hráči předem dohodli a ujistili se, že nijak nezasáhne do jejich skutečných vztahů.*

Poté vytvoří Lenka Moreně vazby na okolní svět. Vymyslí vetešníka Čachotu, u něhož má uložené peníze a který pro ni obstarává různé služby. Zároveň je jediným člověkem, který ví, že Morena má dceru a dala ji na výchovu jisté měšťanské rodině. Čachota je tedy pro Morenu užitečný, ale zároveň jí na něm záleží, což může Průvodce využít k nějaké zápletce. Nakonec Lenka vytvoří Moreně přívěšek, v němž nosí pramen dceřiných vlasů, a poustevnu v horách, kam se uchyluje k modlitbám, když je jí těžko.

Vytvořte postavě cíle a tužby a napojte je na prostředí, abyste vždy mohli něco podniknout, když se hra začne vléct. Čeho chce vaše postava dosáhnout a po čem touží, může souviset s příhodou, jak se stala hrdinou, ale může to být i nějaký další motiv. Představte si, co byste chtěli ve hře řešit, co vás zajímá, a podle toho vymyslete pro svou postavu cíle. Můžete si také představit postavu, jak byste chtěli, aby vypadala za pět nebo deset let – a pak se snažit toho dosáhnout. Důležité je, aby postava jen nečinně nepřihlížela a nečekala, co jí osud postaví do cesty. Praví hrdinové se vyznačují tím, že jdou cílevědomě za svými tužbami.

Příklady: *Šlechtice ve vyhnanství vyštvala ze země nepřátelská dvorská klika a on se teď snaží získat v cizích zemích mocné příznivce, s jejichž pomocí by se mohl intrikánům pomstít.*

Mladý kouzelník chce zjistit co nejvíce o tajném mnišském řádu, mezi jehož členy patřil jeho zesnulý otec.

Svobodný rytíř dostal nabídku od královského komořího, že když se kolonizátoři ve hvozdu s jeho pomocí udrží, získá právo na část daní, jež budou jednou odvádět.

Snažte se postavy a předměty kolem svojí postavy provázat tak, aby souvisely s jejími cíli i mezi sebou navzájem. Použijte jen ty nápady, které vám připadají důležité, protože právě je může Průvodce později využít v příběhu a v zápletkách, které rozběhnou hru. Nepřehánějte to s jejich počtem a vyberte jen ty nejlepší, ať mají šanci se ve hře skutečně projevit a nezůstanou na papíře. Domluvte se s ostatními hráči a využijte některé prvky společně.

Příklad: *Správce místní tvrze je strýčkem jednoho z družiníků a zároveň mužem, kterému jiný člen družiny dluží laskavost za to, že kdysi zachránil život jeho otci. Starosta ve městě se ukáže být tím bídákem, který poštval bandu skřetů na rodnou vesnici jednoho z hrdinů, ale přitom je to jediný člověk, který může jeho společníkovi prozradit, kam se ztratila jeho malá sestra.*

Pamatujte, že vše, co pro svou postavu vymyslíte, by mělo mít možnost se někdy během hry objevit. K čemu je vám vědět, že vaše postava má někde ve městě strýce, když ho vlastně vůbec nezná a je jí lhostejný, protože už ani její otec se s ním nebavil (čili vytvořili jsme postavu jen proto, že je pravděpodobná, ale vlastně o ni v příběhu vůbec nestojíme)? Vytvářejte mezi svou postavou a prostředím vazby, které budou pro postavu něco znamenat. Hrdina, který nic nevlastní a k nikomu nemá silný vztah, nemá co ztratit, a pro takového hrdinu se těžko vytvářejí zápletky. Vytvářením vazeb na prostředí tak vlastně pomáháte Průvodci vytvářet pro vás zajímavější hru.

Tajemství

Vedle těchto zjevných informací si můžete vymyslet i nějaké to tajemství. Avšak pozor! Tajemství není ve hře proto, abyste ho pohřbili co nejhlouběji a pak se radovali z toho, že o něm nikdo nic netuší. Když se o něm ostatní nedozvědí, možná se jím budete těšit vy, když se ale dostane do příběhu, budou jím překvapeni všichni hráči a ještě jim prozrazením tohoto tajemství můžete připravit nevšední zážitek. Proto vymyslíte-li pro svou postavu tajemství, tvořte ho s tím, že se do hry dostane a bude hrát v příběhu významnou roli – ovšem tak, aby nezpůsobilo rozpad skupiny. Za to, že bude tajemství prozrazeno, jste zodpovědní jen a jen vy, nečekejte, že to někdo udělá za vás. Nikdo jiný, snad s výjimkou Průvodce hrou, o něm totiž neví!

Příklad: *Lenka při hraní invizitorky Moreny schválně vyhledává situace, kde může vyplout na povrch náznak toho, že si četla v zakázaných knihách. Když družina objeví v kobce, kde byl před popravou vězněn povolávač mrtvých, záhadný nápis, nechá Lenka Morenu, aby se přede všemi podřekla, že těm slovům rozumí. Jindy inkvizitorka nechá na svém slamníku ve společné místnosti v hostinci ležet útržek papíru s poznámkami o rituálech černé magie. Všichni hráči se baví tím, jak se pak Morena snaží tyto nehody zamlouvat a vysvětlovat. A jak na ni její druh, řádový rytíř Odolen, pohlíží se stále větší hrůzou, protože si o ní domýšlí věci ještě horší, než jaká je skutečnost.*

Ztvárnění postavy ve hře

Zamyslete se, jak budete svou postavu ve hře ztvárňovat. Už byste měli mít za sebou s ostatními hráči diskusi o tom, jestli se budete snažit hrát své postavy téměř jako na divadle, nebo zda to bude spíš vyprávění o jejich činech. Přesto ale zbývá mnoho situací, kdy ani při hereckém ztvárnění nemůžete vše podat jen přímou řečí a svým pohybem. Stejně tak ani při vyprávění o hrdinech není nutné zůstávat jen vzdáleným, nezaujatým vypravěčem. O svých postavách můžete mluvit ve třetí osobě, i když pohybem předvádíte, co říkáte („Jarik nasadí šíp na tětivu a zamíří.“), ale také v první osobě, jako byste svou postavou sami byli, přestože jen sedíte u stolu („Nasazuji šíp na tětivu a mířím.“). Oba přístupy můžete střídat a kombinovat podle situace a nálady. Vyprávění v první osobě umožňuje lépe se do ní vcítit, může však být někomu nepříjemné, stejně jako herecké ztvárnění postavy. Třetí osoba dává hráči odstup, díky kterému se může zamyslet nad vhodným pokračováním příběhu či použitím pravidel, některým hráčům ale připadá příliš odtažitá. Časem si ale každý z vás jistě najde tu správnou cestu a nebude vám to činit problém – je klidně možné to při jedné hře střídat nebo v rámci jedné skupiny hrát každý trochu jinak.

S hraním postavy také souvisí ztvárnění jejích charakterových vlastností. Pokud je vaše postava prchlivá či vznětlivá, měla by také vznětlivě reagovat; jestliže představujete postavu klidnou a mírumilovnou, měla by se snažit prchlivou postavu uklidňovat. Charakter vaší postavy by se měl ve hře projevovat, aby hrdinové nepůsobili jako mlčenliví mstitelé, kteří se neohroženě a bez známek pochyb či strachu vrhají do nebezpečí. Stejně tak ale berte ohledy na ostatní hráče a jejich postavy. Hrajete-li upovídaného vtipálka, který nezavře ústa, jak je den dlouhý, může se stát, že nepustíte nikoho dalšího ke slovu a tím ani k samotnému hraní. Pokud se odmítnete účastnit jakékoliv nebezpečnější akce, protože je vaše postava strašpytel, připravujete ostatní – a vlastně i sebe – o zápletku a zajímavé dobrodružství. Průvodce pak okrádáte o přípravu, kterou si pro takovéto příhody udělal. Pamatujte, že koncept vaší postavy není omluvou pro to, že ostatním kazíte zážitek ze hry.

Podpora ostatních

Jak tedy hrát tak, abyste zábavu nenarušovali, ale naopak podporovali? Především je potřeba si vybrat takový koncept postavy, který k narušování nepovede. Pokud jste se s ostatními nedohodli na tom, že chcete řešit i rozbroje v samotné družině dobrodruhů, vyhněte se konceptům postav, které obsahují

slova jako „neústupný“, „pohrdá“, „nesnese“, „nedovolí“, „zabíjí na potkání“ a podobně. Postavy, které jsou nepřátelské, neústupně trvají na svém nebo problémy okamžitě řeší násilně, často znemožňují vydat se některými cestami a vytvářejí tak problémy, když zatarasí všechny zábavné cesty, kterými se může příběh ubírat. Pokud takovou postavu opravdu hrát chcete, alespoň nepřipusťte, aby se tento rys projevoval v rámci družiny. Určete si například, za jakých okolností je vaše postava ochotná potlačit své přesvědčení, a zařiďte, ať takové okolnosti ve vaší družině platí. Dobrou motivací tohoto druhu může být například vděk za záchranu života a z toho plynoucí respekt k mínění jiné postavy v družině.

Snažte se také dávat prostor svým kamarádům a hraním své postavy vytvářejte situace, v nichž mohou zazářit oni – bude-li se touto radou řídit ještě alespoň jeden z vašich spoluhráčů, dříve či později se objeví situace, v níž může zazářit i vaše postava! Když budete hrát pro sebe, možná si zahrajete sami, budete-li hrát i pro ostatní, budou se bavit všichni.

Průvodcovská příprava

Průvodce není jediný, kdo tvoří hrou příběh – hráči rozhodnutími za své postavy vybírají z možných cest, kterými se bude děj ubírat. Proto by si Průvodce neměl plánovat cestu, kterou postavy provede, měl by být naopak otevřený směrům, jimiž se chtějí hráči vydat. Přesto ale nese velký díl zodpovědnosti za to, že se ve hře bude stále něco dít a že bude příběh soudržný. K tomu je potřeba trocha improvizace, které se samozřejmě lze naučit, ale se správnou přípravou je možné omezit ji na nutné minimum.

Příběhy a jejich struktura

Dobrodružství, výpravy a příhody

Nejprve si musíme vysvětlit, z jakých částí se příběhy v Dračím doupěti skládají. Život hrdiny je dlouhou ságou, která v sobě obsahuje nespočet událostí, z nichž většina se ani netýká jeho hrdinských činů. Ve hře se budete věnovat jen té části, kdy se vaši hrdinové účastní nějakého dobrodružství. Takových ale může být v jejich životě více, mohou jedno na druhé navazovat, být nějakým způsobem propojená a mohou být také různě dlouhá. Jedno **dobrodružství** je tedy uzavřená kapitola ze života hrdinů, ve které se věnovali snaze dosáhnout nějakého významného cíle, ať už uspěli nebo ne. Na konci dobrodružství by se měly uzavřít všechny příběhové linie, nebo alespoň jejich většina.

Dobrodružství v Dračím doupěti mohou být různě dlouhá, jednou svým rozsahem mohou připomínat povídku či díl televizního seriálu, jindy se podobají spíše románu nebo obsažnému dobrodružnému filmu.

Kdybychom však pracovali jen s pojmem dobrodružství, moc by nám to v přípravě na hru nepomohlo. Proto potřebujeme ještě alespoň pojmy **výpravy** a **příhody**.

Výpravy jsou kratší jednoduchá dobrodružství, nebo části rozsáhlejších dobrodružství, jež mají určitý krátkodobý cíl – často dosažení nějakého místa, získání důležitého předmětu či informace, nebo vykonání náročného úkolu, během kterých dramatické události stíhají jedna druhou a navazují na sebe. V Pánu prstenů by tak ***výpravou*** byla cesta hobitů do Roklinky nebo průchod společenstva skrz Morii. V Dračím doupěti mají ***výpravy*** pro hru ten význam, že hrdinové mají *na výpravě* jen zřídkakdy možnost *kvalitně odpočívat* a hráči s jejich ***Zdroji*** musí zacházet tak, aby postavám vystačily na celou ***výpravu***.

Příhody jsou potom nejmenším stavebním kamenem dobrodružství – každá ***příhoda*** představuje nějaké setkání a vyjednávání nebo nějakou překážku, obtíž či drobný úkol, které je třeba překonat či vykonat, aby mohla ***výprava*** zdárně pokračovat. Na cestě do Roklinky by to například mohlo být setkání s Prstenovými přízraky na Větrově, nebo před vstupem do Morie luštění hesla potřebného pro vstup a útěk před chapadlovitou příšerou. Jejich cílem je zajistit, aby se ve hře stále něco dělo a hra příjemně ubíhala, ale aby cesta k cíli nebyla příliš jednoduchá. Zábava v Dračím doupěti totiž z velké části spočívá v překonávání překážek. Právě během ***příhod*** se odehrává většina konfliktů či samostatných vyhodnocení.

Samozřejmě ne vše, co se ve hře děje, musí být ***příhoda***, a někdy hrdinové zažijí zajímavou ***příhodu*** mezi ***výpravami***. Je ale potřeba si uvědomit, že Dračí doupě se od prostého vyprávění liší tím, že hráči a jejich postavy musejí mít stále ve hře možnost něco aktivně dělat. Zatímco spisovatel si může dovolit dlouhé popisy prostředí nebo situací, na které nemají jeho hrdinové vliv, ve hře by se nemělo stávat, že hráči nemohou skrze své postavy do dění nijak zasáhnout. Pokud už se objeví situace, ve které se hráč zeptá:

„A může to moje postava nějak ovlivnit?“, odpovědí by nemělo být „ne“. Průvodce se tomu ale může vyhnout způsobem přípravy, kdy bude ***příhody*** vytvářet s tím, že v nich vždy postavy (a tím i jejich hráči) budou mít možnost něco dokázat nebo změnit.

Zápletky

Každé dobrodružství, každá ***výprava*** a vlastně i každá ***příhoda*** potom má svoji zápletku – tedy nějaké uvedení do situace, zasazení do prostředí a vysvětlení vztahu k hrdinům. Zápletka představuje důvody, kvůli kterým se hrdinové vydávají na jednotlivé ***výpravy*** a kvůli kterým jsou ochotní podstupovat nebezpečí jednotlivých ***příhod***. Když totiž nebudou mít hráči s postavami důvod na ***výpravu*** vyrazit, velice pravděpodobně se na ni nevydají, i když to bude znamenat, že nebudou mít ve hře co dělat. Nezanedbávejte proto zápletky a naopak skrze ně nabízejte postavám důvody, proč se na ***výpravu***, na niž jste se připravili, mají vydat. Zápletky mají za úkol vytvářet pro postavy příležitosti k aktivitě a motivovat je k jednání. Takovými motivacemi mohou být například vidina zisku, náprava bezpráví či křivdy, pomsta, pomoc, přísaha, slib, splacení dluhu…

Tvorba dobrodružství

Jak tedy vlastně vytvářet příběhy a dobrodružství pro Dračí doupě? Tvorba zábavné hry vychází ze tří předpokladů zábavného hraní RPG.

Hráči společně chtějí budovat ucelený a smysluplný příběh.

Hra se stává mnohem zajímavější, zábavnější i napínavější, pokud ***příhody*** a ***výpravy***, kterých se hráči účastní, spolu souvisí. Dobrodružství graduje, jsou v něm přítomná vyvrcholení a zvraty, prostředí, ve kterém se dobrodružství odehrává, funguje a je v rámci hraného žánru uvěřitelné.

Hráči musejí mít neustále možnost příběh ovlivňovat.

Hráčská rozhodnutí by měla mít vliv jak na směřování, tak na průběh dobrodružství. Při hraní Dračího doupěte jsou hrdinové hlavními postavami příběhu. Na nich záleží, zda půjde o příběh se šťastným nebo smutným koncem a jakou cestou se dobrodružství vydá.

Příběhy a zápletky by měly jít hrdinům naproti, dění by nemělo ležet jen na bedrech hráčů.

Samotná přítomnost sebelépe vybudovaných vztahů mezi cizími postavami a bytostmi ještě příběh nevytvoří. Hrdinové by měli mít důvod vydat se na dobrodružství. Nedílnou součástí tvorby zápletek je tedy jejich spojování s příběhy a osudy hrdinů i vytváření okolností, které přimějí hrdiny k opuštění tepla domácího krbu..

V následujícím textu si rozebereme tři různé přístupy k tvorbě dobrodružství v jejich čisté formě. Vysvětlíme si jejich výhody, ale také si vysvětlíme úskalí, se kterými se můžete setkat, pokud je nebudete kombinovat.

Čisté plátno

Nejjednodušší je omezit přípravu dobrodružství na minimum a k příběhu přistupovat jako ke kreslení štětcem na prázdné plátno – přidáváte ***výpravy*** a ***příhody***, jak vás zrovna napadne a čím se zrovna budou hráči bavit.

Pro okamžitou zábavu to jistě není špatný postup, ale jeho úskalím je, že se při něm obtížně udržuje zdání celistvosti a smysluplnosti. Může se snadno stát, že po několika ***výpravách*** zjistíte, že příběh hrdinů nemá hlavu ani patu nebo se v prostředí objevují nesmysly jako několik loupežnických tlup operujících v okolí bezvýznamné stezky, po níž nemají důvod projíždět žádní kupci. Můžete sice nelogičnosti zpětně opravovat, ale takovéto upravování jednou daných skutečností vytváří zmatek v hlavách hráčů a nakonec i postav.

Korálky na niti

Opačným pólem je příprava, která zahrnuje detaily prostředí, chování cizích postav a především příběhovou linku, která zaručuje, že odehraný příběh bude soudržný, neztratí tempo a snad bude i v každém okamžiku zajímavý. Jako by si Průvodce předem natáhl nit (příběhovou linku) a připravil v pevném pořadí korálky (***výpravy*** a ***příhody***), které se na ni navléknou, aby vytvořily působivý obrazec.

Jenže aby takové dobrodružství proběhlo podle plánu, musí být obvykle připravené bez ohledu na rozhodnutí hráčů a jejich hrdinů. V nejhorších případech si pak Průvodce naplánuje nejen pořadí ***výprav*** a ***příhod***, ale i to, jak se v kterém okamžiku zachovají a rozhodnou hrdinové, a když se nakonec při hře zachovají jinak, jejich snahy odsoudí k nezdaru, protože na takovou situaci není připravený. Vklad hráčů do hry se tak omezuje na minimum a z nich samých se stávají spíše herci s předem určenými rolemi.

Čekající svět

Někteří Průvodci si proto vytvářejí sice podrobnou a soudržnou přípravu, ale bez příběhových linek, právě aby zachovali vliv hráčských rozhodnutí na směřování příběhu. Taková příprava může být velmi obsáhlá, propracovaná a plná zajímavých nápadů, ale pokud se ve světě, který takto Průvodce vytvoří, nic moc neděje, stává se neúčinnou.

Jestliže nic netlačí hrdiny k tomu vydat se na ***výpravu***, protože Průvodce je jen „nečinným bohem" a nenabízí zápletky s obavou, aby se hráči necítili manipulováni, brzy všem dojdou nápady, co by se dalo dělat, a hra se pomalu, ale jistě zastaví.

Průvodci tak zbude velké množství materiálu, který ale zůstane nevyužit, protože nedokáže a vlastně ani nechce hráče přimět k tomu, aby přistoupili na jeho přípravu.

Od dobrodružství k výpravám

Nejlépe pro vaši hru uděláte, když během svého dobrodružství použijete to nejlepší z každého způsobu. Z *Čekajícího světa* si vezměte přípravu prostředí a cizích postav. Nestavte je však do role pasivních kulis, čekajících na hrdiny, nýbrž jim vdechněte vlastní motivy a zájmy tak, aby se jejich cesty křížily s hrdiny, a rozpohybujte je. Tak získáte zápletky pro některé z hrdinských ***výprav***. *Korálky na niti* rozsypejte a rozpleťte a ponechte hráče, ať si sami poskládají z nabízených pod-zápletek vlastní „náhrdelník". Jeho začátek může být pevně daný, konec už může být předpřipraven volněji (např. může být zřejmé, že příběh směřuje k závěrečnému střetnutí mezi králem a mocným černokněžníkem, ale není jasné, na kterou stranu se v tomto střetu postavy postaví) a cestu – a tedy i pořadí či náplň ***výprav*** - můžete nechat zcela v rukou hrdinů. A kdykoliv buďte připravení, že některé z hráčských rozhodnutí povede k ***výpravě*** na *Čisté plátno*. Nebraňte se tomu. Stane-li se to, respektujte při improvizaci dosavadní průběh příběhu a rozvíjejte jej. Při nejbližší vhodné příležitosti budete mít šanci přípravu pro nakročenou cestu dohnat.

Užitečnou radou je konce ***výprav*** a důležitá rozhodnutí o tom, kam se postavy vydají, směřovat spíše ke konci herního sezení. Tím dáte Průvodci dostatek prostoru se mezi sezeními na příští další ***výpravu*** připravit.

Tvorba výprav

Tvorba ***výprav*** se v mnohém podobá tvorbě dobrodružství – vždyť ***výprava*** s určitým cílem či zápletkou vlastně je sama o sobě malým dobrodružstvím. I zde platí, že by ***výprava*** měla tvořit ucelený příběh, hrdinové by skrze svá rozhodnutí měli průběh ***výpravy*** ovlivňovat a ***příhody*** a události by měly jít hrdinům naproti.

Jedním se však odlišuje – zpravidla má již jasnou zápletku. Při tvorbě ***výpravy*** už nás tedy tolik nezajímá, zda se hrdinové někam vydají – už víme, že se vydali – důležitější pro hru je, jakou cestou se budou ubírat, a které ***příhody*** na této cestě potkají.

Proto se při tvorbě ***výprav*** ještě méně hodí používat *Čisté plátno*, *Korálky na niti* nebo *Čekající svět* v jejich čisté podobě. Místo toho je lepší připravovat jednotlivé ***příhody*** a ty následně do příběhu postupně zapojovat. To si můžeme představovat jako skládání kostek domina nebo dílků puzzle do nějakého obrazce. Zda se bude výsledný dojem podobat více dominu, nebo spíše skládačce, záleží na tom, jak chceme danou ***výpravu*** pojmout.

Kostky domina

O něco jednodušší možností je pojetí ***výpravy*** jako cesty, kdy hrdinové procházejí nějakým prostředím, z jednoho místa na druhé a mezitím zažívají různé ***příhody***. Zvenku se to podobá „navlékání korálků na nit“, rozdíl je však v tom, že ***příhody*** nemá Průvodce nachystané v pevném pořadí, ale vybírá je ze své přípravy tak, jak zrovna do příběhu zapadají – stejně jako hráč domina vybírá ze své zásoby kostek takovou, která navazuje na utvořenou řadu. Oproti hráči domina má ale Průvodce více prostoru pro výběr ***příhod*** a více možností, jak je do hry uvádět.

Ze všeho nejdůležitější je vytvořit cíl ***výpravy*** a zápletku, která bude hrdiny popohánět k dosažení daného cíle. Až potom se pustí do výběru či tvorby a rozřazení ***příhod***. Zároveň si Průvodce může určit takzvané **uzlové body**. Uzlové body jsou ***příhody*** nebo události na pozadí příběhu, které se stanou na nějakém určitém místě, ať už v prostoru nebo čase. Takovým klasickým uzlovým bodem může být například nečekaný zvrat, který nejlépe vynikne nedlouho před koncem ***výpravy*** a který postaví dosavadní události do nového světla. Ostatní ***příhody*** si pak rozdělíme do skupin podle toho, zda záleží, či nezáleží na jejich postavení v prostoru nebo čase ***výpravy***, a podle toho, mezi kterými uzlovými body by se měly nacházet (například před zvratem nebo až po něm).

Jak je uvidíte na straně 252 na příkladu „Perlík vzpoury“, připravené ***příhody*** mohou a měly by mít vytyčený nějaký společný směr, kterým se bude ***výprava*** ubírat. Samotný průběh hry ale bude záviset na tom, kterou cestou se pustí hráčské postavy, jak dopadnou ***příhody*** (zda budou hrdinové úspěšní, či nikoli), a jak je bude do hry přidávat samotný Průvodce. Pamatujte, že výhodnější je uvádět ***příhody*** do hry podle toho, zda jsou pro ně splněny předpoklady, a podle momentálního zájmu hráčů, než když si vše napevno naplánujete a veškeré narušování plánu budete potírat. Všimněte si, že k „Perlíku vzpoury“ není přiložena mapa. To proto, že místa, která jsou zmíněna v zápletkách (pevnost, hostinec, most přes řeku), mohou být zasazena do cesty prostě podle okamžité potřeby, místo aby k nim museli dobrodruzi nejprve dojít.

Příprava by měla být především oporou Průvodci, aby se nestalo, že nebude co ve hře řešit, nebo že hráči v některou chvíli nebudou vědět, kam se vypravit. Průvodce by proto měl nabízet hráčům skrze zápletky a ***příhody*** důvody, proč řešit právě to, co si připravil. Stejně tak by ale měl Průvodce reagovat, pokud hráče ve hře něco zaujme, a měnit své plány podle toho. Proto je více než vhodné připravit si také několik ***příhod*** či protivníků, které je možno do hry uvést v kteroukoli chvíli, klidně i bez souvislosti s cílem ***výpravy*** nebo některou ze současných či budoucích zápletek. Takové ***příhody*** Průvodci umožní zabavit hráče, než vymyslí nové směřování příběhu a přizpůsobí se tak tomu, co ostatní hráče zajímá.

Možnosti, které jsou v příkladu uvedené pod nadpisem „Rozuzlení“ však nejsou jediné, ke kterým lze dojít. Je to vlastně pomůcka, díky které se může Průvodce připravit na zakončení příběhu. Jestliže však hráči přijdou s nějakým jiným, nečekaným řešením, a to se také bude často stávat, nezbývá už Průvodci než trochu zaimprovizovat. V takovém případě by ale měl mít díky průběhu hry připravených dost cizích postav, které může v podobných situacích využít.

Dílky puzzle

Druhou možností je zasadit ***výpravu*** do nějakého prostředí, kde se budou postavy pohybovat volně, přecházet po místech v okolí a různě se vracet. Cílem hrdinů v takovém případě není dosáhnout konce cesty, ale jejich poslání spočívá obvykle v průzkumu, detektivním pátrání či nalézání určitých míst či předmětů.

Zvláštním případem takového prostředí je podzemí, například rozsáhlá sklepení zaniklého hradu, kam byli odvlečeni zajatci, staré doly nebo jeskynní komplex skrývající poklady trpasličího klanu. Podzemí či jeskyně mají tu výhodu, že pohyb hrdinů je tu omezen stěnami a Průvodce může při přípravě do určité míry předvídat, kam se postavy mohou vydat.

Tvoříte-li tedy ***výpravu***, kde úkolem dobrodruhů není putovat odněkud někam, připravte si ***příhody*** jako dílky skládačky. ***Příhody*** navažte na určitá místa v prostředí, na cizí postavy, které se v něm pohybují, nebo je nechejte „spustit", když hrdinové způsobí, že pro danou ***příhodu*** nastane příznivá situace. Opět si ***příhody*** rozřaďte podle časových úseků, během nichž se mohou udát, a doplňte případné ***uzlové body***. Nezapomeňte také na ***příhody*** a situace, které mohou nastat ve kterémkoli okamžiku. Měly by to být především takové ***příhody***, jejichž vyústění hrdiny přiměje k nějaké akci. A samozřejmě to nejdůležitější – vše uveďte zajímavou zápletkou!

V Průvodcově přípravě v příkladu „Tajemství černého vína" čeká na hrdiny na každém rohu nějaká zajímavá situace, přesto by si měl připravit ještě alespoň dvě ***příhody***, které může do hry uvést kdykoliv, pokud by se hra zadrhla a hráči nevěděli, jak dál. Půjde-li vše hladce a hrdinové budou mít stále co dělat, tyto ***příhody*** vytvořené navíc vůbec nevyužije. To ale není žádné neštěstí, zbylé ***příhody*** si můžete schovávat na později a jen je trochu upravit, aby dobře zapadly do právě připravované ***výpravy***. Nesnažte se mermomocí využít všechnu svou přípravu, nechte příběh ubírat se přirozeně a nepoužité nápady si nechávejte na později.

Hrajete o zdroje

Bez ohledu na to, jaký způsob přípravy pro chystanou ***výpravu*** zvolíte, mějte na paměti, že o úspěchu nebo neúspěchu postav do značné míry rozhoduje, zda vystačí či nevystačí se svými ***Zdroji***. Příliš krátká ***výprava*** nebo příliš častý odpočinek mají za následek hru, ve které se postavy vždy mohou ***vyčerpat*** a hrdiny nikdy nepotká neúspěch. Taková hra se brzo omrzí, ztratí se z ní jakékoliv napětí. Příliš dlouhá ***výprava*** nebo nedostatek odpočinku má naopak za následek hru, ve které osud postav záleží pouze na kostkách a náhodě.

Proto při přípravě dobrodružství v Dračím doupěti dbejte na to, aby hrdinové měli během ***výprav*** na splnění úkolu ***Zdrojů*** „tak akorát" a hráči se museli rozhodovat, zda se jim vyplatí neúspěchy zmírňovat nebo ne. Způsob, jakým budete obtížnost nastavovat, se může měnit podle toho, jak ***výpravu*** vytváříte.

Stavíte-li ***výpravu*** jako kostky domina, pak potřebné napětí vytvoříte jednoduše tím, že mezi jednotlivé ***uzlové body*** či předpokládané příležitosti k odpočinku zapojíte vhodné množství ***příhod***.

Hrajete-li ***výpravu*** jako dílky puzzle, vaši hrdinové se volně pohybují a do značné míry si sami rozhodují o tom, kdy se setkají s kterou ***příhodou***. Hráči potom mohou mít sklony často odpočívat či ***příhody*** odkládat, aby si zajistili nadbytek ***Zdrojů***. V takovém případě můžete potřebné napětí vytvořit například pomocí souběžně probíhajících nebo časově omezených zápletek. Občas postačí i připomenutí, že v době, kdy hrdinové zahálejí, se čas nezastavil a svět kolem nich běží dál – stopy vychládají, únosci nebudou na své výkupné čekat donekonečna a skřetí invaze se blíží.

Pro oba výše uvedené způsoby tvorby ***výprav*** ovšem platí, že hráči by neměli získat pocit, že obtížnost je během hry Průvodcem manipulována, a nabýt tak dojmu, že na tom, kolik ***Zdrojů*** utratí, v podstatě nezáleží. Průvodce by neměl dobrou hru, při které hráči ušetří ***Zdroje***, trestat přidáváním dalších ***příhod***. A zároveň, pokud se nedaří, mějte na paměti, že hraní neúspěchů může být stejně zábavné jako hraní úspěchů – ostatně, chcete-li někdy zažít dobrodružství na téma „útěk z vězení", v první řadě vás nejprve musí do toho vězení někdo zavřít. A zcela jistě je lepší být zavřen do vězení s ušetřenými ***Zdroji***, nežli na pokraji sil.

Tvorba příhod

Stavba příhody

Ať už se rozhodnete při tvorbě ***výpravy*** postupovat jakkoliv, je podstatné, aby ***příhody*** měly vícero možných vyústění. Základní možnosti jsou úspěch a neúspěch např. při překonávání překážky. Možností je ale více, třeba podle toho, jakým způsobem se hrdinové

Kostky domina: Perlík vzpoury

Téma: útisk jiných ras lidmi

Příběhové pozadí

Ve městě Starhradu žila trpasličí komunita, v jejímž čele stál stařešina Orm. Lidé trpaslíkům vyčítali, že půjčují na vysoké úroky a nectí lidské bohy. Městská rada poté uvalila zvláštní daň na domy těch trpaslíků, kteří se nezřeknou víry předků. Orm si proto nechal poslat z hor Perlík vzpoury – válečné runové kladivo, které podle pověsti zajistí vítězství těm, kteří se oprávněně a spravedlivě brání útisku. Jenže trpasličí rebelie byla přesto rozdrcena. Orm sice unikl do hor, ale mnoho trpaslíků zemřelo a jeho syn Fjal byl zajat. Proč Perlík vzpoury selhal?

Zápletka pro postavy a úvodní příhoda

Postavy dorazí v horách na místo, kde se dva zlobři chystají dorazit starého trpaslíka zavaleného kamenem. Trpaslík se snažil doručit válečné kladivo svému synovi do Starhradu, ale na cestě ho potkalo neštěstí. Podaří-li se postavám zlobry zahnat včas, stihne jim trpaslík ještě z posledních sil sdělit něco málo o důležitosti své cesty do Starhradu či zmínit své jméno, než zemře. Pokud postavy vyčkají nebo budou neúspěšné, najdou jen mrtvého trpaslíka, kladivo a mapu plánované cesty. Ať tak nebo tak, měli by hrdinové na konci scény mít kladivo a důvod se do Starhradu vydat.

Příhody

» Nad stezkou, po níž družina jde, se spustí kamenná lavina, která málem zasype postavy a částečné zatarasí či strhne úzkou cestu na úbočí strmé skály.

» Bratři zabitých zlobrů postavy vystopují, obklíčí hlásku, kde hrdinové přespávají, a žádají od posádky jejich vydání.

» Kupec v hostinci zahlédne runové kladivo a chce je od postav mermomocí koupit.

» Horalé v přítomnosti dobrodruhů nadávají na trpaslíky, jejich lakotu a probírají příčiny vzpoury ve Starhradu, o níž se něco málo doslechli.

» Gryfové zaútočí na dobrodruhy, protože se přiblížili k jejich hnízdům.

Uzlový bod: Věci se komplikují

Postavy sestoupí z hor. V zájezdním hostinci potkají starého trpaslíka, který zahlédne Perlík vzpoury a prozradí postavám, co to vlastně nesou. Vysvětlí jim důvody vzpoury z pohledu trpaslíků a řekne jim, kdo byl Orm a že jeho syn Fjal je ve Starhradu vězněm. Družiníci nejspíš kladivo zamaskují, protože je zjevné, že zde v nížinách a zejména ve Starhradu by je s ním lidé neviděli rádi.

Příhody

» Družina narazí na dřevorubce, kteří se chystají upálit chycené víly, protože tvrdí, že jim zahubily kamarády. Víly nabízejí svědectví lesních skřítků, že jsou nevinné, ale podle dřevorubců jsou s nimi skřítci smluveni. Hrdinové jsou požádáni, aby spor nestranně rozsoudili.

» Potulný minstrel se beznadějně zamiluje do hrdinky – členky družiny. Je-li ona jiné rasy, bude minstrel člověk, v opačném případě půjde o elfa. Bude nutit hrdince drobné dárky a odmítne-li ho, pomstí se vylhanou baladou.

» Z křoví těsně před dobrodruhy vyrazí divočák a v panice z blízkosti lidí na ně zaútočí.

» Strážní na mostě žádají mýtné, od příslušníků cizích ras vybírají dvojnásobek. Po mostě navíc před pár hodinami prošla i skupina dřevorubců. V závislosti na výsledku předchozího soudu buďto družinu pomluvili nebo naopak vychválili, což může mít vliv na ochotu strážných z mýta slevit či naopak odhodlání zvednout cenu.

» Do hostince dorazí podezřele se chovající chlapík. V noci se ukáže, že jde o alchymistu pronásledovaného vyvolaným běsem. Démon jej dožene a on hledá pomoc u dobrodruhů.

Rozuzlení

Ve Starhradu postavy budou hledat Fjala. Při hledání mohou znovu narazit na účastníky některé z předchozích ***příhod***. Odmítnutý kupec se může pokusit kladivo získat znovu silou s pomocí místních pobudů, trpaslíci mohou být nedůvěřiví kvůli baladě rozšířené zhrzeným minstrelem, nebo naopak alchymista, kterému pomohli s běsem, bude vědět, do které putyky Fjal nejraději chodí. Rozuzlení by mělo obsahovat jednu až dvě takové ***příhody***, po kterých hrdinové zjistí, že Fjal se volně pohybuje po městě a agituje mezi trpaslíky, aby přestoupili na lidskou víru. Je zlomený a hodně pije. Může postavám prozradit, že příčinou neúspěchu vzpoury byl on. Městští konšelé se totiž o chystané rebelii včas dozvěděli, a aby zlomili

moc Perlíku, poslali za Fjalem prostředníka. Ten mu namluvil, že určitá náboženská sekta si přeje vítězství trpaslíků a chce na jejich vzpouru přispět penězi. Tím, že Fjal peníze přijal, přestala být vzpoura spravedlivá a Perlík neprojevil svou moc. Fjal byl nějaký čas ve vězení, ale pak přijal nabídku propuštění za to, že bude sloužit městské radě.

Jak příběh dopadne, závisí na hráčích. Mohou se pokusit například dát Fjala dohromady a udělat z něj vůdce nové vzpoury, nebo odnést Perlík zpátky trpaslíkům do hor, případně jej předat konšelům Starhradu. Pro jistotu si Průvodce rozmyslí, jak se budou ve kterém případě chovat městští konšelé, Fjal či jiní trpaslíci.

rozhodnou situaci v ***příhodě*** řešit. To potom může ovlivnit výběr nebo zabarvení další ***příhody*** – když hrdinové vymámí z hostinského tajnou zprávu pod pohrůžkou násilí, jistě se k nim později v příběhu bude chovat jinak, než když ho oblafnou lstí nebo z něj vytáhnou informace v opilosti. Úspěch může znamenat oproti neúspěchu získání nějaké výhody do budoucna. Přináší-li však neúspěch komplikace, měl by příběh dále rozvinout či se stát zajímavým zvratem.

Příklad: *Při neopatrném průzkumu jeskyně zavalí východ kus zřícené skály. Pokud by se snad družině nepodařilo balvan odvalit, má Martin jakožto Průvodce připravený náhradní scénář, kdy* **výprava** *bude pokračovat potmě podzemím plným hladových a slizkých tvorů k jinému otvoru ústícímu na povrch. Dostanou se tak ale i do opuštěného trpasličího dómu, o jehož existenci dosud neměli ani tušení.*

O něco později dobrodruzi narazí na lapku, kterého chtějí zajmout a přinutit k prozrazení úkrytu celé bandy. Lapka začne utíkat a jeden z dobrodruhů se ho pokusí omráčit, ale neuspěje. Zde Martin nouzový plán připravený nemá. Napadne jej ale vyložit neúspěch postavy nikoliv tak, že hrdina lapkovu hlavu toporem své sekery netrefil, ale že ji naopak zasáhl až příliš silně. Lapka náhle leží na zemi v tratolišti krve, jeho tělem probíhají záškuby a souboj se změní v zoufalou snahu zachránit nepříteli život, aby jej vůbec bylo možno vyslechnout.

Když budou následky neúspěchu stejně zajímavé jako úspěch, nebudete se muset bát toho, že se vás budou snažit hráči přechytračit, nebo že budou nějak podvádět. Nikdy ale nesmí neúspěšná ***příhoda*** znamenat zastavení příběhu. Narazí-li hrdinové na dveře, které nedokážou otevřít, nesmí tím pro ně postup ***výpravou*** skončit. Vždy se proto při vymýšlení ***příhod*** zamyslete, jaké jsou možnosti, když hrdinové v této ***příhodě*** uspějí, a když neuspějí, jaký budou mít vliv různé způsoby řešení problému. Kdyby se měla hra po neúspěchu zadrhnout, můžete použít takzvaný úspěch s výhradou – znamená to, že postavy sice překážku překonají, ale vyústění ***příhody*** není takové, jaké si přály. Nenuťte hráče čerpat ***Zdroje*** jen proto, že neúspěch by nikam nevedl.

Příklad: *Travička Měša neuspěla v hodu na odemčení tajných dveří paklíčem a nemá již žádnou* **Duši**, *kterou by mohla* **vyčerpat**, *aby dosáhla úspěchu – poslední duševní* **Jizva** *jí umožnila skrytý vstup vůbec objevit. Průvodce Martin ji přesto nechá zámek odemknout, ale prohlásí, že její paklíč zůstal zaseknutý uvnitř, zámek je viditelně poškozený a dveře již nejdou zavřít. Brzy si tak odemčených dveří všimne kolemjdoucí hlídka.*

Klidně si ke každé ***příhodě*** udělejte poznámky, kterou další ***příhodou*** může ***výprava*** pokračovat, když hrdinové uspějí a když neuspějí, nebo podle způsobu, jakým budou ***příhodu*** řešit. Rozhodnutí hráčů by mělo vždy hrát roli.

Příprava pro hru

Důležitým momentem přípravy je roztřídění vybraných či vymyšlených ***příhod***. Je jistě možné vytvořit si jen neroztříděnou zásobu, ze které Průvodce vždy ve správný okamžik vybere správnou ***příhodu***, ale má své výhody vytvořit si z celého souboru ***příhod*** několik menších podle toho, kdy by se mohly v příběhu objevit.

Příhody si pak může Průvodce vypsat na lístečky i s popisem postav, které v nich hrají nějakou roli. Jednotlivé lístečky si rozdělí na balíčky podle uzlových bodů a přidá i samostatný balíček ***příhod***, které se mohou odehrát kdykoliv. Při hře bude podle postupu v příběhu tyto balíčky jen měnit.

Průběžná příprava

Přestože v této knize lze nalézt mnoho nápadů, které lze využít jako ***příhody*** – a to nejen v Bestiáři u každé popsané bytosti, ale také v inspiračních textech na začátku každé kapitoly – dříve či později

Dílky puzzle: Tajemství černého vína

Téma: cena bohatství

Příběhové pozadí

Rod Vranoviců z Lučína, vlastníků rozlehlých vinic, si to rozházel u jisté čarodějnice. Ta vyslovila kletbu: „Kéž pro své víno vykrvácíte!“ A škodolibě jim poradila, že nyní mohou vyrobit skvělé víno černorudé barvy a nenapodobitelné chuti. Stačí, aby kterýkoliv příslušník rodu nechal skanout kapku své krve do vína, pronesl zakletí a zapečetil hrdlo lahve rodovou pečetí. Vranovici udrželi recept v tajnosti a na černém víně pohádkově zbohatli, ovšem staly se z nich jen bledé přízraky. Skutečného naplnění však kletba došla až tehdy, když všechny vranovické muže našli s podřezanými hrdly v jejich domě. Za viníka byla označena jejich sestra Tichava, která zmizela a s ní se ztratilo i tajemství výroby černého vína.

Zápletka pro postavy

Ctižádostivý obchodník Neplach z města Lučína najme dobrodruhy, aby pro něj odhalili tajemství Vranoviců a umožnili mu výrobu černého vína. Recept by mohl být ukrytý na jednom ze tří míst patřících dříve Vranovicům – dům se sklepy ve městě, vinice s lisovnou za městem a lovecký zámeček v blízkých lesích. Žádné z nich však není snadné prohledat.

Příhody

» V domě Vranoviců straší, nábytek létá vzduchem, dveře se zamykají, zjevují se přeludy. Vše je práce duchů zavražděných Vranoviců, kteří požadují veřejné odhalení svého vraha a únosce sestry Tichavy. Družině za to nabídnou prsten s rodovou pečetí, který je prý podstatou receptu na černé víno (kvůli záchraně sestry pomlčí o krvi).

» Vinice pustne, neboť v lisovně se usadil bazilišek, jehož je třeba vyhnat či zabít. Jsou zde hromady lejster a mezi nimi smlouva na pronájem skladu v lučínském říčním přístavu na sto let „panu V.“. Jde o tajný pronájem Vranovicům. (Pozn.: Při neúspěchu – ústupu z boje – lze nechat později postavy narazit na zaklínače, který jim bude ochoten za protislužbu či patřičný obnos s nestvůrou pomoci.)

» V prázdném skladu v přístavu vyplaší družina žebráka, který se dá na útěk. Může prozradit, že zde pracoval pro Vranovice jako nádeník a jednou prý tajně zhlédl výrobu černého vína – kápnutí krve člena rodu, zaklínání, jemuž nerozuměl, a zapečetění lahve rodovou pečetí. Taky ví, že zde po smrti Vranoviců zůstalo mnoho lahví černého vína, které si později přijeli vyzvednout lidé obchodníka Neplacha. Ze skladiště vede tajná chodba do sklepení domu Vranoviců. Je v ní rodová krypta a uvnitř ukrytý pečetní prsten.

» Lovecký zámeček vlastní nový pán. Je ochoten ho dobrodruhům zpřístupnit, pokud se jim podaří vycvičit jeho syna, beznadějného padavku, aby se dokázal za tři dny zúčastnit turnaje. Když uspějí, v zámečku sice nic nenajdou, ale pán jim z vděčnosti poradí, že rodinným přítelem Vranoviců byl bankéř Grabiš. (Pozn.: Hrdinové se mohou pokusit získat tuto cennou informaci i jinak – například od služebnictva nebo se mohou v noci do domu vplížit a najít špatně spálené stránky staré účetní knihy, která je na Grabiše nasměruje. Případně při neúspěchu s výcvikem může pán dát blahosklonně družině druhou šanci, když dopadne lapky řádící na jeho panství.)

» U Grabiše narazí družina na cizí žoldáky, kteří bankéře mučí, aby prozradil tajemství černého vína. Najal si je Neplachův obchodní konkurent Vlad. Za svou záchranu Grabiš prozradí slova zaklínání, které je nutno pronést při pečetění vína (o potřebě rodové krve nic neví).

Uzlový bod: Vladova nabídka

Ve vhodný okamžik, případně kdyby se hra začala vléct, vyhledá kupec Vlad postavy a nabídne jim, aby pracovaly pro něj. Prozradí jim, že drží v zajetí žoldnéře, který za Neplachovy peníze vedl vyvraždění Vranoviců a je ochoten to přiznat – Neplach je tedy již odepsaný. Žoldnéř však neví, co se stalo s Tichavou. V domě nebyla, ale možná ji pro Neplacha zajala jiná skupina. Vlad chce, aby hrdinové využili Neplachovy důvěry, prohledali jeho dům a zjistili, zda má Tichavu. Pokud ano, mají ji dovést k Vladovi, aby z ní vymámil tajemství černého vína.

Příhody

» V Neplachově domě je skutečně držena pod zámkem Tichava. Ani mučení ji nepřimělo prozradit mu recept na černé víno, promluvila pouze o víně uskladněném v přístavu. Případný pokus

o své vysvobození Tichava bude zprvu odmítat, bojí se, že jde o další z Neplachových triků, a je na hrdinech, zda ji přesvědčí.

» Žoldnéři, kterého držel Vlad v zajetí jako klíčového svědka, se podaří s pomocí svých druhů uprchnout. Vladovi lidé uprchlíky obklíčili ve starých říčních docích, ale nemohou je dostat z úkrytu. Vlad požádá hrdiny o pomoc.

» Pokud postavy odevzdají Tichavu Vladovi bez dohody s duchy jejích bratrů (například proto, že pečetní prsten našli i bez jejich pomoci), duchové je v noci napadnou a pokusí se je zastrašit, aby změnili své rozhodnutí.

Rozuzlení

Postavy mohou dokončit práci pro Neplacha, musejí však buď získat pečetní prsten bez pomoci duchů, nebo je nějakým způsobem podvést, aby jim jej vydali a Neplachovi zároveň zůstala Tichava jako zdroj krve. Nebo mají možnost předat vše Vladovi za vyšší částku. Mohou také vyhovět duchům, usvědčit Neplacha a Tichavě zajistit volný odchod, když zamlčí tajemství výroby vína (jinak se z ní stane štvaná zvěř). Konečně mohou zkusit nějak zkombinovat různé varianty – například naoko Neplachovi vše vydat a získat od něj odměnu, pak osvobodit Tichavu a usvědčit Neplacha z vraždy.

budete chtít jako Průvodci přijít s něčím vlastním. Prvních několik nápadů jistě přijde samo po přečtení této příručky, ale co pak? Kde brát inspiraci pro svoje ***příhody*** a dobrodružství?

Prvním a zcela základním zdrojem jsou ostatní hráči ve skupině a jejich postavy. Už jen když se podíváte do deníků postav, najdete mnoho zajímavého – využívejte silných i slabých stránek postav, abyste je mohli nechat zazářit, nebo abyste jim naopak připravili perné chvilky. Také popis postav, jejich vztahy, ať už mezi sebou nebo k cizím postavám, a okamžik, kdy se staly hrdiny – to vše jsou pomůcky pro vás. Pravidelně se také hráčů ptejte, čeho chtějí dosáhnout, jaké jsou cíle jejich postav – a pak dávejte postavám příležitosti k jejich naplnění; a zároveň mezi ně a jejich cíle postavte nejrůznější překážky, aby to neměly tak jednoduché.

Zároveň se ptejte hráčů samotných, co by chtěli skrze své postavy prožít. Zjišťujte, nejlépe však mezi jednotlivými sezeními, kam by se s postavami rádi vydali nebo které z právě odehraných zápletek se příště budou chtít chytit, ještě než tuto otázku budou řešit postavy v příběhu – tehdy už by bylo pozdě, protože Průvodce by tou dobou už měl být připravený. Mnoho ale také pochytíte jakoby mimochodem. Když se budou hráči bavit mezi sebou, co je bavilo, co bylo zajímavé, koho podezírají a co čekají, že objeví. Často budou mít mnohem lepší nápady než vy – a když se jejich nápadu chytíte, budou mít ještě radost, že měli pravdu! Anebo to nějak překruťte a doveďte ještě o zatáčku dál. Jestliže se domnívají, že za vší nepravostí je místní mladý kníže, může to být pravda – také však může jen poslouchat rozkazy své panovačné manželky či matky, která je pravým strůjcem problémů postav.

Je ale samozřejmé, že pouze s inspirací od hráčů nevystačíte. Možná byste tak získali dost materiálu pro své hry, hráčům by však bylo brzy divné, že se ve hře objevují jen věci, o kterých mluvili po skončení minulého sezení. Dalším důležitým zdrojem jsou tedy knihy, komiksy, filmy a seriály, případně počítačové hry, někdy dokonce i texty písní. Nemusíte se však omezovat jen na příběhy, které se odehrávají v podobných světech jako příběhy Dračího doupěte – z filmu o gangsterech vezmete zápletku a místo pistolí dáte protivníkům dýky či meče, vědecko-fantastický příběh o nestvůrách plazících se útrobami vesmírné stanice zasadíte do knížecího hradu a nebudete možná muset měnit nic víc než jména postav.

Všímejte si, jak jsou příběhy postaveny, čím zaujmou čtenáře či diváka a jak zatáhnou hlavní hrdiny do víru dění – často je to buď tím, že vzbudí jejich zájem o nějakou věc, třeba před ně postaví záhadu, kterou se budou snažit vyřešit, nebo uvedou hrdiny či jejich blízké do tísnivé situace a ti se pak snaží situaci napravit. Vždy, když budete vymýšlet nějakou zápletku či ***příhodu***, se proto zamyslete, proč by se jí měly postavy hráčů ve vaší skupině zabývat. Pokud se vám podaří vzbudit zájem postav a skrze ně i hráčů, máte už napůl vyhráno.

Tvorba prostředí a cizích postav

Prostředí

Prostředím pro hru v Dračím doupěti je celý herní svět – veškerý prostor, který mohou hráčské postavy procestovat a prozkoumat. Samotná Průvodcova příprava ale pochopitelně může obsáhnout jen

nějakou část tohoto světa. Ať by se kdokoli snažil sebevíc, dokonalým popisem a zpracováním fantastického světa by strávil celý svůj život. Dokonce i tak propracované prostředí, jako je Tolkienova Středozemě, je vlastně jen částí jednoho kontinentu, přičemž mnohé oblasti jsou sotva načrtnuté. Jak tedy přistoupit k tvorbě prostředí pro hru?

Od detailu k celku

Nejjednodušší možností je prostě jen vytvářet malé kousky prostředí, které jsou zrovna potřeba pro nejbližší hru – například vytvoříte vesnici, její nejbližší okolí včetně poustevny a jeskyně na kraji lesa, naplníte toto prostředí cizími postavami a ***příhodami***, a co je za humny, vás zatím zajímat nebude. Až když se hrdinové rozhodnou prozkoumat prostor mimo připravenou mapu, přidáte další kousek prostředí – třeba zříceninu hradu nebo močál, kolem kterého prochází královská cesta. Výhodou tohoto přístupu je nenáročnost – stačí vám chvilku se zamyslet, načrtnout pár bodů a už můžete začít hrát. Rizikem tohoto přístupu je, že přidáváním jednotlivých prvků bez zasazení do souvislostí po pár ***výpravách*** vytvoříte všehochuť, jež se bude zřejmě podobat dortu, který upekli pejsek s kočičkou. Navíc když si nedáte pozor, můžou vám při spojování jednotlivých částí do většího celku chybět důležité souvislosti nebo budete muset krkolomně ospravedlňovat vztahy jevů a prvků, které spolu původně vůbec nesouvisely. Pak je obtížné směřovat příběh, aby jednotlivé ***výpravy*** vytvořily dohromady také větší ucelené dobrodružství.

Od celku k detailu

Opačným přístupem je tvorba prostředí, kdy si nejprve určíte všechny souvislosti, nakreslíte si mapu světa a rozhodnete, co je v které části světa zajímavé a důležité. Až pak, s vědomím uspořádání světa a všeho dění v něm, začnete prokreslovat jednotlivé regiony a posléze i nejbližší okolí hráčských postav. Tento postup vám dává dobrý vhled do světa, umožňuje vám rovnoměrně a logicky rozmístit pozoruhodná místa se zajímavými ***příhodami*** a také vám umožňuje směřovat příběh k dramatickým situacím. Kromě velkého úsilí, které je potřeba takovéto přípravě věnovat už před první hrou, má ovšem tento způsob tvorby prostředí i další nevýhody a rizika. Může se stát, že Průvodce pro celek neuvidí jednotlivosti, a tak například bude hrdiny vláčet z jednoho místa na druhé přes celé kontinenty, přičemž právě neustálé cestování bude ubírat čas aktivnější zábavě. Stejně tak se může stát, že se Průvodce do svého výtvoru příliš zamiluje a bude hráče nudit příliš dlouhými popisy a situacemi, do kterých nebudou moci jejich postavy nijak zasáhnout, nebo bude hráčům bránit vnášet do prostředí vlastní nápady, které by narušily jeho představu. Kromě toho právě propracované pozadí dění v prostředí může způsobit, že se bude Průvodce snažit hráče natlačit do příběhu, o který nebudou stát, a to prostě jen proto, že kdyby tento příběh neodehráli, přišla by celá jeho příprava vniveč.

Svět v kruzích

Jak tedy nejlépe k tvorbě prostředí přistoupit? Především o prostředí přemýšlejte jako o pomůcce pro tvorbu ***výprav*** a ***příhod***, tedy jako o kostře, na kterou navěsíte jednotlivé ***příhody***, nikoli jako o už hotové ***výpravě***, jejímž cílem je toto prostředí prozkoumat. Svět si představte jako soustavu soustředných kruhů, přičemž v nejvnitřnějším kruhu, uprostřed, je oblast, kde se budou nacházet postavy hráčů. Tato oblast, která by neměla zahrnovat větší území, než jaké je možno přejít za několik dní chůze, by měla být zpracovaná nejpodrobněji. Čím dále od středu pak budou další kruhy, tím méně detailů doplňujte. Druhý kruh bude zahrnovat podobně velké oblasti sousedící s místem v prvním kruhu – zde už nemusíte mít tak jasnou představu, nejsou už potřeba náčrtky míst a konkrétní cizí postavy, měli byste si jen k těmto místům zapsat poznámky, čím jsou zajímavé, co se na těchto místech dá zažít a jaké vztahy mají tamější obyvatelé s místními.

Další kruhy budou zahrnovat vzdálenější oblasti, o kterých toho můžete vědět zase o něco méně, i stručné poznámky jsou přesto dostačující, abyste byli schopni hráčům odpovědět na otázky, které by mohly během hry vyvstat. Kromě důležitých osob a vztahů je vhodné doplnit popisky i o místa, o kterých se mohou postavy doslechnout, protože se o nich vyprávějí příběhy a jsou opředeny pověstmi. Největší kruh bude zobrazovat vzdálené oblasti někde na kraji světa – k těmto krajům si pak napište opravdu třeba jen jednu krátkou větu, např. „místní král je prý čaroděj“ nebo „tady končí svět v mlhách“. Když si tyto poznámky v soustředných kruzích napíšete na jeden papír, budete mít vždy přehled a můžete díky tomu postupně vytvářet vztahy mezi jednotlivými prvky (např. královstvími, městy, osobami).

Při vytváření prostředí se soustřeďte na ty prvky, které mohou ovlivnit vývoj příběhu a přinést nové zápletky a situace. Jak vysoká je nejvyšší hora království, kolik přítoků má nejdelší řeka, ba dokonce ani kolik obyvatel má hlavní město není pro příběh většinou moc důležité – a když se to důležitým stane, můžete o tom rozhodnout při hře. Oproti tomu výbojný barbarský kmen na severu může klidně uprostřed ***výpravy*** vtrhnout do vsi, ve které se pohybují i hrdinové. Lakomý hrabě odmítne vyslat vojáky na pomoc, zatímco druidové zasáhnou, pokud útočníci zničí svatyně přírodních bohů, a v úzkých možná zkusí probudit i staletého lesního démona, spícího v nejstarším dubu uprostřed hvozdu. Jsou to většinou rozumné bytosti a jejich vlastní i skupinové zájmy a vztahy, co posouvá děj dopředu a přináší do hry zajímavé zvraty.

To ale neznamená, že si přírodní podmínky žádnou pozornost nezaslouží. Při jejich zapisování do bližších či vzdálenějších kruhů ale přemýšlejte, proč mohou být pro váš příběh významné. Řeka vylitá z břehů vyžene místní obyvatele, kteří budou žádat pomoc. Naleziště vzácných kovů lákají podnikavce i loupežníky, kteří se je budou snažit o těžce vydobyté bohatství připravit. Magická zřídla mohou přitahovat nadpřirozené bytosti a o velkých svátcích se u nich budou odehrávat velké slavnosti.

Místa pro příběh

Vzhledem k tomu, že postavy hráčů v tomto světě už nějakou dobu žijí, měly by mít o něm nějaké znalosti a vědomosti. Nejjednodušší způsob, jak toho dosáhnout, je zapojit hráče do tvorby světa například tím, že jednotlivé hráče necháte popsat místo či oblast, ze které jejich postavy pocházejí. Trpaslík tak třeba rozhodne o tom, kdo vládne v kamenných sluj ích pod horami, že místní obyvatelé se nemají rádi s lidmi z blízkého města kvůli starým křivdám, nebo že kmeti místního klanu střeží ve svém paláci kouzelnou sekeru dávného trpasličího hrdiny. Podobně kroll může určit poměry v lesním království a popsat místní tradice a rituály, kterými jsou přijímáni mladí bojovníci mezi muže. A mladý kejklíř pro změnu získá příležitost popsat život na ulicích a v podsvětí největšího královského přístavu. Takový hráčský vklad do hry ulehčuje Průvodci práci s přípravou, dává mu inspiraci a zároveň mu prozrazuje, co který hráč považuje za zajímavé a zábavné.

Pro popisy prostředí, ať už je vymyslí Průvodce nebo ostatní hráči, je důležité, aby vytvářely rámec

pro budoucí ***výpravy*** a podněcovaly hráče k činnosti. Zaměřte se na cizí postavy, jejich vztahy – mezi sebou i k hrdinům samotným – a na prvky, které vytvářejí napětí a směřují ke konfliktům. Ideální jsou místa, na kterých se něco děje a nejsou jen nehybnou kulisou. Ovšem toto dění a tyto konflikty musí být přístupné pro zásah hrdinů – nedostanou-li příležitost dění ovlivnit, stane se ze hry obyčejné vyprávění či divadlo.

Místa, která pro hru vytvoříte, by také měla nabízet prostor a možnosti pro uplatnění všech povolání, která se v družině hrdinů objevují. Není moc příjemné, když například hráč *druida* zjistí, že ve městě nemůže používat svoje schopnosti. Kromě toho, že každé město i vesnice potřebuje studnu, potok či řeku, je také běžné, že se uvnitř města nacházejí stromy. Většina domů, dokonce i ve velkých středověkých městech, například byla postavena ze dřeva a pouze základy byly kamenné. A města byla plná kdákání, bečení, bučení a trusu zvířat chovaných ve dvorech a sklepech domů, což pro změnu potěší hráče *šamanů*. Vždy, když budete vytvářet prostředí pro hru, promyslete si, jak do něj zapojit podmínky, které budou moci využít postavy ve vaší družině. Když totiž nebude moci hráč na nějakém místě používat své schopnosti, bude se zřejmě nudit a příště se takovému místu obloukem vyhne.

Cizí postavy

Vzhled a povaha

Zopakujeme si, že všem postavám v příběhu, které nejsou hrdiny, říkáme nehráčské nebo cizí postavy. Jsou to vedlejší postavy příběhu, mohou to být protivníci hrdinů nebo naopak jejich spojenci, ale také postavy, které k hrdinům nemají žádný výrazně kladný ani záporný vztah. Proto, že v příběhu zastávají jen vedlejší role, ale také proto, abychom ulehčili práci Průvodci, který jich bude často zastupovat a ovládat několik naráz, mají oproti hráčským postavám zjednodušený popis v řeči pravidel (tedy například nemají samostatné ***Zdroje*** pro ***Tělo***, ***Duši*** a ***Vliv*** určené zdatnostmi jako hrdinové, ale mají ***Sudbu*** a hranice, jejich dovednosti se vyjadřují jedinou charakteristikou namísto souboru povolání, apod…).

Pro mnoho cizích postav však vůbec nebude potřeba vytvářet pravidlový popis – prostě bude stačit, že je hrdinové někde potkají, zahlédnou nebo se s nimi dají do řeči, aniž by bylo potřeba házet kostkami. Jsou-li to opravdu nevýznamné postavy, bude jednodušší řešit jednání s nimi jako ***zkoušky***, než vytvářet cizí postavě charakteristiku, hranice a ***Sudbu***. Když popis pomocí pravidel budete pro cizí postavu potřebovat, můžete se rychle inspirovat v kapitole Bestiář, která obsahuje nejen zvířata a nestvůry, ale mezi lidskými bytostmi také několik cizích postav (jako je například čarodějnice nebo rytíř).

Co by však měla mít každá cizí postava, je osobnost, aby se nestalo, že každá cizí postava bude stejná. Pokud se všichni hobiti projeví jako bodří labužníci a každý elf jako zasmušilý nemluva, hře to neprospěje. Cizí postavy by od sebe měly být rozeznatelné jinak než jen podle jména, protože jména hráči zapomenou a ve vzpomínkách se jim udrží spíše „poustevník, který se pořád zamyšleně drbal ve vousech“ nebo „ten nerudný rychtář, co na nás poštval psy jen proto, že jsme mu tykali“. Dokonce i ve skupině sourodých postav či bytostí by měly každého odlišovat alespoň malé detaily – barva vlasů, jizva na obličeji, typické gesto nebo vada řeči.

S charakterizací cizích postav to ale na druhou stranu nemusíte ani přehánět – dlouhý popis hráči stejně nevydrží poslouchat a nakonec si zapamatují jen jednu nebo dvě nejvýraznější charakteristiky, které se ve hře skutečně projeví. Snažte se tedy cizí postavy vystihnout jen pár rysy, které jim dodají osobitost – „neoholený mrzutý knihovník“, „úslužný hostinský s jižanským přízvukem“ nebo „rázná důstojnice práskající karabáčem“ pro první setkání většinou stačí.

Jednání a vztahy

Pokaždé, když vytvoříte nějakou cizí postavu, rozmyslete si, jaký bude mít charakter a jak se bude chovat k ostatním (*Bude se vždy snažit všechny ošidit? Bude vstřícná a milá, až to bude trochu nepříjemné? Bude všem skákat do řeči, nebo naopak nepromluví slovo, dokud se jí někdo přímo nezeptá?*). Určete také její postavení – z toho může vycházet i její osobnost, nebo naopak budou kontrastovat – konšel ve velkém městě bude nejspíš nadutý a potulné dobrodruhy spíš rychle odbude, ale může být i vstřícný, protože kdysi také chtěl vyrazit za dobrodružstvím a na cestách ho jako obchodníka už nejednou dobrodruzi ochránili od újmy. Cizí postavy také můžou předstírat, že mají jiné postavení, než jaké jim skutečně náleží.

Další důležitou vlastností cizích postav jsou jejich vztahy s okolím a motivace, tedy cíle, kterých chtějí dosáhnout, ať už právě v daném okamžiku nebo dlouhodobě – švec, kterému hrdinové dluží, se třeba chce stát mistrem cechu, a tak postavám nabídne možnost splatit dluh protislužbou; pekař, který musí platit lékaře nemocnému dítěti, bude zase zarputile trvat na hotovosti. Vždy se snažte, aby cizí postavy (nebo alespoň těch několik, co mají šanci do děje více zasáhnout) měly nějaké cíle a mohly tak působit na hrdiny skrze své jednání, kterým se snaží těchto cílů dosáhnout. Když budou mít zároveň nějakou osobnost a ještě jim přidáte nějakou zvláštnost jako velký frňák, na nějž jsou hrdí, neustálé pokašlávání nebo nutkavou zálibu v bledě modré barvě, stanou se nezapomenutelnou součástí příběhu.

Pro zvýšení účinku nebo zapojení hrdinů do příběhu, pro nějž cizí postavu vytváříte, můžete také určit, že má nějaký vztah s jednou či více hráčskými postavami. Jestliže se ale nejedná o postavu, kterou si vytvořili sami hráči jako svého příbuzného, známého či protivníka, vždy se předem ujistěte, že s takovým propojením hráči souhlasí.

Vědomosti

Někdy je také důležité vědět – ať už při tvorbě, nebo když na to přijde během příběhu – kolik toho vědí o svém okolí a o světě vůbec. Ne každý ví vše, co se hrdinové chtějí dozvědět, a ne každý to řekne, i když to náhodou ví. Cizí postavy také mohou mít zkreslené či zcela mylné informace, a dokonce z nich vycházet a dopouštět se chyb jak ve svém jednání, tak v úsudku. Hrajte si s informacemi a nebojte se nechat cizí postavy i záměrně lhát. Ale kdyby nakonec nějaká postava měla zarputile mlčet či jinak odmítala vydat své informace, vždy musí říct aspoň něco, co umožní hrdinům zase se o kousek pohnout – prořeknout se, podat informaci, která sice není pravdivá, ale přesto dovede hrdiny k cíli, nebo alespoň udat cenu, za kterou je ochotná mluvit.

Průběh a vedení hry

Celkový dojem, který budete mít ze hry, ovlivňuje jak vedení hry ze strany Průvodce, tak zapojení ostatních hráčů. K obojímu kladně přispívá zkušenost, ovšem dobré zábavy je možno dosáhnout, i když jsou všichni okolo stolu v oblasti her na hrdiny nováčci. Je zřejmé, že se všichni budou teprve učit, jak při hře improvizovat a jak hru směřovat, aby se příběh vyhnul hluchým místům. Na následujících řádcích je proto několik rad, které mohou Průvodci i samotným hráčům pomoci při vedení a hraní hry. V každém případě ale mějte se začínajícími hráči trpělivost, jejich vklad do hry se bude jistě s každým sezením zlepšovat. Zvláště shovívaví pak buďte k začínajícímu Průvodci, a pokud hrajete pod jeho vedením jako zkušenější hráči, pomozte mu hru usměrňovat a třeba i připravovat.

Zatímco hráči mají ve své moci hlavně své postavy a není nutné, aby pravidelně přidávali do příběhu nové prvky prostředí nebo cizí postavy, Průvodce se stará o celý svět a všechny cizí postavy, velká část přípravy na hru je jeho zodpovědností. Začínající Průvodce by se proto měl nejprve zaměřit na jednoduché věci a zapojit své hráče do přípravy a tvorby prostředí či cizích postav, a teprve až získá jistotu a nabere zkušenosti, by se měl pouštět do obtížnějších technik vedení hry a sledování většího počtu příběhových linií.

Průvodcovou prací bude hlavně popisování prostředí hráčům, uvádění zápletek, jednání za cizí postavy nebo nestvůry, ale také vyhodnocování následků, které bude mít jednání hrdinů na jejich okolí. Pravomoc popisovat prostředí, jednat za bytosti a do jisté míry i uvádění zápletek může Průvodce čas od času svěřit některému z hráčů. Ve vyhodnocování toho, jaký vliv bude mít chování a jednání hrdinů na prostředí, pak Průvodci a vlastně i hráčům pomáhají pravidla.

Otevřená a uzavřená hra

Pravidla Dračího doupěte jsou vytvořena tak, aby bylo možno hrát hru otevřeně. To znamená, že hráči mohou mít více informací o situaci než jejich postavy a hře to nijak neškodí. Tyto znalosti mohou získat z toho, co se děje mimo příběh, ve světě hráčů okolo stolu, zejména z konkrétního používání pravidel. Například když si hráč chce při snaze probodnout srdce cizímu rytíři připočítat *bojovníka*, protože jeho hrdina používá dovednost *Běžný boj zblízka*, a Průvodce mu sdělí, že takové probodnutí mu nejvýše zvýší ***Ohrožení*** a pokud ho chce zabít, měl by si počítat úroveň *vědmáka*, hráč se jistě dovtípí, že nestojí proti *člověku*, ale že jde nejspíš o *neživého*. Jeho postava to však v dané chvíli ještě neví.

Možná bude zpočátku obtížné oddělovat vědomosti vás jako hráčů od vědomostí postav a jednat pak při hraní postavy vědomě nevýhodně. Hraní

Co prozradí hod?

Je dobré si uvědomit, že i použití pravidel může hráčům leccos napovědět o tom, co je čeká v příběhu, a odkrýt tak karty v jinak uzavřené hře. Například když Průvodce požaduje, aby se hledání vhodného tábořiště řešilo pomocí ***zkoušky***, ačkoliv družina je přesvědčená, že jsou ve zdejší krajině v bezpečí a čeká je klidná noc, hráči jistě zpozorní. Mohou si domyslet, že je nejspíš čeká noční přepad nebo se strhne bouře.

V otevřené hře to není problém, hráči odehrají táboření, jako by jejich hrdinové nic netušili. V uzavřené hře však i takto nepřímé naznačení může hráčům zkazit napětí. Řešením tohoto problému může být občas nechat hráče sáhnout po kostkách, i když nehrozí nic dramatického, a nechat kostky jen rozhodnout třeba o tom, jak pohodlně se postavám spalo. Hráči potom nebudou podezřívat každý hod.

Zvolíte-li tento přístup, je ale dobré si uvědomit, že Dračí doupě není hra o každodenních nudných činnostech. Proto zapojíte-li do hry takováto opakovaná vyhodnocení, je to jedno z mála míst, kde je dobré nezdržovat se detailním popisováním podoby akcí v příběhu a je lepší rychle ohlásit akce, vyhodnotit výsledky a pokračovat ve hraní něčeho zajímavějšího.

s „otevřenými kartami“ vám však umožní věci, které jsou při uzavřené hře mnohem obtížnější. Začínající hráči si při otevřené hře mohou lépe navzájem poradit se správným použitím pravidel, pokud znají všechny podstatné okolnosti, než kdyby jim vždy nějaké informace chyběly a museli v tom Průvodce nechat samotného.

Jestliže znáte schopnosti a charakterové vlastnosti postav vašich spoluhráčů, umožní vám to „nahrávat si“, tedy vytvářet situace, v nichž některá z postav může vyniknout. Když znáte část příběhového pozadí probíhajícího dobrodružství, o kterém postavy ještě nemají tušení, můžete vytvářet dramatické situace tím, že se na správném místě zachováte vhodným způsobem. Například, když jako hráči na rozdíl od svých postav víte, že proti hrdinům nestojí člověk, ale vlkodlak, můžete se ho snažit podplatit – samozřejmě stříbrnými groši! A pak se bavit tím, jak se bude ošívat a vykrucovat.

Možná si říkáte, proč rovnou nevytáhnout stříbrný meč a vlkodlaka nezabít, nebo ho alespoň nezahnat svěcenou vodu či vlčím morem? Za prvé proto, že by jistě nedávalo smysl, kdyby postava najednou kropila svěcenou vodou někoho, koho teprve v tento okamžik poznala. Za druhé proto, že Dračí doupě je o hraní příběhu hrdinů zažívajících dobrodružství a překonávajících překážky. Když budete skrze znalosti hráče své postavě její příběh zjednodušovat, žádné velké dobrodružství nezažijete.

Volitelné: Uzavřená hra

Může se však stát, že vám otevřené hraní nebude vyhovovat. Důvody mohou být dva. Jednak se ze hry může vytratit určitý druh překvapení a tajemství, která někteří hráči rádi odhalují pomocí náznaků a stop dodávaných do příběhu Průvodcem. Druhý důvod je ten, že otevřené hraní je pro hráče náročnější. Musí totiž oddělovat to, co ví on, od toho, co ví jeho hrdina, a podle toho by jej měl hrát – nechat jej třeba padnout do léčky, ačkoliv o ní jako hráč ví.

Jsou-li mezi vámi takoví hráči, můžete samozřejmě hrát i uzavřeně. Bude to ale vyžadovat, aby Průvodce některé věci utajoval. Konkrétně může vyzkoušet některé z následujících postupů.

» Při ***výzvách*** Průvodce hráčům zásadně nesděluje, co se děje, dokud se hrozba přímo neprojeví v příběhu (*např. když se kapsář pokouší okrást hrdinu na tržišti, Průvodce hráči sdělí jen nějaký náznak, třeba že je v tlačenici a hrozí mu újma na majetku. Nechá hráče samotného rozhodnout, jakým způsobem bude reagovat*).

» Zvolí-li hráč odpovídající dovednost (*např. uhodne, že jde o zloděje, a pokusí se chytit ho při činu nebo raději zvolí útěk bez ohledu na nebezpečí*), vyhodnotí se situace ***střetem***, obdobně jako při otevřené hře. Je-li ***hod*** neúspěšný, dostane hráč navíc pouze informaci, že hrdina může přijít o majetek (tedy jaký neúspěch mu hrozí), aby se mohl rozhodnout, zda ***vyčerpá Zdroje*** a neúspěch zmírní

» Pokud hráč nezvolí reakci správně (*např. se domnívá, že by se mohl stát cílem prokletí, a proto začne mumlat protikouzlo*), záleží na tom, jak drsnou hru chcete mít. Můžete nechat rozhodnout štěstěnu – a nechat hráče i tak hodit, pouze mu v rámci ***hodu*** nepřičítat použité povolání. Anebo můžete být přísní a prohlásit, že ve ***střetu*** rovnou

neuspěl. Nezapomeňte ale, že i v té nejpřísnější variantě platí, že hráč se pokusil reagovat a tedy má právo odvrátit neúspěch ***vyčerpáním***.

» Při ***střetech*** provádí Průvodce své ***hody*** tajně za zástěnou, porovnává je s ***hody*** hráčů a oznamuje jim pouze pořadí ***hodů***. To mu umožňuje utajit výši a přesný obsah charakteristiky bytosti. Pokud si hráč nevědomky přičetl ke kostkám bonus za povolání, na který kvůli povaze protivníka nebo situace nemá nárok, Průvodce při porovnání ***hodů*** nebere tento bonus v potaz.

» Při ***střetech*** dále Průvodce drží v tajnosti za zástěnou množství ***Sudby***. Odkryje hráčům pouze tu ***Sudbu***, kterou již spotřeboval.

» Jestliže se postava oddělí od družiny, odejde její hráč do jiné místnosti, aby neslyšel, co se stane v nepřítomnosti postavy.

> ***Příklad:*** *Družina stojí proti zdánlivě osamocenému loupeživému rytíři. Dobrodruzi ovšem netuší, že se k nim zezadu plíží jeho tři zbrojnoši. Kdyby Průvodce hned dal na stůl všechnu* **Sudbu**, *hráči by jistě vytušili, že něco není v pořádku. Zohlední proto postavení hrdinů tím, že odkryje jejich* **Sudbu**, *až když se zbrojnoši zapojí. Tak se o jejich přítomnosti hráči dozvědí až ve chvíli, kdy se skrytí útočníci objeví na scéně.*

Uzavřená hra je ovšem o mnoho náročnější pro Průvodce. Hráči zde mají méně prostoru přispívat svými nápady k rozvíjení děje, což je škoda, poněvadž příběhy v hrách na hrdiny by měly být společným dílem všech hráčů. Proto byste se měli snažit najít takovou míru otevřenosti, která bude podporovat váš styl hry. Pokud se na některých detailech nemůžete shodnout, přednost by měla dostat otevřenost.

Průvodcovy pomůcky

Chce-li si Průvodce ulehčit vedení poznámek během hry, bude ke hře potřebovat především svou přípravu, papír s poznámkami a tužku. Další nezbytností budou alespoň tři šestistěnné kostky, lepší je ale mít jich v zásobě více, po trojicích podobných barev nebo symbolů, při hře je pak snáze přiřadí k cizím postavám. Vhodné je také použít nějaké žetony představující ***Sudbu*** (například dekorační barevná sklíčka), i když postačí i odškrtávání čárek na papíře. Nyní si ukážeme, jak má Průvodce své pomůcky využít při hře.

Nejpernější chvilky asi zažijete při konfliktech, kde bude Průvodce hrát za několik různých bytostí. Malým zjednodušením pro Průvodce je to, že o výši jejich ***Výhody*** si na rozdíl od hráčů vést přehled nemusí, protože pokud kterákoliv z jeho bytostí získá ***Výhodu***, jednoduše si přidá body ***Sudby*** do zásoby, která je pro všechny bytosti společná.

U každé bytosti je ale nutno sledovat ***Ohrožení*** a iniciativu. Proto je dobré, když si Průvodce údaje o bytostech napíše na kartičky či útržky papíru. Každá taková kartička by měla mít na okraji počítadlo ***Ohrožení***, po němž lze posouvat žeton nebo kancelářskou sponku podobně, jako je to na deníku hráčské postavy. V krajním případě stačí na kartičce nechat volné místo (nejlépe řádek), kam si Průvodce bude aktuální ***Ohrožení*** bytosti zapisovat tužkou. Pokud používáte při hře figurky jako pomůcku pro představu, kde kdo stojí, můžete k jednotlivým figurkám přikládat malé papírky s hodnotou ***Ohroženi*** nebo hrací kostky otočené ***Ohrožením*** nahoru.

Na začátku kola si Průvodce hodí na každé kartičce kostkami na iniciativu (pro větší přehled lze používat různé barvy kostek pro jednotlivé bytosti). Iniciativu pak Průvodce sleduje stejně jako hráči u svých postav – dokud bytost iniciativu nepoužije, leží kostky na její kartičce, jakmile provede akci, hodí se jimi. Jestliže bytost iniciativu odložila a vyčkává, položí Průvodce jednu kostku na druhou. Kartičku zabité či jinak vyřazené bytosti Průvodce odstraní ze stolu. Takto si lze udržet přehled i ve složitých bojových situacích s mnoha účastníky.

V případě alespoň částečně uzavřené hry můžete využít zástěnu (například tvrdé desky), za níž Průvodce skryje svou část stolu. Přestože výsledky hodů lze zakrýt dlaní a výsledky si případně zapisovat na papír, který pak otočíte lícem dolů, budete jistě chtít mít i ostatní přípravu skrytou. Myslete však na to, že postavení zástěny mezi hráči a Průvodcem může vytvářet psychologickou bariéru, která přispívá k vzájemné nedůvěře. Proto rozhodnete-li se zástěnu využít, postavte ji raději tak, aby většinu doby každý hráč mohl vidět Průvodci na ruce, anebo použijte jiný způsob – například poklice na hrnec může Průvodcovu přípravu skrýt stejně dobře, a přitom bude většinu doby neškodně ležet na stole.

Popisy a vyprávění

Přestože hraní Dračího doupěte není složitou zábavou vyžadující herecký talent nebo scénáristické

znalosti, je dobré při hře využívat techniky podobné divadelním či filmovým, které vám hru usnadní. Na následujících stranách si některé ukážeme a doplníme je také o techniky čistě herní.

Představení nového prostředí

Jednou z technik, kterou hru můžete rozběhnout, je uvést hráčské postavy (potažmo hráče) takzvaně do obrazu. Průvodce popíše, kde se hráčské postavy nacházejí, co vidí, kdo všechno se zde nachází a co dělá, jak dané místo vypadá, případně jaký z něho mají hrdinové pocit. Neměl by mluvit příliš dlouho, aby hráče nenudil, je ale vhodné dodat několik maličkostí, které dané místo oživí.

Příklad: *Hrdinové zamířili na tržiště. Průvodce chce navodit pro své hráče atmosféru, která na tržišti panuje.*

„Před vámi se rozkládá těsný prostor tržiště zaplněný stánky všeho druhu. Mezi nimi se prodírají všemožní lidé, od blahobytných měšťanů až po tovaryše a nuzáky. Do nosu vás udeří směs vůní a v uších vám zní vyvolávání trhovců. Vlevo před vámi nějaký kupec ze severu nabízí kožešiny a jantar, hned vedle něj snědý muž různě zahnuté čepele. Zdá se, že na trhu jsou obchodníci z blízka i z daleka."

Po představení prostředí už probíhá hra popisováním toho, co kdo dělá, případně jaký to mělo na okolí vliv, a také hraním rolí postav, tedy mluvením za postavy. Objevují-li hrdinové prostředí, které má Průvodce připravené, zpravidla ho představuje on. Jedná-li se ale o místo, které je blízké některému z hrdinů, může Průvodce popis svěřit jeho hráči, v kapitole Společná tvorba příběhu se dozvíte více.

Zároveň však platí, že ne vždy je bezpodmínečně nutné každé nové místo, kam postavy vstoupí, uvádět. Pokud se postavy budou během jedné ***příhody*** plynule přesouvat, je možné k představení nového místa či prostředí využít například popis úspěchu či neúspěchu – například uspějí-li pronásledovatelé ve své snaze obklíčit prchajícího hrdinu, spojí Průvodce popis dvorku, do které byl hrdina zahnán, s popisem vítězství.

Stejně tak není nutné znovu představovat již jednou navštívená místa, pokud se v nich něco zásadně nepromění. Je také možné navodit tajemnou, až hororovou atmosféru tím, že Průvodce hráčům prostředí představí jen částečně – například protože hrdinové se nechali někam odvést a mají u toho zavázané oči, popíše jim pouze zvuky a pachy.

Odhalování nebezpečí

Někdy je nebezpečí číhající na postavy zcela zjevné. Pokud hrdinové vstupují do podzemní sluje, kterou protéká potok žhavé lávy, dozvědí se o něm již během úvodního popisu. Jindy ovšem nemusí být nebezpečí patrné a záleží tak na situaci a záměrech postav i Průvodce, zda a jakým způsobem se hráči o nebezpečí dozvědí.

Jednou z možností je odhalit postavám nebezpečí, jakmile k tomu ve hře nastane vhodná příležitost.

Příklad: *Naši hrdinové z předchozího příkladu se vydali na tržiště. Průvodce má připravenou* **příhodu** *– konflikt s následovníky „Tě, která vyčkává", kteří tuto část města ovládají. Využije toho, že hrdinové se svým zevnějškem odlišují od běžných návštěvníků tržiště, a zatímco hráči vyzvídají, zda a za jakou cenu by mohli nakoupit potřebné*

Udržování společné představy

Abyste co nejvíce omezili případy, kdy zjistíte, že máte každý o prostředí a postavách výrazně jiné představy, měli byste se snažit být výstižní. Když bude Průvodce mluvit o „malém drakovi", jeden hráč si může představit draka velikosti medvěda, a jiný dráčka velkého sotva jako kočka. Také pamatujte, že co neřeknete výslovně, to si ostatní mohou představovat jinak: když popíšete svou postavu jen jako „větrem ošlehaného barbara", jeden spoluhráč uvidí vysokého v kožešinách oděného muže s dlouhými vlasy, zatímco další o něm bude přemýšlet jako o podsaditém polonahém divochovi s holou hlavou a zjizveným obličejem. Jak tedy dosahovat toho, aby si vaše představy byly co nejpodobnější? Popisujte co nejvýstižněji – přirovnávejte ke známým skutečnostem, odkazujte na společné zážitky, filmy či knihy, které jste všichni viděli a četli. Kreslete si náčrtky, mapky a plánky – používejte figurky, abyste zaznačili postavení hrdinů i nehráčských postav či nestvůr, názorně předvádějte, co a jak která postava provádí. Využijte pro sjednocení představ obrázků a fotografií.

Suroviny, *Průvodce jim představí zdroj možných budoucích problémů:*

„Když procházíte mezi pestrobarevnými stánky, všimnete si skupiny po zuby ozbrojených mužů v otrhaném oblečení, kteří stojí stranou a lidé kolem nich obcházejí obloukem. Jejich vůdce si hraje s dýkou a dívá se nepřátelsky vaším směrem. Co budete dělat dál?“

Všimněte si, že Průvodce nebezpečí představil, ale vzápětí předal slovo hráčům, aby jim dal možnost na toto zjištění reagovat. Průvodce by neměl předjímat reakce hráčů na představené nebezpečí a hrát za ně.

Přítomnost nebezpečí může představovat pro hráče komplikaci a víme, že množství komplikací je úzce svázáno s ***Ohrožením*** postav. Ještě zajímavější technikou pro představení nebezpečí tedy je využití pravidel, úspěchu či neúspěchu. Hráči budou při hře nezřídka používat akce vedoucí k odhalení nebezpečí. Uspějí-li v takové akci, představte jim nebezpečí tak, aby to hrdiny zvýhodnilo jak v příběhu (např. tím, že nebezpečí zatím o postavách neví), tak s pomocí pravidel (nízkým ***Ohrožením*** hrdinů nebo získáním ***Výhody***). Neúspěch či prohra ve ***střetu*** na odhalení naopak znamená, že představení hrozby nebude mít pro hrdiny zcela příjemný průběh (a i ***Ohrožení*** hrdinů bude nejspíš vyšší).

Příklad: *Představme si, že hrdinové z předchozího příkladu byli ostražití a Bazimír Baloun, zkušený to harcovník, vyrazil napřed a ještě před příchodem družiny se pokusil situaci na tržišti obhlédnout. Protože následovníci „Té, která vyčkává“ svou přítomnost nijak nezastírají, pro Bazimíra bude obhlédnutí situace* **zkouškou**, *ve které se rozhodne, zda se sám prozradí či ne.*

Úspěch v této zkoušce bude znamenat, že mladý hobit si všimne následovníků dříve, než oni jeho, a stihne varovat své druhy. Hodí-li hráč Bazimíra málo, bude mu naopak hrozit, že při svém průzkumu v tlačenici do jednoho z následovníků přímo narazí a vyvolá konflikt rovnou. **Vyčerpání** *pak může znamenat, že Bazimír si následovníka všiml těsně před srážkou, ale neopatrnou otočkou a útěkem připoutal nežádoucí pozornost.*

Střihy

Ve chvíli, kdy se v rámci jedné z ***příhod*** odvypráví a odehraje vše, co hráči považují za podstatné, je třeba postoupit dál. Pokud na daném místě už nemá Průvodce ani nikdo z hráčů potřebu něco řešit, můžete hru ustřihnout, jako se to děje ve filmu, a navázat až další ***příhodou***. Nemá smysl popisovat cestu z jedné vesnice do druhé, když na cestě neplánujete žádnou zajímavou událost.

Příklad: *Družina vyráží časně ráno na několikadenní cestu do kláštera v divokých a nepřístupných horách. Hráči popíší, jak výprava opouští městské brány, a předají slovo Průvodci, který udělá střih:*

„Později odpoledne přijíždíte k mostu, klenoucímu se přes první hlubokou rokli. Na mostě stojí vůz, kterému cestu zatarasil mohutný strašlivě řvoucí troll.“

Když se družina rozdělí

Podobnou, avšak už mírně pokročilou techniku stříhání můžete využít ve chvíli, kdy se děje více věcí naráz na více místech a chcete vytvořit dramatické přepínání z jedné scény do druhé. Ideální okamžik pro takový prostřih nastane, když se hráč jedné postavy právě rozmýšlí, zatímco na postavy ostatních hráčů zrovna není upřena pozornost. Když v tuto chvíli posvítíte světlem pomyslného reflektoru na ostatní postavy a budete se chvíli věnovat jim, získá první hráč čas na rozmyšlenou a mezitím se budou bavit hraním ostatní.

Silného účinku můžete dosáhnout, když takto přenesete pozornost nikoli ve chvíli rozhodování, ale v nějakém vypjatém okamžiku. Užívejte ale tuto techniku střídmě, aby se hráčům nezprotivila – každý příliš často opakovaný trik ztrácí své kouzlo.

Ovšem už samo rozdělování družiny hrdinů je třeba vždy pečlivě uvážit. Je sice logické, že postavy nejsou vždy a všude spolu, dokonce i na společných hrdinských výpravách se mohou na chvíli rozdělit, protože tím například lépe dosáhnou svých záměrů. Zároveň postava, která je v nějaké situaci sama, má nejlepší příležitost vyniknout a ukázat se v dobrém světle. Nebezpečím však je, že hráči postav, které zrovna nejsou v centru dění, se mohou začít nudit a v horším případě se začnou věnovat něčemu jinému než hře. Na tuto nemoc ovšem existuje lék – používejte výše uvedené prostřihy anebo dávejte hráčům nepřítomných postav příležitost zabavit se v rámci hry jinak. Přenechejte hráči například ztvárnění nějaké cizí postavy ve scéně jiného hráče, dokud se zase pozornost nepřenese k jeho hrdinovi.

A opět praporky

Nechat jednotlivé postavy vyniknout lze ale i bez rozdělení družiny – vzpomeňte si na praporky, o kterých jsme mluvili při předherní přípravě, a přečtete si inspirační text k rasám na straně 20, kde je pěkně ukázáno, jak upřít pozornost na jednu postavu, přestože ostatní jsou stále poblíž. Tentýž trik, kterým připravujete postavám na míru celá dobrodružství, je možné využít pro vytvoření podmínek ušitých na míru pro konkrétní rasu či povolání.

> ***Příklad:*** *Před očekávaným útokem hordy skřetů na malou vesnici je třeba obyvatele vycvičit ve zbrani, což obstará hrdina s úrovněmi* válečníka. *Vybudování opevnění s pomocí žen a dětí zvládne nejlépe* hraničář. *Dovednosti* zvěda *zjistí informace o pohybu a výzbroji skřetů. Ovládá-li v družině někdo zvířecí či rostlinná kouzla, může Průvodce popsat kolem vsi divočinu a tak dát hrdinům možnost obrátit ji s pomocí magie proti vetřelcům. Pro* lupiče *nebo* alchymisty *může být zajímavější umístit ohroženou osadu doprostřed trosek dávného města, které přímo lákají k chystání léček,* mechanických pastí *nebo líčení* traskavin. *Ovládá-li některý z hrdinů* Magii iluzí, *může být výzvou příliš malý počet obránců, který je nutno nějak zakrýt.*

Vyprávění v konfliktech

Ve třetí části knihy jste se naučili vyhodnocovat možné akce s pomocí ***zkoušky***, ***výzvy*** a ***střetu***. V této kapitole se ke všem třem způsobům vyhodnocení ještě vrátíme. Ukážeme si různé způsoby, jakými si můžete při vyhodnocování předávat slovo, aby pro vás hra byla zajímavá. Každý z nabízených způsobů má nějaké výhody i nevýhody, které uvádíme. Vyberte si proto takové, které nejvíc vyhovují vašemu stylu hraní.

Střet

Jako první vám představíme techniku **stručných záměrů před hodem a rozvinutých popisů po hodu**. Uvádíme ji jako první a používáme jí i ve všech příkladech uvedených v této knize. Doporučujeme ji pro většinu situací, se kterými se setkáte při hraní Dračího doupěte:

Na začátku všichni účastníci ***střetu*** ohlásí stručné svůj záměr. Není dobré zkracovat příliš (např. *zesměšním tě*), spoluhráči by ze záměru měli poznat, o co se postava snaží a jak:

» Jak akci provádí (např. *napodobím tvou směšnou chůzi* nebo *zostudím tvé zbraně a vybavení*),

» jaké povolání, resp. dovednost používá, není-li to zřejmé (např. *Charisma* (*kejklíř*) resp. *Sebedůvěra* (*bojovník*))

» jaký následek to bude mít z hlediska pravidel (např. *zvedám* **Ohrožení** nebo *zasadím* **Jizvu**), pokud to není zřejmé.

Není-li některému z hráčů jasné, co aktér zamýšlí, toto je ten pravý moment, kdy může předejít případnému nedorozumění a požádat o upřesnění či doplnění.

Poté, co jsou kostky vrženy, se přičtou povolání či charakteristika a výsledky se porovnají. Jde-li o ***střet*** mezi dvěma postavami, je znám vítěz a poražený. Účastní-li se ***střetu*** více postav, může být vítězů více a postupuje se od nejvyššího ***hodu***.

Vítěz ***střetu*** popíše ostatním, jak se příběh bude odvíjet v případě jeho vítězství (např.: *Postavil jsem se za strážného před bránou tak, aby mě neviděl. Začal jsem napodobovat jeho směšnou chůzi a lidé okolo se zastavují a pochechtávají. Strážný začíná být nervózní, ale kdykoliv se ohlédne, tvářím se jako by nic, takže mě neodhalí. Nervózně si kontroluje uniformu, jestli třeba nemá otevřený poklopec, neztratil meč a podobně…*).

Poražený se rozhodne, zda takovýto neúspěch může přijmout, nebo jej raději zmírní.

» Rozhodne-li se poražený ***vyčerpat***, zastaví po chvíli vítěze, nebo nechá vítěze dopovědět a naváže na něj. Popíše místo toho svou verzi, ve které respektuje velkou část vítězova popisu, ale dokončí ho jinak – se zdůvodněním, jak s pomocí ***vyčerpání*** a za cenu zhoršení vlastní situace neúspěch zmírnil (např. *Když jsem zjistil, jak se mi lidé začínají smát, rudý studem jsem raději zalezl do strážní budky.*).

» Rozhodne-li se poražený přijmout neúspěch, oznámí to a vítěz dokončí svůj popis.

» Příjme-li poražený neúspěch a vítěz použije ***manévr*** *lstivě*, může to znamenat větší změnu ***Ohrožení*** či závažnější ***Jizvu***, než bylo očekáváno. Často je žádoucí popis vítězství dále upravit, případně připojit i další, dílčí komplikaci (např. *Jak se strážný začal kontrolovat, shodil jsem mu přilbu z hlavy a on se za ní musel vrhnout na zem za obrovského smíchu přihlížejících.*). Stále ale mějte na paměti princip „Dělejte informovaná rozhodnutí“. Stále jde o silnější projev téže akce. Vítěz nesmí ***manévru*** *lstivě* zneužívat k překroucení původní akce a přidání zcela nového, neočekávaného důsledku.

Výhodou této techniky je, že hráči nejpozději před ***vyčerpáním*** získají přesnou představu, co je čeká. Odměnou pro vítěze je, že je to vždy právě on, kdo odvypráví ostatním svůj nápad a úspěch. Poražený zná při ***vyčerpání*** popis vítěze a je jím inspirován. A to, že všechny detailní popisy, které zazní, se promítnou do příběhu, pomáhá udržet společnou představu o hře.

Nevýhodami je, že pokud si poražený připravoval nějaký zajímavý popis své akce, ostatní uslyší jen jeho záměr. A pokud hráči zkracují své záměry příliš, někdo se po vítězném popisu může cítit poškozený, protože „kdyby býval věděl, že to dopadne takhle, tak by reagoval". Této nevýhodě se ale dá předejít dotazem na spoluhráče, pokud vám při hlášení akce není jasné, co aktér zamýšlí.

Zkouška a výzva

I ve ***zkouškách*** či ***výzvách*** můžete zvýšit atraktivitu hraní tím, že při rozhodování proti sobě budou stát návrhy „protistran".

Ve ***zkoušce*** hráč před hodem ohlásí stručně svůj záměr, obdobně jako u střetu. Tím dá ostatním možnost reagovat a umožní tak všem sjednotit společnou představu o hře. Pokud nikdo nereaguje, vyhodnocení zůstane ***zkouškou*** a Průvodce či případný hráč hrající za cíl ***zkoušky*** stručně naznačí hrozící neúspěch.

Uspěje-li hráč v hodu, sám si popíše důsledek své akce, případně požádá Průvodce o doplnění, bylo-li výsledkem ***zkoušky*** zjištění informací, které hráč doposud nemá.

Jestliže se hod nezdaří, neúspěch popisuje Průvodce nebo příslušný hráč-protivník. Rozhodne-li se hráč ***vyčerpat***, může popis převzít, obdobně jako poražený ve ***střetu***, a popsat ostatním, s jakými komplikacemi hrozící nebezpečí překonal.

Obdobně to bude platit, i pokud se hod nezdaří Průvodci – v takovém případě naopak neúspěch cizí postavy mohou vnést do hry ostatní hráči.

Ve ***výzvě*** naopak Průvodce nebo hráč, který např. nastražil nástrahu, popíše, jakým důsledkem ***výzva*** hrozí, a hráč, jehož postava ***výzvě*** čelí, ohlásí, jakým způsobem se jeho postava snaží odolat. Plný popis úspěchu, neúspěchu či ***vyčerpání*** opět přichází až po hodu.

Další způsoby vyprávění

Pokud zjistíte, že vám doporučené postupy pro popisování akcí ve ***střetu***, ***zkoušce*** a ***výzvě*** nevyhovují, můžete vyzkoušet některou z následujících dvou alternativ, které si stručně představíme.

Plný popis úvodem, shrnutí po hodu

Tato technika se od předcházející liší v tom, že hráči předkládají plný popis své akce hned od začátku a po ***hodu*** a ***vyčerpání*** pouze zrekapitulují, jaká verze skutečnosti se opravdu odehrála.

Výhodou tohoto přístupu je, že všichni hráči mají přesnou představu o tom, jaké budou důsledky a co se může stát. Poražení hráči také mohou ocenit, že i když neuspějí, měli alespoň šanci popsat ostatním svůj nápad. Všichni účastníci ***střetu*** pak mohou využít toho, že se svými popisy mohou inspirovat navzájem.

Nevýhodou je, že se jeden či více z popisů zahodí a do příběhu se nedostane, přestože u herního stolu zazněl. To může jednak vést ke zklamání prohrávajících hráčů a dále se může stát, že si hráči víc pamatují „zajímavější" popis, který se nestal, než „méně zajímavý" popis vítěze, který se stal. To může zhoršit přehled o vývoji konfliktu.

Dohoda o důsledcích před hodem

Tato technika předpokládá, že hráči na začátku hlásí stručný popis. Těsně před ***hodem*** pak společně určí důsledky, co se stane, pokud jeden z nich vyhraje a druhý prohraje. Tato dohoda má podobu krátké domluvy, ve které hráči „přihazují" důsledky svých akcí a vzájemně si je upřesňují, aby před ***hodem*** všichni získali představu o tom, co se může stát. Této technice se někdy říká „příběhové sázky".

> ***Příklad:*** *Pašerák Ostoj opět utíká před zákonem. Jeho hráč hlásí: „Pokusím se vyškrábat se na střechu stodoly." Průvodce reaguje protiakcí: „Jeden ze strážníků se tě pokusí srazit halapartnou." Následuje krátké upřesnění, ve kterém hráči společné dotvoří scénu. Hráč oznámí: „Jestliže uspěji, vyškrábu se na střechu stodoly tak rychle, že halapartník na mě nedosáhne." Průvodce navrhuje: „Dobře. A jestli neuspěješ, tak tě halapartník chytí za oblečení během lezení a strhne tě na zem. Ty dopadneš naznak, přímo před něj." Hráči přijde tento důsledek silný, a proto ještě opraví svůj návrh, aby byly oba návrhy vyrovnané: „V tom případě pokud uspěji, tak halapartník, co se o tohle snažil, musel zaběhnout úplně ke stodole, takže jakmile jsem se přehoupl přes okraj střechy, ztratil mne z dohledu." To už vyhovuje obě-*

ma účastníkům i ostatním hráčům a mohou hodit kostkami.

Po ***hodu*** se může prohrávající hráč rozhodnout ***vyčerpat se***. Při popisu ***vyčerpání*** by měl zachovat co nejvíce z dohodnutého průběhu vyhodnocení a pouze zdůvodnit, za cenu jaké komplikace pro jeho postavu ***střet*** nakonec nedopadl úplně přesně tak, jak vítěz chtěl.

Výhodou je, že všichni hráči mají přesnou představu o tom, jaké budou důsledky a co se může stát. Popisy jednotlivých záměrů mohou hráče navzájem inspirovat a možná zjistíte, že akce postav jsou pestřejší a zajímavější, máte-li se při jejich vymýšlení o co opřít. Chcete-li mít svou hru zaměřenou na silný příběh, oceníte také možnost při určování výsledku spolupracovat na jeho směřování.

Nevýhodou je nutnost vystoupit při určování důsledků z postavy a pohlédnout na scénu s odstupem, očima režiséra určujícího, co budou herci ve scéně hrát (v očích některých hráčů se však tato nevýhoda proměňuje ve výhodu). I tato technika může trpět na to, že hráči si víc pamatují „zajímavější" výsledek licitace, který se nestal, než „méně zajímavý" výsledek kterého vítěz dosáhl, což zhoršuje přehled o scéně. A nakonec dohoda o důsledcích před hodem se nehodí pro složité ***střety*** s mnoha účastníky, protože není možné dopředu promyslet všechny možné kombinace výsledků.

Společná tvorba příběhu

Je více než vhodné nenechávat všechny popisy a zápletky na Průvodci. Hráči by měli mít možnost během hry doplňovat detaily, je-li možné je v daném prostředí předpokládat. Vlastně by takové detaily do prostředí přidávat přímo měli.

> ***Příklad:*** *Je naprosto v pořádku, když jsou postavy v hostinci a hráč popíše, že jeho postava chrstla starostovi do tváře džbán piva, který stál na stole, přestože se o žádném džbánu zatím nikdo nezmínil.*

Přidání nového prvku však zároveň s sebou nese určitou zodpovědnost – hráč by neměl záměrně vytvářet spory přidáváním méně samozřejmých, pro sebe výhodných prvků prostředí, například „váčku s penězi, který si tu někdo zapomněl". Pokud by mělo přidání nového prvku vyvolat spor, nezapomínejte také na princip „Spory rozhodujte rychle".

Už víte, že v Dračím doupěti je to často vítěz, kdo ostatním spoluhráčům popisuje, jaký měla jeho akce dopad na příběh. To samo o sobě představuje způsob, jakým se hráči na příběhu spolupodílí. Průvodce však může tuto pravomoc rozšířit i o možnost, že si hráči sami popíší obsah zjišťovaných informací.

> ***Příklad:*** *Léčitelka Ctěna se podílí na vyšetřování vraždy mlynáře Vítka Žmolky. Když prohledává mrtvolu nebohého hobita, zeptá se Průvodce, co bylo příčinou smrti. „To mi pověz ty," odpoví Průvodce, „ty jsi to objevila." Hráčka Ctěny se zamyslí a pak odpoví: „Zemřel na otravu skřetím jedem."*
>
> *Průvodce může tuto informaci rozvést různým způsobem. Není-li důležité, kdo mlynáře zabil, může improvizovat a buďto přidat novou postavu – skřetího vraha, nebo nedůležitou postavu vraha změnit.*
>
> *Avšak i s dopředu připravenou zápletkou, ve které mlynářka bažící po manželově majetku přiměla ke zločinu svého milence Josífka, stále může Průvodce hráčský vklad do svého příběhu zapracovat. Možná je Josífek sám poloskřet, možná byl spatřen, jak pod rouškou tmy míří do lesa do míst, kde skřeti obyčejně táboří. Tak jako tak Ctěna vnesla do hry zajímavou stopu, pomocí které později půjde Josífka usvědčit.*

Hráči mohou do prostředí přidávat také místa a postavy, které považují za zajímavé a které by chtěli někdy v příběhu využít. Stejně jako v předchozím případě, i zde může Průvodce přenechat odpověď hráči. Hráč totiž má zřejmě nějaký záměr, a když dostane příležitost popsat místo, kde se nachází, a bytosti, které jej navštěvují, může vytvořit zajímavou zápletku, nebo k ní alespoň Průvodce inspirovat.

> ***Příklad:*** *Věštkyně Sívien se s přáteli dostane do hlubokého hvozdu, kde si lesní elfové v korunách stromů postavili monumentální paláce. Hráčka, která by ráda veřejně nabídla své věštecké služby místnímu lidu, aby si získala jeho důvěru, se tedy zeptá Průvodce, zda je v paláci nádvoří, terasa s tribunou či spíše nějaké široké schodiště. Dá se očekávat, že takové místo v paláci zcela jistě existuje, a proto Průvodce předá hráčce zpátky slovo: „Něco takového tam určitě je. Já ale nejsem elf, takže si rád poslechnu*

od tebe, jaké místo sis vybrala a jak přesně v elfím podání vypadá.“

Když hráčka uvede v popisu „široké schodiště lemované žlabem, který do mělké nádržky pod ním přivádí křišťálově čistou vodu, ve které se cachtají mladá elfata,“ Průvodce hned dostane několik nápadů, jak s pomocí dětí a vody vysoko v korunách stromů scénu rozvinout.

Hráči si také mohou zápletku vyžádat od Průvodce přímo, bez pobízení – např. „Starosta by v tom váčku měl mít jen bezcenné plíšky a při zaplacení začne vykřikovat, že ho někdo okradl. A bude se přitom dívat zle na nás…“

Mezi hrami

Na zápletkách se ale mohou hráči podílet i mezi hrami. K tomu se velmi hodí cíle hrdinů. Nějaké cíle si zřejmě hráči pro své postavy vymysleli už při jejich tvorbě. Jenže stává se, že nejenže postavy naplňují své cíle, ale někdy se jich také vzdávají. Je proto třeba vytvářet hrou možnosti k tomu, aby mohly postavy získat cíle a sny nové, za nimiž by mohly jít a které by mohl Průvodce využít k tvorbě příhod. Proto si jednou za čas promluvte s Průvodcem o tom, jak byste chtěli, aby se vaše postavy vyvíjely (například která povolání nebo zvláštní schopnosti pro ně chcete získat), čeho by měly či chtěly dosáhnout (například stát se rytířem, získat do léna panství), co hráče v příběhu nejvíce zaujalo a co by chtěli řešit na příštích sezeních. Takovéto rozhovory bývají pro Průvodce nejinspirativnější a zároveň jde najisto, protože zjišťuje, co skutečně hráče zajímá, a bude je to tedy i bavit. A často se při takových rozhovorech dočkáte mnohých překvapení.

Obsahové pravomoci

V předcházejícím odstavci jste se dočetli o tom, jakým způsobem mohou hráči vkládat do hry zpestření, zajímavé informace, využívat nevyslovených, avšak přirozených součástí prostředí a vnášet zárodky vlastních zápletek. Společným jmenovatelem všech těchto vkladů bylo buďto dokreslení prostředí nebo vytvoření nového obsahu pro spoluhráče.

Některé rasy a povolání však mají navíc mezi zvláštními schopnostmi takzvané **obsahové pravomoci**. Obsahové pravomoci jsou také formou společné tvorby příběhu. Od běžného zapojení hráčů se ovšem liší v tom, že dávají hráči možnost za ***aktivaci Zdroji*** vnést do příběhu okolnost nebo část prostředí, která hrdinovi pomůže či posune příběh směrem, který se mu hodí. Jedná se vlastně o jakousi „zkratku“, díky které může hráč vnést příznivou okolnost i bez hodů kostkami. I v případě obsahových pravomocí však platí, že hráč by tak měl činit zodpovědně a měl by vnášet prvky uvěřitelné.

Směřování děje

Jednotlivé výpravy a dobrodružství spolu nemusejí souviset, ale když se vám podaří vytvořit hrou soudržný příběh, dosáhnete silnějšího zážitku. Příběh by měl mít nějaké směřování a konání hrdinů by se mělo stále častěji stáčet k určitým opakujícím se motivům, mířit k nějakému cíli. Neznamená to však, že musí mít kdokoliv z hráčské skupiny na začátku jasno, co bude vyvrcholením celého příběhu hráčských postav. Naopak je vhodné zpočátku nadhazovat různé možnosti a zjišťovat, které ***příhody*** hráče baví a zajímají nebo kterých příběhových háčků se chytají.

I když už se nějaká příběhová linie ustálila, můžete se tu a tam věnovat ve hře bočním liniím, které s hlavním tématem příliš nesouvisejí, nebo se spojí až později. Je vhodné jednou za čas vsunout do hry i ***příhody*** a situace, které jsou zábavné samy o sobě, ale s cílem dobrodružství nemají vůbec žádnou spojitost.

Příběhové soudržnosti lze ale dosáhnout – přinejmenším zdánlivě – také opakováním stejných či podobných motivů, využíváním vracejících se cizích postav, návraty na již jednou navštívená místa. Po-

kud se v některém z dříve odehraných dobrodružství objevil prvek, který měl třeba jen ozvláštnit prostředí, můžete ho později zasadit do nových souvislostí – a tím mohou získat nové souvislosti i události, které se odehrály dříve. Zvlášť působivé je takové použití, když se jedná o prvek, který do hry vložil některý z hráčů, neboť ukazuje, že hráčský vklad do hry má na ni skutečně vliv.

Příklad: *Petr hraje hobita Tengriho, potomka stepních jezdců z hordy a* šamana. *V jednom z bojů pod ním nepřátelský lučištník zastřelí koně, který s ním prožil řadu let a on jej měl rád jako vlastního bratra. Petr vylíčí Tengriho žal a popíše, že svému věrnému hřebci postaví na vršku mohylu a pohřbí jej se všemi poctami, které by náležely bojovníkovi z hordy.*

Průvodce se rozhodne tento motiv využít. O něco později Tengri s družinou cestují krajem a řeší případ únosů dětí z okolních vesnic. Když se zastaví v hostinci na velké křižovatce, zaslechnou neuvěřitelný příběh o dvou ztracených dětech, které rodiče po několika dnech našli vystrašené právě u této mohyly. Děti prý vyprávěly o lesních mužích, kteří je odvlekli, a dobrém duchovi, který je přízračnými kopyty osvobodil a z lesů odvezl k mohyle.

Hráči si jistě domyslí, že tím dobrým duchem nejspíš byl Tengriho kůň. Průvodce tak nabídl hráčům novou stopu v jejich dobrodružství a zároveň využil Petrův dřívější vklad.

Petra navíc napadne, že by mohl využít v blízkosti mohyly Hadačství, *a když to udělá, na místě se zjeví přízračná podoba Tengriho mrtvého koně, pozdraví ho hlasitým zařehtáním a začne odpovídat na jeho otázky.*

Stejně jako Průvodce využije motivy, které přidali do hry hráči, i hráči by se měli chytat háčků, které nahazuje on. Když přistupují na jeho zápletky, dostávají do hry zase ty prvky, které by ve hře rád viděl Průvodce. Navíc když nechají postavy vyrazit na jím připravenou ***výpravu***, mají jistotu, že nebude vařit z vody, a společné zábavě to jistě prospěje. Na druhou stranu někdy prostě hráči na připravenou ***výpravu*** nevyrazí nebo se nabízené ***příhodě*** vyhnou. Je možné, že jen minuli náznak, který je měl někam dovést, potom jej stačí při vhodné příležitosti nabídnout znovu. Ovšem když určitou situaci odmítnou i podruhé, pak by měl Průvodce toto rozhodnutí hráčů respektovat a nesnažit se postavy do připraveného příběhu dostávat násilně, nebo dokonce lstí. Svou přípravu může zužitkovat později, v jiném kontextu.

Někdy se také stane, že se hráči snaží nějaké zápletce vyhnout, protože z ní kouká nebezpečí. Bojí se o své postavy a nechtějí riskovat nějaké vážné důsledky. Je však třeba si uvědomit, že Dračí doupě je pořád jen hra, a chtějí-li hráči zažít dobrodružství, pak jejich hrdinové musí nějaké to nebezpečí podstoupit.

Jestliže naopak hráči přijdou s vlastním nápadem, je to věc, která si zaslouží podpořit. Proto také platí jedna důležitá průvodcovská zásada:

Jestliže ti na něčem nezáleží, neklaď odpor.

Pokud není pro příběh důležité, že v okolí navštívené tvrze nebydlí žádný čaroděj, pak není důvod nějakého narychlo nevytvořit, když ho hráči hledají – nakonec jednání s čarodějem může být zajímavá ***příhoda***, ze které se třeba později vyvine celá ***výprava*** nebo dobrodružství.

I kdyby se jednalo o tvrz v divočině, kde jsou osady příliš malé na to, aby se v okolí čaroděj uživil, byla by škoda hráči jeho vklad zamítnout. V takovém případě můžete použít techniku, které se říká: „Ano, ale …“. Nabídněte hráči možnost, že čaroděj krajem jen projíždí nebo určete, že sice žije ve vzdáleném městě, ale nedaleko tvrze si vybudoval letní sídlo. Nebo se hráče rovnou zeptejte, proč potřebuje zrovna čaroděje? Třeba se ukáže, že hledá mudrce, který mu pomůže přeložit starý runový nápis, a stejně dobře by mu pomohl poustevník, kterého stejně plánujete do zápletky zapojit.

Pokud ale existují vážné příběhové důvody nějaký hráčský vklad do hry odmítnout, pak by to měl Průvodce hráči upřímně a otevřeně vysvětlit – není třeba hned prozrazovat tajemství nebo překvapení, které si Průvodce nebo někdo z hráčů pro ostatní chystá. Je však vhodné hráčům vysvětlit, že něco je nemožné nebo naopak nutné proto, že je to součástí odehrávaného dobrodružství a navrhovaná změna by ho znehodnotila.

Příklad: *Průvodce Lukáš vymyslel příběh, který má začínat tím, že se stane něco zajímavého při pátrání po vzácné bylině do léčivého nápoje pro těžce nemocného správce hradu. Petr hraje* šamana *Tengriho a chce podstoupit* **zkoušku**, *jejímž výsledkem má být to, že uvaří nemocnému vlastní léčivý nápoj bez*

využití této byliny. Lukáš prohlásí, že tato akce je nemožná. *Z hlediska příběhu uvede zdůvodnění, že řada vyhlášených lékařů už se pokoušela kastelánovi takto pomoci a neuspěla, nejspíš tedy nejde o běžnou chorobu. Zároveň ale Petrovi na rovinu řekne, že tímto řešením by jeho příprava přišla vniveč a museli by začít hrát něco jiného, což Petr přijme a na umožnění akce netrvá.*

Nápadité akce

Pokud nebudete hrávat čistě jen akční série bitev, jejichž jediným účelem je odreagovat se při smrtících střetech s nepřáteli, pak je dobré si osvojit následující zásadu:

Nemusíte zabít všechno, co potkáte.

Krom toho, že pokusit se o zabití pro vás může být pravidlově nevýhodné, tato zásada ve skutečnosti znamená tři další různé věci, jimiž by se měli řídit jak hráči při jednání za hrdiny, tak i Průvodce, když představuje cizí postavy a nestvůry.

Především nezapomínejte, že existuje řada způsobů, jak dosáhnout svých cílů, a násilí často není ani ten nejúčinnější, ani nejzábavnější. Mnohem pestřejší příběhy zažijete, budete-li protivníky přesvědčovat, že je výhodnější se k vám přidat nebo přistoupit na určité ústupky. Budete-li na ně líčit *pasti*, snažit se je přelstít nebo obrátit proti sobě navzájem, případně se jim šikovně a chytře vyhnete, snížíte tím nebezpečí, jež vám od nich hrozí. Jestliže je očarujete, svedete nebo je přimějete chovat se tak, jak potřebujete, budete moci jejich schopností využívat ve svůj prospěch mnohem déle, než kdybyste je k něčemu donutili násilím. Stejně tak Průvodce nemusí každou ***příhodu*** měnit v krvavý souboj. Rozmanitost chování a situací, ve kterých hrdinové potkají cizí postavy, jsou pro Průvodce nástrojem pro stavbu stále nových výzev a problémů, které ještě neřešili a při nichž musí využívat všechny druhy ***Zdrojů*** i nejrůznější dovednosti své postavy.

Ale i když už jsou zbraně taseny, není nutné protivníka zabíjet. Když nepřítele místo smrti jen zaženete na útěk nebo mu velkoryse darujete život, bude svým vyprávěním šířit vaši slávu. Můžete jej také zajmout, aby bylo možné ho vyslechnout, případně jej pouze poranit nebo omráčit, aby jeho rodina a přátelé neměli důvod ke krevní mstě za jeho smrt. Pro Průvodce je toto dobrý způsob, jak posouvat hru dál, i když se postavám v konfliktech nedaří – únik ze zajetí, snaha pomstít se za utrpěnou porážku nebo nalezení úkrytu, kde je možno si ošetřit rány, jsou přirozeným pokračováním příběhu, když hrdinové ve střetu s nepřítelem neuspějí. Průvodce by měl také mít na paměti, že nepřátelé v boji obvykle přizpůsobují své jednání tomu, jak se chová druhá strana. Pokud poznají, že protivník se je snaží pouze odzbrojit nebo zajmout, obvykle sami zbytečně nevyhrotí konflikt do krajnosti tím, že by soupeře na oplátku chtěli zabít. Naopak budou-li zahnaní do kouta čelit ohrožení života, zareagují zoufale a budou se také snažit nepřítele usmrtit.

Konečně třetím projevem pravidla, že není nutné hned sáhnout k zabíjení, je to, že hra bude mnohem zábavnější, když se budete v konfliktech nejprve snažit získat nad soupeřem navrch a teprve poté začnete usilovat o jeho definitivní porážku či vyřazení. To vám umožní provádět řadu zajímavých akcí, například zatlačit nepřítele ke zdi, srazit jej k zemi, dostat se mu nenápadně za záda nebo upoutat jeho pozornost nějakým trikem. Průvodce by měl takovéto akce bytostí využívat k tomu, aby udržel pozornost hráčů na vývoji konfliktu a aby se stále dělo něco zajímavého a neočekávaného, co zase inspiruje hráče k nápaditým reakcím.

Příklad: *Jakub jako Průvodce jedná za nepřátelského kušiníka, který sám brání střelami jediný přístup do dřevěné hlásky – dřevěný žebřík a poklop v podlaze. Při tom již druhé kolo vede přestřelku s elfem Amrasem, který je u spodního konce žebříku. Amrasův hráč již podruhé za sebou hlásí, že se snaží nepřátelského střelce zasáhnout šípem z luku a poranit jej. Jakub usoudí, že je čas se střeleckým duelem někam pohnout pomocí zajímavějších akcí, než je pouhé „vystřelím po tobě".*

Nejprve proto ohlásí, že kušiník přestane střílet a místo toho s pomocí z krytu žebřík vytáhne nahoru. Uspěje-li, v dalším kole se pokusí zapálit signální oheň a přivolat posily. Obě tyto akce nutí Amrase, aby změnil své chování – náhle nestačí kušiníka jen zranit, ale je třeba zabránit mu v jeho snaze přivolat posily. Pro Amrase je tedy výhodnější například v prvním kole střeleckého souboje přiběhnout a na žebřík se pověsit a zajistit si tak, že žebřík nevytáhne, případně v druhém kole využít příležitosti, že není pod palbou, a od hlásky se stáhnout ještě před příchodem posil.

Záměrný neúspěch

Vzhledem k tomu, že hráči mají možnost téměř vždy nechat zmírnit neúspěch díky ***vyčerpání***, je třeba každý případ, kdy toho nevyužijí, chápat jako rozhodnutí hráče. Přijmutí mírného neúspěchu nebo zjevné spoléhání se na to, že hrdinu z problémů dostanou spoluhráči či bude mít lepší příležitost později, většinou znamená prostě jen to, že postava šetří své ***Zdroje*** pro důležitější situace a hráč považuje takové chování za takticky výhodné. Takové rozhodování je běžnou součástí hraní Dračího doupěte.

Přijme-li však hráč zjevně nevýhodný neúspěch, měli byste zpozornět. V žádném případě hráče nebo jeho postavu za volbu přijmout takový neúspěch netrestejte, ani jej nebagatelizujte. Hráčovo rozhodnutí přijmout neúspěch bylo informované a má tedy důvod očekávat odpovídající vývoj situace. Snaha manipulovat s tímto výsledkem, ať už k prospěchu nebo k neprospěchu hráče, je vlastně popření a zamítnutí jeho rozhodnutí. Sledujte, co tím rozhodnutím sleduje – zda jen neodhadl taktiku, či si přeje, aby jeho postava byla zajata nebo zraněna a hledá v tom nějakou zápletku do budoucna nebo nový pohled na svou postavu.

Pokud se však hráč rozhodne neuspět, aniž by vůbec házel kostkou, je to, jako by na vás mával praporkem. Zřejmě se snaží Průvodce i ostatní hráče na něco upozornit, i když si to třeba sám nemusí uvědomovat. Může jít o přistoupení na neúspěch prostě proto, že mu připadá stejně zajímavý jako úspěch (což je pro Průvodce vlastně pochvala!), nebo se snaží poctivě hrát charakter své postavy, která by se takto rozhodla. Může tím ale také prostě jen naznačovat, že ho daná ***příhoda*** či zápletka příliš nebaví, nebo že ho nebaví způsob řešení, který zvolili jeho spoluhráči. Buďte ke svým hráčům vnímaví a snažte se tyto detaily vnímat a rozlišovat.

Jak řešit problémy?

Spory ve skupině

Během hry se určitě jednou za čas stane, že několik hráčů bude mít rozdílný názor na nějakou situaci, která během hry nastala. Například někdo bude mít pocit, že určitou akci je možné úspěšně provést, zatímco jiný už bude pokládat úspěch za *nemožný*. Anebo hráč bude považovat nějakou činnost za *samozřejmou*, zatímco Průvodce po něm chce hod kostkou. Důvěřujte si v takových případech navzájem a vycházejte si vstříc. Čím více důvěry svým spoluhráčům při hře dáte, tím zodpovědněji se zpravidla při hře chovají. Nastane-li však přece jen spor, pamatujte na princip „Spory rozhodujte rychle“ ze strany 240.

Jestliže přijmete nějaké dočasné řešení – zvláště pokud svěříte pravomoc rozhodnout ve sporných situacích do rukou jen jednoho z hráčů – nemusí se nutně stát konečným. Až skončíte hru, můžete se ke sporné situaci vrátit, a pokud někdo s rozhodnutím učiněným během hry nesouhlasil, určitě byste se k ní vrátit měli. Po hře už můžete diskutovat, jak dlouho uznáte za potřebné. V nejlepším případě – který by ale měl být vaším cílem vždy – dojde k vyjasnění si názorů a přijetí takového rozhodnutí do budoucna, s nímž budou všichni souhlasit.

Dohadují-li se o něčem pouze postavy v příběhu, nikoliv hráči, je to samozřejmě něco jiného. Když hrdina, který se nechce namočit, přesvědčuje družiníky, že v plné zbroji přece nemůže přeplavat řeku, přestože všichni hráči vědí, že Průvodce bude takovou situaci řešit zvýšenou ***náročností***, ale akci umožní, pak je vše v pořádku. Tyto hádky mezi postavami ale nesmějí přerůst v hádky mezi hráči. Stane-li se to, je dobré, aby někdo zasáhl a upozornil, že už se hádají hráči, a případný spor se rozhodl tak, jako všechny ostatní.

Nezájem o hru

Může se také stát, že se některý hráč při hře nebaví – tento problém je zásadnější a je třeba hledat jeho příčiny. Máte-li podezření, že se někdo nudí – například celou hru jen sedí a mlčí, nebo si naopak nevšímá plánů, které pečlivě spřádají ostatní hráči, a nepromyšleně se pouští do nebezpečných situací, protože už ho nebaví čekat, až se ostatní dohodnou – je potřeba s takovým hráčem probrat, kde je problém. Možná se dozvíte, že tichý hráč je dnes jen unavený, a tak se nedokáže prosadit. Nebo je vlastně v pozadí spokojený a jen čeká, aby se do věci vložil v pravou chvíli. Zbrklý hráč si zase nemusí uvědomovat, že to, co možná baví jeho, neoceňuje stejně zbytek skupiny.

Rozhodně však tuto situaci nepřecházejte, jako by se nic nedělo. Až nespokojený hráč přestane na společná setkání chodit, bude už nejspíš pozdě. Ze všeho nejdřív se zkuste hráče zeptat, co se mu nelíbí nebo co by se dalo vylepšit či udělat jinak. Zamyslete se, zda nemůžete k zábavě takového hráče přispět

vy sami – tichého hráče pusťte k hraní tím, že se ho častěji zeptáte, co dělá jeho postava, nebo připravíte situace, ve které bude moci uplatnit svoje dovednosti. Až když se vám nepodaří společně najít pozitivní řešení, upozorněte hráče, že může svým chováním kazit zábavu i vám.

Odlišná očekávání

Některé hráče na hře nejvíce baví, když mohou situace ve hře řešit jako logické problémy, každou ***výpravu*** pak budou plánovat dopodrobna předem a zábavnost hry budou měřit obtížností výzev kladených před jejich postavy. Jedna část těchto hráčů bude chtít, aby každá situace byla „spravedlivá", a proto jim připadá vhodnější využívat hodů kostkami, než nechávat rozhodování na úsudku Průvodce. Druhé části jde zase více o to, aby vyřešili problém svým rozumem, přičemž házení kostkou by znamenalo nepřijatelný vliv náhody, a proto jim bude vyhovovat vyhodnocení úsudkem Průvodce. Jiní hráči se zase budou chtít vyžít po herecké stránce, a dokonce se můžou snažit využít každou příležitost s někým jednat k tomu, aby strhli pozornost na svou postavu. Další budou chtít ve hře zažívat vypjaté a dramatické situace, budou se chtít rozhodovat mezi několika možnostmi, z nichž ani jedna nemusí být „ta správná" – a dost možná budou své postavy dostávat do problémů jen proto, aby se něco dělo. A někteří možná přišli hlavně proto, aby vypustili páru a pobili za jedno odpoledne co nejvíc příšer, nebo se chtějí jen pobavit s přáteli, a co se děje v příběhu, je pro ně až druhotné.

Je téměř jisté, že se v každé skupině sejdou hráči různých typů, a dokonce často jeden hráč v různých okamžicích bude chtít od hry něco jiného. Je proto dobré všímat si, co koho při hře zajímá, a vytvářet různorodé situace, aby se při hře dobře pobavili všichni zúčastnění. Avšak není to jen doporučení pro Průvodce při tvorbě dobrodružství – i hráči mezi sebou by si měli všímat, čím se baví jejich kamarádi, a dávat jim k tomu svým vlastním přičiněním příležitost. Tím, že se vaše postava na tržišti pohádá se zbrojnoši, potěšíte milovníka vypjatých příběhů, herce, který se rád nabídne k tomu, že celou situaci vyjedná, a možná i hráče, který bude řešení takové situace brát jako výzvu, kterou je třeba vyřešit – jen pozor, abyste mu hádkou na tržnici nepřekazili nějaký dlouhodobý plán, který počítá s tím, že ve městě nesmíte vyvolat nežádoucí rozruch…

Odměňování hráčů

Hráče vždy povzbudí, když jim dá někdo najevo, že mají dobré nápady. Průvodce má možnost takto hráče povzbudit i odměnou v rámci herních pravidel. Je ale dobré si uvědomit rozdíl mezi vyhodnocováním situace ve hře a odměňováním.

Dostane-li hráč dobrý nápad, který mu umožní využít slabiny nepřítele, obejít nebezpečnou překážku nebo vyvolat situaci, ve které se nepřítel nemůže ***vyčerpat***, je prací Průvodce takové nápady ve hře zohlednit. Někdy postačí prosté zapojení nápadu v příběhu, jindy je možné hráči přidělit ***Výhodu***, znázornit odlišnost situace s pomocí ***Ohrožení*** nebo se rozhodnout s cizí postavou nereagovat pomocí protiakce či nečerpat ***Sudbu*** v situacích, kdy by ***vyčerpání*** bylo jen těžko uvěřitelné.

> ***Příklad:*** *Postavy se chystají na lov vodníka. Žrece Jasena napadne, že by mohli s pomocí* druidských *kouzel svést potok stranou a tím vylákat vodníka na sucho. Průvodce se zamyslí nad situací a nechá Jasena vyhodnotit kouzlo pomocí* **zkoušky** *– vodník nejspíš o nápadu neví, a proto Průvodce rozhodne, že nemůže reagovat s pomocí protiakce.*
>
> *Jasen je úspěšný, voda opravdu přestane téct a rozčilený vodník se vydá zjistit, co se stalo s jeho přítokem. Průvodce zohlední nepříjemnou situaci tím, že vodník zahájí konflikt s* **Ohrožením** *3 a dokud se mu nepodaří přesunout konflikt zpět do vody, nebude moct používat* ***talent*** Vodní běs, *který je na přítomnosti vody závislý.*

Takováto zohlednění situace v příběhu prostřednictvím pravidel vlastně nejsou odměňováním v pravém slova smyslu, přesto jsou pro hráče odměnou a zcela jistě je potěší, když uvidí, že Průvodce jejich dobré nápady odráží v jednání a možnostech protivníků.

Některé herní skupiny však vyhledávají i odměňování zajímavé nebo dobré hry v subjektivním slova smyslu. Očekávají od hrdinů velkolepé takřka filmové akce a vyžadují odměňovat jejich pestré popisy. Jindy může rozhovor s hráči odhalit, že chtějí být odměňováni zejména za to, když skrze svou postavu výrazně přispějí k rozvinutí příběhu. Můžete se na takovémto odměňování ve hře domluvit. I tady můžete používat stejné „odměny" jako v předchozím případě. Nezapomeňte se ale se spoluhráči shodnout na tom, co od hry očekáváte a zda a jakým způsobem budete tyto prvky odměňovat – ne

každému musí vyhovovat, když se problémy postav neřeší chytrou strategií, ale barvitým „okecáváním".

Mějte při hraní na paměti, že Průvodce má občas plnou hlavu pravidel, přemýšlí za několik cizích postav najednou a ještě se sám snaží dodat do hry barvité popisy. Není v jeho silách být vždy a za každých okolností naprosto nestranným porotcem uměleckého výkonu. Pomáhejte mu tedy – všimnete-li si zajímavého výkonu svého spoluhráče, který Průvodci unikl, upozorněte ho.

A konečně nezapomínejte, že mnohdy je pro hráče největším oceněním, když se ostatní smějí jeho vtipům, pochválí jeho barvité popisy, na konci sezení ho poplácají po rameni za chytře vymyšlenou léčku a do dalšího příběhu zapracují nápad, se kterým přišel. Nestyďte se proto dát najevo, že se vám líbí, jak ostatní hrají, ať už jste Průvodce nebo jeden z hráčů – dobrý pocit ze hry tím jedině podpoříte.

Místo házení kostkami

V tomto oddílu bychom si měli ukázat, že občas není třeba sahat po kostkách a v některých situacích může být vhodnější nechat rozhodnutí na dovednostech a schopnostech samotných hráčů. Nemluvíme tedy o posuzování, zda jsou akce *samozřejmé* nebo *nemožné*. Budeme mluvit o situacích, kdy je hrdinova akce *možná* a on musí pro její úspěch vynaložit určité úsilí, avšak hráči se z nějakého důvodu rozhodli, že nechtějí situaci vyhodnotit pomocí pravidel a kostek, ale raději podrobí testu své vlastní dovednosti.

Tělesné činnosti

U tělesných akcí necháváme o výsledku takřka vždy rozhodnout pravidla. Není samozřejmě vyloučeno, že když bude chtít váš hrdina přeskočit propast, vyjdete ven na zahradu, nakreslíte dvě čáry a hráč se pokusí tuto modelovou propast přeskočit namísto postavy. Sami ale asi vidíte nevýhody takového přístupu. Postava může být tělesně zdatnější než její hráč nebo může mít delší nohy a v takovém případě by řešení této situace bez použití pravidel bylo vůči hráči nespravedlivé. Nemluvě o tom, že jistě nechcete řešit bojová střetnutí rvačkou mezi hráči a Průvodcem.

Duševní činnosti

Méně jasná už je situace u činností duševních. Někteří hráči rádi luští ve hře hádanky, rébusy a odhalují zločiny nebo intriky. Baví je zatěžovat své vlastní mozkové závity a pouze tak pro ně hra představuje výzvu.

Pokud jim Průvodce předloží logický problém a žádá, aby o jeho rozlousknutí rozhodl hod, budou se cítit ošizeni nebo dokonce brzděni vlastní postavou, jestliže mezitím dokázali hádanku rozlousknout jako hráči. Jiní hráči ale chtějí, aby o osudu postav rozhodovaly dovednosti a znalosti postav, a proto raději zvolí řešení s pomocí kostek.

> ***Příklad:*** *Hrdinové v jedné z komnat urozeného pána, na jehož tvrzi družina pobývá, najdou starý deník psaný tajným písmem. Má-li to být hádanka pro hráče, Průvodce předloží skutečný list papíru popsaný tajným písmem a nechá je šifru luštit.*
>
> *Chtějí-li hráči zjistit, jak by si v luštění vedly jejich postavy, měli by vzít kostky a vyhodnotit si* **zkoušku** *s použitím dovednosti* Utajování informací *(zvěd).*

Je tedy vhodné oba přístupy kombinovat a podle okolností a zájmu hráčů řešit některé duševní činnosti pomocí dovedností postav a jiné ponechat na schopnostech jejich hráčů. Stejně tak můžete přistoupit i k rozhodování duševních konfliktů.

> ***Příklad:*** *Známý karbaník v zájezdním hostinci vyzve černokněžníka Seithala k partičce karet. Pokud se všichni hráči shodnou, že by mohlo být zábavné partii doopravdy odehrát, může Průvodce vytáhnout balíček a pustit se do krátké hry se Seithalovým hráčem. Ostatní mohou Průvodce při hře rozptylovat nebo radit Seithalovu hráči stejně, jako by to dělaly v dobrodružství jejich postavy.*

Pro většinu skupin ale bude lepší řešit tuto situaci pomocí pravidel pro konflikty. Hráč a Průvodce pak budou pouze obecně popisovat, zda zahráli trumf či si jej ponechali na později nebo jak blafují – o úspěchu jednotlivých akcí rozhodnou kostky, vhodné použití dovedností a případné ***vyčerpání***.

Použitím pravidel předejdete tomu, aby měl Seithalův hráč na konci pocit, že například prohrál jen proto, že jeho vlastní mariášové umění nedosahuje schopností jeho postavy. Použití pravidel vám navíc umožní zapojit do hry i dovednosti, které vaši hráči neovládají, například švindlování, ať už k němu využijete popis esa v rukávu nebo dokonce magii iluzí.

Toto řešení bude určitě vhodnější i tehdy, když třeba i jen jeden jediný hráč prohlásí, že během skutečné karetní partie by se nudil.

Společenské činnosti

Nejčastěji budete asi na otázku, v jaké míře používat pravidla, narážet u činností spadajících pod ***Vliv***. Pro mnohé hráče představují právě výslechy, vyjednávání a rozhovory příležitost, jak prokreslit svou postavu. Jejich vystupování v těchto scénách má charakter takřka hereckého výkonu a použití pravidel pro ně může být rušivé či omezující, takže mohou vyžadovat, aby se na tyto činnosti pravidla buď nepoužívala vůbec, nebo alespoň co nejméně. To s sebou ovšem může přinést následující problémy:

» Schopnosti postavy budou při vyjednávání omezené schopnostmi jejího hráče. Ten bude mít problém zahrát postavu moudřejší nebo přesvědčivější, než je on sám.

» Průbojnější hráči zastíní ty plaché nebo mlčenlivé.

» Vlastnost ***Vliv*** bude při tomto stylu hraní pro úspěšnost postavy mnohem méně podstatná než ***Tělo*** a ***Duše***, většina postav proto bude pro ***Vliv*** volit nízkou zdatnost.

» Hra může ztratit tempo, když se jeden rozhovor táhne příliš dlouho, protože hráči se stále dokola a neúspěšně snaží Průvodce o něčem přesvědčit nebo od něj získat nějakou informaci. Pravidla vám naproti tomu vždycky dají rychlou a jednoznačnou odpověď na otázku, zda postavy uspěly nebo ne.

» Pro Průvodce může být těžké posoudit nezávisle snažení hráčů a férově rozhodnout, zda má být jejich snažení úspěšné či neúspěšné. Pokud si dopředu naplánuje, jak má rozhovor dopadnout, hráči budou nespokojení, že nemůžou výsledek ovlivnit. Odehrávání těchto scén bez pravidel tudíž vyžaduje velkou důvěru mezi hráči a Průvodcem a jeho ochotu změnit připravený scénář podle toho, jak se postavy zachovají.

Plné použití pravidel u společenských činností má ale také svá úskalí. Hráči mohou těžce nést, že je pravidla omezují v hraní postavy. To platí zejména, když Průvodce ohlašuje takové akce, jejichž výsledek diktuje hráči, jak má svou postavu hrát (například ji nestvůra zažene na útěk) nebo co si má jeho hrdina myslet (například jej čarodějnice přesvědčí o věrohodnosti své lži nebo o tom, že si zaslouží slitování). Řešením může být dohoda, že Průvodce neohlašuje akce, které by hráči přímo vnucovaly nějaké chování jeho postavy. To samozřejmě hodně zužuje Průvodcovy možnosti. Existují ale techniky, jak toto omezení překonat:

» Průvodce může zjemnit dopady svých akcí tak, aby postavě přímo nevymezovaly způsob jednání, ale pouze v ní vyvolaly určité pocity (což se projeví změnou ***Ohrožení*** či zasazením ***Jizvy***). Bude však na hráči, zda těmto pocitům postava podlehne, či nikoliv. Namísto zahnání na útěk tak může Průvodce prohlásit, že řev nestvůry má za cíl, aby se postavě roztřásly nohy a ztratila sebejistotu. Namísto přesvědčení o pravdivosti své lži může nehráčská postava v hrdinovi vyvolat jen důvěru a sympatie.

» Obdobným zjemněním je, že Průvodce naopak popíše, jak postava zareaguje, ale už dále postavám nenařizuje, co si mají myslet, cítit či prožívat. Úspěšné zastrašení netvorem tak znamená, že se postava raději stáhne. Je ale na hráči, zda popíše, že se stáhnul, protože má panickou hrůzu či protože usoudil, že na tak hrozivého nepřítele bude lepší se pořádně připravit.

» Akce nehráčských postav odehrávající se na veřejnosti nemusí mít dopady na chování hráčské postavy, ale namísto toho budou ovlivňovat názory a chování jejího okolí. Mohou mít za cíl hrdinu před ostatními přítomnými zesměšnit, potupit, vyvolat v přihlížejících nedůvěru či odsouzení hrdinova chování.

Toto omezení však platí pouze pro hrdiny, případně velmi významné cizí postavy. U bezvýznamných a slabých (někdy se jim říká „bezejmenných“) cizích postav není žádný důvod, proč by hráči měli být nějak omezováni v popisu jejich reakcí či chování, pokud jim kostky přejí.

Druhým problémem při použití pravidel na společenské činnosti je, že hráči mohou mít pocit, že rozhovory s cizími postavami neplynou hladce a že jsou umělé, protože o jejich vývoji rozhodují kostky. Podle toho, zda a jak silně hráči tento problém pociťují, si můžete vybrat tři základní způsoby, jak používat pravidla na činnosti spadající pod ***Vliv***, které popisujeme dále.

Velkou výhodou vyhodnocování společenských dovedností s pomocí kostek naopak je možnost stavět proti sobě různé druhy akcí – například nechat kostky rozhodnout, zda prosba o slitování pohne útočníkem a přiměje ho nezasadit poslední smrtící ránu, či zda je vyprávění žertovných příběhů u tá-

borového ohně natolik poutavé, že hlídky přestanou dávat pozor na to, co se děje v okolí.

Plný konflikt

První možností je plné použití pravidel, jako by se jednalo například o bojové střetnutí. Účastníci konfliktu si tedy běžným způsobem házejí na iniciativu a ohlašují své akce. Bývá obvyklé, že hráči v takovémto případě nemluví přímo za postavu, ale spíše popisují, co zhruba postava říká nebo dělá a čeho se tím snaží dosáhnout.

Příklad: *Ulrichova družina chce usvědčit kupce Kochana, současného představeného obchodnického cechu, že otrávil svého předchůdce. Smrt byla až dosud považována za sebevraždu. Dobrodruzi mají o Kochanově vině pouze nepřímé důkazy – výpověď apatykáře, který Kochanovi prodal jed, a ostré cizokrajné koření, které zamaskovalo přítomnost jedu v jídle i v kupcově domě. Proto se rozhodnou, že se pokusí přimět Kochana k doznání.*

Družina se nechá ke Kochanovi ohlásit a Ulrichův hráč, který získá iniciativu, popíše první akci – naznačit kupci, že mají důkazy o vraždě, aby se polekal. Průvodce prohlásí, že Kochan se odvolá na svou autoritu a bude chtít Ulricha přimět k odchodu, tedy vyřadit z konfliktu. V hodu zvítězí Průvodce, ale jeho risk se mu úplně nevyplatil. Ulrichův hráč se **vyčerpá**. *Kupec tedy rytíře sice vyhodí, ale ten dál hlasitě protestuje na zápraží a hráč Ulricha díky* **vyčerpání** *proti vyřazovací akci popíše, že ho Kochan šel vyprovodit na ulici a teď stojí ve dveřích. Ulrichův společník Těchan, stojící stále v chodbě, poté naznačí, že by se dobrodruzi možná nechali podplatit, aby důkazy zatajili. Jde samozřejmě o léčku. Průvodce ohlásí, že Kochan se vysměje tomu, že by měl cokoliv platit nějakým tulákům, jejichž slovo je ničím proti slovu váženého kupce. Tentokrát zvítězí v hodu hráč. Průvodce se musí rozhodnout – pokud by přijal neúspěch, skočil by Těchanovi na špek a svou ochotou zaplatit za mlčení by se prozradil.* **Ohrožení** *zatím nemá vysoké,* **Sudby** *má dostatek a družina ještě nevyrukovala se všemi důkazy, proto se Průvodce rozhodne* **vyčerpat se**. *Naznačí tedy, že je sice ochoten zaplatit, ale ne kvůli vině, nýbrž kvůli tomu, že stání u soudu by ho stálo čas a peníze a raději tedy dá pobudům pár grošů „výpalného", aby měl klid.*

Konečně se Sívien, třetí z dobrodruhů, rozhodne vyrukovat s apatykářovou výpovědí. Průvodce prohlásí, že Kochan přizná nákup jedu. Bude však tvrdit, že to bylo na příkaz dřívějšího představeného, a že nemohl tušit, že ten použije jed k sebevraždě. Hráčka Sívien hod prohraje, a jelikož přijme neúspěch, sníží si Kochan **Ohrožení** *a Sívien nedokáže na jeho zjevnou lež nijak reagovat.*

V dalším kole se situaci snaží zachránit Těchan, který má nejvyšší iniciativu. Využije toho, že je v chodbě, otevře dveře do kuchyně a zeptá se kupce na usvědčující silný odér exotického koření, který se odtamtud line. Průvodce v protiakci prohlásí, že Kochan zbrunátní, a se slovy „v mém domě mi nikdo čmuchat nebude" chce Těchana popadnout pod krkem a osobně vykopnout ze dveří. Jestliže si Těchanův hráč špatně hodí a neúspěch přijme, zvýší se jeho hrdinovi **Ohrožení** *a skončí na zápraží vedle Ulricha. Pokud naopak bude mít štěstí, Kochan nejen že nikoho nevyhodí, ale sám buďto bude muset přijmout porážku a uznat, že jde o stejné koření, anebo se nějak vymluvit v rámci svého* **vyčerpání**.

Konflikt bez kol a iniciativy

Druhým možným řešením je omezené použití pravidel, kdy hráči situaci odehrávají volně jako rozhovor a pouze ve zlomových okamžicích (nebo na samém konci vyjednávání) si Průvodce vyžádá ***zkoušku*** nebo ***střet***. Obvykle se hází v okamžiku, kdy není zcela jasné, zda hráčská postava uspěje se svou lstí, jak se nehráčská postava nebo nestvůra zachová, zda se jedné straně podaří obrátit proti druhé přihlížející dav a podobně. Stále se jedná o jeden konflikt, a proto se následky akcí projeví změnami ***Ohrožení***, hlavním cílem ale je, aby v dané chvíli pravidla (nikoliv Průvodce jen podle svého uvážení) rozhodla o tom, jak se bude situace dál vyvíjet.

Jelikož na sebe jednotlivá vyhodnocení nenavazují bezprostředně, čas od času se může stát, že v části rozhovoru odehrané bez pravidel hráči použijí nějaký postup nebo fintu, kterou je třeba zohlednit bez hodu. Tyto kroky je možné prohlásit za *samozřejmé* akce vedoucí ke změně ***Ohrožení***, případně hrdinům přiznat ***Výhodu***. Zejména se však přesvědčivost hráčů může odrazit v tom, zda se Průvodce rozhodne proti jejich akci v případě své prohry ***vyčerpávat Sudbu*** či nikoliv. Totéž ovšem platí i pro hráče. Pokud je akce postavy ovládané Průvodcem nápaditá a může ukončit vyjednávání zajímavým způsobem, je lepší přijmout porážku a neprotahovat vyjednávání do nekonečna, ačkoliv má hrdina ještě nějaké ***Zdroje*** v zásobě.

Příklad: *Vrátíme se znovu do chvíle, kdy Ulrichova družina vchází do Kochanovy pracovny. Hráči v tomto případě úvodní pasáž, kde se obě strany teprve oťukávají, odehrají bez pravidel, všichni včetně Průvodce zkrátka hrají role svých postav a chovají se volně dle svého uvážení. Teprve v okamžiku, kdy Těchan použije trik s podplácením, rozhodne se Průvodce, že půjde o* **střet**, *který se vyřeší hodem. V okamžiku, kdy Těchan vyslovil svou nabídku, mu zatím situaci nic nekomplikuje, proto mu* **Ohrožení** *Průvodce nastaví na 2. Kochan už je rozčilený, napůl mezi dveřmi, proto jeho* **Ohrožení** *bude 3. I v tomto příkladu se Průvodce rozhodne po prohraném hodu* **vyčerpat**.

Rozhovor, nyní opět bez použití pravidel, pokračuje dál. Průvodce dá hráčce Sívien možnost, aby reagovala na Kochanovu lež o nákupu jedu a pokusila se přednést nějaký argument, proč mu nevěří. Hráčka se ušklíbne a zeptá se, jestli je cechovní dům tak chudý, že si nemůže dovolit sluhu a pochůzky pro představeného musí vykonávat kolegové obchodníci. Tato reakce se Průvodci zalíbí. Předvede, jak Kochan znejistěl, a jako následek samozřejmě *akce Sívien přidělí* **Výhodu** *o velikosti 1. Když poté Těchan vyrukuje s ostrou vůní koření, vyžádá si Průvodce další* **střet**, *aby kostky rozhodly, zda se kupec již přizná. Kupec, jehož* **Ohrožení** *v minulém* **střetu** *stouplo na 4, bude potřebovat šťastnou ruku, aby se nemusel* **vyčerpat** *nebo připustit, že jde o totéž koření.*

Volné hraní rolí

Konečně třetí možností je řešit veškeré společenské činnosti bez použití hodů a dovedností postav. V této variantě se vůbec nehází a hráči prostě jen odehrávají scénu, přičemž obvykle mluví přímo za svou postavu, v první osobě. O úspěchu akcí a vyjednávacích triků postav rozhoduje prakticky pouze úvaha Průvodce, který se obvykle řídí podle výkonu hráčů – úspěch jim dopřeje, když se mu bude jejich jednání zdát chytré nebo přesvědčivé, případně zábavné a posouvající hru dopředu.

Příklad: *V našem příkladu, kde Ulrichova družina přesvědčuje kupce Kochana, aby se doznal k vraždě, by Průvodce odehrával kupcovy reakce podle svého uvážení, tedy podle toho, jak sám vyhodnotí postup hráčů. Těchanovi by například mohl přiznat částečný úspěch v tom, že kupec by se začal vyptávat, kolik by družina za své mlčení chtěla. Kdyby ale Těchanův hráč řekl příliš malou částku, což by Průvodci přišlo podezřelé, mohl by Kochana nechat z léčky opět vycouvat. V zásadě by přesvědčování Kochana probíhalo tak dlouho, dokud by Průvodce buď neusoudil, že hráči už na něj vyvinuli dostatečný tlak, a zahrál by kupcovo zlomené přiznání; anebo dokud by nezačal mít pocit, že jejich postup není přesvědčivý, a Kochanovými ústy by je vykázal ze svého domu.*

Váše volba

Pokud jde o míru použití pravidel na společenské a duševní činnosti ve hře, neexistuje jediný správný přístup. Používejte zkrátka pravidla tam, kde vám to vyhovuje a zapadá do vašeho herního stylu. Nejste-li si jistí, který z výše uvedených přístupů vám bude vyhovovat nejvíc, nebojte se je vyzkoušet všechny a poté se buď pro jeden rozhodnout, nebo je střídat podle své chuti a potřeb.

Rozšiřující a domácí pravidla

V následujících několika odstavcích najdete stručné shrnutí častých domácích pravidel či rozšiřujících úprav pro velmi pokročilou hru.

Odlišné tempo odpočinku a čerpání zdrojů (domácí pravidlo)

Některým herním stylům nemusí vyhovovat odpočinek svázaný s ubíháním dnů a nocí. Skupince, která hraje výhradně prolézání jeskyň a má ráda složité konflikty trvající mnoho kol, by v takové hře došly ***Zdroje*** po průchodu prvním patrem podzemí. A naopak u družin, které rády hrají vysokou diplomatickou či politickou hru s velkým množstvím cestování po krajích, by neustálá přítomnost *kvalitního odpočinku* a přebytku ***Zdrojů*** hru kazila.

Je-li to váš případ, můžete si četnost a množství ***Zdrojů*** obnovených odpočinkem přizpůsobit vaší hře:

» Hrajete-li výhradně intenzivní akci v podzemí, *běžný odpočinek* pro vás bude oddechnutí si po překonané místnosti, i když nespíte. *Kvalitní odpočinek* pro vás bude období, kdy jste mimo jeskyni.

» Hrajete-li hru, ve které se často mění tempo hry – například jedna scéna je pro vás obléhání pevnosti, kde kolo trvá několik dní, aby příští scéna byla diplomatické jednání mezi zúčastněnými šlechtici, která v herním čase trvá jen několik hodin, ale přitom při

ní s hráči odehrajete několik komplikovaných konfliktů, nebojte se odpočinek zcela oddělit od situace v příběhu. Stanovte si, že *běžný odpočinek* si vaše postavy dopřejí v předělech mezi důležitými scénami a *kvalitní odpočinek* přichází mezi sezeními či mezi jednotlivými kapitolami vašeho příběhu.

Vždy však mějte na paměti základní zásadu – ***Zdrojů*** musí být ve hře dost, aby se hráči mohli čas od času ***vyčerpat***, ale nesmí jich být příliš, aby se nemohli ***vyčerpat*** úplně kdykoliv.

Příklady: Stanislav chce hrát se svou družinou hru, ve které je opravdu důležitý každý spánek či každá chvilka odpočinku, kterou si postavy dokážou „urvat". Při jejich hře by obdobně důležitá měla být i jiná každodenní činnost dobrodruha a vylezení na skálu s pomocí lana či hledání cesty v mapě jsou pro ně **zkouškou**.

Pro Danielu a její družinu je lezení po lanech a orientace v mapách jen kulisou a chce se při své hře hodům věnovat jen tam, kde jim to vážně zasáhne do příběhu. Pak ale musí stejným směrem posunout i odpočinek a tři **Zdroje** běžného odpočinku *si obnovit například až za to, že si jejich postavy jednou za čas dají celodenní oddych někde v dobrém zájezdním hostinci.*

Libovolné řetězení protiakcí (Volitelné pravidlo)

Řetězením protiakcí rozumíme situaci, kdy na jednu protiakci reaguje další postava jinou protiakcí. Je silně doporučováno řetězení protiakcí ve hře nepoužívat, dokud nemáte pravidla pro ***střet*** bezpečně zažitá. Toto volitelné pravidlo nahrazuje omezení protiakcí následující sadou pravidel:

Protiakce musí v příběhu bránit v provedení některé v tomto *střetu* již hlášené akce nebo zamezovat jejím důsledkům.

Škodí-li protiakce, nesmí škodit nikomu jinému nežli postavám, které se již v tomto *střetu* aktivně účastní svými akcemi.

Protiakce nesmí do *střetu* zatáhnout nového účastníka. Nesmí tedy ovlivňovat nikoho, kromě dosavadních účastníků a cílů jejich akcí.

Můžete si to představit také tak, že kdokoliv se do ***střetu*** aktivně zapojí, stává se pro zbylé hráče aktérem a mohou na něj reagovat.

Vyhodnocení pak proběhne stejným způsobem jako u běžného ***střetu***.

Proměnlivá obtížnost zkoušky a výzvy (domácí pravidlo)

Za běžných okolností postačí při hraní pracovat s hodnocením akcí na stupnici *samozřejmá*, *možná*, *náročná* a *nemožná*. Někteří hráči ale mají potřebu tuto škálu dále zjemňovat – přijde jim, že jediná hodnota 9, která rozhoduje o případném úspěchu či neúspěchu *možné* a *náročné* akce nerozlišuje dostatečně mezi více a méně obtížnými překážkami.

Pokud byste chtěli s touto hodnotou hýbat a obtížnost tím znázornit, celkový možný rozsah je od 3 do 17 a smysluplný rozsah hodnot je mezi 8 a 12. Hodnota 8 znamená, že i mistr v oboru (tedy postava, která má úroveň povolání nebo charakteristiky 5) ještě může minout, jednodušší akce už by pro něj byla *samozřejmá*. Hodnota 12 je naopak nejvyšší hodnota, kterou dokáže hodit postava, která dovednost ve své charakteristice nemá nebo dané povolání neovládá, obtížnější akce už by pro ni byla *nemožná*.

Tuto možnost vám ale uvádíme spíš pro úplnost, neboť se na ní mnoho hráčů ptá. Ve skutečnosti jde spíše o varování. Většina herních skupin, která toto pravidlo vyzkouší, se po několika hrách vrací k jediné hodnotě 9, neboť proměnlivá obtížnost jim nikterak nezvýší zábavnost hry, pouze je zdržuje při vyhodnocování.

Důvodem je mimo jiné to, že jádrem Dračího doupěte je hra o ***Zdroje*** a o úspěchu či neúspěchu vašich ***výprav*** bude rozhodovat především to, jak si hrdinové povedou ve vyhodnocování napříč ***výpravou*** souhrnně a jak se budou rozhodovat, zda přijmou či nepřijmou dílčí neúspěchy. To v celkovém počtu hodů rozdíly mezi hodnotami obtížností stírá.

INSPIRACE PRO DOBRODRUŽSTVÍ

Zajímavé akce

Mnoho protivníků má výrazné síly a slabiny, ať už to je síla či hbitost, nebo naopak neduživost či neohrabanost (***Tělo***), všímavost či hluboké vědomosti, nebo naopak hloupost či slabá vůle (***Duše***), působivý zjev či dobrá pověst, nebo naopak nedostatek osobního kouzla či autority (***Vliv***). Podle toho budou volit své strategie proti vám, stejně jako vy se přizpůsobíte jim, a každý střet tak bude něčím jiný a zvláštní. V klasickém dobrodružném příběhu bude asi nejčastějším tělesným konfliktem boj, nejobvyklejším duševním ***střetem*** léčka či oklamání a nejběžnějším způsobem ovlivňování protivníka bude jednání.

Málokterý protivník ustoupí před prvním argumentem nebo padne pod první ranou. Proto v konfliktech bude běžným prvkem manévrování, snaha soupeře zahnat do kouta a zhoršit jeho situaci natolik, abyste ho přiměli se vzdát, utéct nebo abyste jej mohli zničit. Každé prostředí vám nabídne jiné možnosti, jak si v boji přilepšit, a co se v které situaci hodí, nejlépe poznáte vy sami.

V následujícím textu nicméně najdete řadu nápadů k akcím pro nejčastější typy ***střetů***, kterými se můžete při vymýšlení těch vašich inspirovat. U jednotlivých akcí máte i uvedeno, jaké dovednosti taková akce odpovídá a jaké následky v pravidlech by ji mohla způsobit. Není-li to výslovně uvedeno, předpokládají tyto příklady lidské protivníky a běžné konflikty. Proto je berte jako orientační a při určování použitých dovedností ve vašem příběhu zohledněte také to, co již o dovednostech víte ze třetí části knihy.

Bojové finty

Abyste zdeptali soupeře

» pohrdavě jej označte za zbabělce, nepřijme-li vaši výzvu na duel – *Sebedůvěra* (*bojovník*) – způsobit soupeři ***Jizvu*** na ***Vlivu***

» vyrazte válečný pokřik, dejte průchod zuřivosti a vzbuďte v nepříteli strach popisem, kterou část těla mu rozpáráte jako první – *Sebedůvěra* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» vysvlečte se na začátku bitvy do půli těla, abyste dali protivníkovi najevo, že na něj zbroj nepotřebujete – *Sebedůvěra* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» předvádějte protivníkovi svou hrozivou zbroj, plnou ostnů a s dračí lebkou namísto přilby - *Sebedůvěra* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» připomeňte mu jeho spojence, kteří už sešli vaší rukou – *Sebedůvěra* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» jen tak mimochodem, jako demonstraci své síly, přerazte holou rukou dubový trám (který váš kolega *alchymista* předem důkladně naleptal) – *Převleky a předstírání* (*kejklíř*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

Abyste získali lepší pozici

» postavte se tak, aby nepříteli svítilo slunce do očí - *Bojovnické znalosti* (*bojovník*) – získat ***Výhodu*** sobě

» zatlačte ho ke zdi nebo hrazení, kde mu zbude málo místa k boji – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» natlačte ho zuřivým útokem do rohu, na stůl, ke skále či na okraj propasti – *Běžný boj* zblízka (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» skokem na stůl získejte vyvýšenou pozici – *Pohyblivost* (*kejklíř*) – snížit ***Ohrožení*** sobě

» vmanévrujte ho během boje do řeky nebo do močálu - *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» zhoupněte se na laně či lustru pryč z dosahu protivníků – *Pohyblivost* (*kejklíř*) – snížit ***Ohrožení*** sobě

» odrazte se od balvanu či skály a skočte nestvůře na hřbet – *Pohyblivost* (*kejklíř*) – získat ***Výhodu*** sobě

» převrácením stolu odřízněte nepříteli cestu k ústupu nebo pozdržte příchod posil – *Bojovnické znalosti* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** nepříteli nebo snížit ***Ohrožení*** sobě

Překvapivé údery

» bleskovým výpadem z místa nebo odvetou z krytu probodněte soupeři stehno – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – způsobit ***Jizvu*** na ***Těle*** soupeři

» znenadání udeřte protivníka do helmy hruškou či záštitou meče nebo mu toporem tyčové zbraně srazte hledí, abyste mu ztížil orientaci – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři, cílení na ***Duši***

» odskočte do bezpečí právě ve chvíli, kdy se soupeř rozhodne boj ukončit rázným výpadem – *Pohyblivost* (*kejklíř*) – snížit ***Ohrožení*** sobě

» kopněte ho kolenem, udeřte ho pěstí či loktem, narazte ho ramenem na zeď – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

Můžete být záludní

» proveďte klamný sek přes břicho a stočte ránu tak, aby zasáhla paži nad loktem – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – způsobit ***Jizvu*** na ***Těle*** soupeři

» předstírejte únavu a vyprovokujte tak protivníka ke zbrklému útoku a odkrytí se – *Převleky a předstírání* (*kejklíř*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» vystrčte svou zbraň proti soupeři a až ji zkusí srazit, uhněte s ní a bodněte jej hrotem do břicha – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – způsobit ***Jizvu*** na ***Těle*** soupeři

» zdvojte svůj útok, okamžitě po střetu zbraní pokračujte švihem za soupeřovu čepel na zápěstí, abyste ji vyrazili – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» zuřivým šermováním na sebe poutejte nepřítelovu pozornost, zatímco ho váš druh obchází zezadu – *Bojovnické znalosti* (*bojovník*) – získat ***Výhodu*** pro spolubojovníka

Pro oslepení nepřítele

» hoďte nebo kopněte mu písek do očí – *Běžný vrh* (*kejklíř*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři, cílení na ***Duši***

» veďte úder tak, aby byl donucen zakrýt si štítem tvář – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» hoďte mu přes hlavu plášť, ubrus či závěs – *Běžný vrh* (*kejklíř*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» oslňte ho lucernou, když bojujete v šeru – *Bojovnické znalosti* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

Můžete také zkusit šermířské finty

» zablokujte soupeřovu zbraň štítem, případně ji uvězněte dvojicí čepelí – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» přišlápněte protivníkovu zbraň k zemi nohou – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» omotejte mu zbraň vrženým provazem či pláštěm – *Běžný vrh* (*kejklíř*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» chyťte jeho zbraň rukou, a to klidně i za čepel, pořezané prsty za vítězství stojí – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři, *náročná* akce

» srazte jeho útočící zbraň dolů nebo stranou tak, aby ztratil rovnováhu – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» obraťte jeho vlastní hrot nebo letící čepel proti němu – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – způsobit soupeři ***Jizvu*** na ***Těle***

Odzbrojte protivníka

» prudkým úderem mu zkuste přerazit ratiště jeho kopí – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – způsobit ***Jizvu*** soupeřově zbrani

» zaměstnejte jeho pozornost útokem, natlačte se na něj a vytrhněte mu zbraň volnou rukou za jílec či za topor – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» přitiskněte jeho zbraň ke svému tělu a prudkým pootočením se do strany mu ji vytrhněte – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

Můžete být zběsilí

» jste-li zaklíněni, zařvěte protivníkovi do obličeje z bezprostřední blízkosti – *Sebedůvěra* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» sérií zuřivých útoků ho obraťte na úprk – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři, vyřazení

» zvedněte nepřítele do vzduchu a hoďte jím po jeho spolubojovnících – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeřům, *rozsáhlá* akce

Zkuste protivníka poranit

» zasažením ozbrojené ruky – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – způsobit soupeři ***Jizvu*** na ***Těle***, další boj touto rukou pro něj bude *náročný*

» bodnutím do nakročené nohy a využitím jeho kulhání – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – způsobit soupeři ***Jizvu*** na ***Těle***, útěk či úskoky pro něj budou *náročné*

» švihnutím přes čelo, kdy jej stékající krev za chvíli oslepí – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři, cílení na ***Duši***

» seknutím jej přes břicho či hruď a pak mu připomeňte bolest, aby podlehl panice a utekl – *Sebedůvěra* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři, vyřazení

Můžete protivníka shodit

» podrazte mu nohy nebo ho nadzvedněte za koleno a smýkněte s ním – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» přehoďte ho přes bok či přes záda a na zemi jej zalehněte – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» narazte do něj s rozběhem, opřete se do něj plnou vahou – *Síla* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» využijte jeho prudkého útoku s rozběhem a na poslední chvíli uhněte, aby ztratil rovnováhu – *Pohyblivost* (*kejklíř*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

Zákeřně

» přibližte se k bojujícímu nepříteli zezadu, abyste mu mohli později přetnout šlachy – *Orientace v divočině* (*lovec*) nebo *Orientace ve městě* (*kejklíř*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» vrazte prsty protivníkovi do očí nebo udeřte pěstí do ohryzku – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – způsobit soupeři ***Jizvu*** na ***Těle***

» škrťte, škrábejte, kousejte a škubejte za vlasy – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» využijte živého štítu nebo rukojmí, aby se neodvážili vás zasáhnout – *Bojovnické znalosti* (*bojovník*) nebo *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – snížit ***Ohrožení*** sobě

Střelecké finty

Jste-li pod palbou

» uhýbejte jeho střelám s okatou nedbalostí a s každou kličkou se přibližujte – *Pohyblivost* (*kejklíř*) – získat ***Výhodu***

» nastavte šípům štít nebo je nechte sklouznout po plátech těžkého brnění – *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) – bez následku v pravidlech

» vyhněte se vrženému noži či oštěpu a pak utečte z dosahu, než vytáhne další – *Pohyblivost* (*kejklíř*) – snížit ***Ohrožení*** sobě

Zkuste překvapivé manévry

» padněte na břicho do trávy či mělké vody, překulte se a zvedněte se na jiném místě, než soupeř čeká – *Orientace v divočině* (*lovec*) nebo *Orientace ve městě* (*kejklíř*) – snížit ***Ohrožení*** sobě

» odpližte se na jiné místo a ostřelujte nepřítele z nečekané nebo nechráněné strany – *Orientace v divočině* (*lovec*) nebo *Orientace ve městě* (*kejklíř*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» ukryjte své vrhací zbraně na těle, v účesu či v oděvu a vydávejte se za neozbrojeného či dokonce vzdávajícího se – *Triky a kejkle* (*kejklíř*) – snížit ***Ohrožení*** sobě nebo zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» při střelbě z krytu často měňte pozici a dělejte velký hluk, aby se protivník domníval, že útočí několik nepřátel – *Orientace v divočině* (*lovec*) nebo *Orientace ve městě* (*kejklíř*) – získat ***Výhodu***

Využijte střelecké triky

» vyveďte soupeře z míry tím, že ho rozstřelená nádoba zasype střepy nebo polije – *Běžná střelba* (*lovec*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři, cílení na ***Duši***

» bezpečně z dálky zneškodněte nebo naopak spusťte číhající *pasti* - *Běžná střelba* (*lovec*) – spuštění následné akce

» srazte nepříteli zbraň svým šípem stranou, abyste dali příležitost k útoku zblízka svému druhovi – *Běžná střelba* (*lovec*) – získat ***Výhodu*** pro spolubojovníka

» střelou těsně před protivníka ho přinuťte zastavit – *Běžná střelba* (*lovec*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» výsmívá-li se vaším střeleckým schopnostem, sestřelte mu klobouk z hlavy – *Běžná střelba* (*lovec*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři, cílení na ***Vliv***

Využijte spršky střel

» přišpendlete nepřátele na otevřeném prostranství díky společné salvě více střelců nebo díky sledu střel jediného rychlého lučištníka – *Běžná střelba* (*lovec*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» přinuťte soupeře soustředěnou střelbou, aby se stáhl a opustil tak výhodný úkryt nebo aby zůstal zbaběle ležet v krytu a promeškal tak svou šanci vystřelit – *Běžná střelba* (*lovec*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» vyšlete první střelu vysokým obloukem a až zaměstná protivníkovu pozornost, vystřelte mu další přímo do těla – *Běžná střelba* (*lovec*) – zasadit ***Jizvu*** na ***Těle*** soupeři

Můžete soupeře poranit

» střelením do břicha – způsobit soupeři ***Jizvu*** na ***Těle***, natahování luku či kuše pro něj bude *náročné*

» zasažením ramena či ruky – způsobit soupeři ***Jizvu*** na ***Těle***, střelba zraněnou rukou pro něj bude *náročná*

» prostřelením nohy – způsobit soupeři ***Jizvu*** na ***Těle***, útěk či úhyby pro něj budou *náročné*

Připravte si zvláštní druhy střel

» zápalné střely donutí obránce věnovat pozornost hrozícímu požáru – *Tábornictví* (*lovec*) – výroba zápalných šípů

» třaskavé hlavice střel mohou polekat nepřátelské koně či psy a zaměstnat pozornost jejich pánů – *Třaskaviny a žíraviny* (*alchymista*) – výroba *třaskaviny* působící na ***Duši***

» střela se zpětnými háčky způsobí protivníkovi problémy, protože nemůže projektil vytáhnout z rány – *Tábornictví* (*lovec*) – *náročná* výroba *pasti*, která je spuštěna zásahem a způsobí ***Jizvu*** na ***Těle***

» jedovaté šípy ochromí nepřítele – *Kontaktní jedy* (*lupič*) – výroba *rychlého kontaktního jedu*

Léčky a klamy

Můžete využít návnadu

» nastražte jídlo nebo pamlsek poblíž zvířecí stezky – *Ovlivňování zvířat* (*lovec*) – zvýšení ***Ohrožení*** klamanému

» pohoďte naditý váček, šperk nebo zdobenou dýku na přehledném místě – *Charisma* (*kejklíř*) – zvýšení ***Ohrožení*** klamanému

» sázejte na vzdělancovu zvědavost a zanechte na stole otevřenou knihu nebo dopis – *Charisma* (*kejklíř*) – zvýšení ***Ohrožení*** klamanému

Využijte volavku

» putujte po stezkách sužovaných lapky ukryti v kupeckém voze – *Převleky a předstírání* (*kejklíř*) – získat ***Výhodu***

» přemluvte, přesvěčte nebo přinuťte krásnou ženu, aby se procházela po místech dřívějších přepadení – *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*), *Charisma* (*kejklíř*) nebo *Sebedůvěra* (*bojovník*) – získat ***Výhodu***

» vyptávejte se po městě na něco, co přiměje nepřítele, aby se vás pokusil kontaktovat nebo odstranit - *Charisma* (*kejklíř*) – získat ***Výhodu***

Pro vylákání soupeře

» ukažte se mu a výsměchem ho přimějte pronásledovat vás – *Sebedůvěra* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» ustupte před netvorem a vlákejte ho do pasti – *Ovlivňování netvorů* (*hraničář*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» předstírejte smrt po zásahu šípem a nechte nepřítele přijít až k vám – *Převleky a předstírání* (*kejklíř*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

Zkuste využít lež a klam

» když slíbíte hloupému obrovi, že jej zavedete k jídlu či k pokladu – *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» vetřete se do cizího tábora vydáváním se za žoldnéře ve službách protivníkových spojenců – *Převleky a předstírání* (*kejklíř*) – získat ***Výhodu***

» pasováním se do role vyšetřovatelů s pověřením knížete a tvrzením, že vaše práce musí zatím zůstat utajena – *Působení ve vyšší společnosti* (*válečník*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» mluvou v cizím jazyce nebo předstíráním, že jste hluchoněmí – *Převleky a předstírání* (*kejklíř*) – získat ***Výhodu***

Můžete zaměstnat pozornost protivníků

» nachystejte dobře viditelnou a očividnou *past* a těsně za ni umístěte jinou, dokonale skrytou – *Tábornictví* (*lovec*) – výroba obou *pastí*, a *Orientace v divočině* (*lovec*) – ukrytí druhé *pasti*

» ponechte vesnici či tvrz prázdnou a obklučte ji, zatímco ji oddíl nepřítele bude rabovat – *Válečnické znalosti* (*válečník*)

» předstírejte radost, že se protivníkovi do zad blíží vaše posily – *Převleky a předstírání* (*kejklíř*) – zvýšit ***Ohrožení*** soupeři

» hoďte po nepříteli kámen nebo na něj zakřičte, aby se váš spojenec mohl dostat za něj a srazit jej zezadu – *Bojovnické znalosti* (*bojovník*) – získat ***Výhodu*** pro spolubojovníka

Můžete protivníka zmást

» deklamováním zaklínadel a předváděním mocných gest, i když ani v nejmenším neumíte čarovat – *Převleky a předstírání* (*kejklíř*) – získat ***Výhodu***

» založením požáru na několika místech – *Tábornictví* (*lovec*) – *rozsáhle* zvýšit ***Ohrožení***

» dovázáním a poplašením koní ze stáje – *Ovlivňování zvířat* (*lovec*) – *rozsáhle* zvýšit ***Ohrožení***

Připravte pasti

» nachystejte balvan ke svržení nad úzkou roklí – *Tábornictví* (*lovec*) – *jednoduchá past*

» jámu s naostřenými kůly na dně uprostřed stezky a překryjte ji větvemi a listím – *Tábornictví* (*lovec*) – *jednoduchá past* s ***manévrem*** *rozsáhle*

» natáhněte lano přes cestu, aby podtrhlo koním nohy nebo naopak srazilo projíždějícího jezdce ze sedla – *Tábornictví* (*lovec*) – *jednoduchá past*

» umístěte křehkou nádobku s žíravinou nad dveře *Třaskaviny a žíraviny* (*alchymista*) – *žíravina*

Přichystejte léčku

» vlákejte nepřítele do bažiny či na pohyblivé písky

» přinuťte protivníky, aby vstoupili do uzavřeného prostoru, a zamkněte nebo zavalte vchod

» zaskočte nestvůru v úzké průrvě, kde nemůže využít svých předností, nebo v těsných tunelech, kde uvízne

Zkuste připravit přepad

» ukryjte se za vstup do místnosti či jeskyně s připravenými zbraněmi – *Orientace ve městě* (*kejklíř*) nebo *Orientace v divočině* (*lovec*) – být ukrytý a získat iniciativu

» ostřelujte protivníky osvětlené táborovým ohněm na louce, sami skrytí ve tmě – *Orientace v divočině* (*lovec*) – zvýšit ***Ohrožení*** nepříteli

» ukryjte se na břehu řeky, zatímco se nepřítel blíží k brodu, abyste ho mohli přepadnout, až bude po pás ve vodě – *Orientace v divočině* (*lovec*) – zvýšit ***Ohrožení*** nepříteli

» zataraste oba východy z úzké uličky, abyste mohli uvězněného protivníka ostřelovat z oken a střech – *Orientace ve městě* (*kejklíř*) – zvýšit ***Ohrožení*** nepříteli

Vyjednávací triky

Hrajte na city

» zmiňte soupeřova příbuzného nebo známého, kterému jste zachránili život nebo prokázali službu – *Charisma* (*kejklíř*) – získat ***Výhodu***

» zdůrazněte, jak jsou soupeřovy požadavky nehorázné a jaké chudáky z vás chce udělat – *Charisma* (*kejklíř*) – snížit sobě ***Ohrožení***

» tvrďte, že na výsledku tohoto jednání závisí život váš nebo vaší rodiny, abyste protivníka pohnuli – *Charisma* (*kejklíř*) – zvýšit soupeři ***Ohrožení***

Zkuste soupeře obvinit

» osočením ze zakázaného jednání, třeba z černokněžnictví nebo z paktování se s příslušníky jiné rasy, a předložte důkaz tohoto podezření – *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*) – zvýšit soupeři ***Ohrožení***

» tvrzením, že lže nebo se vás snaží podvést, a navržením souboje za účelem odhalení pravdy – *Sebedůvěra* (*bojovník*) – zvýšit soupeři ***Ohrožení***

» odmítnutím vyjednávání pod tlakem a zvednutím se k odchodu – *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*) – snížit sobě ***Ohrožení***

Lichoťte, abyste

» nejprve vychválili nestrannost a věhlas toho, jehož rozhodnutí chcete ovlivnit, a až potom jej přesvědčili jedním rázným argumentem – *Charisma* (*kejklíř*) – zvýšit soupeři ***Ohrožení***, a potom *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*) – vyřadit soupeře

» přesvědčili svůj protějšek, že vás svými diplomatickými schopnostmi zatlačil ke zdi, a ukázali mu, v čem všem je dohoda, kterou navrhujete, pro vás strašlivě nevýhodná – *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*) – zvýšit soupeři ***Ohrožení***

» pochválili ženě šaty, střevíce, šperky, oči, barvu vlasů, účes, figuru, hlas nebo nejlépe všechno naráz a ještě dodejte, že jste se asi zamilovali, a ona vám odpustila – *Charisma* (*kejklíř*) – snížit sobě ***Ohrožení***

Zviklejte druhou stranu lákavou nabídkou, že

» přenecháte veškeré oficiální zásluhy, slávu nebo vyznamenání protivníkovi, když přistoupí na vaše podmínky – *Jednání s vyšší společností* (*válečník*) – získání ***Výhody***

» vám může důvěřovat, že se o jeho protivníka postaráte nebo jej ochráníte, kdyby měl mít potíže kvůli dohodě s vámi – *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*) – snížit sobě ***Ohrožení***

» když věc rychle vyřešíte, můžete ušetřený čas strávit společně v hostinci nebo v hampejzu – *Charisma* (*kejklíř*) – zvýšit soupeři ***Ohrožení***

Vyhrožujte

» že pokud nebude po vašem, přijdou ke slovu pěsti a kyje – *Sebedůvěra* (*bojovník*) – zvýšit soupeři ***Ohrožení***

» jemně upozorněte, že neuzavření dohody může mít následky nejen pro soupeře, ale i pro jeho blízké – *Působení v podsvětí* (*zvěd*) – zvýšit soupeři ***Ohrožení***

» vytáhněte během jednání nůž a nedbale si čistěte nehty, zatímco pokračujete v rozhovoru – *Sebedůvěra* (*bojovník*) – zvýšit soupeři ***Ohrožení***

Můžete zkusit využít tajemství

» naznačte knězi, že vás podporuje významná osoba, která nechce být jmenována, ale má moc ho zbavit vysvěcení – *Působení mezi duchovenstvem a vzdělanci* (*mág*) – zvýšit soupeři ***Ohrožení***

» přesvědčte soupeře, že kdyby věděl vše, co víte vy, ale nesmíte to prozradit, určitě by pochopil, proč jste udělali, co jste udělali – *Charisma* (*kejklíř*) – snížit sobě ***Ohrožení***

» neurčitě a mlhavě nadhoďte, že máte informaci, která s jednáním přímo nesouvisí, ale mohla by protivníka zajímat – *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*) – snížit sobě ***Ohrožení***

Můžete kličkovat

» a když soupeř vznese dobré argumenty, prudce změnit téma (to máme dnes venku hezky), aby se na ně pozapomnělo – *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*) – snížit sobě ***Ohrožení***

» náhlým obviněním protivníka, že mění v průběhu jednání své názory a postoje, ho donuťte se hájit – *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*) – zvýšit protivníkovi ***Ohrožení***

» překroucením toho, co vám druhá strana řekla, a trváním na vysvětlení – *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*) – zvýšit protivníkovi ***Ohrožení***

Zkuste využít vytrvalost

» opakujte stále dokola ty samé požadavky, abyste protivníka rozčílili nebo znudili – *Charisma* (*kejklíř*) – zvýšit protivníkovi ***Ohrožení***

» zapisujte důležité body jednání, přičemž soupeřovy postoje stručně shrnujte a své formulujte do nejmenších podrobností, dokud se nebude mluvit jen o nich – *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*) – snížit sobě ***Ohrožení***

» neustále klaďte otázky, protože kdo se ptá, ten směruje rozhovor – *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*) – získat ***Výhodu*** a iniciativu v příběhu

Ukažte svoji autoritu

» příchodem na jednání ve skvělé zbroji, drahých šatech nebo v čele početného doprovodu – *Sebedůvěra* (*bojovník*) nebo *Charisma* (*kejklíř*) – získat ***Výhodu***

» odvoláváním se na zákony nebo tradice, starší než vy sami, které vám dávají za pravdu – *Válečnické znalosti* (*válečník*) – snížit si ***Ohrožení***

» prohlašováním, že jednáte v zájmu vladaře, dvora nebo vyšší autority – *Působení ve vyšší společnosti* (*válečník*) – zvýšit ***Ohrožení***

Zkuste využít šokujícího jednání

» rozbijte vztekle nejbližší věc, která je po ruce, například džbán, židli nebo drahou vázu – *Sebedůvěra* (*bojovník*) – zvýšit ***Ohrožení***

» spusťte vodopád nejhrubších výrazů ve slušné společnosti nebo citujte verše mezi nuznou chátrou - *Charisma* (*kejklíř*) nebo *Umění* (*kejklíř*) – získat ***Výhodu***

» střídejte ječení s tichým šepotem a přimějte tak soupeře myslet si, že jste neškodný blázen – *Charisma* (*kejklíř*) – získat ***Výhodu***

Zajímavé překážky a jejich překonávání

Na překonávání překážek jsou zajímavé především okolnosti. Průvodce by se měl zamyslet nad tím, kde a kdy hrdinové na překážku narazí, co všechno mohou využít ve svůj prospěch a co jim naopak bude cestu k úspěchu ztěžovat. Pro Dračí doupě nejsou vhodné situace odehrávající se „v prázdnotě". Mnohem lepší je, když i hráči společně s Průvodcem co nejvíc prokreslují okolní prostředí a vnášejí do něj detaily, které mohou využít jako inspiraci pro zajímavé akce. Navíc právě nezvyklé okolnosti jsou tím, co činí ***příhody*** nezapomenutelnými.

Průvodce by při vytváření překážek nikdy neměl hráčům předepisovat jediný správný způsob jejich řešení. Situace se může vyvinout různými způsoby a hráči mohou uplatnit nápady, které Průvodci vůbec nepřišly na mysl.

> ***Příklad:*** *Dobrodruzi potřebují odstranit z cesty těžký kámen. Tělesně zdatní jej mohou zkusit odvalit (dovednost* Síla *spadající pod* **Tělo***). Stejně dobře jej ale bystrý hrdina může zkusit rozpálit ohněm a ve správnou chvíli polít chladnou vodou, aby popraskal (dovednost* Tábornictví *spadající pod* **Duši***) nebo přemluvit zlobra z blízké jeskyně, aby jej odnesl (dovednost* Vyjednávání s lidmi*, spadající pod* **Vliv***). Řešení situace se také může postupně vyvíjet a to, co začalo jako hospodská hádka (***střet** *akcí spadajících pod* **Vliv***) se může obratem proměnit v rozmanitý konflikt, ve kterém se uplatní schopnost bojovat a uhýbat (tělesné akce), skrývat se a metat blesky (duševní akce) případně uklidňovat situaci nebo sesílat prokletí (společenské akce).*

Mohou také volit různé strategie podle toho, jaký druh ***Zdrojů*** chtějí ***vyčerpávat*** nebo na jakou hranici soupeře chtějí působit.

> ***Příklad:*** *Družina chce proniknout do hlídaného kláštera. Dobrodruzi si nejprve zjistí o strážných co nejvíc informací. Půjde-li o vysloužilé vojáky, kteří už jsou staří (budou mít nízkou hranici* **Těla***), ale zato dobře znají každého z příchozích, družina nejspíš použije násilí. Pokud u brány stojí tupí hromotluci (nízká hranice* **Duše***), shledají asi hrdinové, že nejvýhodnější bude se kolem nich nenápadně proplížit nebo použít k jejich odlákání lest. Jestliže si opat kláštera najal cizí žoldnéře, kteří špatně ovládají místní jazyk (nízká hranice* **Vlivu***), dobrodruzi je mohou nejsnadněji uplatit nebo přesvědčit, že mají do kláštera povolen přístup.*

Níže najdete příklady zajímavých překážek pro inspiraci a nápadů, jak je zpestřit:

Přelezení hradeb

» Kameny jsou kluzké a pokryté mechem.

» V jedné ze spár je hadí hnízdo.

» Po ochoze na hradbách v pravidelných intervalech přechází stráž s pochodní.

Únik před požárem

» Družina se nacházela v tajných skrýších zbojníků v korunách stromů, a tak musí prchat po hořících provazových lávkách a chodnících zbudovaných ve větvích.

» Oheň dotírá z několika stran, nejspíš jej někdo založil úmyslně na více místech.

Souboj na nože

» Oba protivníci mají kolem pasu uvázané lano a jsou jím přivázáni k témuž kůlu zatlučenému do země.

» Okolostojící diváci jsou vůči hrdinovi nepřátelsky naladěni, pokřikují nadávky a snaží se mu podrazit nohy, když se k nim přiblíží.

Lukostřelecká soutěž

» Účastní se dvojice a začíná se jednoduchými úkoly, kdy se oba parťáci snaží střelit své šípy do slaměného terče co nejblíže k sobě.

» Postupně se přechází k tomu, že jeden vyhazuje pro druhého do vzduchu vak s vodou jako terč.

» Končí se sebevražednou disciplínou, kdy jeden z dvojice má přímo na těle upevněný malý tlustý terč, který druhý musí přesně zasáhnout.

Ochrana měšťanů při nepokojích

» Ke střetnutí dvou znepřátelených stran dojde na zalidněném městském tržišti.

» Mezi lidmi zavládne panika a prchající dav družinu rozdělí.

» Část měšťanů se dostane do slepé uličky, jejíž jediný východ zahradí požár.

Přepadení na vodě

» Říční piráti se pokusí zahákovat přepravní loď nebo prám, přeskákat na palubu a přinutit cestující, aby se vzdali.

» Obě plavidla strhne proud a žene je na skálu, kde jim hrozí roztříštění.

Domácí duch

» Strašidlo obývající starý dům ohrožuje ty, kdo vkročí dovnitř, padajícím nábytkem, koberci škubajícími sebou pod jejich nohama a poletujícími příbory.

» Postavu, která stojí nad schodištěm do sklepa, se pokusí srazit dolů křídlem dveří a zamknout jí tam. Jinou zase do sebe pohltí či uzavře truhla nebo skříň.

Utržený převis

» Pod nohama dobrodruhů se dá do pohybu zvětralá skála.

» Za vznikající trhlinou je několik stromků, jichž by se snad dalo chytit, mezi nimi je však hnízdo velkého orla.

» Pod skálou je hluboké jezero, které může padajícím zachránit život, je ale posvátné a je zakázáno se v něm koupat.

Otevření pokladnice

» Jedná se o okovanou truhlu kupeckého cechu s řadou různých zámků.

» Je známo, že nástraha uvnitř má poškodit obsah při pokusu o její násilné otevření.

» Zámků je mnoho a musejí se odemykat ve správném pořadí.

Rozluštění textu

» U vchodu do zpustlého chrámu je patrný téměř nečitelný, mechem zarostlý nápis.

» V doupěti nedaleké nestvůry má družina možnost získat poznámky a náčrtky badatele, který je zkoumal, ale zahynul při průzkumu ruin.

Uzavření magického zřídla

» Strážce, který usměrňoval magii vyvěrající z modly padlého božstva, byl zabit. Magická energie se vymkla kontrole a nyní způsobuje lidem v okolí děsivé noční můry.

» Obřad uzamčení zřídla mohou hrdinové nalézt ve vlastních děsivých snech, musejí však překonat své tajné obavy a děsy, které se jim zjeví.

Uspání biřiců

» Během rozhovoru s biřici jim chce družina kápnout do džbánu s pitím uspávadlo.

» Situaci postavám ztěžuje vrčící pes, který patří jednomu z biřiců.

» Biřicové si navíc chtějí připít i s postavami a již otrávený džbánek nechávají kolovat.

Únik před pronásledovateli

» Honička vede klikatými uličkami města s řadou křižovatek a slepých odboček, utíkající se snaží své pronásledovatele zmást a ti zase hledají cestu, kudy družině nadběhnout.

» V uličkách jsou výklenky, podloubí, vchody do dvorků, sudy a vozy, některé ulice končí zídkami a ploty nebo se ukáže, že zdánlivá křižovatka dvou cest je ve skutečnosti podchod nebo můstek.

» Kdosi na ulici ukáže prchajícím cestu. Je to past, nezištná pomoc, nebo snaha vydělat na jejich neštěstí?

Průchod bludištěm

» Hrdinové se snaží projít labyrintem v zahradách škodolibého čarodějníka.

» Ten jim orientaci komplikuje matením smyslů, iluzemi i tím, že s pomocí důmyslných mechanismů bludiště neustále přestavuje.

Hra v šachy

» Nebezpečný upír přislíbí, že pokud jej družina porazí v šachové partii, ušetří životy svých zajatých obětí.

» Při hře se ukáže, že používá vlastní pravidla, a jeho protihráči nezbývá, než se je pokusit pochopit během utkání.

Bludný kořen

» Postavy nevědomky překročily bludný kořen a jeho kletba je svádí z cesty, dokonce i když se drží toku potoka nebo se řídí podle lišejníků na stromech.

» Blíží se noc, z šera se ozývá výhružné skřípění větví stromů a navíc tu podle pověstí obchází za úplňku vlkodlak.

Kamenné dveře

» Na podlaze za kamennými dveřmi se nachází vystouplá dlaždice, jejíž sešlápnutí spustí mechanismus, který těžké dveře nenávratně zavře.

» Na stěně vedle dveří je však malý ovládací panel popsaný několika runami. Možná slouží k ovládání pasti?

Hledání překupníka

» Družina nutně potřebuje sehnat černé zboží nebo prodat lup, nezná však místní podsvětí.

» Po nedávném zátahu městských stráží jsou zbývající nekalí obchodníci nedůvěřiví.

Uklidnění ze šoku

» Žárlivý muž, se kterým družina nutně potřebuje mluvit, je rozčilený z milenecké hádky.

» Družiníci sami pak byli včera spatřeni v blízkosti jeho milé a budou jen těžko vysvětlovat, že se tam jen náhodou schovávali poté, co vykradli hrobku na místním hřbitově.

Získání přízně

» Na plese má družina možnost vlichotit se do přízně manželky vysokého úředníka, o němž je známo, že svou ženu ve všem poslouchá.

» O přízeň téže dámy však usilují i další zájemci z řad významných měšťanů a dokonce také syn významného pána, kterého si družina nechce rozhněvat.

» Služka, která svou paní jistě dobře zná, dělá oči na někoho z družiny.

Uklidnění davu

» Rozvášněný lid žádá krev domnělého zrádce, kterého družina potřebuje živého.

» V průběhu jednání se objeví mezi lidmi důkaz, že obvinění ze zrady je pravdivé.

Minstrelské klání

» O získání loutny se stříbrnými strunami rozhodne přízeň a ohlas diváků.

» Obecenstvo je různorodé, a zatímco dámy na galeriích si žádají něžné balady, tovaryši v síni požadují lechtivé odrhovačky.

» Mezi soupeři je bard, který svá vystoupení dokresluje s pomocí iluzí.

Chycení šelmy

» Z pánova zvěřince uprchl vzácný dravec a ohrožuje měšťany v podhradí.

» Šelmu či bestii je třeba přilákat, chytit a zkrotit a nezraněnou přivést zpět.

Jednání o kapitulaci

» Družina potřebuje získat obleženou pevnost dřív, než se obránci dozvědí, že se jim blíží posily.

» Velitel pevnosti chce přesné a podrobné podmínky, neboť postavám nedůvěřuje.

Zlořečený artefakt

» Postava nalezne prokletý předmět, který v ní vyvolá touhu přivlastnit si jej.

» Artefakt je důležitý pro dokončení poslání, jež družina naplňuje. Navíc jde o věc, která by postavu spíše oslabila (například překrásné, avšak nijak nechránící šaty pro největšího bijce).

BESTIÁŘ

„Přivedl jsem vám pomocníky,“ prohlásil Vladis a pokynul směrem ke dvěma robustním trpaslíkům sedícím v temnotě pod stromy. „Haldor a Soeki se budou hodit, mají neobyčejnou odolnost a výdrž.“

„Cože?“ vyskočil Bohudar radostně. „Haldor? Ten, kterému se říká Bradatice podle jeho sekery s dlouhým ostřím? Slyšel jsem, že ho skřeti rozsekali při obraně Junkerdalského průsmyku. Takže to byly jen fámy.“

„Zčásti,“ připustil Vladis. Mrazivý tón jeho hlasu Bohudara zarazil.

„Ve skutečnosti,“ pokračoval mudrc beze spěchu, „se společně se Soekim z prohrané bitvy zachránili. A unikali skřetům ještě další tři dny, než byli obklíčeni a zajati v rozvalinách staré strážní věže.“

„Ale skřeti přece nenechají žádného chyceného trpaslíka naživu,“ zamračil se Bohudar.

„To je naprostá pravda,“ přikývl Vladis a významně se ušklíbl, „a ani v tomto případě neudělali výjimku.“

Bohudar znovu pohlédl k oběma nehybným postavám svírajícím v rukou své sekery. Po zádech mu přeběhl mráz.

Druhy bytostí

Kořením dobrodružství bývají nestvůry, tajemná stvoření a cizí postavy, s nimiž se hrdinové při svém putování setkají. Všechny takové tvory, bez ohledu na jejich druh a původ nazýváme souhrnným názvem **bytosti**. Jejich úlohy v příběhu budou různé – družiníci se s nimi mohou nejen spřátelit, ale také střetnout, ať již přímo v boji nebo třeba u vyjednávacího stolu. V této části knihy najdete popisy mnoha bytostí pro využití ve svých dobrodružstvích a zejména pro inspiraci, abyste mohli začít vytvářet své vlastní. Bytosti jsou rozděleny do čtyř základních druhů.

Zvířata

Zvířata budou hrdinové na svých cestách divočinou potkávat velmi často. V Bestiáři najdete popsané zejména dravce, kteří v případě, že se rozzuří, představují smrtelné nebezpečí i pro zkušené dobrodruhy. Dramatickou ***příhodu*** během ***výpravy*** ale může představovat i stopování postřeleného jelena, lov obrovského kance nebo líčení na údajně nepolapitelnou štiku. Mezi *zvířata* zahrnujeme vesměs přirozená stvoření pocházející ze světa hrdinů, jejichž činy jsou vedeny převážně pudem a instinktem. Přesto, obzvláště dojde-li na šelmy, mějte na paměti, že nejde o stvoření tupá. Nebudou se pouštět samy do boje s kořistí, která je nad jejich síly. Raději se pokusí vyčíhat si opozdilce nebo zaskočit zraněného zanechaného v táboře bez ochrany. Družinu dobrodruhů napadnou pouze tehdy, budou-li se cítit ohrožené, zahnané do kouta, když budou zoufale vyhladovělé po dlouhé zimě nebo budou bránit mláďata. I v takovém případě se ale budou snažit využít výhod terénu a spolupráce, budou-li útočit ve smečce.

Lidé

Bytosti označené v pravidlech jako **lidé** nejsou pouze příslušníci lidské rasy. Patří mezi ně všichni lidem podobní tvorové, více či méně fantastičtí, přirozeně obývající svět hrdinů. *Lidé* patří mezi nejzajímavější skupinu bytostí. Ať už jde o zákeřné skřety nebo fanatické řádové rytíře, kteří jsou pro dobrodruhy nevítanou konkurencí, jedno mají společné: Jsou to postavy s vlastními cíli, které dokážou mnohem víc než jen bezduše bojovat. Mohou vyjednávat a intrikovat, zjišťovat informace a samy lhát, mohou požádat dobrodruhy o pomoc nebo je vlákat do pasti, mohou jednat samostatně nebo být v cizích službách. Zabít je není jen tak. Chrání je zákony, mají spojence, příbuzné a přátele, mají svůj kmen anebo za nimi stojí autorita jejich řádu. Mohou čelit dobrodruhům se zbraní v ruce, ale také povolat k obraně své pomocníky, zaštítit se svým postavením a vlivem, zachránit se pomocí magického předmětu nebo použít proti hrdinům kouzla a čáry. Jakmile se zkrátka na scéně objeví jeden z nich, lze očekávat překvapení a dějové zvraty na každém kroku.

Neživí

Pojmem **neživý** souhrnně označujeme všechny bytosti, jejichž původ ve světě hrdinů není zcela přirozený a jejichž existence na tomto světě má magické kořeny. Můžeme je dále rozdělit na tři podskupiny, právě podle jejich původu.

Nemrtví

Nemrtví žili své životy na tomto světě a po své smrti jej měli opustit. Z nějakého důvodu se to však

nestalo a jejich duše zde zůstala uvězněna. Hlavní zbraní *nemrtvých* je strach. Obyčejného člověka zachvátí hrůza, když zahlédne zjevení svého zesnulého pána nebo pohlédne do mrtvých očí příbuzného, který povstal z hrobu. Dokonce i otrlý dobrodruh obvykle zaváhá tváří v tvář ječícímu přízraku, bezhlavé potácející se kostře nebo upírovi, který odložil svou uhlazenost a cení krvelačně špičáky. Živé děsí navrátilci z říše mrtvých tím spíš, že obvykle přicházejí proto, aby upozornili svět na utajená lidská provinění, dosáhli odplaty nebo přímo potrestali zločiny spáchané na nich za života. Ale i když strašidlo vypudí z hrobu jeho vlastní hřích a nehledá nic než klid, vyvolává jeho přítomnost tíseň. Mrtvé tělo patří do hrobu a duše do záhrobí, to je prastarý zákon světa. Není se tedy co divit, že černokněžníky a nekromanty, kteří mrtvé probouzejí záměrně, považují lidé za kacíře a vyvržence a štítí se jich víc než malomocných.

Oživení

Slovem **oživení** označujeme umělé bytosti, tedy golemy, chodící sochy, mluvící zrcadla a další stvoření, která byla původně neživými věcmi. Jejich duše je tedy uměle stvořená. Většinou jde o jednoduché tvory, kteří plní bezduše příkazy toho, kdo je probudil k životu. Jestliže však za jejich zrozením nestojí moc alchymie, ale síla kouzla či prokletí nebo boží vůle, mohou být umělé bytosti i poměrně vychytralé a sledovat své vlastní skryté cíle.

Běsi

Běsi jsou zvláštním druhem démonů, jejichž duše přichází z jiných světů nebo povstávají sami od sebe v místech, kde jsou koncentrovány magické síly. Počítáme mezi ně například vodníky, víly či vlkodlaky. Jde o zhmotnění nějaké síly, a tak bývají obvykle spojeni s živly, tedy s ohněm, vodou, vzduchem či zemí, s typem krajiny, jako jsou divoké hvozdy nebo naopak obdělaná půda, nebo s časem, například dnem či nocí. Aby se mohli *běsi* projevit, potřebují podobu, do níž by se „oblékli“. Nejčastěji využívají tělo zemřelého, takže například vodník využije tělesnou schránku utopence, polednice dívku, jež zahynula na úžeh, a ohnivec mrtvolu uhořelého. Občas může *běs* povstat také ze spojení *člověka* či *zvířete* a *běsa*, jako je tomu u hejkalů a vlkodlaků. Ve všech případech však platí, že *běs* získané tělo zcela ovládne a přizpůsobí ho svým potřebám. Proto vodník připomíná žábu nebo sumce, proto může polednice měnit svůj věk podle stáří obilí a ohnivec či vlkodlak dokonce zcela mění podoby. Zatímco tělo využívané *běsem* je možné poranit a dokonce i zabít, jeho démonická podstata je nesmrtelná. Utrpí-li ovšem *běs* porážku, je to obrovská rána pro jeho hrdost. Takřka vždy na čas zmizí nebo dokonce úplně opustí místa, kterým do té doby vládl.

Netvoři

Bylo by velmi hloupé považovat **netvory** za pouhá mytická zvířata. Přestože pochází ze světa hrdinů, s jejich stvořením či proměnou v *netvora* je magie neodbytně spjatá. Proto jsou nejen strašliví na pohled, ale i prohnaní a v boji i jednání těžko předvídatelní. Někteří z nich, jako jsou draci, žijí celé věky a dokážou čarovat jako ti největší z lidských kouzelníků, jiní, kupříkladu obrovští pavouci, v sobě skrývají nenávist a lstivost ještě zákeřnější než jejich jed. Vypráví se, že *netvoři* přicházejí ze vzdálených pustin, kde se rodí přímo z puklin v zemi, mnozí však tvrdí, že jsou spíše výsledkem bezbožných experimentů mágů a alchymistů. Zjeví-li se někde *netvor* a obzvláště je-li poražen a zahuben, vyprávějí si o tom obvykle místní obyvatelé zkazky a zpívají písně ještě mnoho dalších let. Také pro dobrodruhy bývá střet se skutečným *netvorem* vyvrcholením výpravy a výzvou, na kterou je třeba se řádně připravit. Průběh boje se pak ještě dlouho připomíná u krbů či táborových ohňů.

Popis bytosti

Bytosti nepotřebují tak podrobné zpracování jako hrdinové, jejich popis je proto zjednodušenou verzí deníku postavy. Všechny bytosti jsou popsány podle stejných pravidel a stejně se s nimi pracuje. Nezáleží na tom, zda jde o vlka nebo cizího čaroděje, Průvodce vždy vystačí se stejnými základními číselnými hodnotami a údaji. Těžištěm je tak zejména slovní

Lidé jako rasa a lidé jako bytosti

V pravidlech se můžete setkat se dvěma různými významy slova „lidé“ nebo „člověk“. Jedná-li se o označení příslušníka lidské rasy, nijak jej nevyznačujeme. Pokud jde o zařazení bytosti podle druhu, označujeme jej kurzívou, stejně jako ostatní druhy bytostí.

Je tedy možné napsat, že mezi *lidi* řadíme například lidi, trpaslíky a skřety.

popis každé bytosti, který Průvodci prozradí, jaké bude její chování a využití v dobrodružství.

Charakteristika

Charakteristika plní u bytosti úlohu povolání. U bytostí nenajdete seznam všech dovedností spadající do jejich charakteristiky, pouze příklady v závorce pro vytvoření představy. Obsah charakteristiky by měl být zřejmý ze slovního popisu nestvůry, takže lze říci, že charakteristikou vlka je „dělat to, co vlk provádí běžně". Co přesně charakteristika bytosti pokrývá, závisí na úvaze Průvodce, případně na dohodě ve skupině. Bytosti se netvoří podle stejných pravidel jako hráčské postavy, proto například upír nemusí být *kejklířem*, aby mohla jeho charakteristika obsahovat dovednosti *mága*.

Dovednosti, které nejsou zahrnuté v charakteristice, mohou bytosti používat za stejných podmínek jako hrdinové. O činnosti spadající pod běžné dovednosti se tedy mohou pokoušet, pokud to dává smysl (například pro vlka bude *nemožné* střílet z luku), ale při ***hodu*** si přičítají 0 (například vlk se může pokusit přimět člověka ke slitování, ale protože nemá ovlivňování pocitů lidí ve své charakteristice, přičte si místo ní ke kostkám 0). O činnosti, které spadají pod vyhrazenou dovednost, kterou nemají, se nemohou ani pokusit.

Charakteristika je vyjádřená rozsahem, například u vlka 1–3. Nejčastější bude prostřední hodnota (v tomto případě 2), ta vystihuje průměrnou bytost daného druhu. Nejnižší hodnota bude vhodná pro nezkušené, příliš staré nebo mladé, oslabené, nemocné či zraněné jedince. Naopak nejvyšší hodnota je vyhrazena mimořádně silným osobnostem, vůdcům smečky a jinak výjimečným příslušníkům druhu.

Sudba

Sudba je univerzální Průvodcova zásoba ***Zdrojů***, která je společná pro všechny bytosti, jež se účastní jako jedna strana konfliktu. Bytosti ji používají podobně, jako hrdinové používají své ***Zdroje***, tedy pro placení:

- ***manévrů***
- ***aktivací*** zvláštních schopností
- ***náročnosti***
- zmírnění neúspěchu pomocí ***vyčerpání***

Základní hodnotu ***Sudby***, která odpovídá běžnému střetnutí, určíte následovně. Každá bytost má ve svém popisu vlastnost ***Sudba***. Ta z přítomných bytostí, která má tuto vlastnost nejvyšší, přinese do zásobárny veškerou svou ***Sudbu*** (pokud má víc bytostí stejnou hodnotu, plný počet ***Sudby*** přinese jen jedna z nich). Všechny ostatní bytosti přinesou každá jeden ***Zdroj***, bez ohledu na hodnotu ***Sudby***, která je u nich uvedena. Stejně tak pokud se během odehrávání scény do děje zapojí nové bytosti (např. přicházející posily), každá z nich přinese jen jeden ***Zdroj***.

Zásobárna ***Sudby*** se pro každý konflikt vytváří nanovo, nevyužité ***Zdroje*** z předešlých konfliktů se nepřenášejí. Při hře se vám ale může stát, že konflikt skončí dříve, než Průvodce stihne všechnu ***Sudbu*** vyčerpat. Množství ***Sudby***, které vám v takovém případě zbyde, vyjadřuje, v jaké situaci se váš protivník nacházel, když konflikt skončil. Je-li ***Sudba*** zcela vyčerpána, protivník byl nejspíš poražen nebo poražce unikl z posledních sil. Naopak skončí-li konflikt před úplným vyčerpáním ***Sudby***, například dohodou obou stran, pak protivník zjevně nějaké síly ušetřil do případných dalších konfliktů. Utkáte-li se tedy v krátké době dvakrát po sobě se stejným protivníkem, může Průvodce ubývající síly a odhodlání nepřítele zohlednit tím, že v následujícím setkání ***Sudbu*** přiměřeně sníží.

Krom této opravy může hodnotu ***Sudby*** Průvodce dále upravit buďto podle situace v příběhu nebo podle významu probíhající scény. Zvyšování ***Sudby*** vyjadřuje, že protistrana je více odhodlaná či si přináší do konfliktu ***Výhody*** díky předchozí přípravě. Snížením ***Sudby*** naopak může Průvodce dát najevo, že protivník není ochotný věnovat velké úsilí odvrácení případných neúspěchů, že je unaven a strádá, či že není pro příběh natolik významný. Některé bytosti také mají zvláštní schopnost *Triumfální příchod*, která jim umožní přivést na scénu více ***Sudby***, a to i v průběhu konfliktu.

Aby se ušetřilo počítání pro Průvodce, vždy když má bytost získat ***Výhodu***, přidá se namísto toho do zásobárny ***Sudby*** odpovídající počet ***Zdrojů***. Toto pravidlo vlastně říká, že všechny bytosti mají společnou ***Výhodu***, a tedy není třeba sledovat případný stav ***Výhody*** pro každou bytost samostatně.

Jak Sudbu používat

Vzhledem k tomu, že ***Sudba*** je souhrnný ***Zdroj*** bytostí na scéně, slouží Průvodci jako souhrnný ukazatel zdraví a odhodlaní těchto postav. Dokud má ***Sudby*** dostatek, všechny cizí postavy se budou

snažit prosazovat své cíle s plnou vervou. Jakmile ale v konfliktu více než polovinu ***Sudby*** utratí, měl by se Průvodce zamyslet nad tím, jak budou jím ovládané bytosti reagovat. Zda se raději pokusí vyjednat kompromis, stáhnout či dokonce utéct nebo zda naopak konflikt získá na intenzitě a z obyčejné šarvátky se promění v zoufalý boj na život a na smrt.

Výroba Sudby přes Výhody

Průvodce si během konfliktu může „vyrábět" ***Sudbu*** přes získávání ***Výhod***. ***Sudbu*** však můžete následně používat různým způsobem:

» Můžete používat ***Sudbu*** v konfliktech jako měřítko dramatického významu konfliktu. Čím důležitější konflikt, tím více ***Sudby*** a naopak. I slabí protivníci pak mohou mít hodně ***Sudby***, pokud jsou důležití pro příběh. Snižování ***Sudby*** v takovéto hře je pro Průvodce jakýmsi počítadlem, které mu pomáhá uvědomit si, kdy a jak by měl konflikt vyvrcholit. Proto po něm cíleně sáhněte pouze tehdy, když chcete vyvrcholení či ukončení konfliktu oddálit.

» Můžete ale ***Sudbu*** také pojmout jako symbol obtížnosti nebo síly protivníka. ***Sudba*** pak bude souhrnem zdraví a zranění nebo morálky a odhodlání protivníka. V takové hře je naopak žádané, aby se protivník mohl „dávat dohromady", a výroba ***Sudby*** přes ***Výhodu*** je regulérním taktickým prvkem ve hře.

Hrozí-li cizí postavě neúspěch, Průvodce nemusí čerpat ***Sudbu*** vždy a nemusí ji využít všechnu. ***Vyčerpání*** zvyšuje jeho postavám ***Ohrožení*** a vnáší jim do hry nové komplikace. Mnohdy je tak pro Průvodce výhodnější ***Sudbu*** ušetřit na ***aktivace***, ***vyčerpání*** a ***manévry*** v dalších kolech a vítězi nechat jeho méně významné vítězství. Toto často platí i pro akce směřující k vyřazení postavy – je určitě lepší jednu bytost s vysokým ***Ohrožením*** obětovat a ušetřit tak ***Sudbu*** na budoucí ***vyčerpání*** za dvě jiné.

Další možností, proč ***Sudbu*** nečerpat, je zamyslet se nad motivem bytosti. Pokud hrdinové zahrají akci, jejíž důsledek je pro poraženou bytost přijatelný nebo dokonce výhodný, může se Průvodce rozhodnout soupeři ponechat plné vítězství. V takovém případě je dokonce možné, že konflikt skončí předčasně, dříve než se ***Sudba*** zcela vyčerpá, protože hráčské a cizí postavy zjistí, že už mezi nimi není dalšího sporu.

Příklad: *Postavy se dostaly v pevnosti na místa, kde nemají co pohledávat, a bohužel narazily na prchlivého, ale zároveň hamižného velitele pevnosti. Průvodce má* **Sudbu** *5, velitel* **Ohrožení** *2 a hranici* **Vlivu** *4. Špiónka Zlatka se k němu přitočí a nabídne mu úplatek. Průvodce se rozhodne, že velitel má přece jen nějaký smysl pro povinnost, a ohlásí protiakci, rozhodne se Zlatku zadržet. Průvodce i hráčka Zlatky hodí kostkami, štěstí přeje špiónce. Hráčka tedy popíše, jak nabízí veliteli pár grošů a dodává k tomu „Určitě byste si raději večer dal studený žejdlík a dobré jídlo v hostinci, nežli mě teď vodit do šatlavy." Průvodce se zamyslí, a protože má u velitele poznámku, že je hamižný, rozhodne se, že vlastně ani nemá zájem konflikt dál zostřovat, a přijme Zlatčin úspěch. Konflikt tím skončí, i když se velitel mohl* **vyčerpat** *a i po* **vyčerpání** *by stále měl* **Sudbu** *3.*

Obdobně může být důvodem pro nevyčerpání ***Sudby***, pokud hlášená akce bytosti buďto nevadí, nebo komplikace plynoucí z protivníkova vítězství není tak nepříjemná jako případná komplikace z ***vyčerpání***.

Nakonec Průvodce může nevyužitím ***Sudby*** také ohodnotit dobře zvolenou či popsanou akci. Například má-li hráč dobrý nápad a zvítězí v akci, u které je jen obtížné uvěřitelné, že by se obyčejný protivník dokázal důsledkům vyhnout, Průvodce by se neměl ***vyčerpávat*** za každou cenu a měl by dobrý nápad ocenit tím, že přijme neúspěch tak, jak ho vítěz popsal.

Totéž, co platí pro rozhodnutí neúspěch přijmout, platí opačně pro rozhodnutí se ***vyčerpat***. Pokud je protivník rozhodný, má silný motiv nepřijmout neúspěch, nebo mu vítěz ***střetu*** hrozí nepřijatelným důsledkem, měl by Průvodce sáhnout po ***vyčerpání*** kdykoliv, když mu to pravidla a situace v příběhu dovolí.

Příklad: *Pokud by Zlatka v našem příkladu zkusila velitele zastrašit nebo zesměšnit, Průvodce zohlední, že je prchlivý a na rozdíl od přijmutí úplatku se v případě jejího úspěchu nejspíše* **vyčerpá** *a scéna bude pokračovat pokusem o zadržení a rvačkou.*

Hranice

Hranice plní u bytostí podobnou roli jako zdatnost u postav. Bytosti však nemohou ze svých hranic získat žádné ***Zdroje***, a to ani zasazením ***Jizvy***. Hranice jim pouze dávají právo čerpat ***Sudbu***.

Hranice stanovuje, kolik nejvýše může bytost ***vyčerpat Sudby***, aby zmírnila neúspěch – samozřejmě za podmínky, že má Průvodce dost ***Sudby*** ve společné zásobě a chce ji použít. Jestliže množství ***Sudby***, které má bytost čerpat, přesáhne příslušnou hranici, již se proti akci působící na danou vlastnost – ***Tělo***, ***Duši*** nebo ***Vliv*** – ***vyčerpat*** nemůže.

Oblíbené zbraně a zbroje

Lidé, ale i někteří *neživí* či *netvoři*, dokážou používat nástroje podle stejných pravidel jako hrdinové. Mohou tedy využívat ***manévry*** zdarma ze zbraní a štítů, slevy za používání zbrojí a jiné nástroje za stejných podmínek jako hráčské postavy. Mohou také udělovat nástrojům ***Jizvy*** a získat tak ***Zdroje***, jestliže zničí nebo poškodí nástroj při činnosti, na kterou je určen. Také mohou využívat nástrah, které sami budují.

V odstavci Oblíbené zbraně, zbroje a nástrahy najdete ve zkratce vybavení, které příslušná bytost zpravidla používá.

Přirozené zbraně, zbroje a nástrahy

Některé bytosti mohou užívat některou část svého těla, třeba tesáky nebo paráty, jako by šlo o zbraň. Jiné zase mají pevnou kůži nebo šupiny, mají otrávené drápy či splétají pasti z lepkavých pavučin. Z pohledu pravidel se jedná o zbraně, zbroje a nástrahy. Protože nejde o vybavení, ale nedílnou součást těla bytostí, označujeme je jako *přirozené*.

Přirozené zbraně

Při útocích každou z těchto přirozených zbraní může bytost jednou za kolo používat určitý základní ***manévr*** zdarma. Obdobně jako u běžných zbraní, i některé přirozené zbraně označujeme za *dlouhé* a takové navíc umožnují jedenkrát za kolo odehrát o ***manévr*** víc.

Více přirozených zbraní dává bytosti možnost ***manévry*** kombinovat obdobně, jako to dělají postavy.

> ***Příklad:*** *Medvěd má přirozené zbraně zuby (*sečná*) a tlapy (*dlouhá drtivá*). Může tedy jednou za kolo odehrát v akci, ve které využije svých zubů,* **manévr** přesně, *jednou za kolo v akci, ve které využije svých tlap,* **manévr** mocně, *a jednou za kolo odehrát v akci o* **manévr** *více. Průvodce se tedy může rozhodnout například:*
>
> » *využít všech těchto schopností v jedné akci, zaútočit zároveň zuby i tlapami a odehrát v jedné akci* **manévry** přesně *a* mocně *zároveň a oba zdarma.*
>
> » *v akci z iniciativy zaútočit zdarma* přesně *svou tlamou, následně v akci z obrany zkombinovat* **manévr** obrana *za 1* **Tělo** *a* mocný *úder tlapou zdarma*
>
> » *v akci z iniciativy zaútočit* mocně *tlapou, ale prozatím nevyužít možnosti hrát dva* **manévry**. *Následně v akci z obrany využít velkých tlap, podržet si nepřítele před tlamou a zkombinovat tak* **manévr** obrana *za 1* **Tělo** *a* přesný *útok zubů zdarma.*

Přirozené zbroje

Přirozené zbroje dávají bytostem slevu stejně jako zbroje patřící do vybavení, avšak bez jejich omezení. Navíc přirozené zbroje mají o jeden stupeň více: *kožená* dává slevu 1, *železná* dává slevu 2 a *kamenná* slevu 3. Označení *kožená*, *železná* a *kamenná* je stejně jako u vybavení orientační, u některých bytostí může představovat jiný materiál, s odpovídající ochranou (např. tvrdou kůru oživlého stromu, kostěný krunýř nebo dračí šupiny). Započítání slevy přirozené zbroje je, stejně jako u běžných zbrojí, vždy podmíněno jejím využitím v příběhu. Medvěda tak jeho kožich bude chránit proti běžným útokům zbraní i proti chladu, ale nebude mu platný, pokud bude klouzat na ledu nebo se bude drát proti silnému vichru.

Přirozené nástrahy

Někdy bytost svým tělem vylučuje jed nebo nákazu, má otrávené drápy, její kousnutí způsobuje nemoc nebo dokáže omámit lidskou mysl a podobně. Jde-li o okamžitý efekt (např. pavoučí vlákno způsobuje přilepení postavy, která se ho dotkne), popisujeme je jako *pasti*.

Působí-li dlouhodobě, k jejich vyhodnocení využijeme pravidla pro *jedy*.

> ***Příklad:*** *Bludička má přirozený jed „Svádění do bažin“ (*lidé *hledící na bludičku /* rychlý jed > **Vliv** */ bezmyšlenkovité sledování bludičky – zvýšení* **Ohrožení** + hloupě *na* Cestování *a* Orientaci v divočině */ světýlka na blatech). Tato nástraha je spuštěna na každého, kdo na blatech pohlédne déle než letmo na světýlka na blatech. Zamýšlenou akcí nástrahy je okamžitě přimět zasaženou postavu, aby bludičku slepě následovala. Postava, která při* **výzvě** *hodí na vhodné povolání (např.* zaříkávačovu Vůli*) více než 9, působení odolá. Nemá-li takové štěstí, musí se rozhodnout. Buďto se podvolí zamýšlené akci*

nástrahy, zvýší si **Ohrožení** *a vydá se za bludičkou, anebo se* **vyčerpá** *a zvolí jinou komplikaci, taktéž zvyšující* **Ohrožení**. *V obou případech je však až do nejbližšího magického okamžiku pod vlivem bludiččina kouzla a její případné pokusy pohybovat a orientovat se v divočině (např. najít cestu z bažin) budou* hloupé.

Více o *pastech* a *jedech* najdete na straně 215.

Zvláštní schopnosti

Zvláštní schopnosti mají u bytostí stejný význam jako u hrdinů. Některé jsou samozřejmě typické jen pro daného tvora a hrdinové žádnou podobnou zvláštní schopnost nemají. Na následujících řádcích naleznete vysvětlení několika zvláštních schopností, které jsou typické pro bytosti a v jejich popisu budou uvedeny pouze svým názvem.

Talenty

U bytostí, stejně jako u hrdinů, platí, že dosáhla-li bytost *bravury*, znamená to, že má právo používat pokročilé ***manévry***. Je-li *zběhlá*, může provádět základní ***manévry*** *přesně*, *mocně* a *lstivě* zdarma.

Na rozdíl od hrdinů však bytosti nemají specializace na určité dovednosti, nýbrž mají **talenty** pro určité situace či okolnosti. Jejich *zběhlost* a *bravura* se vztahují na celou jejich charakteristiku, pokud není výslovně u schopnosti napsáno něco jiného. Zároveň ale platí, že tyto talenty jsou omezené určitými podmínkami.

> ***Příklad:*** *Vodníkův talent je „Vodní běs" – je* bravurní *ve vodě či za deště a* zběhlý *nad hlubinou, kde člověk nedosáhne dna. Utká-li se s hrdinou na loďce uprostřed jezera, bude moci využívat oba talenty. U břehu, avšak stále ve vodě, nebude* zběhlý, *ale akce spadající pod jeho charakteristiku budou stále* bravurní. *Vytáhnou-li ho hrdinové na břeh, nebude moct využívat ani tento talent.*

Hrůza a děs

Bytost má *nadání* (2 ***manévry***) pro zastrašování *lidí* a *zvířat*.

Nelidská rychlost

Bytost může zdarma používat ***přístup*** *rychle*.

Bytost může v každém kole konfliktu provést jednou zdarma ***manévr*** *obrana*.

Ztělesněná zkáza

Při uvedeném typu útoku může bytost použít zdarma ***manévr*** *rozsáhle* pro *plošný* útok směřovaný nejvýše na sevřenou *hrstku* (tucet) postav.

Oživlá hora

Bytost se smí ***vyčerpat*** vůči tělesné akci, i pokud se proti akci vůbec nebránila a nepřítel tak podstupoval ***zkoušku***.

Boj nebo ovlivňování ve skupině

Určité bytosti jsou zkušené v boji ve skupině či smečce proti osamělé nebo méně početné kořisti. Totéž může u jiných bytostí platit při uplatňování jejich vlivu, například při vyjednávání, svádění a podobně. Pokud mají takové bytosti alespoň dvojnásobnou převahu při dané činnosti, získávají jednorázově na začátku konfliktu nebo v okamžiku, kdy dosáhnou potřebné převahy, ***Výhodu*** o velikosti 2 (která se jim okamžitě přičte k ***Sudbě***). I když poté jejich počet klesne pod tuto hranici, o zvýšenou ***Sudbu*** nepřijdou.

Vůdce skupiny

Tuto zvláštní schopnost může mít pouze jedna z bytostí ve skupině.

Bytost může použít zdarma ***manévr*** *rozsáhle* v akcích, které *plošně* pomáhají členům její skupiny nebo smečky (např. při velení celé skupině i ve chvílích, kdy mu nevěnují plnou pozornost, povzbuzování morálky apod.).

Člen skupiny

Tuto zvláštní schopnost mohou mít všechny bytosti ve skupině, které nejsou vůdci skupiny.

Tyto bytosti pak mohou reagovat pomocí akce z obrany nejen na akce vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na jakékoliv akce škodící jejich vůdci, pokud se nachází poblíž.

Triumfální příchod

Bytost vždy přinese do společné zásoby plnou hodnotu své ***Sudby*** samostatně, v okamžiku, kdy se objeví na scéně. Pokud je přítomna od začátku scény, Průvodce spočítá nejprve ***Sudbu***, jako by tato bytost nebyla přítomna, a potom teprve ***Sudbu*** této bytosti přidá. Jestliže bytost vstoupí na scénu později, potom Průvodce přidá její ***Sudbu*** do společné zásoby v okamžiku jejího příchodu. Vyjadřuje tím nejen

odhodlání samotné bytosti, ale zároveň to, že její příchod zvýší odhodlání bytostí ostatních.

Toto je schopnost typická pro velmi významné nestvůry nebo vůdce velkých skupin, jejichž přítomnost by měla pro hrdiny znamenat zásadní zvrat či zvýšení náročnosti konfliktu.

Nezranitelnost

Proti této bytosti jsou určité typy akcí tak neúčinné, jako by útočník byl pod vlivem tří různých ***postihů***. Útoky tohoto typu tedy budou zároveň *nepřesné*, *chabé* i *hloupé*. O které útoky se jedná, bude uvedeno vždy u daného typu nezranitelnosti. (Nezapomínejte přitom, že jedním z efektů ***postihů*** je neschopnost postavy používat odpovídající ***manévry***).

Zranitelnost

Akce tohoto typu jsou proti bytosti tak účinné, že jsou automaticky a zdarma *přesné*, *mocné* i *lstivé*. aniž by útočící postava musela použít dané ***manévry***. Ovládá-li útočník použitou dovednost *bravurně*, je tato akce *velmi přesná*, *velmi mocná* i *velmi lstivá*.

Neschopnost

Některé bytosti ztrácejí za určitých okolností část své moci. Podobně jako zranitelnost má i neschopnost vždy nějakou podmínku. Pokud je naplněna, bytost do nejbližšího východu nebo západu slunce nesmí používat základní ***manévry*** *přesně*, *mocně* a *lstivě*. Neschopnost najdete především u bytostí, které dokážou využívat ***manévry*** zadarmo – tím se totiž zároveň otevírá slabé místo, které jejich protivníci mohou využít k tomu, aby je této možnosti zbavili.

Slovní popis

Popis se skládá ze dvou odstavců. První popisuje bytost z pohledu toho, co je o ní známo mezi lidmi, zejména její vzhled, zvyky a hlavní dojem, který v lidech vyvolává. Druhý odstavec obvykle uvádí, v jakém prostředí se bytost vyskytuje, jak vypadá její domov či skrýš, čím se živí nebo z čeho čerpá sílu. Můžete se zde také dočíst, jaká společenství bytost vytváří, nejde-li o samotářského tvora, a jaký je její postoj k lidem, zejména zda a čím jim škodí. Popsány mohou být i legendy, historky a pověry, které o bytosti kolují mezi lidmi.

Jak jedná

Pod tímto nadpisem najdete obvykle několik bodů, které vám například prozradí, co pro dané stvoření představuje lákadlo nebo o co v životě usiluje a co naopak nesnáší nebo na co si u něj dát pozor. Dozvíte se, jak se bytost chová při setkání s lidmi (útočí od pohledu, chystá lest, přehlíží je, je nepřátelská, snaží se zmizet atd.) a co ji může přimět k ústupkům při jednání. A konečně si v této části také ukážeme nějaké typické triky či překvapivé tahy bytosti při jednání mimo boj.

Jak bojuje

V této části načrtneme, opět v několika bodech, čím je daný tvor nebezpečný jako protivník a jaký je jeho způsob či styl boje. Dozvíte se, v jakých situacích získává bytost snadno převahu a za jakých okolností a jakým způsobem bude naopak ochotna z boje ustoupit. I tato část samozřejmě obsahuje oblíbené bojové finty či zajímavé akce, které může Průvodce při hraní bytosti v bojovém střetnutí využít.

Role v příběhu

Poslední část popisu je pro Průvodce vlastně nejdůležitější. Právě v ní totiž najde nápady, jak bytost zapojit do svých dobrodružství a jak ji učinit pro hráče zajímavou. Role jsou pro zjednodušení rozděleny do skupin (většina bytostí však nezastává všechny role). Bytost lze tedy v příběhu využít jako útočníka, strážce, kořist, vyjednavače, spojence nebo může být pouhou legendou, o níž se postavy doslechnou a toto vyprávění nějakým způsobem ovlivní děj příběhu.

Varianty

Aby byla vaše dobrodružství pestřejší, můžete využívat různé varianty téže bytosti, které jsou uvedeny na konci jejího popisu. Jedná se většinou o tvory, kteří se svou podstatou, způsobem jednání a využitím v dobrodružství popsané bytosti podobají, ale mají nějakou zvláštnost, jež může pro hráče představovat nový druh výzvy. Popis těchto bytostí je proto stručnější a najdete u nich pouze ty údaje, kterými se liší od základní varianty. Není-li u varianty uvedena charakteristika, ***Sudba***, hranice, *talenty* nebo další položky, znamená to, že je v těchto ohledech stejná jako její předloha. Zvláštní schopnosti, jež jsou u varianty uvedeny, platí namísto původních schopností, ne navíc k nim. Samozřejmě, že různé variace bytostí můžete vytvářet i sami. Stačí vymyslet její název, údaje vyžadované pravidly a stručně popsat, čím se liší od svého předobrazu.

Bytosti a hrdinové

V Bestiáři najdete popsány pouze takové nestvůry a cizí postavy, které mohou představovat významné či zajímavé protivníky pro vaše hrdiny nebo má být vyjednávání s nimi důležité pro příběh. Dobrodruzi ale budou na svých cestách jednat i s řadou obyčejných lidí – s panskými úředníky a dráby, kupci, konšely, rychtáři, hospodskými, mlynáři, kováři či rolníky. Když se bude Průvodce vžívat do jejich rolí, měl by mít na paměti, že hrdiny bude většina z nich vnímat jako nebezpečnou ozbrojenou skupinu. Usedlí měšťané a venkované považují všechny tuláky bez domova a cizince přicházející k nim z neznáma za podezřelé. Pokud jsou navíc příchozí ozbrojení, obávají se usedlíci, že jim uloupí majetek a vezmou si násilím jejich ženy a dcery.

Tento postoj se může změnit, jestliže se družina proslaví v celém kraji čestným jednáním a odvážnými skutky. Do té doby však budou obyvatelé vsí a měst k hráčským postavám přistupovat spíše s opatrností a obavami, než s úctou. Jakmile přestanou potřebovat jejich služby, budou vděční bohům, když dobrodruzi jejich ves či osadu rychle opustí. To samozřejmě nevylučuje, aby dívka volnějších mravů prožila s někým z dobrodruhů krátký románek nebo aby je srdečně přivítali u svého ohně lovci, dřevorubci či uhlíři, na které se pro jejich život v divočině dívají ostatní také skrz prsty.

Jednání bytostí

Je dobré si uvědomit, že to, co je napsáno v Bestiáři (ostatně jako kdekoliv jinde v těchto pravidlech), není zcela závazné. Průvodce si může pro své dobrodružství volně upravovat číselné údaje a zejména zvláštní schopnosti bytostí, stejně jako informace o jejich vzhledu a chování. Třeba se ukáže, že věci, které jsou v Bestiáři napsány, se o nestvůře pouze tradují, ale pravda je jiná. Tak může Průvodce hráče vždy znovu překvapovat. Jindy lze naopak znalostí hráčů o určitém druhu bytostí využít pro příběh. Když jednání příšery vybočuje ze zaběhaných kolejí, může jít o důležitou stopu. Například pokud dobrodruzi mají z minulosti zkušenost, že vodníci většinou neznají fungování lidského společenství, a náhle se objeví vodník, který unese rychtářova syna, aby si vynutil své požadavky, mohou se dobrodruzi ptát: „Kdopak ze vsi mu asi tohle poradil?“

Konečně poslední radou je, že Průvodce by měl bytosti využívat co nejpestřejším způsobem. Nejsou to žádné tupé bitevní stroje, ale tvorové z masa a kostí (většinou) s vlastními záměry a cíli, kterých mohou dosahovat rozličnými způsoby. Mohou se snažit postavy přesvědčit nebo oklamat, na někoho je poštvat, dohodnout se s nimi nebo je tajně sledovat. Konflikt s bytostí se může postupně vyvíjet a měnit svou povahu – ze zuřivé bitky se po vyčerpání obou stran může stát vyjednávání o příměří, stejně jako nevinné špičkování a posměšky mohou přerůst v bitvu dvou ješitných mágů.

Když už dojde k boji, neměl by Průvodce zapomínat, že jen málokterá bytost bude bojovat do posledního dechu, snad s výjimkou *nemrtvých* a *oživených* (a ani ti nejsou jen vraždícími stvůrami neschopnými komunikace). Každý si cení nejvýš svého života a když je situace zoufalá, raději přistoupí na požadavky nepřítele, nechá se zajmout nebo jednoduše prchne. Na druhou stranu, pokud protivník nedává šanci z boje ustoupit, bude se bytost samozřejmě rvát o život jako divoké zvíře.

Nyní již víte vše potřebné a můžete se pustit do četby samotného Bestiáře, kde najdete příklady bytostí, se kterými se hrdinové mohou setkat. Můžete je také použít jako inspiraci pro tvorbu vlastních bytostí.

Zvířata

Medvěd

Charakteristika: 2–4 (zejména běh, stopování po čichu, *Běžný boj zblízka*, zastrašování *lidí* a *zvířat*, skrývání se a odhalování v *divočině*)
Sudba: 7
Hranice: ***Tělo*** 5, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 4
Přirozené zbraně a zbroje: tlapy (*dlouhá drtivá*), zuby (*sečná*), medvědí kožich (*kožená*)
Talenty: *Velká šelma* (*bravurní* při obraně svých mláďat a je-li rozzuřený nebo vyhladovělý),
Zvláštní schopnosti: *Triumfální příchod*

Medvěd je velká šelma s masivní hlavou, hustou srstí a dlouhými drápy. Přestože se pohybuje pomalu a působí líným dojmem, dokáže vyvinout velkou rychlost, šplhat po stromech i zabít jediným úderem tlapy.

Medvědi mají výborný čich, ale špatný zrak a sluch. Živí se masem, rybami, kořínky nebo bobulemi. Loví většinou menší zvířata, ale i jeleny a srnce. Občas si troufne i na zubra či domácí zvířata nebo pojídá mršiny, pochoutkou je pro něj ale především včelí med. Medvědi jsou samotáři a kromě páření společnost jiných medvědů nevyhledávají.

Jak jedná:

» Medvědi si většinou lidí nevšímají, pokud se necítí ohroženi. Občas však mohou být zvědaví.
» Obvykle je bezpečnější se jim vyhnout, protože pokud chrání mláďata, dlouho hladověli nebo jsou v říji, mohou poutníky napadnout i nevyprovokovaně.
» Ti, kdo rozumějí řeči zvířat, tvrdí, že medvěd je v podstatě dobrák, který miluje klid a pohodlí. Má však prchlivou povahu a snadno vzplane hněvem, není-li mu prokazována náležitá úcta jako králi šelem.

Jak bojuje:

» Pokud se cítí ohrožen, zvedne se na zadní a začne řvát, aby zastrašil protivníka. Dá-li se soupeř na útěk, bleskurychle se za ním vrhne a napadne jej zezadu.
» Když se rozběhne, díky své váze a síle je často k nezastavení.
» Může srazit postavu k zemi a zavalit ji nebo ji potrhat tesáky či údery tlap.
» Má tuhou srst a pro jeho hmotnost je těžké mu ublížit, většina ran ho spíše jen více rozzuří.
» Pokud se mu postaví více protivníků nebo je zraněn, snaží se většinou utéct. Chrání-li ale samice mláďata, neustoupí ani z prohraného boje.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:
» Mezi dobrodruhy u táborového ohně se náhle zjeví medvěd přilákaný vůní zvěřiny.
» Postavy pronásledují medvěda, jehož zranily, a ten, hnán zoufalstvím a bolestí, napadne skupinu neozbrojených poutníků.
» Zvědavý medvěd se při hledání potravy odváží mezi domy vesnice, kde družina přespává, a způsobí zde pozdvižení.
Kořist:
» Mocný šlechtic pořádá hon na medvěda a úspěšnému lovci slíbil věnovat zlatý prsten a dobrou čepel ze své zbrojnice. Všichni lovci se navzájem předhánějí a kladou si do cesty překážky.
» Hrdiny zastihne v horách vánice, v níž narazí na medvědí stopy. Potřebují medvěda ulovit, aby mohli využít jeho kůži na zahřátí a tuk na kahanec k vyhřátí úkrytu.
» Družina má ve městě vypátrat buřiče, šířícího o místním rychtáři pomluvy. Ukáže se, že je to medvědář, který se od svého cvičeného medvěda neodlučuje ani na chvíli.

Vlk

Charakteristika: 1–3 (zejména běh, stopování po čichu, *Běžný boj zblízka*, zastrašování *lidí* a *zvířat*, skrývání se a odhalování v *divočině*)
Sudba: 5
Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 3
Přirozené zbraně: tesáky (*bodná*)
Talenty: *Malá šelma* (*zběhlost* při obraně svých mláďat a je-li vyhladovělý),
Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině*, *Vůdce skupiny* (vůdčí jedinec)/*Člen skupiny* (ostatní)

Vlci jsou divoké psovité šelmy, které patří mezi nejobávanější predátory. Jejich hlavní zbraní jsou tesáky, kterými dokážou trhat maso a lámat kosti. Jsou postrachem poutníků a jejich vytí, stejně jako oči lesknoucí se ze tmy, jsou neoddělitelnou součástí života na hranicích divočiny.

Žijí v lesích, horách i ledových pláních. Sdružují se do smeček, jejichž velikost záleží na dostatku potravy. Většinou je tvoří pět nebo šest vlků, ale vět-

ší smečky mohou mít až tucet jedinců. Ve skupině mohou ulovit větší zvířata, než jsou sami, takže jejich hlavní potravu tvoří především jeleni a losi. Jsou rychlí a vytrvalí a dokážou uštvat i koně.

Jak jedná:

» Lidem se většinou vyhnou, ale dlouhé zimy a hlad způsobují, že se stahují kolem lidských sídel a napadají snadnou kořist, například děti.

» Ve větších počtech si troufnou i na kupecké karavany a v noci mohou zardousit nehlídané koně.

» Smečku vede vždy nejsilnější samec nebo samice. Vůdce má rozhodující slovo, takže dá-li se na útěk, ostatní ho následují.

» Kdo se dokáže se zvířaty domluvit, popisuje vlky jako opatrná, nedůvěřivá stvoření, která nerada riskují zbytečně, ale dovedou spolupracovat a někdy se mohou s člověkem i sblížit.

Jak bojuje:

» Vlci útočí ve smečce a vzájemně si pomáhají. Často sledují kořist delší dobu, než najdou vhodnou chvíli k útoku.

» Útočí vždy v přesile, aby jim kořist nemohla útok vrátit. Jeden vlk protivníka napadne a uskočí a zatímco ten na něj soustředí pozornost, další dva vlci ho obejdou a napadnou nepřipraveného.

» Když nepochodí s překvapivým útokem, jsou zranění, nebo mají ztráty, stáhnou ocas mezi nohy a utečou. Pokud nejsou šílení hladem, nikdy nebojují do posledního dechu.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Během tuhé zimy se k městečku stáhla velká smečka vedená mohutným bílým vlkem. Přilákaly je kosti vyhazované za hradby a nyní přepadají osamělé poutníky i skupiny odvážlivců a hodují na lidském mase. Lidem pomalu docházejí potraviny, proto žádají družinu, aby přivedla pomoc.

» Několik ctihodných občanů zardousil velký vlk. Ve skutečnosti jde o proměněného šamana, který se mstí za dávnou křivdu na svém bratrovi a nehodlá se své pomsty vzdát.

» Dobrodruzi narazí v lese na skrýš s malými vlčaty. Vracející se vlčice se na domnělé útočníky vrhne a vytím zburcuje i zbytek smečky.

Kořist:

» Starý vlk samotář napadl děvče, které šlo pro vodu, a smrtelně je zranil. Její otec je odhodlán prodat své hospodářství, jen aby mohl zaplatit dobrodruhům za pomstu.

» Kupec ve městě vyhlásil, že vyplatí za každou vlčí kožešinu stříbrňáky na dřevo, do nehostinných hor se proto chystá mnoho lovců i dobrodruhů. Jenže zima už je na spadnutí.

» Lovci podvodně vybírají ve vsi vysoké poplatky za to, že ji chrání před vlky, kteří ale kolem vesnice ve skutečnosti nežijí. Naivním vesničanům občas ukážou starou kůži jako důkaz. Jednoho z vesničanů, který podvod odhalil, lovci zabili a jeho tělo zohavili tak, že vše vypadalo jako vlčí práce.

Varianta: Vrrk

Sudba: 6

Hranice: ***Tělo*** 5, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 3

Přirozené zbraně a zbroje: zuby (*sečná*), vrrčí kožich (*kůže*)

Zvláštní schopnosti: *Nelidská rychlost*, *Boj ve skupině*

Vrrci jsou zlovolný druh vlků. Jsou větší než obyčejní vlčí jedinci a mluví mezi sebou vlastním jazykem. Jsou to od přírody zabijáci a loví pro zábavu. Klidně vybijí celé stádo pro čistou potěchu ze zabíjení a krve, aniž by měli hlad. Často se spojují se skřety a ti na nich jezdí při svých loupeživých nájezdech.

Varianta: Pes

Sudba: 4

Hranice: ***Tělo*** 3, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 3

Přirozené zbraně: tesáky (*bodná*)

Neobvyklé smysly: *Citlivý čenich* (dokáže se orientovat a rozpoznávat postavy i místa podle pachů)

V příbězích nemusí vystupovat jen divoké šelmy, ale též ochočená zvířata, která budou pomocníky hrdinů v boji, stopování a podobně anebo obávanými hlídači panství a pozemků, na která se hrdinové při svých výpravách potajmu vydají.

Lidé

Čarodějnice

Charakteristika: 2–4 (zejména dovednosti *mastičkáře*, *zaříkávače*, *Charisma*, *Výroba* a *Používání omamných látek*, *Magie mysli*)
Sudba: 8
Hranice: ***Tělo*** 3, ***Duše*** 6, ***Vliv*** 5
Oblíbená zbraň: obřadní dýka (*bodná*)
Talenty: *Uražená pýcha* (*bravurní*, pokud se mstí za to, že byla podvedena nebo uražena)
Zvláštní schopnosti: *Modlitby a uříknutí* (*zaříkávač*), *Přeludy* (*mág*)

Aby čarodějnice získaly vytouženou moc nad životy smrtelníků, musí pěstovat kouzelnické umění po mnoho let a podnikat různé nebezpečné experimenty, takže na konci této cesty bývají staré a ohavné. Proto vynakládají valnou většinu své magické moci na to, aby opět vypadaly mladě a krásně. Bohužel, řadě z nich zbývá i přesto dostatek sil k páchání zla.

Ve svých chýších spřádají čarodějnice škodící kouzla a kletby, vaří jedy a nebezpečné dryáky, které obluzují mysl, a draze je prodávají těm, kdo za nimi přicházejí. Dokážou využívat lidského neštěstí, obracet prosté lidi proti těm, kdo se čarodějnici znelíbí, ba i přesvědčit člověka, že jeho nejvěrnější spojenec je ve skutečnosti nepřítel a zrádce. Některé čarodějnice ovládají celé odlehlé osady či barbarské kmeny a jejich slovo zde má větší váhu, než hlasy stařešinů. Jiné se spojují s vílami, divoženkami či polednicemi a pomáhají jim za odměnu skrytě prosadit jejich vlastní zájmy.

Ve svém doupěti a občas i na cestách je doprovázejí zvířecí společníci – kočky, žáby, hadi nebo vrány.

Jak jedná:

» Čarodějnice mnohdy nechce od zákazníka peníze, ale místo toho vyžaduje protislužbu nebo kapku krve, která by jí umožnila získat na něj vliv.
» Ušlechtilým pohnutkám, jako je hrdinství nebo láska, se vysmívá, protože jim nerozumí.
» Mate lidi tím, že jim pokládá hádanky nebo se náhle zeptá na citlivou věc z jejich života, která s projednávanou záležitostí vůbec nesouvisí.
» Urazí se, když hosté v její chýši odmítnou sušená netopýří křídla, krysí očka a páchnoucí čaj neznámého složení a účinků
» Čarodějnice rády svádějí muže, aby si dokázaly, že jsou stále žádoucí.

Jak bojuje:

» Boji se vyhýbá. Snaží se raději dokázat, že má pro nepřítele větší cenu živá.
» Chce-li se někoho zbavit, nalíčí mu jed do vína nebo mu podá omamnou látku během milování.
» Když už k boji dojde, její zvířecí společníci se postaví po jejím boku.
» V boji sesílá strašlivé kletby, které ochromují údy, berou sílu, zamotají hlavu, nutí ke zvracení, způsobí suchý kašel nebo mlhu před očima (proto kvůli symbolickému dotyku sbírá a uchovává osobní předměty těch, kteří by se mohli obrátit proti ní).
» Dá se na útěk a vláká družinu do bažin, které obklopují její chýši, nebo ji nechá zbloudit v mlhách.

Jakou roli má v příběhu:

Legenda:
» Poustevník odrazuje družinu od kratší cesty přes les, neboť tam žije čarodějnice, která vyloupává lidem oči.
» Vesničané zamění členku družiny s nechvalně proslulou čarodějnicí a žádají, aby opustila jejich ves, jinak ji udají pánovi.
Útočník:
» Děvčátko, které má družinu provést bažinami, je ve skutečnosti nadané magickou mocí. Chce dobrodruhy v noci omámit a pomstít se jejich prostřednictvím ostatním dětem ze vsi za posměšky.
» Stará čarodějnice předpoví jednomu z hrdinů, že potká ve městě svou životní lásku. Skutečně s ním začne koketovat pohledná měšťanka, jde o ovšem o stejnou čarodějnici, jen proměněnou v krásku.
» Dcera hostinského se ztratila v horách. Chystá se pátrací skupina a nikdo nevěří místnímu bláznovi blekotajícímu, že dívku dohnala stará rodová kletba a ona se změnila v čarodějnici, jež všechny hledače zahubí kouzly nebo lstí.
Vyjednavač:
» Místní rytíř touží po nápoji, který by na turnaji proměnil jeho soupeře ve zbabělce. Pošle pro něj družinu za čarodějnicí žijící na vřesovišti, ta ho ale nebude chtít dát jen tak.

Varianta: Černokněžník

Charakteristika: 3–5 (dovednosti *zaříkávače*, *kejklíře*, *bojovníka*, *čaroděje* a *mága, Umělý život*)
Sudba: 10
Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 5, ***Vliv*** 6
Oblíbená zbraň: hůl (*dlouhá drtivá*) nebo meč (*sečná*)

Zvláštní schopnosti: *Triumfální příchod*, *Čarovné stráže* (*zařikávač*), *Síla vichřice* nebo *Dračí dech* (*čaroděj*), *Umělá duše* (*alchymista*)

Černokněžníci žijí ve svých hradech na vrcholcích černých skal nebo skleněných hor, které povstaly z prachu na jejich rozkaz. Mívají vysoké cíle – chtějí získat vliv na dění ve světě a z pánů či knížat učinit své poslušné loutky. Proto unášejí jejich dcery, aby se s nimi mohli oženit, nebo syny, aby jejich rodiče mohli vydírat.

Bývají obklopeni němými služebníky, kostlivci nebo oživenými golemy a sochami.

Lapka

Charakteristika: 1–3 (zejména dovednosti *lovce*, *kejklíře* a zastrašování)
Sudba: 5
Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 3
Oblíbená zbraň: obuch (*drtivá*), oštěp (*bodná, vrhací*), luk (*střelná*) nebo prak (*vrhací*)
Zvláštní schopnosti: *Lesní přízrak* (*zvěd*)

Lapkové a loupežníci bývají vousatí, nemytí a hrubí muži, kteří většinu života tráví na odlehlých místech v divočině. Ne že by to tak chtěli, ale lepší skrýš najdou jen těžko.

Na stezku psance se lze dostat mnohými způsoby. Ať už svou kariéru začali nespravedlivým obviněním, zločinem spáchaným v záchvatu vášně nebo jednoduše z chamtivosti, všichni lapkové mají společné jedno – žijí mimo zákon. Romantické iluze o takovéto existenci se velmi rychle rozplynou tváří v tvář krutému životu v horách. Téměř každý loupežník proto sní o jednom velkém úlovku, který by mu umožnil odejít do dalekých krajů, kde ho nikdo nezná, a tam se opět usadit v pohodlí. Pro většinu z nich však tato příležitost nikdy nenastane, a tak živoří v lesích, pytlačí drobnou zvěř a přepadávají pocestné.

Loupežnické skupiny jsou známé svou nestálostí a vnitřními rozbroji – většina lapkovských kapitánů má krátkou kariéru. Výjimkou jsou jen ti, kteří jsou prohnaní, nepřitahují zbytečně pozornost knížecích vojsk, ale zároveň jsou schopní zabezpečit své bandě dostatek lupu na to, aby jejich muži zůstali spokojení.

Jak jedná:

» Lapkové se snaží pocestného zastrašit bezvýchodností jeho situace, aby se vzdal.
» Zajatce nezabíjejí, raději za ně požadují tučné výkupné.
» Okradené pocestné nechají obvykle jít. Svědkové je netrápí, protože tváře a jména psanců bývají beztak mezi lidmi známá.
» Zabíjejí jen výjimečně, když se přepadený brání, když objeví jejich úkryt nebo když z nějakého důvodu nesmí přežít žádný svědek zločinu.

Jak bojuje:

» Snaží se pocestného rychle přemoci, nejlépe omráčit zezadu kyjem nebo chytit do připravené jámy, aby se nezmohl na odpor.
» Aby jim kořist neunikla, pořádají přepady v roklinách a houštinách nebo přehradí stezku pokáceným stromem tak, aby zabránili povozům projet.
» Častým trikem je umístění mužů s podomácku vyrobenými luky či praky do houštin na únikových cestách.
» V boji samotném používají špinavé metody – podrážejí soupeřům nohy, kopou do rozkroku, dělají klamné výpady a útočí záštitou nebo tupým koncem zbraně.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:
» Při nočním přepadu ukradnou lapkové jedné z postav vzácný talisman v domnění, že jde o obyčejný šperk, a zmizí s ním.
» Postavy mají dopravit lapeného loupežnického kapitána do žaláře ve městě. Nejprve se jej jeho druhové pokusí osvobodit, potom jej naopak dav ve městě chce zlynčovat.
» Družina má dopadnout při činu známou lupičskou bandu. Nikdo však netuší, že lapkové jsou spolčeni se skřety z nedalekých skal, kteří jim při přepadech kryjí záda.

Vyjednavač:
» Uprostřed lesů se družina srazí se zbojníky, kteří mají v patách vojáky. Prozradí je dobrodruzi, nebo je budou krýt?
» Početná skupina lapků obklíčí vozy doprovázené družinou. Mezi lupiči je i známý některé z postav

z dřívějších let, který nabídne dobrodruhům podíl z kořisti, když nebudou bojovat.

Varianta: Tulák

Zvláštní schopnosti: *Zloděj* (*kejklíř*)

Kolem měst a vesnic se potuluje mnoho líných tovaryšů, zběhlých studentů, žebráků, zlodějíčků, malomocných a jiných podezřelých existencí. Na živobytí si vydělávají drobnými krádežemi, kejklováním, falešným předpovídáním budoucnosti a ohlupováním prostých venkovanů. A když jim někdo jejich podvody zatrhne či zkazí, dokážou být pěkně mstiví.

Rytíř

Charakteristika: 2–4 (zejména dovednosti *bojovníka*, *kejklíře*, *válečníka*)
Sudba: 7
Hranice: ***Tělo*** 5, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 6
Oblíbené zbraně a zbroje: meč (*sečná*), štít (*obranná*), řemdih (*drtivá*), kopí (*bodná*), dřevec (*dlouhá bodná*), obouruční meč (*dlouhá sečná*), plátová zbroj (*železná*)
Talenty: *Fanatik* (*bravurní* při obraně cti, víry nebo zájmů panovníka)
Zvláštní schopnosti: *Vůdce skupiny*, *Nezranitelnost* (podplácení, zastrašování a snižování morálky), *Cit pro zbraň* (obvykle „meč“, „kopí“ či „řemdih“), *Gladiátor* (*bojovník*), *Triumfální příchod*

Rytíře nedělá rytířem meč ani kopí, ba ani chochol na přilbici nebo erb na štítu. To, čím se skutečný šlechtic liší od obyčejného žoldnéře nebo dobrodruha, jsou ostruhy a víra.

Ostruhy odjakživa symbolizují rytířský stav, neboť na rozdíl od prostého lidu a většiny nájemných ozbrojenců rytíři nebojují opěšalí, nýbrž jedou do bitvy zakutí do železa v sedle válečného oře. Víra je však ještě důležitější. Ať věří v boha nebo bohyni řídící jeho kroky, v lásku nebo čest, či dokonce vzhlíží ke svému císaři nebo králi, právě víra rytíře posiluje a dává jeho činům osudový rozměr. Bez ní by nebylo možné rozlišit potulného rytíře, který si vydělává na živobytí na turnajích nebo v cizích službách, od obyčejného žoldáka nebo od urozeného lapky, který pozbyl šlechtické cti a ze svého skalního hradu přepadá pocestné.

Rytíři málokdy cestují sami. I ty nejchudší z nich doprovází alespoň jeden panoš nebo pohůnek, ti nejbohatší s sebou často berou mnohočlenný doprovod zbrojnošů, podkoních a služebných, kteří se starají o jejich pohodlí, koně a výzbroj.

Jak jedná:

» Víra rytíři říká, že má být ochráncem slabých a utlačovaných. Zároveň mu však přikazuje bojovat za pravdu a spravedlnost, což v sobě obvykle zahrnuje též potírání nepřátel víry bez ohledu na jejich věk a pohlaví.
» S rytíři je těžká domluva. Zůstávají věrní svým zásadám a bývají rozhodnuti, jak se zachovají, již před začátkem vyjednávání. S některými tvory, například se skřety, nevyjednávají vůbec.
» Mohou se nechat přesvědčit, pokud jim někdo nabídne slávu, smytí hanby z jejich rodu nebo zprostředkování výhodného sňatku.

Jak bojuje:

» Než se pustí do boje, zpravidla svým nepřátelům sdělí své jméno a erb a dá jim šanci se vzdát.
» Rytíři nejraději bojují v těžké zbroji a na koni, na nepřítele najíždějí tryskem s napřaženým kopím nebo dřevcem.
» Soustředěný nájezd těžké jízdy je schopen smést celé houfy nepřátel. Obranou proti němu může být opevnění, prudký svah nebo bažinatá půda.
» Na zemi bojují mečem a znají všechny šermířské finty a záludy. Někteří používají tajné rodové seky zděděné po otcích.
» Se sobě rovnými se někdy pustí do křížku jen tak pro zábavu a při prvním zranění uznají porážku. Bijí-li se ale za svou čest nebo víru, budou bojovat do poslední kapky krve.

Jakou roli má v příběhu:

Spojenec:
» Při lovu na medvěda se rytíř vzdálí svým lovčím a je přepaden nájemnými vrahy. Postavy dorazí na místo ve chvíli, kdy je již téměř udolán.
» Potulný rytíř nabídne družině, že když mu pomůže se zabitím draka, může si nechat celou odměnu, pokud jemu zůstane veškerá sláva.
» Aby hrdinové odkryli tajemství prokletého hradu, potřebují mluvit s jeho posledním pánem – rytířem hledaným za zradu krále v bitvě.
Vyjednavač:
» Družina se uchýlí před deštěm do zřícenin staré katedrály, kde už ovšem odpočívá skupina rytířů, kteří byli na lovu. Pravidla tohoto urozeného spolku

říkají, že se nikdo nesmí připojit, dokud přítomné nepobaví nějakým ohromujícím kouskem.

» Mladý měšťan zaplatí postavám, aby se mohl se svou milou ukrýt v jejich pokoji v hostinci. Krátce nato dorazí rozhorlený starý rytíř a žádá, aby mu okamžitě vydali jeho dceru i drzého mladíka k potrestání na hrdle.

» Pevnost je obklíčena, dobrodruzi mají dojít pro posily. Vede je rytíř znalý okolí, ale ukáže se, že chová starou zášť vůči veliteli pevnosti a možná si nepřeje její záchranu.

Útočník:

» Do osady, v níž se zdržují postavy, přijede starší rytíř s doprovodem a hlučně se domáhá pohostinství odpovídajícího jeho postavení. Když mu chudí vesničané nabídnou jen hrachovou kaši, urazí se a nechá své pohůnky zbít prvního muže, který jim přijde pod ruku.

» Po příchodu do města dostane člen družiny, který je slavným šermířem, urážlivý vzkaz od rytíře žárlícího na jeho pověst. Projíždějící trubadúr se ihned nabídne, že o jejich souboji složí baladu.

Varianta: Žoldnéř

Charakteristika: 2–4 (zejména dovednosti *bojovníka*, *lovce* a *kejklíře*)
Sudba: 6
Hranice: ***Tělo*** 5, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 3
Oblíbené zbraně a zbroje: dle žoldnéřova majetku a postavení
Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině*, *Vůdce skupiny* (kapitán) / *Člen skupiny* (ostatní)

Žoldnéř se od rytíře na první pohled liší. Nemá erb, na nějž by mohl být hrdý, ani pážata a zbrojnoše, kteří by jej provázeli. V lepším případě se o jeho koně a výbavu stará starý sluha a jeho erbem jsou jizvy z bitev, kterými prošel. Čím více jizev, tím dráž nabízí své služby. Často se žoldnéři sdružují do velkých tlup vedených kapitánem. A když právě nebojují ve válce, která jim zajišťuje živobytí, plundrují bezostyšně vesnice a od bezmocných rolníků si právem silnějšího berou vše, co se jim zamane.

Varianta: Dobrodruh

Charakteristika: 2–4 (povolání daného dobrodruha)
Oblíbené zbraně a zbroje: dle daného dobrodruha a jeho proslulosti
Zvláštní schopnosti: jedna až tři zvláštní schopnosti ze všech povolání obsažených v charakteristice (dle daného dobrodruha a jeho proslulosti)

Hráčské postavy nejsou jedinými dobrodruhy na zemských stezkách. Členové cizí družiny mohou být okázalí rváči s opaskem vyrobeným z kostí nepřátel stejně jako zdánlivě neškodní stařící se znamením tajné sekty uctívačů draka na krku. Může jít o neschopné podvodníky, ale též o živoucí legendy, k nimž postavy dosud vzhlížely a znaly je jen z vyprávění. A obzvláště zajímavé může být, když se na dvou znepřátelených stranách ocitnou dobrodruzi a dobrodružky, kteří spolu ještě nedávno popíjeli v krčmě, přátelili se nebo se dokonce milovali.

Skřet

Charakteristika: 1–3 (zejména dovednosti *lovce*, různé druhy boje proti *lidem* a *zvířatům*, skřetí náčelníci velení a šamani často také dovednosti *mastičkáře* a *zaříkávače*)
Sudba: 5
Hranice: ***Tělo*** 3, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 2
Oblíbené zbraně a zbroje: zakřivené šavle a sekery (*sečná*), štíty (*obranná*), dlouhá kopí a píky (*dlouhá bodná*), kroužkové a šupinové zbroje (*železná*)
Neobvyklé smysly: *Noční oči* (trpaslík)
Zvláštní schopnosti: *Mučitel* (dokáže získat ***Zdroj*** zničením jakéhokoliv – i *nouzového* - předmětu, který použije jako nástroj k mučení)

Skřeti jsou národem, který sídlí v temnotách pod světem. Jsou ošklivi, zakrslí a mají dlouhé ruce, které sahají málem až k zemi. Povahou bývají zlomyslní a zákeřní. Nenávidí vše živé, včetně odrazu svého vlastního ošklivého obličeje ve vodní hladině i svých náčelníků, kterým slouží ze strachu. Nesnášejí denní světlo a nejčastěji proto vycházejí ze svých doupat jen v noci. Jsou to lupiči, válečníci i vrazi.

Mnohé skřetí tlupy sídlí v horách, dolují v jejich kořenech a staví si zde své síně a kobky. Přepadají pocestné v průsmycích a svými nájezdy ohrožují i podhůří. Jiné tlupy se usídlily v temných hvozdech, mezi jejichž kmeny neproniká sluneční svit. Skřetí tlupy i kmeny mají silné vůdce, pány a hejtmany, kteří jim vládnou krutou rukou. Jsou zručnými kováři, ovšem málokdy kovají něco jiného než zbraně. Často se spolčují s dalšími zlými stvořeními, jako jsou vlci, obří pavouci či draci. Nechají se také

najímat jako žoldáci černokněžníky a loupeživými rytíři.

Jak jedná:

» Na ostatních kolem sebe, včetně členů vlastního druhu, jim pramálo záleží a nebudou se zdráhat obětovat jejich životy, aby zachránili svůj.

» Bývají zákeřní a zrádní. Vyjednávají a dohody dodržují, jen dokud nemají vítězství jisté.

» Pokud je násilí nejjednodušší cestou k dosažení jejich cílů, bez váhání po něm sáhnou, ale nebudou zbytečně riskovat život.

» Vyžívají se v krutostech a s oblibou budou mučit nebo týrat své zajatce nebo jiné bezbranné bytosti.

Jak bojuje:

» Skřeti jsou zdatní válečníci, do bitvy kráčejí vybaveni těžkými štíty, kroužkovými nebo šupinovými zbrojemi a zbraněmi z černé oceli. Nejčastěji užívají zakřivených šavlí a těžkých seker, často také bojují kopími a píkami, aby si udrželi nepřítele od těla.

» Obratně střílejí z krátkých luků a neštítí se používat otrávené nebo zápalné šípy.

» Útočí ze zálohy, v přesile a většinou v noci. Snaží se své oběti rozdělit a oslabit.

» Pokud budou mít možnost, raději své protivníky zajmou než zabijí, když pro nic jiného, tak aby se pobavili jejich utrpením.

» Skřetí tlupy dokážou bojovat jako vojenské jednotky, pokud jejich kázeň utužuje strach z krutého velitele.

» Ani skřetí kapitán ale neobětuje své muže v nesmyslném boji a raději zavelí k ústupu.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Skřeti přepadnou odlehlou vesnici v podhůří, kde se zrovna družina účastní velké oslavy dožínek. Nájezdníci udeří nad ránem, kdy jsou všichni zmožení jídlem, pitím a tancováním, a než se kdokoli vzpamatuje, odvlečou několik žen a dětí, které chtějí prodat do otroctví

» Uprostřed bitvy se družina střetne se skřetím pohlavárem, jehož bratra kdysi zabili. Skřet vykřičí k bohům poděkování za možnost pomsty a vrhne se na postavy v čele svého elitního oddílu.

» Skupinka mladých skřetů chce získat respekt ve svém kmeni, proto si počíhá na dobrodruhy a pokusí se je přepadnout ze zálohy a získat nějakou trofej jako důkaz svého činu.

Kořist:

» V bludišti skalního města se usadila skupina skřetů, která přepadá pocestné a povozy. Zdejší zeman je zaměstnán urovnáváním sporů mezi svými sousedy, a proto požádá postavy, aby skřety vyhnaly.

» V lovecké osadě se přes zimu, kdy byli lovci v nížinách, usadila skupina skřetů. Lovci by se na jaře rádi vrátili do svých srubů, ale sami si skřety vyhnat netroufnou.

» Loupeživá skupina zajala příbuzného nebo učitele některé z postav. Je třeba skřety dohnat a vyrvat jim zajatce dříve, než se tlupa skryje ve svém sídle pod zemí, kde by už šance na osvobození byla velmi malá.

» Šaman, který tvrdí, že skrze něj promlouvají bohové, sjednocuje skřetí kmeny proti hraničním vesnicím. Místní na jeho hlavu vypíšou značnou odměnu.

Vyjednavač:

» Obchodní karavana potřebuje projet skrze území skřetů, kterých je příliš mnoho, proto jsou kupci ochotni zaplatit za průjezd. Postavy musí vyhledat skřetího hejtmana a přemluvit ho k dohodě.

» Do městečka přijedou skřetí vyjednavači, kteří si přejí navázat obchodní dohodu a vyměňovat vytěženou železnou rudu za dobytek. Měšťané je podezřívají ze zrady a nechají je hlídat družinou. Co když je mezi skřety skutečně jeden zrádce, ale ani ostatní členové poselstva to netuší?

» Skřetí přesila obklíčí družinu ve skalách, ale slíbí, že dobrodruhům dovolí odejít, pokud jim přinesou sošku padlého boha ze staré hrobky. Skřeti sami se tam neodváží, protože několik jejich skupin už v hrobce beze stopy zmizelo.

» Temný nekromant vytrhl ze spánku mrtvé a jeho armáda se blíží k odlehlému klášteru, který nemá dost sil, aby se ubránil ani s pomocí vesničanů. Postavy musí na svou stranu získat zdejší skřetí kmen, protože bez jejich kopí klášter padne.

Varianta: Poloskřet

Sudba: 6
Hranice: ***Tělo*** 3, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 3
Neobvyklé smysly: *Noční oči* (trpaslík)

Tito tvorové vznikli křížením lidí a skřetů. Bývají chytřejší a podobnější člověku. Někteří mají černá srdce a bojují pod skřetími vlajkami, jiní ale nezdědili nic z povahy tohoto pronároda. Přesto jsou pro svou skřetí krev pronásledováni a stávají se vyvrženci a psanci.

Varianta: Skurut

Charakteristika: 2–4 (zejména dovednosti *lovce* a *bojovníka*)
Sudba: 8
Hranice: ***Tělo*** 5, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 4
Neobvyklé smysly: *Noční oči* (trpaslík)
Oblíbené zbraně a zbroje: rovné obouruční meče (*dlouhá sečná*), umně zpracovaná brnění (*železná*)
Zvláštní schopnosti: *Silák* (*bojovník*), *Gladiátor* (*bojovník*)

Skuruti jsou větší a silnější než ostatní skřeti a méně se hrbí. V boji používají nejčastěji rovné obouruční meče a těžká, umně zpracovaná brnění, jaká u skřetího národa jinak nebývají k vidění. Běžnými skřety pohrdají a považují je za podřadné. Často bývají kapitány přepadových oddílů, slouží jako náčelníkova tělesná stráž nebo jako elitní vojáci.

Strážný

Charakteristika: 1–3 (zejména *Běžný boj zblízka* a *Běžná střelba*, znalost místních zákonů a autorita, získávání úplatků)
Sudba: 5
Hranice: ***Tělo*** 3, ***Duše*** 2, ***Vliv*** 4
Oblíbené zbraně a zbroje: obuch (*nouzová*), halapartna (*dlouhá sečná*), kopí (*dlouhá bodná*) luk (*střelná*), městská zbroj s erbem či stuhou (*kožená*)
Zvláštní schopnosti: *Vyjednavač* (*mastičkář*), *Osobní strážce* (*bojovník*), *Cit pro zbraň* – zpravidla obuch nebo halapartna (*bojovník*)

O nějaké uniformě si většina městských strážných může nechat jenom zdát. Snad jen velká královská města jsou tak bohatá, aby mohla své dráby obléct do barev svého znaku. Jinde mají strážní na běžném oděvu či zbroji přišitou stuhu v městských barvách nebo je zde odznakem příslušnosti k městské hlídce pouhý fakt, že dotyčný má právo nosit veřejně halapartnu nebo kopí. Ta nejmenší trhová městečka patřící šlechtě střeží jen domobrana – skupina dobrovolníků, kteří s obuchy v rukou procházejí rynky a ulice a dohlížejí na pořádek v dobách trhů a slavností, kdy je ve městě více cizinců než obvykle.

Strážní bývají obyčejní měšťané, kteří si mnohdy ke svému nuznému platu přivydělávají jako ponocní nebo rasové. Doma mají rodinu a nijak netouží nechat se na hlídce zabít. Většina z nich se ve službě zrovna nepřetrhne a klidně si někde v ústraní zdřímnou nebo vyřídí během pochůzky po městě nějaký kšeftík.

Jak jedná:

» Strážní jsou obvykle úplatní. Někdy to však nemohou dát otevřeně najevo, protože kolega, který je s nimi na hlídce, by je mohl udat.
» Vystupují rázně, neboť za sebou mají autoritu konšelů a rychtáře.
» Na výhrůžky zdánlivě vůbec nedají, ale pokud se situace přece jen vyhrotí a začne jít o život, raději se stáhnou.
» Znají ve městě skoro každého a okamžitě poznají cizince nebo vetřelce. Mívají spadeno na tuláky a příslušníky cizích ras, naopak uctivě se chovají k rytířům, obchodníkům, královským poslům a movitým alchymistům či kouzelníkům.

Jak bojuje:

» Na ozbrojeného zločince zaútočí pouze tehdy, pokud jim ukáže záda nebo jsou-li ve výrazné přesile.
» Když čelí náhlému útoku, přivolají si na pomoc měšťany z okolních domů. Ti mohou přiběhnout s řetězy, pohrabáči a jinými nouzovými zbraněmi.
» Snaží se držet si útočníka od těla svou dlouhou zbraní, strhnout jej na zem hákem halapartny nebo mu poranit nohu, aby nemohl utéct.
» Navzájem si pomáhají, a zatímco jeden útočníka zaměstná, druhý jej odzbrojí, chytne mu ruce nebo jej omráčí úderem ratiště do zátylku.
» Jejich cílem není soupeře zabít, ale zajmout a dostat do šatlavy.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Vrah, jemuž jsou dobrodruzi na stopě, nechá jednoho z hrdinů obvinit z krádeže a poštve na něj stráž.

» Družinu požádá o pomoc nevolník, který prchl do města a podle starého práva by měl získat svobodu. Jeho krutý pán však podplatil městské strážné, aby jej chytili, vyvedli z města a předali opět do jeho moci.

» Strážní začnou v hostinci postavě z družiny, která je jiné rasy, nadávat do cizáků a přivandrovalců. Jsou zjevně opilí a není jasné, zda jsou ve službě či ne.

» Hrdinové nutně potřebují zjistit tajemství od jistého pouličního zlodějíčka. Ten je však zavřený v šatlavě a hlídaný.

Strážce:

» Před domem zmizelého přítele jedné z postav postávají dnem i nocí stráže a nikoho nevpustí dovnitř, údajně aby nezničil stopy a nenarušil vyšetřování.

» Během tajné operace, kdy se družina pohybuje městem potmě, se musí vyhýbat hlídkám. Kvůli častým loupežným přepadením bylo totiž vydáno nařízení, že kdo jde po ulici bez rozžaté pochodně či lucerny, má být okamžitě zatčen.

» Hrdinové před vstupem na trh museli odevzdat zbraně. Když se chystají odejít, strážní odevzdané zbraně zapřou a odmítnou vrátit.

Varianta: Venkovský rváč

Charakteristika: 1–3 (zejména *Síla* a rvačka, pití piva)

Sudba: 6

Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 2, ***Vliv*** 3

Oblíbené zbraně: půllitr, židle nebo alespoň noha od židle, pohrabáč (*improvizované*)

Zvláštní schopnosti: *Gladiátor*, *Silák*, *Hlava nehlava* (všechny tři *bojovník*)

Pořádek na venkově udržuje většinou autorita rychtáře nebo rady stařešinů. Rolníci jsou zvyklí poslouchat a každý ví, že kdo by se vzepřel, na toho dopadne tvrdá pěst jejich pána. Když do osady zavítají ozbrojení cizinci, na žádné strážné nenarazí a každý se jim raději bude raději klidit z cesty. Výjimkou může být svalnatý kovářský učeň nebo zavalitý mlynář, kteří se v podnapilosti nebo v zoufalé situaci mohou pustit do boje.

Zlobr

Charakteristika: 3–5 (zejména dovednosti *bojovníka* a *lovce*, namísto střelby vrh)

Sudba: 12

Hranice: ***Tělo*** 5, ***Duše*** 2, ***Vliv*** 4

Oblíbené zbraně: obouruční kyj nebo mladý stromek držený jednoruč (*dlouhá drtivá*), vrata od stodoly nebo zbytky vozu držené místo štítu jednoruč (*dlouhá obranná*), velký balvan (*vrhací*)

Přirozené zbraně a zbroje: pěsti (*drtivá*), kostěné výrůstky a šupiny (*železná*)

Zvláštní schopnosti: *Ztělesněná zkáza* (útoky *dlouhou drtivou* zbraní), *Neschopnost* (na ostrém slunečním světle), *Pádný úder* (*bojovník*)

Jsou to velcí, oškliví a věčně hladoví tvorové, kteří nenávidí denní světlo. Chodí v ošoupaném oblečení, které je většinou příliš malé nebo jim nepadne, protože sami sukno vyrobit neumějí. Svoje svršky tak někde ukradli nebo si je neuměle slátali sami.

Podle některých pověstí by na slunci zkameněli, proto se přes den ukrývají v podzemí, například v kopcích, jeskyních nebo pod kořeny stromů. Odsud v noci vycházejí na lov. Masa dokážou spořádat úctyhodné množství, přičemž jedí nejen zvěřinu, ale i ovce a dobytek, a někteří zlobři prý nepohrdnou ani lidským masem. V obytných oblastech se přizpůsobují změnám a usídlují se i v opuštěných šachtách, tvrzích, sklepeních nebo pod kamennými mosty, kde vybírají mýtné za průchod.

Jak jedná:

» Zlobři vycházejí jen v noci a lidí se obvykle straní. Nedostatek jídla a kruté zimy ale způsobují, že se stahují k lidským sídlům, kde kradou hospodářská zvířata. Kvůli tomu se často dostávají do konfliktu s vesničany.

» Vědí, že když lidi příliš rozzlobí, budou se nejspíš muset utkat s nějakým bláznivým rytířem nebo dobrodruhem. Proto se mohou pokusit obci její ztrátu nějak neuměle nahradit. Většinou však narazí na neporozumění.

» Jsou prchliví a snadno vzplanou hněvem nebo se uchýlí k výhrůžkám.

» Ti chytřejší z nich mohou při vyjednávání předstírat, že jsou hloupější, než opravdu jsou.

» I ti nejhloupější jsou velmi dobří počtáři. Chcete-li přejít jejich most, je snadné je přelstít, ale nezkoušejte je ošidit.

Jak bojuje:

» Zlobři občas používají meče jako dýky, ale většinou se kolem sebe ohánějí jen svými silnými pěstmi nebo klacky a kyji.

» Jsou to hromotluci a nejsou moc rychlí. V boji se spoléhají na svou obávanou sílu nebo – pokud vše selže – na své dlouhé nohy.

» Mohou sebrat těžký kámen nebo urvat kus skály a vrhnout jej po protivnících.

» V lese mohou na protivníka shodit strom nebo jej vytrhnout z kořenů a použít jako palici, kterou si udrží protivníky od těla, aby na ně nedosáhl.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Tři zlobři obklíčí tábor družiny na skále. Jeden z nich oslepl a podle staré zlobří moudrosti se může uzdravit, když si oči potře trpasličí krví.

» Ves sužuje zlobr, jehož bratra obyvatelé ubili, když kradl ovci. Přehradil potok, takže se vsi nedostává vody, a každou noc přichází tlouct a mrzačit vesničany. Venkované jsou bez peněz, proto rychtář nabídne nocleh a jídlo procházejícím dobrodruhům a doufá, že zlobra v sebeobraně zadarmo zabijí.

Kořist:

» V průsmyku, kudy vede důležitá stezka, se usídlili dva loupeživí zlobři, kteří přepadají pocestné, okrádají je a získaný lup prodávají podloudníkům. Družina má nejen vyhnat zlobry, ale hlavně odhalit podloudníky.

» Kolem vsi se ztrácely ovce a poslední noc přistihli vesničané zlobra, který z prádelní šňůry kradl oblečení. Když byl odhalen, utekl, ale rychtář se bojí, aby nedostal chuť na lidské maso. Podle všeho se usadil pod nedalekým opuštěným mostem, ale vesničané se tam neodváží. Postavy jej mají vyhnat.

Vyjednavač:

» Když jedna z postav vyjde brzy ráno před hostinec, uvidí na návsi rozvaleného spícího zlobra. Není jasné, jak se sem dostal, ale až se probudí, hrozí pořádná mela.

» Po dlouhém dni zamíří dobrodruzi k ohni a k jejich překvapení je zlobr, který ho rozdělal, pozve na večeři a požádá je o pomoc. Jde totiž do vsi na námluvy.

» Zlobří rodina si staví doupě a bere na něj všechno, co jí přijde pod ruku. Za vsí dokonce ukradli sošku místního bůžka. Vesničané by ji rádi zpátky, ale kdo by si troufl rozebírat domek zlobrům nad hlavou?

Neživí

Nemrtví

Duch

Charakteristika: 2–4 (zejména vyjednávání, ovlivňování *lidí* a *zvířat*, *Učenost*, *Zaříkání*, *Magie větru*, *Magie iluzí*)

Sudba: 9

Hranice: ***Tělo*** 5, ***Duše*** 6, ***Vliv*** 4

Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)

Zvláštní schopnosti: *Hrůza a děs*, *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků stříbrnými zbraněmi), *Vzdušný vír* (*čaroděj*)

Duch je nehmotnou duší zemřelého, která se vrátila ze záhrobí zpět mezi živé. Duchové nebo strašidla se mohou objevovat v mnoha podobách – občas vypadají jako přízračný obraz sebe sama zaživa, jindy jsou jen nehmotným hlasem nebo mlhou. Jejich silou je strach a hrůza, pouhým dotekem prý dokážou zastavit tlukot srdce.

Někdy je spoutají mocnými kouzly nekromanti, aby získali služebníky, ale obvykle se duch vrací spíš proto, že zde má ještě nějaký úkol, který nestihl vykonat za života. Může se chtít pomstít za svou smrt, splnit slib, nebo je poután k místu své vraždy. Poté, co uskuteční svůj záměr na tomto světě, vrací se zpět do zemí mrtvých. Někdy lze ducha vysvobodit polibkem, vyslovením odpuštění nebo tím, že jeho kosti konečně spočinou v hrobě. Je-li duch poražen jiným způsobem, bez vysvobození, nejspíše se za čas na místo opět vrátí.

Jak jedná:

» Duch je obvykle spoután s nějakým místem, kde se zjevuje v pravidelném čase, obvykle o výročích určité události ze svého života.

» Příchozí nechce obvykle zabít, ale spíše zastrašit a odehnat.

» Pokud narušitelé jeho klidu neodejdou dobrovolně, jeho působení se stupňuje a duch se může nakonec strašlivě rozzuřit.

» Jen výjimečně duch přímo požádá o vysvobození. Většinou mu v tom brání jeho kletba, a tak musí čekat, až někdo sám přijde na to, co je třeba vykonat, aby bludná duše našla klid.

Jak bojuje:

» Duch dokáže pohybovat s předměty ve své blízkosti, házet je po nepřátelích nebo jim je stavět do cesty. Uzamkne dveře a okenice, aby protivníci nemohli utéct, nebo proti nim vrhne rozžhavené uhlíky z krbu.

» Dokáže hrůzu, děs a šílenství používat jako zbraň. Umí ovládat svět kolem sebe, ukazovat obrazy toho, co se stalo, toho, co bude, nebo přetvářet realitu a přesvědčit lidi o věcech, které nejsou skutečné.

» Nemá tělo, proto se dokáže velmi rychle přesouvat a je těžce zranitelný obyčejnými zbraněmi.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Na hrdiny zaútočí duch dřívějšího nepřítele, který se jim mstí za to, že jej zabili.

» Jedna z postav získá drahocenný předmět z potopené pirátské lodi. Když se ale ocitne o samotě, začnou se ze tmy vynořovat podoby mrtvých pirátů. Byl snad předmět prokletý?

Kořist:

» V hradě straší a zjevují se tam duchové. Zdejší zeman, který se musel přestěhovat do vesnice, si přeje, aby je někdo konečně vyhnal a on se mohl vrátit domů. Při setkání s duchem strachy zešedivěl, ale rozzuří se, když mu to někdo připomene.

» Duch tyrana ovládá rozlehlý dům, ve kterém uvěznil duše svých dětí a ženy, které zabil, a nyní je stále dokola týrá a mučí. Dobrodruhy zaplatila příbuzná mrtvé ženy, aby její duši dovolili spočinout v pokoji.

Vyjednavač:

» O půlnoci se tábořícím dobrodruhům zjeví plačící duch elfí dívky a prosí je, aby nalezli jehlici, kterou měla ve vlasech, když ji její vrahové utopili v řece.

» Duch nespravedlivě popraveného se zjeví ve vsi a hrozí, že si každou noc vezme jeden život, dokud obec nepotrestá pravého viníka.

» Užívá-li hrdina zděděnou zbraň či artefakt nečestným způsobem, zjeví se mu duch jeho předka a začne mu tropit naschvály.

Varianta: Bezhlavý jezdec

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků stříbrnými zbraněmi), *Bohatýr* (najdete u *válečníka*)

Přízrak bezhlavého jezdce je duchem popraveného křivopřísežníka, který porušil svůj slib a nemůže dojít pokoje. Projíždí nocí, žene ho vlastní vina, a loví ty, kteří mu stanou v cestě. Někdy se za ním dokonce žene celý houf vyjících přízraků – duší těch, kteří utrpěli jeho zradou. Pokud člověk zná jejich příběh, může duchy poštvat, aby se servali mezi sebou, a sám vyváznout živý.

Kostlivec

Charakteristika: 1–3 (zejména různé druhy boje, zastrašování *lidí* a *zvířat*, skrývání se ve *městě*)

Sudba: 6

Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 4

Oblíbená zbraň: meč nebo sekera (*sečná*), oštěp (*bodná, vrhací*), štít (*obranná*), luk (*střelná*)

Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)

Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině*, *Nezranitelnost* (*bodné*, *střelné* a *vrhací* zbraně)

Kostlivec je prastarý *nemrtvý*, který byl povolán ze smrti k novému životu jako chodící kostra, v jejíchž očních důlcích září zlé světlo. Je rozpohybována kouzlem a vůlí černokněžníka a vždy uposlechne jeho příkazů. Řídí se jimi, i kdyby pán byl již staletí mrtvý. Stále si uchovává zbytky své minulé osobnosti a vzpomínek, které jsou však pokřivené a zamlžené bolestí ze smrti a nenávistí k živým.

Ke svému životu nepotřebují spát ani jíst, jsou to služebníci, kteří ani ve dne ani v noci neochabují ve své stráži. Většinou střeží staré hrobky a katakomby hluboko pod zemí a daleko od světla dne. Mohou být ale také oživeni mocným nekromantem jako strašlivá armáda nebo věrná stráž.

Jak jedná:

» Dokud žije jejich pán, kostlivci nevyjednávají a slepě plní jeho příkazy.

» Jsou-li ponecháni bez vlády, mohou začít uvažovat sami za sebe. Jejich myšlenky však budou pokroucené a budou směřovat k tomu, aby uškodili živým.

» Kostlivci cítí neustálou bolest smrti, která je sžírá zevnitř jako mor. Právě proto jsou však necitliví k bolesti ze zranění či mučení.

» Jediné, z čeho mají skutečně strach, jsou svaté symboly a svěcená voda.

Jak bojuje:

» Kostlivci bojují zrezivělými zbraněmi a kryjí se starými štíty. Obvykle nepoužívají střelné a vrhací zbraně.

» Jsou-li odzbrojeni, klidně použijí jako nouzovou zbraň vlastní žebro či pažní kost.

» Využívají toho, že jsou špatně zranitelní, a svými starými zbraněmi zasazují strašné údery. Užívají soubojových triků, které se naučili za života.

» Dokážou bojovat ve formaci, kryjí si navzájem záda, ale žádný z nich se neváhá obětovat za svého pána.

» Nikdy neustoupí z boje a budou bojovat do posledního, pokud jim nekromant nerozkáže jinak.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Kostlivci vyslaní temným nekromantem přepadnou družinu a odvlečou na skalní hrad elfa, do jehož nestárnoucího těla chce čarodějník uložit svou duši.

» Postavy se utáboří na bitevním poli, kde se v trávě bělají kosti padlých. Uprostřed noci ale zaslechnou skřípání koster a řinčení mečů a zjistí, že jsou lapeni na bojišti mezi dvěma armádami kostlivců, které spolu stále znovu bojují prastarou bitvu.

Kořist:

» Učenec z univerzity v hlavním městě nabídne postavám odměnu, pokud najdou a přivedou mu živého kostlivce. Co s ním asi zamýšlí?

» Městem projíždí o půlnoci kostlivý rytíř, nazývá obyvatele zbabělci a vyzývá je na souboj. Nikdo se mu neodváží postavit a lidé žijí ve strachu. Jsou ochotni dobře zaplatit, pokud je dobrodruzi rytíře zbaví. Ale není jeho pomsta spravedlivá?

Vyjednavač:

» Kostlivec, který byl ponechán vlastní vůli, střeží poklad. Je ochotný jej dobrodruhům vydat, pokud přivedou kněze a zajistí mu pohřeb. Místní kněz je však zbabělec nebo fanatik a odmítá se k nemrtvému přiblížit.

» Kostlivci unesli ze vsi malé děvče, ale vrátí je, pokud dobrodruhové zajistí navrácení předmětů uloupených vykradačem hrobů z jejich krypty.

Varianta: Smrtonoš

Charakteristika: 2–4 (různé druhy boje, zejména jízdního, *Sebedůvěra*)

Sudba: 8

Hranice: ***Tělo*** 5, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 5

Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (*bodné*, *střelné* a *vrhací* zbraně), *Válečný oř*, *Bohatýr* (obě najdete u *válečníka*)

Strašliví kostlivci zakutí ve starodávných zbrojích, nesoucích erby dávno zmizelých rodů a království. Dříve knížata a krutovládci svých panství jsou nyní po smrti spoutáni prokletím k dalšímu životu na zemi. Jezdí na kostlivých koních, v boji jsou sveřepí a v krutosti a nenávisti se jim málokdo může rovnat.

Umrlec

Charakteristika: 1–3 (zejména *Běžný boj zblízka*, *Síla*, zastrašování *lidí* a *zvířat*, skrývání se ve *městě*)
Sudba: 5
Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 2, ***Vliv*** 3
Přirozené zbraně: spáry (*sečná*)
Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)

Umrlec byl zlým kouzlem nebo prokletím vytržen z věčného spánku a povstal z hrobu. Jeho tělo si stále zachovává lidskou podobu. Pokud byl oživen krátce po pohřbu, vypadá tak, jak byl uložen do hrobu. Stejně tak se ale může rozkládat a hnít po mnoho let. Takovému umrlci opadává hnijící maso z kostí a v prázdných očních důlcích se svíjejí červi. Na sobě má zbytky oblečení nebo rubáše, ve kterém byl pohřben, špinavého od hlíny.

Umrlci se většinou zdržují v blízkosti svého hrobu a okolí hřbitova. Stejně tak se často nacházejí v blízkosti starodávných hrobek a katakomb, kde je oživila zlá vůle mrtvého panovníka, aby střežili jeho spánek. Umrlci nenávidí všechny živé a často pojídají lidské maso.

Jak jedná:

» Umrlci jsou mrtvolně tiší. Pokud vůbec promluví, tak jen s obtížemi a takřka nesrozumitelně.
» Většinou jim jde o lidské maso, výjimečně však mohou – podobně jako duchové – hledat též vysvobození ze svého údělu.
» Někteří umrlci vstávají z hrobu jen v noci. V okolí hřbitova se pak ztrácejí lidé a lze nalézt kosti rozlámané kvůli morku. Občas naopak odtahují živé lidi do tajné skrýše, kde je teprve zabijí a snědí.
» Umrlce mohou ovládat mocnější nemrtví, kteří jich užívají ke svým cílům.

Jak bojuje:

» Pohybují se pomalým šouravým krokem, ale jsou hnáni nezlomnou vůlí.
» Strach z jejich příchodu je až hmatatelný a může člověka připravit o rozum a sílu vzdorovat.
» Nepřemýšlejí, proto jejich jedinou taktikou je vyrazit k nepříteli a rozsápat jej rukama. Jejich prsty mohou sloužit jako strašlivé spáry, které trhají maso a lámou kosti.
» V jejich úderech je nepřirozená síla, takže mohou snadno srazit člověka na zem nebo mu vyrazit zbraň z ruky.
» Rány, které způsobí, hnisají a velice špatně se hojí.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:
» Postavy, které se odvážily do starého podzemí nebo strašidelného hradu, jsou přepadeny umrlci, kteří zde sídlí.
» Večer do hostince přiběhnou chlapci, kteří tvrdí, že umrlec odtáhl jedno děvče, které bylo s nimi. Není času nazbyt, protože nestvůra děvče na hřbitově rozsápe.
» Včera bylo v řece nalezeno tělo mrtvého dobrodruha, který měl s postavami nevyřízený účet, a bylo uloženo v márnici. Zábava v hospodě ztichne, když se tento muž objeví na prahu a zamíří ke stolu družiny.
Kořist:
» Nějaký bláznivý dobrodruh narušil pečeť na prastaré hrobce. Umrlci, kteří ji hlídali, nyní nedovolí projet žádné karavaně po blízké kupecké stezce. Obchodníci složili peníze, aby družina zahnala umrlce zpět do krypty a obnovila pečeť.
» Postavy mají zničit modlu zapomenutého kultu stojící v lesích, protože vytrhuje mrtvé ze spánku a soustřeďuje kolem sebe umrlce a horší, temné bytosti. Sekta, která modlu uctívá, však stále existuje a nabídne družině peníze, když „neuspěje“.

Varianta: Moronoš

Přirozený jed: Morová nákaza (všichni *lidé* a *zvířata* do vzdálenosti 12 kroků od moronoše nebo již nakaženého *člověka* či *zvířete* / past > ***Tělo*** + *velmi lstivě* / nakažení morem – způsobení ***Jizvy*** + *chabě* na činnosti vyžadující vytrvalost / zápach a viditelné boláky)
Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)
Zvláštní schopnosti: Hrůza a děs

Je to umrlec, který zemřel na nákazu Černé smrti a který tuto nemoc dále roznáší. Jeho tělo pokrývají morové boláky a odpadává z něj bílé maso. Je pokrytý vápnem hromadného hrobu, do kterého byl uložen, a pro přenášení nákazy je velmi obáván.

Upír

Charakteristika: 3–5 (zastrašování zvířat, dovednosti *bojovníka*, *kejklíře*, *zaříkávače*, *mága*, *čaroděje*, proměny v netopýry, vlka, krysy či oblak mlhy)
Sudba: 9
Hranice: ***Tělo*** 5, ***Duše*** 6, ***Vliv*** 7
Přirozené zbraně: podle zvolené zvířecí podoby
Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)
Talenty: *Černá duše* (*bravurní* od soumraku do rozbřesku; *zběhlost* na akce proti tomu, kdo se ho dobrovolně dotkne svým tělem),
Zvláštní schopnosti: *Nelidská rychlost*, *Zranitelnost* (probodnutí osikovým kolíkem), *Neschopnost* (pokud je třikrát nahlas vysloveno jméno, jež nosil za života), *Triumfální příchod*

Upír je *nemrtvý* živící se krví. Někteří vyhlížejí jako příšery – jsou pokrytí srstí, nemají nos, jazyk v ústech je zmijí a oči rudé. Ale čím víc lidské krve za svůj život vypijí, tím jsou mocnější a tím více se podobají člověku. Právě proto mají lidé z upírů takovou hrůzu, neboť si je nic zlého netuše můžete pozvat až do domu. Sice prý nevrhají stín a nejsou vidět v zrcadle, ale i tak je těžké je rozeznat. Ve dne vidí stejně dobře jako v noci a běžně se maskují jako členové lidské společnosti. Jejich pravý původ může prozradit neklid psů či dobytka.

Upíří osud je prý člověku předurčen tím, že má už při narození v ústech zuby nebo že jeho mrtvolu přeskočí pes či vlk. Podle jiných pověstí se upíry po smrti stávají čarodějníci, zločinci nebo sebevrahové. Jisté ale je, že upír, který povstane z hrobu, chrání své tělo před rozkladem pitím lidské (v nouzi i zvířecí) krve. Zpočátku se musí vracet přes den do svého hrobu nebo rakve, starým upírům však postačí strávit tam jen nejdelší den v roce.

Jak jedná:

» Upíři užívají veškerých lstí a přesvědčovacího umění k tomu, aby se neodhaleni dostali do blízkosti své kořisti. Mnohdy žijí mezi lidmi jako řezníci nebo čarodějové.

» Prý na ně platí česnek, stříbro, svaté symboly, svěcená voda, sluneční světlo či planá růže položená na rakev, a nemohou překročit tekoucí vodu. Část z toho jsou ale pověry, které šíří sami upíři.

» Spolehlivě je oslabí, pokud je člověk osloví jménem, jež nosili za života.

» Upíři dokážou lézt po zdech a létat za bezměsíčných nocí a mohou postavám nabídnout cizí tajemství, která tak odhalili. Koupit si přízeň hrdinů mohou i znalostmi magie, neboť se vyznají v čarodějných uměních.

» Někteří upíři a upírky se mohou milovat s živými a mít s nimi děti.

Jak bojuje:

» Upír dokáže pouhou vůlí vrhat po lidech předměty, narážet do nich nábytkem a krýt se vrženými věcmi před ranami či šípy.

» Může se pokusit někoho podrobit své vůli a obrátit jej proti ostatním.

» Pohledem zapaluje věci, aby vytvořil zmatek.

» Proměněný v obřího netopýra útočí shora, bije oběť křídly po hlavě, zatíná drápy do tváře a děsivě syčí.

» Je-li vážně raněný a zahnán do kouta, promění se v netopýra, vlka, krysu či oblak mlhy a pokusí se zmizet.

» I když je zabit, hlava oddělena a srdce probito osikovým kůlem, stačí prý na něj kápnout kapku lidské krve a znovu ožívá. Jedinou jistotou údajně je spálit tělo na popel.

Jakou roli má v příběhu:

Legenda:

» Hospodář odmítne vpustit do stavení cizince z obavy, že někdo z nich by mohl být upír. Ten smí překročit práh domu, jen když byl pozván.

» Lidé při epidemii odmítají felčarovy léky a jdou pálit na hřbitov trnité větvičky, aby jim kouř ukázal, ve kterém hrobě leží upír, jenž je vysává.

Útočník:

» Postavy dorazí na hrad, který obývá jen krásná vdova a její slabomyslný služebník. Paní přijde v noci svést jednoho z hrdinů, je to však upírka a nečekaně na svého milence zaútočí.

» Ve městě se množí záhadná úmrtí. Jednou z obětí se stane i známý družiny.

» V noci hledá spásu v jeskyni, kde družina přespává, vyděšený mladík v rozedraném oblečení s umrlci v patách. Ve skutečnosti jde ale o upíra, který nemrtvým velí.

Vyjednavač:

» Družina odnese z opuštěného hradu starý šperk. Hradní pán je upír a žádá jej nejbližší noci zpět.

» Dobrodruzi odhalí upíra žijícího ve městě. Potřebují však jeho pomoc proti mnohem nebezpeč-

nějšímu protivníkovi – nekromantovi nebo černokněžníkovi.

Oživení

Golem

Charakteristika: 3–5 (jedna či dvě dovednosti podle volby tvůrce golema, nejčastěji *Síla*, *Běžný boj zblízka*)
Sudba: 7
Hranice: ***Tělo*** 6, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 5
Přirozené zbraně a zbroje: pěsti (*dlouhá drtivá*), vypálený z hlíny (*kamenná*)
Zvláštní schopnosti: *Oživlá hora*, *Pádný úder* (*bojovník*)

Golem vypadá jako neumělá hliněná socha, vzdáleně připomínající člověka. Jeho tvary jsou však hrubé a na místech, kde hlína praskla, bývá stažen železnými obručemi. Dokud do něj není vložen šém, nejeví známky života. Poté mu však z nosu vyjde pára, jeho oči zažhnou a on se dá do těžkopádného pohybu.

Golemové jsou tiší služebníci, kteří střeží bezpečí alchymistických dílen a černokněžnických paláců nebo neúnavně vykonávají náročné úkoly, například těží rudu v podzemí nebo čerpají vodu z lodí. Jejich výroba je drahá, proto si je mohou dovolit využívat jen bohatí jedinci. A ti se s tím většinou příliš nechlubí – obyčejní lidé mají z golemů strach a při jakékoliv pohromě by mohli snadno dojít k závěru, že je bohové trestají za to, že mezi sebou trpí tyto nelidské bytosti.

Jak jedná:

» Golem obvykle bezduše poslouchá pokyny svého tvůrce. Není však příliš chytrý, a tak může dojít k tomu, že plní rozkaz doslovně, nikoliv jak byl zamýšlen.
» Aby někdo přesvědčil golema, že nemá plnit zadaný úkol nebo se má dokonce obrátit proti svému pánu, musí znát formuli vyrytou do jeho šému.

Jak bojuje

» Golem je strašlivý soupeř. Jeho obrovské pěsti mají sílu válečného kladiva, nikdy se neunaví a nikdy neustupuje z boje.
» Ublížit mu takřka nelze, jeho hliněné tělo odolává ranám, a i když se z něj kus uštípne, necítí bolest.
» Ve střetu s přesilou se golem vždy zaměří na jednoho z nepřátel a nemilosrdně se jej snaží zatlačit ke zdi, srazit na zem, oslepit párou, která mu vychází z nosních otvorů, a ubít jej. Na ty, kteří se snaží napadenému pomoci, vůbec nedbá.
» Dobrým způsobem, jak se golema zbavit, je shodit ho z velké výšky, aby se při pádu rozbil. Také oheň následovaný vodou nebo ledovým chladem může způsobit, že golem popraská a rozpadne se na kusy.

Jakou roli má v příběhu:

Legenda:
» Družina chce proniknout do cizí pokladnice. Mezi zloději se však povídá, že ji střeží golem.
» Na místě dávné bitvy, kde se dodnes pohybují duchové padlých, prý bojovala i skupina hliněných obrů. Jejich šémy byly popsány dávno zapomenutými zaklínadly, která by mnohý alchymista rád znal.
» Ulici přehradily trosky zřícené budovy. Z jejích sklepení se ozývají tlumené údery a lidé tvrdí, že v domě žil alchymista, který toužil stvořit golema.
Strážce:
» Dobrodruzi vstoupí do hrobky. Po spuštění pasti za nimi zaklapne železná mříž a z temného rohu zasvítí oči právě probuzeného golema.
» Několik metrů vysoká hliněná socha střeží průsmyk v horách. Zanechal ji zde nekromant jako obranu své ustupující armády nemrtvých. Družina je průzkumným oddílem rytířské armády, která černokněžníka pronásleduje, a má sochu zničit.

Varianta: Oživlý chrlič

Charakteristika: 2–4 (zejména *Běžný boj zblízka*, zastrašování *lidí* a *zvířat*, *Pohyblivost* a létání)
Sudba: 5
Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 2, ***Vliv*** 3
Přirozené zbraně a zbroje: pěsti (*drtivá*), vytesaný z kamene (*kamenná*)

Ze střech a zdí chrámů a katedrál se šklebí odporné bytosti – bradavičnatí skřeti, chiméry a okřídlené chrliče. Nepotřebují šémy ani tvůrce, aby ožívaly. Občas se zkrátka probouzejí samy, toulají se ulicemi nebo létají nad střechami, děsí poctivé měšťany a někdy je dokonce i loví. Vzhledem k tomu, že jejich těla jsou kamenná a přebývají na střechách a ve štítech domů, městská stráž si s nimi obvykle neporadí a je třeba najmout dobrodruhy.

Běsi

Hejkal

Charakteristika: 1–3 (zejména *Pohyblivost*, *Běžný boj zblízka* a *Běžný vrh*, zastrašování *lidí* a *zvířat*, *Orientace v divočině*, *Ovlivňování zvířat*, proměny v součásti lesa)
Sudba: 7
Hranice: ***Tělo*** 6, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 3
Přirozené zbraně a zbroje: drápy (*sečná*)
Neobvyklé smysly: *Noční oči* (trpaslík)
Talenty: *Běs lesa* (*bravurní* v *divočině*, *zběhlý*, dotýká-li se jakoukoliv částí těla planého stromu)
Zvláštní schopnosti: *Hrůza a děs* (při výkřiku), *Boj ve skupině*, *Neschopnost* (po doteku obdělávané půdy – zásah hrstí obilí, první rána meče, který byl překován z pluhu, a podobně),

Hejkal neboli divý muž se podobá člověku, je však celý černý a na těle mu roste mech a lišejníky. Má nepřirozeně velkou hlavu a obrovité ruce s drápy místo nehtů. Nohy má naproti tomu slabé, takže se na zemi cítí nejistě. Ve tmě mu svítí oči a umí se proměňovat v jakoukoliv součást lesa – od šišky až po padlý strom. Diví muži se dorozumívají směšnými kejhavými zvuky a na dálku táhlým houkáním.

Hejkalové jsou pány hvozdů a divočiny. Žijí v korunách stromů a tvoří tlupy, které mezi sebou vedou divokou válku doprovázenou praskotem větví a lomozem kamenů. Stavějí si ve větvích obydlí z propletených prutů a po pár dnech je opouštějí, aby si vybudovali nová. Za svá území považují obrovské rozlohy lesa, a čím více jich je, tím větší část hvozdu ovládají. Tlupy jsou však většinou malé, protože ve vzájemných nemilosrdných válkách mnoho divých mužů zahyne. Hejkalové proto chytají lidské dívky a páří se s nimi. Těhotnou ženu propustí, ale do roka se objeví v její vsi a své divoké dítě si odnesou s sebou.

Jak jedná:

» Pokud diví muži narazí v lese na osamělého dřevorubce či lovce, sednou mu prý za krk a uštvou jej k smrti. Nebo jej rovnou roztrhají na kusy a sežerou.
» Někteří ovšem tvrdí, že hejkalové nechávají poutníky na pokoji, pokud neodpoví na jejich hejkání nebo se jim neposmívají.
» Hejkalové obvykle nehovoří lidskou řečí. Snáze se s nimi dohovoří krollové a jiné divoké národy.
» Mohou přijmout nabídku jídla nebo je lze nalákat na požitky, které jsou pro ně neznámé – kouření dýmky, pivo či pálenku a podobně.

Jak bojuje:

» Hejkalové skáčou protivníkům ze stromů na záda a srážejí je k zemi.
» Divý muž sevře nepřítele tak, aby měl ruce přimknuté k tělu a nemohl se bránit ostatním členům tlupy. Nebo mu jednu ruku obemkne kolem krku a druhou drásá obličej.
» Několik hejkalů může soupeře na zemi obklíčit a zaměstnat, aby se na něj další mohl vrhnout z koruny stromu.
» Část tlupy zůstává v korunách a metá po nepříteli kameny, klády a větve. Svým řevem mohou vzbudit dojem, že jsou jich desítky.
» Jejich ruce jsou tak silné, že dokážou oběti vyrvat z kloubu celou končetinu.
» Hejkalovi škodí vše, co pochází z obdělané krajiny. Hrst ovsa vržená do očí ho prý dokáže oslepit, musí však pocházet z pole oraného alespoň po sedm let.
» Když tlupa prohrává, rozprchne se do korun stromů a každý hejkal uniká pronásledovatelům zvlášť.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:
» Tlupa hejkalů se pokusí v noci unést ženskou členku družiny.
» Družina spatří v korunách stromů skrýše z lidských kostí, částí zbroje a tlumoků svázaných břečťanem. Pokud se vydá na průzkum, zaslechne tlupu vracejících se hejkalů, kteří vetřelce ucítí.
Kořist:
» Hejkalovo srdce snězené za syrova prý dodává nadlidskou sílu. Zatouží po něm zestárlý rytíř, který chce vyniknout na svém posledním turnaji.
» Osada v divočině čelí nájezdům divých mužů. Zaklínačský cech, jemuž ves platí za ochranu, hejkaly pouze zahání a jejich zabíjení zapovídá. Rychtář se jich chce zbavit jednou provždy, proto tajně najme dobrodruhy, aby tlupu vyvraždili.
Vyjednavač:
» Mezi dětmi hejkalů řádí vážná nemoc. Proto se snaží dorozumět se s venkovany nebo dobrodruhy a zajistit jim felčara.
» Žena, kterou před rokem přepadli diví muži, jim nechce vydat jejich dítě a požádá družinu o ochranu.

Ohnivec

Charakteristika: 2–4 (zejména létání, zastrašování *lidí* a *zvířat*, skrývání se ve *městě*, *Magie ohně*, ovládnutí žháře, proměny – hořící a ohnivé podoby běžných bytostí a předmětů)

Sudba: 6

Hranice: ***Tělo*** 3, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 5

Talenty: *Ohnivý běs* (*bravurní* na dohled plamene nebo doutnajících uhlíků; *zběhlý*, když v okolí včetně sousedních domů hoří alespoň tři ohně)

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (oheň a ohnivá kouzla, tělesné útoky), *Zranitelnost* (voda a vodní kouzla), *Neschopnost* (odráží-li se jeho podoba ve vodní hladině)

Jde o ohnivé strašidlo, které umí měnit podoby. Jednou je to hořící skřet, jindy plamenný sloup, valící se ohnivý sud, rozžhavený řetěz, rudý kohout, kruh z plamínků nebo ohnivá koule. Vždy se však řezavě chechtá nebo vztekle syčí jako žhavé uhlíky zalité vodou.

Ohnivec je pánem žáru a plamenů. Nejčastěji se objevuje ve městech a živí se hrůzou, kterou strach z požáru v jejich obyvatelích budí. Teplo domácího krbu se změní ve zdroj děsu, pokud se v topeništi usadí ohnivec. Jeho cílem je vyhnat z domu všechny obyvatele, neboť každé obydlí, který zabere pro sebe, rozšiřuje jeho moc a umožňuje mu nabrat novou podobu. Vyprávějí se pověsti o ohnivcích, kteří dokázali vyhnat z domovů půlku obyvatel města a měnili pak vzhled tak divoce, že je lidé ani nedokázali popsat.

Jak jedná:

» Ohnivec se prý živí dušemi žhářů a uhořelých. Spíš je to ale tak, že umí žháře ovládnout a nutí je pak rozsévat po okolí strach a zkázu, aby si připravil půdu pro svůj příchod.

» Nejdivočejší je ohnivec krátce po západu slunce, kdy hořívá hodně ohňů. Bývá také o dost nebezpečnější v období sucha. Špatně snáší déšť, sníh, vodu a led.

» Je to zlomyslné strašidlo a je těžké se s ním domluvit. Překrucuje cizí slova, lže a předem se vysmívá čestným dohodám.

» Demoralizuje soupeře řezavým chechotem a hlasitým praskotem plamenů jim znemožňuje se dorozumět.

Jak bojuje:

» Pokusí se protivníky zastrašit a zmást běháním po stěnách a šlehajícími plameny.

» V podobě hořícího skřeta může plivat ohnivé sliny nebo vrhat zapálené předměty.

» Jako rudý kohout může máváním křídel zvířit popel, takže nebude vidět na krok.

» Ve formě žhavého řetězu se jako had omotá kolem protivníka a odvleče jej do komína.

» V podobě ohnivého sudu se bude koulet ze schodů, protivníky zavalí a popálí.

» Je-li plamenným sloupem, může se kácet a srážet protivníky k zemi nebo divoce rotovat mezi nimi a rozdělit je.

» Pokud se boj nevyvíjí dobře, uniká v podobě ohnivé koule komínem.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Družina vnikne do opuštěného hostince. Sídlí v něm ohnivec, který je napadne v domnění, že si je na něj hostinský najal.

» Alchymista potřebuje ohnivcovo srdce pro své pokusy. Najme družinu, aby ohnivce lapila, až jej přiláká. Jenže běs jeho léčku prohlédne a nepřiletí sám.

» Družina přihlíží pouličnímu představení hobitího zaříkávače. Během neškodného povolávacího triku se však náhle zjeví ohnivec a napadne přihlížející. Byla to nehoda? Nebo je hobit spřažen s kapsáři, kteří během zmatku kradli v davu?

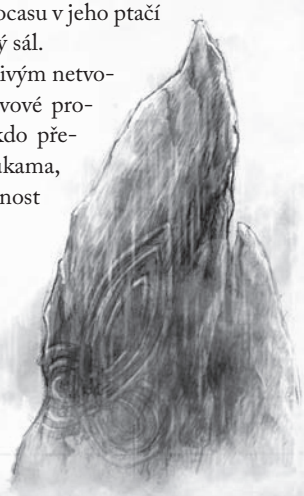
Kořist:

» Mocný šlechtic touží dát své nastávající pero ohnivého kohouta. Podle pověsti takové pero vytržené živému ohnivci z ocasu v jeho ptačí podobě dokáže osvětlit celý sál.

» Postavy čeká střet s ohnivým netvorem nebo přechod přes lávové propasti. Doslechnou se, že kdo přemůže ohnivce holýma rukama, získá na čtyřicet dní odolnost proti ohni.

Vyjednavač:

» Jedna z postav zatouží po meči z železa, které spadlo z nebes. To ale dokáže rozžhavit jen ohnivcův dech.



» Všichni ohnivci v kraji řádí jako zběsilí a zabírají stále více budov. Každou noc je obzor rudý září požárů. Příčinou jejich chování jsou obavy z čaroděje, který ohnivce lapá do magických pout, aby si z nich vytvořil armádu.

Polednice

Charakteristika: 2–4 (zejména *Běžný boj zblízka*, zastrašování *lidí*, skrývání se a odhalování ve *městě* i v *divočině*, *Pohyblivost*, pohyb po vrcholcích klasů a trav, *Charisma*)
Sudba: 7
Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 6, ***Vliv*** 4
Oblíbená zbraň: kosa (*dlouhá sečná*)
Talenty: *Polní běs* (*bravurní* na obdělávané půdě; *zběhlá*, je-li slunce vidět vysoko na obloze)
Zvláštní schopnosti: *Nelidská rychlost*, *Neschopnost* (po doteku lesa – šlehnutí planou bylinou, škrábnutí medvědím drápem apod.), *Cit pro zbraň* – „kosa" (*bojovník*)

Polednice neboli kosířka je žena v černém rubáši, která stráží úrodnost polí. Její věk se řídí podle stáří obilí – v době orby a setí je malou holčičkou, při žních zralou ženou a po podzimních strništích se toulá jako vyzáblá stařena. Ve všech podobách je ale nebezpečná. V ruce svírá kosíř, což je druh srpu připomínající tvarem čepele malou kosu. Zastihne-li v polích někoho, kdo nepracuje, setne mu nemilosrdně hlavu.

Kosířka je démonem polí a luk. Je tím silnější, čím větší a souvislejší je její území. Přivlastňuje si veškerou obdělanou půdu ve svém okolí, proto má ráda ty, kdo ji kultivují, ale lenochy na svých pozemcích nesnese. Hlavy těch, které přistihla venku marnit čas, užívá jako mezníky. Zažloutlá lidská lebka ležící na hranici pole a lesa tak znamená, že vstupujete do kraje sužovaného polednicí. Běda tomu, kdo by takový mezník odstranil.

Jak jedná:

» Může dát přistiženému šanci na záchranu, pokud odpoví na její zákeřné hádanky.
» Někdy ji doprovází sedm černých psů, kteří za ni hovoří lidskou řečí, zatímco ona stojí mlčky opodál.
» Ochotu k ústupkům u ní může vzbudit slib, že někdo přivede do jejího kraje kolonizátory nebo nechá vykácet kus hvozdu.
» Její moc bývá největší o polednách, proto se před ní lidé v tuto dobu schovávají v bezpečí domova.
» Oslabuje ji vše, co pochází z divočiny, například zásah plodem planého stromu nebo úder štítu pokrytého vlčí kožešinou.

Jak bojuje:

» Její styl boje připomíná tanec nebo křepčení – zběsile víří kolem nepřátel, vyskakuje do vzduchu, točí se divoce kolem své osy a rozhání se kosířem jako šílená.
» Dokáže běhat po vrcholcích klasů, z výskoků a otoček útočit na soupeře a skokem se jim ocitnout v zádech.
» Na širokou čepel kosíře zachytává slunce a blýská jím protivníkům do očí.
» Může kosířem zachytit útočící zbraň a jeho pootočením ji zablokovat nebo obrátit proti jejímu držiteli.
» Děsí protivníky tím, že po celou dobu boje nevydá ani hlásku.
» Když se pro ni boj vyvíjí špatně, snaží se ztratit se v obilí.

Jakou roli má v příběhu:

Legenda:
» Místní průvodce odmítá vyvést výpravu z lesa do polí, dokud nemine poledne.
» Mrzák, jemuž kdysi kosířka posekala nohy, se dnes živí tím, že sbírá a vyučuje všemožné hádanky, aby lidé z jeho obce před polednicí obstáli, když je chytí.
» Ve vsi se ztratilo několik mladých párů. Utekly do světa, nebo je při dostaveníčku v polích nachytala a zahubila polednice?
Útočník:
» Polednice na družiníky laskavě promluví, když je najde odpočívat v polích. V případě neuctivého chování zaútočí bez ohledu na počet nepřátel a jejich výzbroj.
» Postavy jdou vyslechnout jediného svědka nějaké události, toho ale mezitím chytí v polích kosířka a pod hrozbou smrti jej nutí odpovídat na její hádanky.
Spojenec:
» S pomocí polednice mohou dobrodruzi čelit tlupě hejkalů mrzačících osadníky, kteří klučí a kolonizují lesy.
» Kosířka může také nečekaně zasáhnout do střetu družiny s nájezdníky, kteří plundrují pole a pálí úrodu.

Víla

Charakteristika: 1–3 (zejména *Charisma*, *Orientace v divočině*, *Pohyblivost* a *Cestování*, *Ovlivňování zvířat*, dovednosti *zaříkávače*, *Magie dřeva*, *Magie iluzí*)
Sudba: 5
Hranice: ***Tělo*** 2, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 4
Talenty: *Běs úsvitu* (*bravurní*, dokud nevyschne ranní rosa; *zběhlý*, jestliže ji cíl dosud nespatřil)
Zvláštní schopnosti: *Ovlivňování ve skupině*, *Nezranitelnost* (veškerá kouzla), *Zranitelnost* (kuté železo), *Neschopnost* (po doteku člověka – dotek rukou, polibek a podobně)

Víly jsou bytosti úsvitu a tajemné strážkyně lesů, milují třpyt rosy a rády zůstávají nespatřeny. Vypadají prý podobně jako elfská děvčata, ale jsou menší a zdánlivě nehmotné. Tvrdívá se, že jsou spojeny s některým stromem a je-li strom skácen, umírají také. Mají v zelených očích hloubku staletí i rozpustilý úsměv. Kromě dlouhých vlasů barvy kůry se nijak neodívají.

Říká se, že vijí věnce pod prastarými stromy v nejhlubších hvozdech a pronásledují všechny, kteří by jim chtěli ublížit. Víly prý chodí podivnými stezkami a dokážou se rychle přesouvat mezi různými částmi lesa i jednotlivými stromy. Lidé, kteří se usazují na okrajích divočiny, se naučili vyhýbat se hvozdům chráněným vílami.

Jak jedná:

» Víly milují tanec, příběhy a zpěv, snadno se spřátelí s lesními elfy. Mohou si nenápadně přisednout k ohni, aby se ohřály a poslechly si vyprávění družiníků.
» Víly nenávidí skřety pro jejich sekery a mohou tuto nenávist přenést i na sekerami vyzbrojené trpaslíky nebo lidi.
» Rády pomohou poutníkům, kteří sešli z cesty a nijak neubližují jejich milovaným lesům, nebo s nimi vymění novinky.
» Mohou přivolat divoká zvířata, aby ukázaly svou moc a získaly lepší vyjednávací pozici.
» Většinou jim jde o ochranu stromů a nedotknutelnost lesa, výjimečně mohou usilovat též o vystěhování lidí z míst, která jsou pro ně cenná.

Jak bojuje:

» Víly jsou křehké a slabé, spoléhají proto na lesní kouzla. Těmi mohou stočit cesty tak, aby neústily nikam nebo vedly do záhuby, anebo stíhají vetřelce neštěstím a pohromami: stromy a ostnaté keře jim brání v cestě, nebo se nad nimi rozpoutají strašlivé bouře.
» V boji splétají písně, jimiž upředou kolem nepřátel přeludy a klamy. Tak je donutí vidět věci, které tam nejsou, nebo bojovat mezi sebou.
» Mrknutím oka se dokážou přesouvat z mechu na mech, a pokud je hledáte, vidíte tutéž vílu na tuctu míst, zatímco její smích zní ve vzduchu.
» Jejich kouzelná píseň umí probudit dřímající stromy, které ztrestají vetřelce.

Jakou roli má v příběhu:

Kořist:
» Dřevaři se nepohodli s vílou, která chrání les. Zaplatí postavám, aby ji vystrnadily a oni mohli pokračovat v práci.
Vyjednavač:
» Postavy mají zprostředkovat dohodu mezi vílami a velitelem vojsk. Ten by rád měl čerstvé informace o pohybu nepřátel přicházejících skrz hvozd.
» Nový lovecký hrádek mocného šlechtice rozvrátily rychle rostoucí kořeny stromů. Mstí se mu snad víly za to, že zabral místo, kde jejich královna plánovala upříst z kouzel svůj palác?
Spojenec:
» Postavy se ztratí hluboko v lese bez naděje na záchranu a víla jim výměnou za úsměv, píseň nebo drobnou službu pomůže najít cestu.
» Postavám se zjeví zraněná víla a z posledních sil je prosí, aby zastavily skřety, kteří kácejí a sekají stromy kousek nedaleko odtud.
» Víla byla zajata a spoutána kouzly černokněžníka. Jejím stromům se bez ní zatemnil rozum a útočí na všechny pocestné i zvířata bez rozdílu, takže je nutné vílu zachránit.

Varianta: Bludička

Přirozený jed: Svádění do bažin (*lidé* hledící na bludičku / *rychlý jed* > ***Vliv*** / bezmyšlenkovité sledování bludičky – zvýšení ***Obrožení*** + *hloupě* na *Cestování* a *Orientaci v divočině* / světýlka na blatech).

Bludičky jsou podobné vílám, ale mají zlovolnější povahu. Jsou naplněny hořkostí vůči všem, kdož kácejí lesy nebo jakkoliv ruší klid a majestátnost divočiny, a mstí se. Svádějí pocestné z cesty a lákají je do mokřadů nebo bažin, kde utonou.

Vlkodlak

Charakteristika: 3–5 (zejména dovednosti *bojovníka* a *lovce*, *Magie zvířat*, veškeré jednání s *lidmi*, proměna ve vlka za svitu měsíce)
Sudba: 8
Hranice: ***Tělo*** 7, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 5
Talenty: *Běs soumraku* (*bravurní* v noci, za úplňku; *zběhlý*, je-li na obloze dorůstající měsíc)
Přirozená zbraň (ve vlčí podobě): tesáky (*bodná*)
Neobvyklé smysly (ve vlčí podobě): *Citlivý čenich* (dokáže se orientovat a rozpoznávat postavy i místa podle pachů)
Zvláštní schopnosti (vždy): *Silák* (*bojovník*)
Zvláštní schopnosti (ve vlčí podobě): *Vůdce skupiny*, *Nezranitelnost* (tělesné útoky, které mají způsobit zranění, s výjimkou útoků stříbrnými zbraněmi), *Neschopnost* (po doteku vlčího moru)

Soumrak je čas, který se někdy nazývá hodinou vlkodlaka. Tento zvířecí běs umí posednout člověka tak, že na sebe začne pod svitem měsíce brát vlčí podobu. Jediné, co takto postiženého nešťastníka odlišuje v lidské formě od ostatních, je jistá divokost v očích a odtažitost zvířat, která dokážou vycítit jeho pravou povahu. Ve zvířecí podobě vypadá jako obrovský vlk, který prý občas běhá i po dvou a lidskou podobu dostane až při východu slunce.

Pověsti říkají, že vlkodlačí kletba je výsledkem záměrného prokletí nebo pokousání jiným vlkodlakem. Felčaři zase mluví o lykantropii jako o nemoci a ti odvážnější se ji pokoušejí léčit použitím převzácné byliny zvané vlčí mor. Léčba je však problematická a nebezpečná. Zatímco v lidské podobě je „nakažený" schopen rozumně uvažovat a často i litovat svých činů, v podobě zvířete zdivočí a řídí se jen základními zabijáckými instinkty. Ve vlčí formě jsou vlkodlaci velmi odolní a jediná věc, která je činí zranitelnými, je prý stříbro. Navíc pro zdravého člověka je vlčí mor prudce jedovatý, proto si musí být felčar opravdu jistý, že jeho pacient je vlkodlakem.

Jak jedná:

» V lidské podobě si poutníků nevšímá a často je přezírá, v podobě vlčí jsou pro něj všichni lidé pouze kořistí, po které, ovládán hladem, ihned skočí.

» Příliš netouží přátelit se s cizinci, pro případ, že by mohli odhalit jeho pravou povahu.

» Pokud se snad postavy dozvědí o vlkodlakovi pravdu, pokusí se ji za každou cenu utajit. Může postavy uplatit nebo jim nabídnout dar vlčí proměny, nebude se ale štítit ani vraždy, bude-li to nutné.

» Je obratným intrikánem zvyklým lhát, aby se ochránil, je tedy třeba vždy dávat pozor na to, co tvrdí.

Jak bojuje:

» V lidské podobě bojuje běžnými zbraněmi, ale jeho údery mají vlčí sílu a v boji se chová divoce a zuřivě jako zvíře zahnané do kouta.

» Ve vlčí formě se chová jako vlk na lovu – trhá, škrábe, rve maso a využívá své nezvykle mohutné konstituce, jež mu umožňuje lovit i velká zvířata nebo se postavit přesile.

» Občas jej jeho divoká stránka ovládne natolik, že není schopen vnímat situaci kolem sebe a bojuje pak i pokud by měl ustoupit.

» Dokáže si dokonce podmanit vlky z okolí, kteří se skloní před jeho vůlí a běží v jeho stopě.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Postavy se musí o půlnoci za úplňku vydat natrhat černobýl pro magický rituál na určité místo, o němž vědí, že tam loví vlkodlak.

» Velká vlčí smečka hladoví. Její vůdce, lstivý vlkodlak, proto odvleče zemanovu dceru a dbá při tom, aby lidé našli zakrvácený cár jejích šatů a další stopy. Smečka si počíhá v lesích na záchrannou výpravu.

Kořist:

» Jednu z postav vlkodlak pokousal a hrozí, že se změní ve vlčí stvůru sama. Podle pověsti je prý tento proces možné zvrátit, pokud do prvního úplňku zahyne původce prokletí.

» Mág potřebuje pro jeden z rituálů zuby soumračného běsa a je ochoten štědře zaplatit tomu, kdo je donese.

Spojenec:

» Vlkodlak chce získat kámen z hvězdného křišťálu patřící vílám, který prý zabrání jeho přeměně o úplňku, a požádá postavy o pomoc. Mluví však pravdu?

» Postavy jsou náhodnými svědky toho, jak se krásná dívka, která dosud nevěděla nic o svém prokletí, mění ve vlka. Pomohou jí ovládnout hlad po krvi?

» Královští vojáci zavřou vlkodlaka a chtějí ho upálit. Vesničané ale znali jeho pravou povahu a trpěli ho, protože byl nesmiřitelným nepřítelem skřetů a lovil je, kdykoli se objevili v blízkosti vesnice. Nyní se strachují, kdo je bude chránit, a zaplatí postavám, aby vlkodlakovi pomohly v útěku.

Vodník

Charakteristika: 1–3 (zejména plavání, *Běžný boj zblízka*, zastrašování *lidí*, *Orientace v divočině*, *Magie vody*, proměny ve štiku či sumce)
Sudba: 6
Hranice: ***Tělo*** 5, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 3
Talenty: *Vodní běs* (*bravurní* ve vodě či za deště; *zběhlý* nad hlubinou, kde člověk nedosáhne dna)
Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (voda a vodní kouzla), *Zranitelnost* (oheň a ohnivá kouzla), *Neschopnost* (dotek posolené země)

Vodník připomíná zeleného muže s řídkými vousy, jehož rybí oči se lesknou z mlh na hladině. Pod vodou plave pokrytý jen řasami a zbytky rybářských sítí, které se na něm zachytily. Vodníci v blízkosti lidských sídel jsou obvykle malí a svrasklí, zato panství divokých jezerních vodníků bývají rozlehlá, oni sami dosahují výšky obrů a dokážou prý stáhnout pod vodu i menší loďku. Umějí se také proměňovat v obrovské štiky nebo sumce.

Vodník je pánem močálů, řek a hlubokých tůní, někdy se usadí též v mlýnském náhonu nebo v rybníce. Touží, jako všichni běsi, rozšiřovat své hájemství z bahna a vod, proto stahuje lidi do hlubin. Nafouklá těla utopenců vyplavou za čas na hladinu, ale duše si vodník schovává pod kameny u dna a v kořenech vrb. Když jsou v jeho moci po sedm let, vodník je pozře, aby nabral sílu, nebo z nich nechá povstat přízraky. Z ženských duší se rodí rusalky s nehybnýma zelenýma očima a šaty utkanými z mlhy. Kdekoliv tančí, mění se zem v mokřinu. Z duší utopených mužů povstávají přízračtí hřebci. Jejich hřívy jsou rzivé, a když se řítí po cestách a lukách, odstřikuje jim od kopyt voda a zůstávají za nimi kaluže.

Jak jedná:

» Každý vodník rád zvětší své panství, a to i na úkor jiného vodníka.
» Vodníci špatně snášejí, když lidé využívají „jejich“ vodu pro své mlýny a vypouštějí do ní špínu z jatek a koželužen.
» Obvykle netuší, jak funguje lidské společenství, kdo je poddaným a kdo pánem, a jaký je význam majetku. Také cennosti utopenců je většinou nezajímají.
» Když ochraňuje své rusalky, je vodník ochoten k ústupkům. Naopak dozví-li se, že jim již bylo ublíženo, je nemilosrdný.

» Výhodné je jednat s ním na mělčině nebo jej zaskočit na břehu. Je slabší, když panují horka, a mívá také strach z ohně.

Jak bojuje:

» Jeho síla je spjatá s vodou, proto není radno se s ním utkávat nad hlubinou nebo za deště. Lze jej však spoutat provazem z lýka.

» Osamělé plavce nebo lidi přecházející po hrázi sevře a stáhne pod hladinu.

» Menší plavidlo může převrhnout a lovit mezi tonoucími.

» Udeří někoho říčním balvanem, zmizí pod hladinou a vynoří se jinde.

» Je celý kluzký. Je-li chycen, pokusí se vykroutit a začít odvážlivce škrtit. Prohrává-li, ukryje se u dna.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Družina doprovází mladou šlechtičnu přes jezerní oblast. Dívka se nakloní přes okraj pramice a vodník ji strhne do hlubin.

» Hrdina proplave pod vodou do skrytého chrámu jezerního boha. V temném koutě však číhá vodník, strážce svatyně, a nenechá jej odnést předmět, pro nějž sem přišel.

Kořist:

» Mlynář požádá, aby jej zbavili vodníka v mlýnském náhonu. Je sice malý, na dospělé si netroufá, ale dítě by utopit mohl. Zabijí jej postavy jen pro jistotu?

» Mocný šlechtic touží po přízračných hřebcích, aby zavlažovali jeho pole. Prý je lze osedlat ohlávkou upletenou z vodníkových vlasů. Aby si však zachovaly své magické vlastnosti, musí být vodník naživu.

» Kdo zabije vodníka a zachytí do úst jeho poslední vydechnutí, získá prý na čtyřicet dní schopnost dýchat pod vodou.

Vyjednavač:

» Starostova syna uchvátí při koupání v tůni vodník. Za jeho život požaduje zrušení všech hamrů a pil na své řece. Poradil mu někdo ze vsi?

» Dobrodruzi pátrají na ostrově v zamrzlém jezeře po ztraceném amuletu. Při návratu se v prasklině před nimi vynoří mohutný sumec, promění se ve vodníka a žádá nález jako své vlastnictví. Jinak prý rozláme led pod jejich nohama.

» Vesničané před časem zahnali vodníka, ale brzy se začala kazit voda a umírat ryby. Byl vodník ochráncem místních pramenů, nebo se jen mstí?

Netvoři

Bazilišek

Charakteristika: 2–4 (zejména, *Běžný boj zblízka,* zastrašování *lidí*, skrývání se a objevování v *divočině*, stopování po čichu)

Sudba: 7

Hranice: ***Tělo*** 6, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 5

Přirozené zbraně: zoban (*bodná*), paráty (*dlouhá sečná*), šupinaté tělo (*železná*)

Přirozené jedy: Jedový výtok (*lidé*, *zvířata* a *netvoři*, kteří pozřou otrávenou vodu / *jed* > ***Tělo*** / neovladatelná třesavka – zvýšení ***Ohrožení*** + vyřazení + *nepřesně* na střelbu a vrh / voda zapáchá)
Ochromující pohled (ti, kteří pohlédnou baziliškovi do očí / *rychlý jed* > ***Duše*** / neschopnost pohybu – zvýšení ***Ohrožení*** + vyřazení + *hloupě* na *Pohyblivost* / výrazné pulzující oči);

Baziliška si lidé často pletou s drakem, a to i přesto, že je daleko menší a nemá křídla. Rodí se prý z vejce sneseného černým kohoutem, které musí ve tmě vysedět ropucha a had. Má hlavu kohouta či jiného ptáka, žabí či plazí tělo a ocas hadí. Tvrdí se, že pod jeho pohledem se živí tvorové mění v kámen.

Na baziliška narazíte nejčastěji v bažinách, pouštích a nehostinných místech, jež sám svou přítomností vytváří. Z těla se mu totiž uvolňuje silný jed, který otráví prameny a zahubí většinu rostlin. Pustota bez života ho však netrápí, protože se živí nerosty, zejména drahými kameny.

Jak jedná:

» Bazilišek si lidí obvykle nevšímá. Jenže lidé se o něj zajímají, protože jeho přítomnost může označovat naleziště drahokamů a trofeje z něj jsou ceněným zbožím.

» Cítí-li se ohrožen či tísněn, je-li uprostřed nepřehledné situace nebo chrání-li své doupě či sluj, bude agresivní.

Jak bojuje:

» Upřeně hledí na soupeře, k němuž se blíží, a snaží se navázat kontakt očima, neboť jeho pohled způsobuje strnulost a nehybnost.

» Syčením chce nepřítele zastrašit a přilákat jeho pohled.

» Ocasem švihá sem a tam, takže i zákeřné útoky zezadu snadno odrazí.

» Pokud se na něj protivník odmítá podívat, pokusí se zatnout mu zoban nebo pařáty do nekrytého místa – pod štít, do rozkroku, do ruky se zbraní či nohy.
» Bazilišek prý sám ztuhne, pokud uvidí odraz svých očí v zrcadle. To zrcadlo však musí být ryzí a neposkvrněné. Musí tedy jít o nově vyrobený kus, do něhož dosud nikdo nepohlédl.
» Překvapivě má strach ze zvířat, na něž jeho pohled neúčinkuje, a neumí proti nim bojovat.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Uprostřed stezky dřepí bazilišek. Výprava jej nemůže objet, protože by mohla ztratit cestu označenou v pustině zatlučenými tyčemi.
» Do města dorazí pojízdné obludárium. Bazilišek má být zlatým hřebem večera, jenže uprchne z klece do ulic. Principál žádá, aby byl lapen, nikoliv zabit.

Strážce:

» Bazilišek, přikovaný ke skále, střeží poklad či hrobku.
» Bohatý vladyka vyšle dobrodruhy na baziliška, aby naoko ochránil vesnici svého slabšího souseda. Ve skutečnosti mu jde o ovládnutí naleziště drahokamů, které bazilišek svou přítomností odhalil.

Kořist:

» Alchymisté věří, že z popela z baziliška dokážou vydestilovat sežrané drahokamy.
» Družina hledá určitého baziliška, který podle pověsti pozřel čarovný krystal či odznak rodové moci.

Varianta: Salamandr

Charakteristika: 2–4 (zejména běžný boj, zastrašování lidí, orientace se v divočině, stopování po čichu a chrlení či zapalování ohně)
Zvláštní schopnosti: *Ztělesněná zkáza* (plivání ohně), *Chameleon* (dokud nezaútočí, dokonale splývá s prostředím, takže se dokáže skrýt i v místě, kde není úkryt)

Salamandr bývá zaměňován s baziliškem, protože se také živí nerosty a drahokamy. Jde o přerostlou ohnivou ještěrku se zakřivenými drápy. V alchymistických receptech je spojován s prudkým ohněm či s přeměnou kovů ve zlato a salamandří srdce nošené pod paží prý brání horečnatým nemocem. Jeho nebezpečnost spočívá v tom, že podobně jako drak dokáže chrlit plameny, byť ne v takové síle.

Drak

Charakteristika: 4–6 (zejména létání, boj zblízka, všechny druhy jednání s rozumnými tvory, dovednosti *zaříkávače* a *mága*, chrlení ohně)
Sudba: 12
Hranice: ***Tělo*** 8, ***Duše*** 6, ***Vliv*** 6
Talenty: *Král netvorů* (*bravurní* kdykoliv a kdekoliv)
Přirozené zbraně: zuby (*bodná*), pařáty (*dlouhá sečná*), ocas (*dlouhá drtivá*), dračí šupiny (*kamenná*)
Zvláštní schopnosti: *Ztělesněná zkáza* (chrlení ohně), *Oživlá hora*, *Triumfální příchod*, *Jedno oko otevřené* (*lovec*), *Dračí dech* (pro chrlený oheň, *čaroděj*)

Prostí lidé nazývají drakem kdejakou zubatou potvoru. Učenci se však shodují, že pravý drak je majestátní ještěr, který létá, chrlí oheň a hovoří lidskou řečí. Na hlavě mívá kostnatý hřeben nebo rohy a jeho šupiny jsou zbarvené do rudohněda, zelena nebo černa. Draci jsou nositeli prastarých vědomostí a setkání s nimi je zážitkem, který se poštěstí jen málo smrtelným.

Sluje draků se nacházejí na pobřežních útesech, ve skalách poblíž velkých řek či jezer, v bažinách nebo hluboko v horách. Draci napadají a požírají všemožná zvířata, od ryb až po zubry. Někdy požadují jako oběť lidskou pannu. Podle jedněch pověstí je pro ně panenské maso delikatesou, podle jiných se draci s lidskými dívkami žení a nutí je, aby o ně pečovaly a zkrášlovaly svou přítomností jejich doupě, již tak zdobené nahromaděnými poklady.

Koupel v dračí krvi má zajišťovat nezranitelnost. Podle některých mudrců má drak uvnitř hlavy bílý kámen, který po vložení do nápoje neutralizuje všechny jedy. A dračí rohy a drápy jsou ingrediencí pro řadu vzácných lektvarů a amuletů.

Jak jedná:

» Draka nelze překvapit ve spánku, neboť spí s otevřenýma očima. Často si utvoří lůžko z pokladů nesmírné ceny, které za svůj dlouhý život nashromáždil.
» Drak je neobyčejně mocný, ale i proradný a hamižný tvor, byť ušlechtilé výjimky se najdou.
» V jednání bývá tento ještěr nepředvídatelný. Někdy je úlisný jako had, jindy hrdý a nepřístupný. Mocným řevem může dát najevo svou nadvládu, ale vzápětí bude vemlouvavým šepotem slibovat zasvěcení do starých kouzel a vědomostí.

» Draci mezi sebou válčí a intrikují, přičemž mnohdy ke svým půtkám využívají lidské vládce a kněží.

Jak bojuje:

» V boji seká po soupeřích ocasem zakončeným ostny nebo je s jeho pomocí sráží k zemi, omotává a znehybňuje.

» Drápy předních nohou se snaží nepříteli zatnout do štítu a servat mu jej z ruky nebo s ním smýknout.

» Může někoho ze soupeřů zavalit nebo přimáčknout ke zdi.

» Řevem a horkým dechem dokáže přinutit útočníky, aby ustoupili do nevýhodné pozice, například do štěrbiny ve skále nebo na okraj srázu.

» Křídly dokáže máchat tak silně, že se soupeři kvůli nárazům vzduchu neudrží na nohou či v sedle.

» Útočí střemhlav z výšky a zase uniká. V letu může na protivníky vrhat kameny, kmeny stromů nebo chrlením ohně při průletu zapálit dlouhý pruh země, aby protivníky rozdělil.

» Pokud se útočníci drží pohromadě nebo se nemají kde skrýt, vychrlí na ně oheň.

Jakou roli má v příběhu:

» Setkání s pravým drakem by mělo být zcela výjimečné. Pro bojové scény je lepší využít varianty, jež jsou drakovi podobné, zejména zmeka a wyvernu.

Legenda:

» Městský alchymista může ukázat družině jako velkou vzácnost zděděnou dračí šupinu.

» Elfí kněžka v rozhovoru zasněně vzdychne, že draci jsou krásnější než moře a setkání s nimi je jako nekončící sen.

» Na stěně hradní síně visí trofeje pocházející ze souboje slavného předka s drakem.

» V bažinách najde družina starou dračí lebku. Ve městě to vyvolá rozruch, někdo se ji však vzápětí pokusí ukrást.

Vyjednavač:

» Zoufalá dračice hrozí, že vypálí celé podhradí, pokud jí hradní pán nevrátí vejce, které nechal uloupit, aby z něj vychoval draka.

» Postavy po dlouhém snažení získají do rukou kamenné srdce démoního prince. To ale odolává všem perlíkům. Možná by puklo v žáru dračího dechu?

» Elixír z dračí krve prý uzdraví i nevyléčitelné rány. Místní šlechtic jí potřebuje flakónek, aby vyléčil svého milovaného nejmladšího syna ze smrtelného zranění.

Útočník:

» Venkovskému chlapci se podaří objevit hnízdo wyverny unášející ovce a skot a ubije její mláďata kamenem. Rozzuřená nestvůra zaútočí na ves.

» Naoko počestný měšťan upadne v podezření ze shánění lidské krve. Když družina vtrhne do jeho domu, narazí na vzrostlého zmeka, který již pozřel svého pána.

Varianta: Ledový drak

Charakteristika: 4–6 (zejména létání, boj zblízka, všechny druhy jednání s rozumnými tvory, dovednosti *zaříkávače* a *mága*, chrlení oblaku mrazivého dechu)

Talenty: *Král netvorů* (*bravurní* kdykoliv a kdekoliv)

Přirozené zbraně: zuby (*bodná*), paráty (*dlouhá sečná*), ocas (*dlouhá drtivá*), dračí šupiny (*kamenná*)

Zvláštní schopnosti: *Ztělesněná zkáza* (oblak mrazivého dechu), *Oživlá hora*, *Triumfální příchod*, *Šestý smysl* (hobit), *Neschopnost* (ve svitu letního slunce)

Ledový drak na rozdíl od svého známějšího ohnivého příbuzného chrlí z tlamy ostrý sníh a mráz. Žije vysoko v horách a je modrobíle zbarvený. Podle některých legend je jeho tělo z ledu, a tak se nesmí dlouho zdržovat na horkém slunci.

Varianta: Vícehlavá saň

Charakteristika: 3–5 (zejména létání, *Běžný boj zblízka*, všechny druhy jednání s *lidmi*, dovednosti *zaříkávače* a *mága*, *Magie ohně*)

Talenty: *Král netvorů* (*bravurní* kdykoliv a kdekoliv)

Přirozené zbraně: zuby na každé hlavě (*bodná*), ocas (*dlouhá drtivá*), dračí šupiny (*kamenná*)

Zvláštní schopnosti: *Oživlá hora*, *Triumfální příchod*, *Vyjednavač* (*mastičkář*), *Vícehlavá stvůra* (každá z hlav má vlastní iniciativu i rozum)

Někteří draci mají více hlav – nejčastěji tři, sedm nebo devět. Takoví draci se nazývají saně. Obvykle sice nechrlí oheň, ale jednotlivé hlavy často střídají své útoky z různých směrů tak, aby se nepřítel nemohl před všemi najednou krýt. Saně také umějí dokonale lhát a rády matou při rozhovoru tím, že se jejich hlavy střídají v mluvení. Dobrodruzi však mohou využít jejich různých povah a poštvat je proti sobě. Hlavy si sice vzájemně neublíží, ale ostrá hádka může odvést pozornost od hrdinů.

Varianta: Zmek

Charakteristika: 3–5 (zejména *Běžný boj zblízka* zastrašování *lidí* a *zvířat*, chrlení ohně)

Sudba: 8

Hranice: ***Tělo*** 6, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 5

Přirozené zbraně: zuby (*bodná*), paráty (*dlouhá sečná*), kůže z malých šupinek (*kožená*)

Zvláštní schopnosti: *Ztělesněná zkáza* (chrlení ohně)

Zmeka si lidé často pletou s drakem. Dokonce se říká, že to je jakási přechodová forma – prý se vyvinul z hada, který byl po sedm let krmen lidskou krví, aby se z něj stal drak. Had nejprve vyroste a narostou mu zuby a nohy zakončené spáry. Ale drakem by se měl stát teprve po dalších sedmi letech, až mu narostou také křídla. Takový výsledek je však vysoce nepravděpodobný, protože zmek je primitivní nestvůra. Chrlí sice oheň, ale nikdo ji nikdy neslyšel promluvit lidskou řečí.

Varianta: Wyverna

Charakteristika: 2–4 (zejména létání, *Běžný boj zblízka*, zastrašování *lidí* a *zvířat*)

Sudba: 6

Hranice: ***Tělo*** 5, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 3

Talenty: *Létavec* (*bravurní,* je-li ve vzduchu)

Přirozené zbraně: zuby (*bodná*), ocas (*dlouhá drtivá*)

Wyverna se svým vzhledem podobá drakovi mnohem více než zmek. Má sice pouze dvě nohy a nechrlí oheň, ale zato má stejně jako drak křídla a létá. Ovšem ani wyverna neoplývá mimořádnou inteligencí. Požírá nejraději vnitřnosti a je spíše jen krvelačnou stvůrou, která drakům kazí reputaci.

Gryf

Charakteristika: 3–5 (zejména běh, létání, boj zblízka proti *zvířatům*, zastrašování *zvířat*, skrývání se a objevování v *divočině*, stopování po čichu)

Sudba: 8

Hranice: ***Tělo*** 7, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 5

Talenty: *Létavec* (*bravurní,* je-li ve vzduchu)

Přirozené zbraně: zobák (*bodná*), tlapy (*drtivá*), křídla (*dlouhá drtivá*), lví kůže (*kožená*)

Zvláštní schopnosti: *Hrůza a děs* (při výkřiku)

Jsou to majestátní tvorové se lvím tělem a orlí hlavou a křídly. Občas je lidé mohou spatřit, jak líně odpočívají na strmém kamenitém úbočí, vyhřívají se na slunci a brousí si zobák o kámen.

Žijí většinou v horách a vrchovinách a stavějí si hnízda na nedostupných úpatích a srázech nebo zabydlují jeskyně a staré šachty, kde přespávají a odpočívají po lovu. Podle některých pověstí prý gryfové hlídají zlato a poklady, které jsou ukryté pod zemí. Živí se masem a spořádají ho docela velké množství. Loví tedy většinou větší kusy zvěře – jeleny, divočáky, s oblibou si ale také pochutnají na ovci, krávě či koni.

Jak jedná:

» Gryf je samotář, s ostatními gryfy se nesnese a pere se s nimi o území.

» Pokud si najde partnera, pak na celý život. Je-li jeho partner ohrožen, bude ho bránit do posledního dechu.

» Na lidi většinou neútočí, ale je-li napaden nebo chrání svoje hnízdo a mladé, dokáže být nesmiřitelným protivníkem.

Jak bojuje:

» Útočí klouzavým nebo strmým letem, kdy udeří silou svých spárů nebo kořist uchopí a odnese, aby ji zabil stranou ostatních. Pokud takto uchopí člověka či koně, musí chvíli nabírat výšku, protože dodatečná váha je pro jeho křídla velkou zátěží.

» Před útokem vydá charakteristický výkřik, který vyděsí protivníky a splaší koně.

» Může létat kolem nepřátel, uštědřovat jim rány a mácháním křídel se dostat z jejich dosahu dřív, než se po něm oženou mečem.

» Když přistane, do vzduchu se dostává obtížně a musí získat rychlost klusem nebo skokem z vyvýšeného místa. Proto bude poté bojovat na zemi a křídla může používat k zvíření prachu a vyvolání zmatku, stejně jako jimi bít nepřátele, kteří se dostanou blízko.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Hladový gryf dostane chuť na koninu a napadne družinu ve slepé strži. Nechce postavy zabít, ale jen ulovit koně a zahnat jezdce, aby se mohl nasytit.

» Gryf zaútočí, protože pozná předmět, který byl uloupen z jeho hnízda a postavám ho prodal překupník ve městě.

Spojenec:

» V nepřehledném lesním porostu se ozve praskání a mezi poutníky se snese zraněný gryf. Vrhne na jednoho z hrdinů prosebný pohled a znovu se vznese do vzduchu, kde jej proklají šípy a oštěpy pronásledovatelů. Vzápětí se ukáže, že uprostřed družiny zanechal své mládě.

Strážce:

» Gryf se usídlil v opuštěné trpasličí pevnosti a spává na hromadě zlata. Dobrodruhy, kteří by mu chtěli vzít majetek nebo prohledávat doupě, zuřivě napadne.

» Družina postupuje po úzké skalní římse, nad níž ovšem samice gryfa sedí na vejcích. Samec se snaží vetřelců zbavit v obavě, že chtějí zničit jejich hnízdo.

Varianta: Mantikora

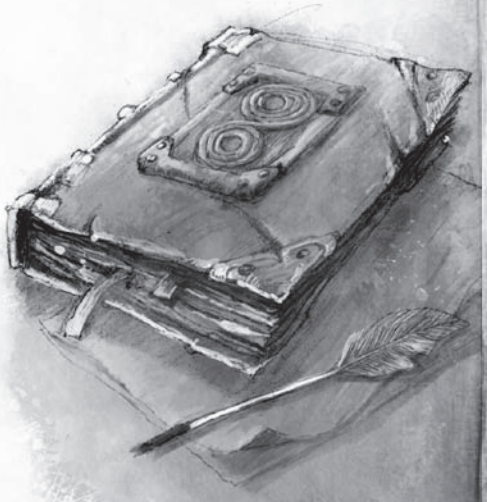
Charakteristika: 3–5 (zejména *Pohyblivost*, boj, zastrašování *zvířat*, skrývání se a objevování v *divočině*)

Přirozené zbraně a zbroje: tlapy (*drtivá*), ocas s ostnem (*dlouhá bodná*), lví kůže (*kožená*)

Přirozené jedy: Jedovatý ocas (*lidé*, *zvířata* a *netvoři* bodnutí ocasem / *jed* > ***Tělo*** + *mocně* / smrt – zvýšení ***Ohrožení*** + vyřazení + *chabě* na všechny druhy boje / jedové váčky pod ocasem)

Zvláštní schopnosti: *Nelidská rychlost*, *Kruhový sek* (*bojovník*)

Je to bytost se lvím tělem, ocasem škorpiona a lidským obličejem, který zdobí tři řady ostrých zubů. Její jed je smrtelně nebezpečný. Mantikora je velice dravá. Tvrdívá se, že vznikla prokletím a živí se krví.



Obří pavouk

Charakteristika: 1–3 (zejména *Pohyblivost*, snování a využívání sítí k lapání a pronásledování kořisti, úniky po sítích, skrývání se a objevování v *divočině*, stopování po čichu)
Sudba: 6
Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 5, ***Vliv*** 3
Neobvyklé smysly: *Vibrace v pavučinách* (z vibrací v pavučině dokáže poznat, kde přesně se kdo v pavučině nachází, a orientovat se podle nich)
Přirozené zbraně: kusadla (*bodná*)
Přirozené jedy: Pavoučí jed (*lidé* a *zvířata* pokousaní kusadly / *rychlý jed* > ***Tělo*** / malátnost – zvýšení ***Ohrožení*** + *nepřesně* na *Pohyblivost* / odkapávající jedové sliny)
Přirozené nástrahy: Pavučina (dotyk s vlákny / *past* > ***Tělo*** / přilepení se – zvýšení ***Ohrožení*** / lesklá lepkavá vlákna)
Talenty: *Čekající* (*bravurní,* má-li políčeno na kořist)
Zvláštní schopnosti: Boj ve skupině

Jsou velcí, ohyzdní, jejich oči žhnou lstivostí a nenávistí. Z kusadel jim odkapává jed, který používají k ochromení svých obětí. Nohy mají zakončeny ostrými spáry a tělo připomíná nafouklý měch plný žluči.

Obří pavouci tkají své temné sítě v mnoha neslunečných lesích a hlubokých hvozdech. Ochromenou oběť zamotají do svých vláken tak, aby se nemohla ani hnout, a odtáhnou ji do svých sídel. Slouží jim jako živá zásobárna do doby, než dostanou hlad a vysají ji do sucha – na jednom místě tak mohou mít zajatců zavěšených více. Žijí v koloniích a kdekoli začnou napínat své pavučiny, les ztemní. Obvykle loví a omamují jen zvěř, ale lidské, trpasličí nebo elfí maso a krev mají obzvlášť v zálibě a pro takové chutné sousto se odváží i delšího lovu a většího risku. Občas přepadají vesnice na okrajích divočiny, unášejí nemocné, starce nebo děti a přehrazují stezky vedoucí lesem.

Jak jedná:

» Pavouci se mezi sebou dorozumívají vlastním jazykem, ale po svém zvláštním způsobu hovoří i lidskou řečí. Zajatce mohou propustit, pokud jim dají spolehlivou záruku, že místo sebe přivedou větší množství nic netušících obětí.

» Elfové a pavouci se navzájem nenávidí a vedou spolu dlouhou a zuřivou válku pod korunami stromů. Pavouci rádi získají nad elfy jakoukoliv výhodu.

Jak bojuje:

» Pavouci žijí mezi korunami stromů stejně jako v podzemních doupatech a své sítě tkají vysoko nad hlavami procházejících, nejsou proto omezeni na pouhý pohyb po zemi.

» V boji se spouštějí do vřavy nenadále z korun stromů, vylézají z děr a nezůstávají ani na chvíli stát na místě.

» Vytahují se po vláknech zpět do výše, aby unikli čepeli a mohli zaútočit znovu z jiné strany, uhýbají, houpají se na vláknech nebo přímo v průběhu boje tkají nová, aby zabránili postavám v útěku.

» Je jich mnoho a útočí v sehraných skupinách nebo dobře načasovaných vlnách.

» Mohou se pokusit ochromit jednu postavu, zamotat ji do svých vláken a vytáhnout do korun stromů. V případě, že se jim podaří ukořistit jednu nebo dvě oběti, většinou se stáhnou.

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

» Postavy pronásledují postřeleného jelena a spatří jej zamotaného do obří pavučiny. Vzápětí jsou ze všech stran a z korun stromů napadeny přesilou pavouků.

» Dobrodruzi (nebo jeden z nich) se neúmyslně propadnou do pavoučích chodeb a doupat pod povrchem, jež jsou plné odporných obyvatel.

» Družina najde mocnému zbohatlíkovi zloděje, který se vloupal do jeho pokladnice. Dostane zaslouženou odměnu, ale na odchodu míjí sklepní okénko a uvidí, že zbohatlická společnost předhodila zlodějíčka v soukromé aréně obřímu pavoukovi a skvěle se baví.

Kořist:

» Alchymista ve městě potřebuje čerstvou mrtvolu pavouka pro speciální jed. Jeho výroba je však zakázána, proto je třeba dopravit pavoučí mršinu do města tajně.

» Hrdinové mají vypátrat posla, jenž nesl důležitý list. Ukáže se, že jej chytili pavouci. Žije ještě? A co se stalo s dopisem?

Strážce:

» Pavouci, spoutaní smlouvou s mrtvým černokněžníkem, po staletí hlídají jeho hrobku a věčný spánek na zlatě.

» V lese je do země zaražen starobylý prokletý meč, pavouci kolem něj vybudovali svou kolonii a meč plní jejich mysl zlobou a nenávistí.

NÁVRAT DO BÍLÉHO HRADU

Toto ukázkové dobrodružství má podobu krátké ***výpravy*** a může je úspěšně vést i nezkušený Průvodce hrou. Je určeno pro postavy začínajících dobrodruhů se třemi úrovněmi povolání a mělo by zabrat asi sedm hodin herního času. Seznámit by se s ním měl pouze ten z hráčů, který se ujme role Průvodce hrou. Texty psané kurzívou nemusí Průvodce hráčům přímo číst, mají sloužit spíš jako inspirace pro jeho vlastní popisy postav, míst a situací. Součástí dobrodružství jsou i mapky a plánky, které mají přispět k lepší orientaci hráčů. Číselné údaje všech bytostí, které v dobrodružství vystupují, budete mít v textu k dispozici. Všimněte si při hraní, že nejde o přesné kopie bytostí z Bestiáře. V budoucích hrách si totiž můžete a budete tvory z Bestiáře nejen upravovat, ale často i vymýšlet nové, vlastní. Pro zjednodušení doporučujeme vést první půlku dobrodružství podle pravidel pro Rychlou hru (strana 123) a teprve postupně přidávat ***manévry***, složitější pravidla a zvláštní schopnosti. Dobrodružství je záměrně napsané metodou Korálky na niti (strana 249), protože jeho hlavním úkolem je naučit vás hrát Dračí doupě. Jednotlivé ***příhody*** jsou tedy řazeny za sebe od jednodušších po složitější a postupně vám představí praktické použití jednotlivých pravidel. Obtížnost protivníků je nastavena pro tři hrdiny. Je-li vaše družina větší, v některých konfliktech bude vhodnější přidat jednoho či dva další oponenty. Na začátku popisu každé ***příhody*** se také dozvíte, jakou část pravidel se v ní naučíte. Jestliže se s pravidly teprve seznamujete a některý s hráčů přijde s řešením, které výuková hra nepředpokládá, doporučujeme vám sice hráče za neotřelé řešení pochválit, ale zkuste se s ním zároveň pro jednou výjimečné domluvit, že takové řešení nebudete odehrávat, protože byste mohli přeskočit vysvětlení některých důležitých prvků hry. Jste-li však zkušená skupina hráčů, zvyklá na větší míru volnosti, a pravidla Dračího doupěte už máte zvládnutá, nenechte se touto strukturou ***výpravy*** příliš svazovat a klidně předpřipravenou linii příběhu opusťte při první příležitosti a začněte vyprávět příběh vlastní.

Pozadí příběhu

Bílý hrad má dobu největší slávy dávno za sebou. Kdysi tu stála hrdá tvrz střežící hranice říše knížete Orlanda, ale dnes je to jen zapomenutá zřícenina v horách, kterou obývají lasičky, netopýři a … lapkové.

Loupežnická tlupa vedená zrzavým Lišákem sídlí v rozvalinách již od loňského podzimu. Našli zde výborný úkryt před ozbrojenými družinami okolních pánů. A také před lovci hlav, kteří jim šlapou na paty od té doby, co ukořistili truhlici plnou vybraných daní a podřízli při tom krk knížecímu purkrabímu. Tehdy byla na dopadení vůdce bandy vypsána odměna ve výši celé kopy (60) stříbrných *grošů* s tím, že pokud někdo místo živého Lišáka donese alespoň jeho hlavu, dostane vyplaceno 30 *grošů*. Navíc se rozkřiklo, že pětice lapků z kořisti neutratila ani haléř a vše zakopala na tajném místě.

Před pár týdny se začalo nad Lišákovou bandou smrákat. Zřícenina Bílého hradu stojí sice na odlehlém místě, ale jednoho večera zahlédl lapky jít tím směrem ovčák Brzota. Zná místní kraj a hned si domyslel, kam asi lupiči míří. Nějaký čas si své tajemství nechával pro sebe, ale pak se na jeho salaši zastavil chodec Stabor a Brzota s ním uzavřel dohodu. Stabor přivede skupinu dobrodruhů a Brzota jim prozradí, kde najdou lapky. Oni mu za to vyplatí 12 stříbrných. Pak už bude jen na nich, aby kromě chycení nebo zabití Lišáka získali navíc i lapkovský poklad v podobě uloupených daní.

Jelikož Stabora při poslední výpravě jeho druhové ošklivě podvedli při dělení kořisti, rozhodl se, že tentokrát chce mít v družině hlavní slovo. Jeho přítel, trpaslík Harald, mu poradil, že nejlepší by bylo nabrat mladou krev – tuláky a nezkušené dobrodruhy, kteří se při první výpravě pod Staborovým velením zaučí a budou mu vděční za poskytnutou příležitost. Stabor jeho rady uposlechl, dal se do shánění peněz a hledání nových družiníků. Netušil ovšem, že už mu ze života mnoho nezbývá…

Tajemství mrtvého muže

V první části dobrodružství se ze Staborova podnětu dá dohromady družina začínajících dobrodruhů a sejde se ve vsi Bojanov. Hráči se při nenáročných soutěžích a radovánkách během venkovské slavnosti mohou seznámit se základními herními mechanismy a vyzkoušet si, jak funguje vyhodnocování akcí. Protože Stabor nedorazí, musí hrdinové sami pátrat

po tom, proč je svolal. Narazí na trpaslíka Haralda, který jim prozradí, že Stabor měl v úmyslu dopadnout místní lapky, ale byl zabit v náhodné rvačce. Odkáže je na ovčáka Brzotu, který by mohl o Staborových plánech vědět víc. Cestu k salaši v horách jim ztíží stržená lávka přes řeku a útok vlčí smečky. Od Brzoty se pak mohou dobrodruzi dozvědět o úkrytu lapků a vyrazit na výpravu k Bílému hradu.

Setkání se Staborem

Účelem této *příhody* je uvést postavy do děje. Odehrává se *před výpravou*, nevyhodnocujte v ní nic s použitím kostek nebo pravidel.

Průvodce může na úvod s každým hráčem odehrát krátkou scénu, v níž se jeho postava setká s chodcem, nájemným žoldákem a dobrodruhem, jménem Stabor.

Muži, který tě oslovil, táhne jistě na padesátku, ale stále působí dojmem zdatného lovce. Na sobě má ošoupanou jelenicovou kazajku, na zádech mu visí kuše a u pasu dlouhý tesák. Je spíše šlachovitý než svalnatý, obličej má ošlehaný větrem a mohutný knír spolu s šedivým strništěm vousů dodávají jeho obličeji přísný výraz.

Tuto scénu lze odehrát buď s každým hráčem odděleně, nebo se všemi hráči společně, takže ostatní vždy přihlížejí scéně toho, kdo právě hraje.

Průvodce by měl Stabora zpodobnit jako drsňáka a mrzouta, který však má měkké srdce a k lidem v nouzi se po úvodním mručení chová docela vlídně. Situace, v níž Stabor postavu osloví, by měla vyplývat z její osobní historie. Například líného učedníka, který prchl ze služeb svého mistra, může chodec najít promrzlého pod převisem a půjčit mu na noc svou houni. Komediantské dítko může oslo-

vit tajně po představení, když vidí, že ho nevlastní otec bije. Dívku, určenou jejím kmenem jako oběť bohům, může zachránit před medvědem. Trpaslíka, který odešel ze svého klanu a je na mizině, může pozvat v hostinci na polévku. S elfskou ranhojičkou se může dát do řeči poté, co jí zaplatí za uzdravení svého koně.

Tuto scénu by měl Průvodce připravit společně s hráčem každé z postav, aby k hráčově představě o jeho postavě dobře seděla a aby hráč svými nápady Průvodce nasměroval a inspiroval.

Pokud hráči ještě nemají hotové postavy, mohou si je vytvořit i v průběhu rozhovoru se Staborem. V takovém případě může Průvodce Staborovými ústy klást otázky jako:

» **„Odkud pocházíš?“**
» **„Co všechno umíš?“**
» **„Řešíš problémy spíš silnou paží, hlavou, nebo výřečností?“**
» **„Proč ses vydal na cesty?“**

Odpovědi postavy pak hráč po krátkém vysvětlení může využít pro výběr rasy, povolání, rozdělení bodů mezi vlastnosti postavy, určení, jak se stal hrdinou, a podobně. V takovém případě je možné řešit celou úvodní scénu se Staborem i pomocí střihů, kdy po každé odpovědi a zápisu do deníku přenese Průvodce pozornost na další postavu do její scény a ta musí starému chodci zodpovědět tutéž otázku.

Ať již se jednotlivé postavy seznámí se Staborem jakkoliv, všechny od něj dostanou podobnou nabídku:

„Jestli chceš, přijmu tě do družiny, kterou právě dávám dohromady. Nevadí mi, že máš málo zkušeností, všechno se naučíš. Stačí, když budeš uznávat, že vůdcem družiny jsem já. A můžu ti už teď slíbit, že nepřijdeš zkrátka. Pro naši první společnou výpravu mám totiž vynikající tip, to mi věř.“

O moc víc toho o svých plánech Stabor neřekne. Zvědavcům může ještě prozradit, že se půjde někam do hor a že většina družiníků budou mladíci nebo lidé v dobrodružném řemesle nepříliš zkušení. V této souvislosti může na půl úst utrousit, že si alespoň nikdo nebude hrát na velitele ani se neodváží ostatní podrazit. Pak rozhovor rázně ukončí.

„Musím ještě splašit nějaké peníze do začátku a to mi zabere pár dní. Sejdeme se proto tři dny před svátkem rovnodennosti na panství vladyky Radvana v osadě jménem Bojanov. Tam, na návsi u obecní studně, tě budu čekat já i ostatní, kteří s námi půjdou.“

Venkovská slavnost

V této *příhodě* se naučíte vyhodnocovat jednotlivé *zkoušky* a vyzkoušíte si jednoduchý konflikt.

Každá z postav má několik dní na to, aby se na místo setkání dostala. Průvodce by měl krátce probrat s hráči, zda jejich hrdinové chtějí cestou ještě zakoupit nějaké vybavení. Bojanov, jak se dozvědí cestou od místních lidí, je malá horská víska, kde není dokonce ani hostinec, takže tam poutník kromě jídla mnoho věcí nepořídí. Je počátek jara a noci jsou ještě chladné, takže přinejmenším teplou houni bude asi potřebovat každý, pokud ji ještě nemá. Poté už přichází čas nechat první z postav dorazit na bojanovskou náves. Mělo by být odpoledne onoho dne, kdy se zde mají všichni sejít se Staborem.

Těm několika stavením omazaným hlínou se snad ani nedá říkat vesnice. Příchod cizinců zde způsobil hotové pozdvižení. Zatímco po jednom přicházíte přes náves ke studni, rolníci vás sledují udivenými pohledy a z oken a škvír vykukují zvědavé dětské hlavičky.

U studny vybavené skřípajícím rumpálem se postupně sejdou všechny hráčské postavy. Jestliže se hráči prvních dvou postav nebudou mít k tomu, aby se jejich hrdinové seznámili, může Průvodce rozproudit rozhovor tím, že pro vodu ke studni přijde starý chalupník Jakuš. Opatrně se začne ozbrojených pocestných vyptávat, zda tu na někoho čekají, jestli se jich tu má sejít hodně a zda zůstanou přes noc na oslavu. Bude si dávat pozor, aby nepůsobil vlezle ani nedal příliš otevřeně najevo, že by vesničané raději viděli tuláky dál od svých dveří.

Jakmile se hráčům podaří postavy seznámit a hrdinové si vymění těch pár informací, které mají, dorazí do osady veselá výprava mladíků a dívek ze sousedního Drchova. Ukáže se, že právě dnes večer začínají slavnosti, které budou za tři dny završeny spálením slaměného panáka představujícího vlkodlaka a vítáním jara. Blíží se totiž svátek rovnodennosti, a tak se po tři večery a noci bude v Bojanově jíst, pít a tancovat na počest víl, které přinášejí do hor denní světlo a teplo slunce.

Pomaličku se smráká a Stabor stále nikde. Zato na návsi začíná být pěkný mumraj. Z hor sem dorazilo několik skupin dřevorubců a také pár osamělých ov-

zřícenina
Bílého hradu
zřícenina
Hlásky
kopec Větrov
Půlnoční
modla
bažiny
kopec Osten
Kolda
Brzotova
salaš
Vlňava
Drchov
Bojanov
Radvanova
tvrz
S
0
1
2
5 km
Radvanovo
panství

čáků a z Drchova přibylo ještě několik rodin, dokonce s dětmi a se psy. Všichni se vítají, objevilo se několik houslí a dud a mnozí z mladých začínají tancovat. Místní vynesli ven hrubá prkna, která postavili na dřevěné kozy a vytvořili tak několik dlouhých stolů, na něž kladou mísy se skromným jídlem. Dokonce i vás, ačkoliv vás neznají, pobízejí, abyste si vzali. A co víc, když se venku rozhoří louče a lucerny a utichne hudba, lidé vás žádají, zda by někdo z vás nepobavil společnost písní, veršem nebo veselou historkou.

Kterýkoliv z hráčů má nyní možnost vyzkoušet si na této situaci, jak probíhá ve hře vyhodnocování jednoduché ***zkoušky***. Pokud se hráčům nebude chtít, možná by bylo dobré jim připomenout, že Stabora doposud neviděli a zatím nemají kde hlavu složit. Nebylo by špatné si vesničany naklonit. Jestliže se kterýkoli hrdina rozhodne předstoupit před venkovany s vtipem, dobrodružnou historkou nebo se svým uměním, bude nás zajímat, zda je zaujme a pobaví svým výkonem, nebo si spíše utrhne ostudu. Z hlediska pravidel se bude jednat o ***zkoušku*** spadající pod ***Vliv*** s běžným ***Ohrožením*** 2, neboť na slavnosti hrdinům nic takovou zábavu nekomplikuje. Použitou dovedností bude *Umění* (*kejklíř*). Při úspěchu si hráč popíše, jak publikum zabavil. I při ***vyčerpání*** bude popisovat hráč a ***zkouška*** také skončí pobaveným publikem, byť zábava půjde spíše na účet vystupujícího dobrodruha. V případě neúspěchu bude mít slovo Průvodce. Může například vysvětlit, že se hrdina nevhodnými vtípky vesničanům znelíbil a nejspíš bude muset dnes večer spát venku. Obdobným způsobem si mohou hráči vyzkoušet ***zkoušku*** síly (zda dohodí za určenou vzdálenost těžkým kamenem) nebo bystrosti (kdesi na oslavě je ukrytá ošatka s koláči).

Jestliže se postavy chovají během slavnosti přátelsky, venkované se jich přestanou obávat. Svůj podíl na tom může mít i vypitá pálenka, která brzy začne mezi lidmi kolovat. Mají-li hráči zájem vyzkoušet si též pravidla pro tělesné ***střety*** a jednoduchý konflikt, může místní silák jménem Břech – zavalitý syn dřevorubeckého předáka – vyzvat jednu z postav na přátelský zápas.

Břech

Charakteristika: 1 (venkovský rváč, zejména *Síla* a *Běžný boj zblízka*)
Sudba: 6
Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 4
Zvláštní schopnosti: *Gladiátor*, *Silák*, *Hlava nehlava* (všechny tři najdete u *bojovníka*)

Aby to bylo napínavější, může jeho otec vsadit na synovo vítězství stříbrný *groš*. Boj se má odehrát na plácku za chalupami. Oba soupeři mají být beze zbraně a do půl těla nazí, je ale vhodné souboj něčím zpestřit, aby si hráči vyzkoušeli zajímavější akce než pouhé „udeřím ho pěstí". Například může být místním zvykem a zábavou, že soupeři jsou během zápasu spojeni provazem ovázaným kolem pasu, plácek může být rozbahněný a klouzat či v něm mohou být otepi slámy. Použité dovednosti nejspíš budou *Běžný boj zblízka* (*bojovník*) nebo *Pohyblivost* (*kejklíř*).

Prostřednictvím tohoto přátelského zápasu může Průvodce hráčům ukázat, jak se v konfliktu určuje iniciativa, jak se oznamují nápadité akce jdoucí proti sobě (*např. na Břechovu akci „Skočím ti na záda, chytnu tě rukama kolem krku, nohama kolem pupku a pověsím se na tebe." může hráč zareagovat protiakcí „Přehodím Břecha přes rameno a plácne sebou zády na zem."*), jak si účastníci ***střetu*** házejí a jak se lze ***vyčerpat***, aby jedna strana zmírnila svůj hrozící neúspěch. Hráči také uvidí, jak Průvodce pracuje se ***Sudbou*** a jak lze zvyšovat ***Ohrožení*** protivníka až na úroveň, kdy přesáhne jeho hranici a on se již nemůže ***vyčerpávat***. Hráči se přitom mohou plně soustředit na to, aby pochopili všechny mechanismy. Pokud se hrdinovi nebude v boji dařit, Průvodce jim může připomenout, že zatím nejde o nic důležitého a že by se neměli zbytečně ***vyčerpávat*** a určitě by si neměli zatím zasazovat ***Jizvy***, neboť v tomto boji jim nehrozí nic horšího, než že budou o stříbrňák chudší, a ušetřené ***Zdroje*** se jim budou hodit později na výpravě.

Během rozhovorů na slavnosti se budou venkované zajímat, odkud dobrodruzi přišli a co tu hledají. Mohou je varovat, že po dlouhé zimě jsou hory plné nebezpečí – medvědi a vlci se stahují do údolí, někde se tu schovává i loupežnická tlupa. Mohou se dokonce zmínit o loňské vraždě purkrabího a o pohádkovém lupu, který prý mají lapkové někde zakopaný. A samozřejmě odměnu vypsanou na hlavu jejich vůdce. V průběhu večera se nejspíš postavy začnou vyptávat místních, jestli neznají Stabora.

„No jasně, Stabor, chodec. Už trochu opelichanej, ale pořád silnej chlap. Občas se tu objeví, když prochází přes hory. Ale s nikým se nějak zvlášť nepřátelí

– teda, až na Haralda. To je trpaslík, co dělá v drchovským lomu. Určitě se dřív nebo později ukáže, tak se ho můžete na Stabora zeptat. Podle mě se znají už z dřívějška, protože Harald si taky kdysi vydělával jako dobrodruh.“

Rozhovor s Haraldem

Následuje *příhoda*, na které se hráči naučí používat pravidla ve společenských konfliktech.

Až Průvodce usoudí, že se postavy na slavnosti již dost vyřádily, dorazí konečně Harald. Někdo z těch, koho se dřív vyptávali na Stabora, je na jeho příchod může upozornit.

Zešeřelou návsí plnou tancujících venkovanů si razí cestu sukovitý trpaslík. Je už starší, ale drží se zpříma, a pokud jej někdo přehlédne a vrazí do něj nebo se mu připlete do cesty, slušně ale rázně jej odstrčí. Míří přímo k sudu, který jedna z bohatších rodin vyvalila pod velikou lípu a nyní se z něj čepuje a prodává po haléři pivo.

Harald, trpaslík

Charakteristika: 3 (bývalý dobrodruh, zejména lámání kamene, pití piva a hrdinské historky ze starých časů)
Sudba: 5
Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 5
Zvláštní schopnosti: *Játra ze žuly* (trpaslík), *Kluzký jako úhoř* (*mastičkář*)

Harald si velmi rád pohovoří s mladými dobrodruhy a zavzpomíná na divoká léta, kdy sám nejednomu skřetovi rozpoltil sekerou hlavu. Nezapomene dát k lepšímu některou ze svých oblíbených historek – například jak spolu se Staborem vyjednávali se zlobrem a mezitím mu nenápadně uvázali kolem nohy smyčku, přivázali provaz ke stromu a unikli. Jistě přidá i nějakou tu otcovskou radu, jakožto člověk od fochu, například:

„Nikdy se neschovávejte před deštěm v jeskyni, před kterou se povalují lidské kosti.“

Jakmile však přijde řeč na Stabora, posmutní:

„Doneslo se mi, že je po smrti. Věčná škoda, byl to zlatej chlap. Akorát když se připil, bylo to horší. Stokrát jsem mu říkal: ‚Nenavážej se do vladykových žoldnéřů. Ti chlapi jsou zhabělí, ale taky pěkně zákeřní.‘ Ale nedal na mě a nakonec mu to přišlo draho. Prý je v hostinci urážel a jednomu z nich vyrazil ve rvačce zub. Oni si na něj počkali a nechali ho ležet ve škarpě v takovém stavu, že mu už žádnej felčar nemohl pomoct.“

Harald je překážkou, kterou postavy na své cestě nakonec musí překonat. Kdyby se od něj nedozvěděli vůbec nic, jejich výprava by dnes večer skončila. To ale v žádném případě neznamená, že tyto informace získá družina jen tak, zadarmo. Průvodce může Haralda pojmout jako již trochu roztržitého trpasličího dědulu, který od rozhovoru stále odbíhá do minulosti ke svým zážitkům ve Staborově družině. Přitom do sebe klopí jedno pivo za druhým, začíná se mu motat jazyk a hrozí, že se zpije do němoty dřív, než se dostane k věci. Pokud se budou dobrodruzi vyptávat na Staborovy plány, musejí si počínat velmi chytře. Na jedné straně se tvářit, že je trpaslíkovo vyprávění zajímá (aby se neurazil), ale zároveň vytrvale vracet hovor k současnosti a Staborovým záměrům. Když budou dobří, Harald jim prozradí, že Stabor hodlal s jejich pomocí dopadnout loupežníka jménem Lišák a jeho bandu. Tip, kde se lapkové skrývají, prý měl od ovčáka jménem Brzota, ale úzkostlivě si to tajemství střežil pro sebe a oni by měli udělat totéž. Jinak se jim může stát, že někdo Brzotu vyhledá dřív než oni a dá mu lepší nabídku. Nebo jej naopak prozradí loupežníkům a ti ho umlčí dřív, než se k němu dobrodruzi dostanou. Pokud budou postavy neúspěšné, dostanou z Haralda alespoň jméno Brzota, které pro ně bude vodítkem, kam ve hře pokračovat, a k ostatním informacím se dostanou později ve hře.

Haralda jsme do ukázkového dobrodružství zařadili také proto, abyste si mohli vyzkoušet odehrávání rozhovorů či výzvěd s užitím pravidel. Pokud vás takový způsob neláká, můžete rozhovor odehrát pouhým vyprávěním, bez použití pravidel. Chcete-li vše odbýt jedním hodem, použijte ***zkoušku*** zaměřenou na ***Vliv*** s ***Ohrožením*** 3. Zvýšené ***Ohrožení*** představuje komplikaci - večer už pokročil, všichni něco vypili a Harald umí být pěkně umíněný.

Nejvíce ale doporučujeme si vyjednávání s pomocí pravidel vyzkoušet a odehrát scénku od počátku jako konflikt, ve kterém Haraldovy akce jako odvádění pozornosti hrdinskými historkami a objednávání piv budou ve ***střetu*** s jedním či dvěma hrdiny zjišťujícími vše potřebné. Prozatím nezapojujte do konfliktu více než dva vyjednavače, aby se nestal

příliš složitým a mohli jste si společenský konflikt v klidu osahat. Nejspíše budou používat dovednosti *Vyjednávání s lidmi* (*mastičkář*) půjdou-li na něj rozumem a argumenty nebo *Charisma* (*kejklíř*), zkusí-li nějak využít jeho smutku.

Informace, které družina potřebuje získat, pak bude Harald pouštět buďto přímo jako odměnu za úspěšné akce hrdinů, anebo v rámci svých ***vyčerpání***.

Ať už hrdinové uspějí více či méně, na konci rozhovoru s Haraldem by měla mít družina jasno, že jejím cílem je Brzotova salaš asi den cesty od Bojanova. Vyrazit bude nejmoudřejší až ráno. Pokud jde o nocleh, záleží na hráčích, zda nechají své hrdiny zaplatit bohatému statkáři, aby je nechal přespat u sebe na seníku, obloudí srdce některé děvečky a stráví noc v její komůrce, vezmou společně s ostatními přespolními za vděk stodolou vesničana, kterého předtím úspěšně pobavili, anebo se spokojí s nocováním za vsí pod širým nebem. To poslední může být celkem nepříjemné, protože po půlnoci se spustí silný liják a bude pršet až do rána Jestliže hrajete s volitelným pravidlem ze strany 94, které zohledňuje kvalitu odpočinku, právě teď nastal čas jej použít.

Chladná voda, ostré zuby

V této *příhodě* si hráči zkusí složitější konflikt s více bytostmi a naučí se, že jeden druh konfliktu může plynule přecházet v jiný.

Ráno jste se vydali na cestu do hor k Brzotově salaši. Zem je nasáklá vodou po nočním dešti a z oblohy se stále ještě snáší jemné mrholení. Z lesů stoupá pára a úbočí hor před vámi jsou skrytá v cárech mlhy. Když k polednímu zastavíte, abyste pojedli něco ze svých zásob, máte boty promočené skrz naskrz. A aby toho nebylo málo, narazíte později odpoledne na rozvodněnou říčku. Na vašem břehu jsou patrné stopy po lávce, kterou zřejmě strhl dravý proud. A z lesů na druhé straně zaslechnete tu a tam vytí vlků.

Postavy se nejspíš pokusí nějak se dostat přes vodu. Na protějším břehu je malá mýtinka obklopená stromy a houštím, vlevo od ní spadá do vody skalka vysoká asi jako dva dospělí muži. Užší místo řeky asi nikde v okolí nenajdou, neboť právě proto kdosi vybudoval lávku zrovna zde.

Říčka je nástraha, která se snaží vše, co schvátí, vrhnout na ostré kameny a zasadit tak neúspěšnému hrdinovi ***Jizvu*** „potlučený“, která způsobí ***náročnost*** prudkých pohybů. Proud je dravý, voda ledově studená, mírné komplikace znamenají ***Ohrožení*** 3. Hrdinové mají mnoho možností, jak řeku překonat, zde si probereme ty nejtypičtější.

Pokusí-li se řeku přeplavat, bude si každý hrdina sám za sebe ověřovat úspěch ve zkoušce na dovednost *Cestování* (*lovec*). V této zkoušce budou přímo překonávat nástrahu (viz strana 226), proto neúspěch ve zkoušce znamená zasazení ***Jizvy***. Postavy mohou také zkusit postavit vor s pomocí *Tesařství* (*braničář*) a potom by stačilo, aby při následném přeplutí řeky ***zkoušku*** na *Cestování* vyhodnotil jen jediný z nich, ten, který bude vor kormidlovat.

Hrdinové také mohou porazit strom tak, aby se svalil přes říčku – v takovém případě půjde při překonávání hlavně o balanc a rovnováhu a použitá dovednost bude *Pohyblivost* (*kejklíř*). Navíc poražení stromku je přípravnou akcí, která zajistí, že se komplikace jako dravý proud a ledová voda neprojeví, proto taková akce sníží ***Ohrožení*** při překonávání na 2. V případě použití voru nebo kmene navíc neúspěch neznamená rovnou ***Jizvu***, čeká je pouze pád do řeky. Ta je ale okamžitě uchvátí a pokusí se jim zasadit ***Jizvu*** jako akce prostředí (viz strana 136). Protože ***zkoušky*** a ***výzvy*** na sebe bezprostředně navazují, jde již o konflikt a ***Ohrožení*** při každém dalším vyhodnocení vychází z výsledku vyhodnocení předchozího.

Stejně jako u Haralda se nakonec hrdinové přes rozvodněný tok nějak dostanou. Úspěšní s nízkým ***Ohrožením***, ti co se ***vyčerpali*** s vysokým ***Ohrožením*** a neúspěšné nejspíš proud kousek odnese a na břeh se vyškrábou s ***Jizvou***. V okamžiku, kdy první z nich dosáhne druhého břehu, je však čeká nové nebezpečí.

Jakmile jsi vystoupil na břeh, ozvalo se zašramocení v okolních křovinách a poblíž tebe se vynořil vlk. Je opelichaný a vyhublý po dlouhé zimě a vyhlíží dostatečně zoufale na to, aby byl smrtelně nebezpečný. Další se vzápětí prosmýkl křovím vpravo od tebe. A aby to nebylo málo, na skalce nad tvou hlavou se ozvalo zavytí a vidíš tam třetího vlka. Srst má černou, a i když je stejně vyzáblý jako předchozí dva, je mnohem vyšší než oni a zjevně tuhle malou smečku vede.

Vlci jsou na pokraji sil. Ke konci zimy část smečky onemocněla a pomřela, zbytek tak zeslábl, že nebyl schopen uštvat žádnou kořist. Jedině díky tomu jsou odhodláni zaútočit na člověka, který je sice nebezpečný, ale zato pomalý tvor. Množství vlků by mělo přibližně odpovídat množství hrdinů. Je-li družina větší, může Průvodce jednoho nebo dva další vlky přidat.

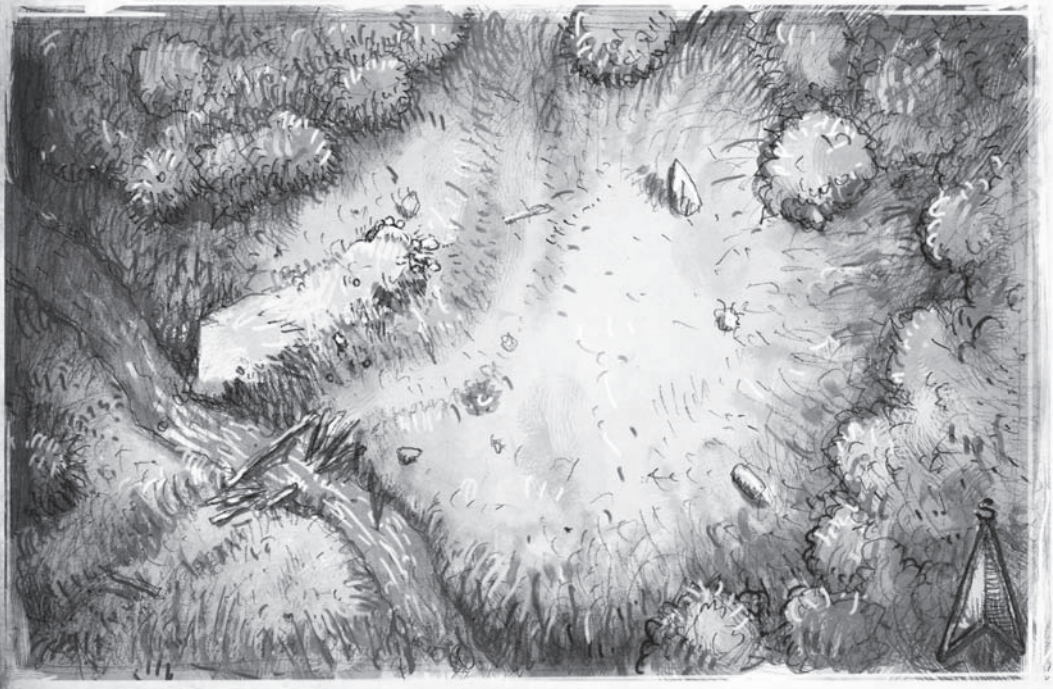
Vlk

Charakteristika: 1–3 (zejména běh, stopování po čichu, *Běžný boj zblízka*, zastrašování *lidí* a *zvířat*, skrývání se a odhalování v *divočině*)
Sudba: 5
Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 2, ***Vliv*** 3
Přirozené zbraně: tesáky (*bodná*)
Talenty: *Malá šelma* (*zběhlost* při obraně svých mláďat a je-li vyhladovělý),
Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině*, *Vůdce skupiny* (vůdčí samec) / *Člen skupiny* (ostatní)

Nejzajímavější situace nastane, pokud se vlci objeví ve chvíli, kdy je družina rozdělená říčkou a na druhé straně je jen jeden hrdina, který se ocitne tváří v tvář vlčí přesile. Přátelé jej mohou podporovat z druhé strany vrháním či střelbou, případně se mu mohou snažit přispěchat přes řeku co nejrychleji na pomoc. Je vhodné tomu přizpůsobit délku kola tak, aby se říčka dala překonat jedinou akcí (například přeběhnout pokácený kmen stromu).

Celá scéna se bude řešit podle pravidel pro konflikt. Jsou zde vlastně promíchány konflikty dva – boj s vlky a překonání řeky. Komplikace postav z obou konfliktů ale působí společně a akce se vzájemně ovlivňují. Proto oba konflikty spojte do jednoho, ve kterém bude každá z postav mít jedno ***Ohrožení*** a konflikt bude mít společnou iniciativu. Pokud například postava úspěšně přeběhne přes kládu s ***Ohrožením*** 2, nejen, že si jej udrží, ale může vybrat vhodný okamžik k seskočení na břeh a získat tak ***Výhodu***. Naopak pokusí-li se plavat, kostky jí nebudou přát a rozhodne se ***vyčerpat***, aby se vyhnul ***Jizvě***, bude ráda, když se dostane na břeh kdekoliv, i poblíž vlků, a proto její ***Ohrožení*** stoupne například z 3 na 4. A pokud některá z postav byla vlky sražena na břehu a má kvůli bolesti a ztrátě krve ***Ohrožení*** 4, použije toto ***Ohrožení*** i při svém pokusu odplazit se do řeky a přeplavat ji zpět na první břeh.

Ve střetnutí s hrdiny se vlci mohou pokoušet o takové akce, jako je například upoutání pozornosti oběti, skočení na záda, stržení na zem, zakousnutí se do ozbrojené paže, prokousnutí hrdla, zastrašování



blížících se posil vrčením, vůdce může smečce vytím dodávat kuráže a podobně. Jakmile však bude kterýkoliv z vlků zabit nebo bude smečka na břehu přečíslena dobrodruhy, pravděpodobně se dá na ústup. Zcela jistě pak stáhnou ocas mezi nohy a pokusí se prchnout, bude-li vyřazen vůdce.

Konflikt s vlky ovšem nemusí být za každou cenu tělesný. Kdyby třeba některého z hráčů napadlo hodit vlkům nějaké jídlo, s pomocí dovednosti *Ovlivňování zvířat* (*lovec*) by je mohl snadno odlákat stranou a umožnit tak ostatním v klidu říčku překonat. Takové akci by se navíc vlci ani nebránili, nebo by zcela jistě přijmuli neúspěch, pokud by prohráli případný ***střet***. Jsou totiž hladoví a jídlo chtějí.

... a jedna navíc (Stařík na skále)

Krátká a volitelná *příhoda*, která hráče naučí, jak úspěch v jednom konfliktu zohlednit v konfliktu následujícím.

Pokud bude Průvodce chtít, může kdykoliv v průběhu cesty z Bojanova na salaš přidat ***příhodu*** se starým bačou Žaboněm, která by měla mít spíše humorný charakter. Družina jej uvidí krčit se ve výklenku na skále vysoko nad cestou. Vydal se totiž zachránit ovci, která se mu zatoulala, utrhl se pod ní převis a teď visí kus pod ním, kde se náhodou zachytila na skalním výstupku s malým stromkem. Stařík slezl kus za ní, ale dostal strach a teď se nedokáže dostat k ní ani zpátky. Dobrodruzi jsou pro něj vysvobozením. Bohužel je poněkud hysterický a trvá na tom, že v první řadě je třeba zachránit ovci, o níž mluví zásadně jako o „Barunce".

Pokud dobrodruzi dostanou ovci i bláznivého stařík nějakým způsobem do bezpečí (od tohoto okamžiku už nebudeme navádět na použití konkrétních dovedností), vyptá se jich Žaboň, kam míří. Jestliže se hrdinové zmíní o Brzotovi, varuje je, že to je lakomec, který je nejspíš ani starým chlebem nepohostí. Poslední dobou mívá prý bolesti v zádech, a to je pak ještě nevrlejší. Roztál by ale, pokud by mu od revmatu dokázali ulevit. Tak mohou hrdinové získat za svůj dobrý skutek pro vyjednávání s Brzotou ***Výhodu***. Všimněte si, že pokud to dává dobrý smysl v příběhu, je takto možné výsledek akce v jedné scéně přenést do jiné scény právě pomocí ***Výhody*** nebo stanovením jiného počátečního ***Ohrožení***.

Večer na salaši

Při setkání s Brzotou si vyzkoušíte složitější společenský konflikt.

Od řeky cesta vytrvale stoupala po travnatých horských úbočích. Mrholení sice v podvečer ustalo, ale zvedl se chladný jarní vítr, který profukuje i skrz teplé oblečení. Proto jste docela rádi, když kousek pod hřebenem spatříte světlo vycházející z okénka ovčácké salaše. Přivítá vás už zdálky štěkot psa, dveře se otevřou a ven vyjde sukovitý bača. Zamžourá do šera a poté, co spatří vaši družinu, rozvážně zajde zpět do chalupy. Když se znovu objeví, má v ruce pořádný pantok na štípání dřeva.

„Co jste zač?" houkne nevlídně, jakmile se dostanete na doslech. „Nic k jídlu tu nemám. A jestli se přiblížíte, pustím psa."

Ovčák Brzota

Charakteristika: 2 (ovčák, zejména pasení a stříhání ovcí, příprava sýra, trpělivost a pevná vůle, znalost krajiny, rozzlobené mrmlání)
Sudba: 7
Hranice: ***Tělo*** 3, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 5
Oblíbená zbraň: sukovice (*drtivá*)
Zvláštní schopnosti: *Silák*, *Hlava nehlava* (obě najdete u *bojovníka*)

Rafan, ovčácký pes

Charakteristika: 2 (vedení ovcí, hlídání, stopování, zastrašování *lidí* a *zvířat*, *Běžný boj zblízka*, *Cestování*)
Sudba: 4
Hranice: ***Tělo*** 3, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 3
Přirozené zbraně: tesáky (*bodná*)
Neobvyklé smysly: čich
Zvláštní schopnosti: *Člen smečky* (jeho smečkou je Brzota a ovce)

Brzota je trochu morous a podivín. Od brzkého jara až do prvního sněhu žije v horách sám, jen se svými ovcemi. A kromě toho mu poslední dobou kazí náladu i bolesti v zádech a zhoršující se revma. Postavy budou tedy mít co dělat, aby ho přesvědčily, že je má pustit dovnitř. Teprve odvolání se na Haralda a Stabora Brzotu na chvíli obměkčí a bude důvodem, proč by případně nereagoval protiakcí nebo přijmul neúspěch ve ***střetu***.

Vnitřek salaše páchne zatuchlinou a mokrou psí srstí. Je tu ale teplo, v pícce praská oheň a z kotlíku visícího vedle ohništěm se na vás směje polévka. Místo k sezení ovšem hledáte jen těžko. U stěny stojí lavice, která zřejmě slouží i ke spánku, někdo si může sednout na pytel plný hrachu a ještě jiný na soudek s medem vedle pece. Slibně vypadající slamník v rohu zabral pro sebe ovčákův pes.

„Stabora znáte,“ zabručí Brzota, zatímco nalévá do dřevěných misek polévku. „A proč nepřišel s vámi?“

Zprávu, že je starý chodec mrtvý, však přijme Brzota rozzlobeně, protože vidina tuctu stříbrňáků se mu rozplývá před očima. Jen těžko může doufat, že by takovou částku dali dohromady tihle nezkušení mladíci, které pozval pod svou střechu.

Přesto se Brzota pustí do vyjednávání. Povypráví družině o odvážném kousku, který se Lišákovi podařil loni v létě, kdy uloupil truhlici s knížecími daněmi. Aby dobrodruhy nalákal, může částku poněkud zveličit. Lapkové ve skutečnosti ukradli kolem tří kop (tedy asi 180) *grošů*, ale v okolí se mluví o šesti kopách a Brzota jich pro jistotu zmíní devět. Loupežníci pod Lišákovým vedením prý sestoupili párkrát z hor, aby se v některé z okolních vesnic pobavili s děvčaty, ale utráceli přitom střídmě a pili opatrně. Nikdo, jak bača neopomene zdůraznit, tedy netuší, kde se skrývají. Kromě něj, pochopitelně.

Závěrem se zmíní, že i jemu ukradli v průběhu zimy pár ovcí. I když v zájmu spravedlnosti dodá, že si tím není úplně jistý, protože to stejně dobře mohli být obři. Ti se v posledních letech stahují z vrcholků hor do nížin a údolí, spojují se se skřety a jinou havětí a jsou čím dál drzejší. Tato zmínka bude mít svůj odraz v budoucích událostech, proto by na ni Průvodce neměl zapomenout.

Až dojde na smlouvání o Brzotově odměně, bude záležet na tom, jakou taktiku postavy zvolí. Brzota je předem smířen, že bude muset z původní dohody se Staborem slevit. A zároveň už ví, o co si řekne jako o náhradu. Má totiž kouzelný amulet, který mu jako jediný lék trvale pomáhá na revma. Musí jej však o každé rovnodennosti a slunovratu odnést k nedaleké modle a na noc jej na ni pověsit, aby z ní načerpal léčivou sílu na další tři měsíce. Jenomže v bažinách, které leží na cestě k modle, se loni usídlil jakýsi démon – nad močálem se od té doby válí mlha a když zkoušel Brzota projít, strašidlo jej napadlo a málem utopilo v kalné vodě. Slatiny se samozřejmě dají obejít po kopcích a skalách, ale cesta je kluzká a místy vede nad propastí. Navíc zabere více než dva dny a na tak dlouho se Brzota od svých ovcí vzdálit nemůže. Proto si už nějaký čas láme hlavu, jak si o jarní rovnodennosti zajistit léčivé kouzlo amuletu. A dobrodruzi mají bažiny i modlu přímo po cestě k Bílému hradu. Zbývá jen rozhodnout se, zda jim říkat o démonovi z mlh, nebo zda by je to od splnění této laskavosti spíš odradilo. Rozhodnutí může Průvodce opět nechat na kostkách, informace o démonovi může padnout v rámci Brzotova ***vyčerpání*** nebo jako odměna za vítězství v případě dotazu.

Shrneme si tedy Brzotovy cíle ve vyjednávání. Ovčák chce především za prozrazení loupežnického úkrytu získat co nejvyšší částku. Počítá ovšem s tím, že původních 12 *grošů* to nebude. Je připraven ustoupit za podmínky, že družina donese jeho amulet ke staré modle za močálem, nechá jej na ní viset celou noc rovnodennosti až do rána a pak mu jej při návratu přinese zpět.

Opět doporučujeme využít tohoto výukového dobrodružství hry a vyzkoušet si pravidla pro společenský konflikt. Všichni účastníci budou začínat s ***Ohrožením*** 2. Hrdinů je více, takže Brzota bude muset využívat ***Sudbu*** též na ***manévr*** *obrana*. Proti přesile však Brzotovi pomáhá jeho pes. Na nepříjemné postavy bude vrčet a cenit zuby. I milým hráčům ale může pes zkomplikovat život – možná se bude lísat, žebrat jídlo nebo nosit klacík a těmito akcemi bude některé členy družiny zdržovat, zaměstnávat a rozptylovat. Má-li družina čtyři nebo pět hrdinů, bylo by opět dobré jednoho dalšího oponenta přidat – psi tak mohou být dva nebo může mít Brzota stejně mrzoutskou ženu.

Brzota může použít jako akce či protiakce například následující výroky.

» ***„Stabor by se za vás styděl, kdyby slyšel, jak se mě tu snažíte lacino odbýt.“***

» ***„Kolik že máte u sebe? Tak to asi žádný obchod neuděláme!“***

» ***„Za takové peníze, co nabízíte, můžu prodat ovci. A nepůjde mi při tom o život, holenkové.“***

» ***„Možná byste mi tu mohli nechat nějakou z vašich zbraní. Do podzimu mi bude dobrá proti vlkům a v zimě ji zkusím dole ve vsi prodat.“***

» ***„Ještě mi taky dlužíte za polévku.“***

» ***„Neřvěte mi tu všichni naráz! Budu jednat jenom s jedním, a basta.“***

» *„Jste mladí a nezkušení. To spíš zajmou ti loupežníci vás než vy loupežníky. A já se pak povezu s vámi.“*

» *„Víte co? Zapomeňte na to. Jako bychom spolu vůbec nemluvili.“*

Hrdinové mohou na oplátku tlačit na Brzotu například tím, že je vlastně potřebuje, jinak se bude bez kouzelného amuletu jeho revma další tři měsíce stále zhoršovat a možná ani nebude schopen chodit a pást ovce. Mohou ho v případě úspěchu přinutit hodně slevit. Svou pozici mohou posílit i tím, pokud některá z postav uvaří *lektvar* či *mast*, která Brzotovy bolesti alespoň dočasně zmírní (vyléčit mu revma úplně je ale běžnými léčivými prostředky nemožné).

Konflikt samozřejmě může přerůst i ve výhrůžky nebo dokonce násilí. Brzota není blázen, aby se kvůli pár stříbrňákům nechal zabít. Ovšem ani tasené zbrani se nepodvolí úplně snadno. Připomene postavám, že ubližovat lidem není beztrestné.

„Nezapomeňte, že jsem poddaný vladyky Radvana. Pasu mu ovce a odvádím mu daně, které moc rád vidí. Jestli mě zabijete, Harald nebo kdokoliv jiný, kdo vás sem poslal nebo kdo vás viděl odcházet cestou k mé salaši, si na to jistě vzpomene. Nemyslete si, že vladykovým zbrojnošům uniknete.“

Pokud nicméně postavy baču nezabijí, neublíží mu, ani nebudou zbytečně neústupné, měli by se nakonec všichni dohodnout na nějaké snesitelné částce a na odnesení amuletu k modle. Pak konečně Brzota prozradí své tajemství.

Ovčák vám předává svůj amulet. Má podobu vysušeného a slisovaného štíra dovezeného odněkud z jižních zemí a přišitého rudou nití na pásek z ovčí kůže, který si Brzota přivazuje na bolavá záda.

Poté řekne: „Počítám, že o Bílém hradu jste nikdy neslyšeli. Je to zapomenutá zřícenina necelé dva dny cesty odtud. Když zítra ráno vyrazíte, tak už pozítří tam můžete lapit Lišákovu bandu. Ale dejte si pozor. Je jich přinejmenším pět a tyhle hory znají jako svoje boty. Bude to, jako byste lezli za jezevcem do jeho nory. Koukejte se nenechat přechytračit, jinak by vás určitě zmáčkli a chtěli by vědět, kdo vám jejich úkryt vyzradil.“

Nyní je potřeba se dohodnout, kde bude kdo z dobrodruhů spát. V salaši se vyspí kromě Brzoty již pouze jeden člověk, a to na slamníku určeném pro psa, jenž bude celou noc hlídat venku. Další člen výpravy může nocovat na seníku za bačovnou. Pokud používáte volitelné pravidlo ze strany 94, tito dva budou mít zajištěn lepší odpočinek v suchu a bezpečí a mohou si doplnit 4 ***Zdroje***. Ostatní družiníci získají spánkem jen 2 ***Zdroje***, protože venku je vlhko a při zemi se ještě drží chlad.

Cesta k Bílému hradu

V druhé části dobrodružství by družina měla projít bažinou, kterou obývá nestvůra zvaná mlhovec. První jarní noc asi dobrodruzi stráví poblíž modly, o jejíž návštěvu je požádal Brzota. Druhý den dojde k setkání s dvěma lapky, kteří jako jediní přežili útok dvou obrů na lupičskou skrýš. Jeden z nich je Lišák, ale bude se to snažit utajit. Velmi pravděpodobně bude následovat akce proti obrům Bralovi a Zmarovi, kteří se společně se skřetem Nakradem usídlili na Bílém hradě. Jestliže hrdinové obry zabijí, vyženou nebo přelstí, a zároveň přesvědčí Lišáka, aby jim prozradil, kam ukryl ukradené daně, mohou přijít ke slušným penězům.

... a jedna navíc (Loupežníkův duch)

Tato volitelná *příhoda* je zařazena, aby Průvodci ukázala, jak i v předem připraveném příběhu nabídnout hráčům atraktivní dilema k rozhodování.

Kdykoliv v průběhu cesty k Bílému hradu může Průvodce podle chuti přidat navíc ***příhodu*** s duchem jednoho z mrtvých lapků. Zjeví se celé družině nebo jen jednomu z jejích členů, nejlépe v noci nebo v mlze, případně může na někoho pokynout z nějaké jeskyně, kolem níž budou procházet. Říká si Patriarcha a je to bývalý mnich, který se dal k loupežníkům. Nyní touží po tom, aby jeho tělo bylo řádně pohřbeno do země a nad hrobem aby byla navršena malá mohyla z kamení. Za to slíbí hrdinovi nebo hrdinům, že jim prozradí úkryt jisté cennosti, kterou získal během jednoho přepadení kočáru a zatajil ji svým kamarádům. Je vhodné, aby se hráči s touto ***příhodou*** setkali dříve, než se dozví o osudu loupežníků, a aby jim duch neprozradil, co se s jeho tělem stalo.

Tato ***příhoda*** má totiž hráčům malinko zkomplikovat situaci a připravit půdu pro zajímavé rozhodování. Patriarcha byl z lapků nejtlustší, a proto se právě jeho tělo vaří nad ohněm, když družiníci

dorazí na Bílý hrad. Pokud budou chtít postavy dodržet dohodu s duchem, nemohou samozřejmě nechat tělo sežrat obry, tudíž nepřipadá v úvahu nabízející se léčka s nalitím *jedu* do kotle. Postavy tak budou muset vymyslet jinou *past*. Odměnou za tuto komplikaci jim bude skvostný šperk ukrytý v jedné dutině ve zdi věže, kterou jim duch ukáže, jakmile jeho tělo spočine pokojně v zemi. Ve skrýši najdou náhrdelník v ceně půl kopy (30) *grošů*.

Močály v mlze

V této části *výpravy* se na mlhovcově zbabělosti naučíte, že často je pro průběh hry důležitější, co postavy udělají v příběhu, než co říkají čísla, ať už jde o hody nebo zbývající *Sudbu*.

Druhý den sestupujete od Brzotovy salaše dolů k močálům a opatrně vybíráte mezi pěšinkami, které tu vyšlapaly ovce. Na konečcích trav pomalu roztává jinovatka a ti z vás, kteří strávili noc venku, se při pohledu na ni znechuceně otřesou. Ale v průběhu dopoledne vás rozehřeje jarní slunce a než dosáhnete močálů, nálada se vám zvedne. Ovšem ne na dlouho. Cesta slatinou je značena jen dřevěnými kůly, místy prohnilými a jinde zpřelámanými. Od jednoho ke druhému je zpočátku vidět, ale pak se objeví cáry mlhy a postupně všechno zahalí do bílého závoje. Hrozí vám, že sejdete ze stezky.

Je tomu tak proto, že mlhu ovládá *běs*, který v močále žije. Mlhu na cestu nastražil a doufá, že v ní dobrodruzi zbloudí sami, zapadnou do bahna a on získá jejich duše takřka bez boje. Postavy se mohou pokusit nástrahu překonat, cestu najít a udržet. Jde o ***zkoušku*** s ***Ohrožením*** 3, neboť mlha hledání cesty komplikuje. Je nejhustší právě v místech, kde leží další kůl značící stezku, a naopak se často otevírá a řídne tam, kde může cesta svést postavy do bažin. Použitou dovedností nejspíše bude *Orientace v divočině* (*lovec*). Pokud postavy postupují spolu, např. svázané lanem či se hlasitě domlouvají, stačí, aby alespoň ***zkoušku*** podstoupil jeden z hrdinů, ten, který skupinu vede. Pokud postupují odděleně, mlha je brzy rozdělí a musí se orientovat každý zvlášť. V případě úspěšného překonání nástrahy si do následujícího ***střetu*** postavy sníží ***Ohrožení*** na 2. Jestliže cestu ztratí, ocitnou se jen na malém ostrůvku uprostřed nejisté půdy a již prvnímu *běsovu* útoku budou čelit s ***Ohrožením*** 4. Třetí variantou je, že neúspěch nepřijmou a ***vyčerpají*** se. To by mohli udělat třeba tak, že se jim nakonec podaří cestu najít, ale když se na ní dostanou, budou nemotorní a nešikovní kvůli těžkému blátu, které se jim dostalo všude možně. Jejich ***Ohrožení*** na začátku *běsova* útoku bude 3.

Tvor, který postavy napadne, se nazývá mlhovec. Jde o *běsa* podobného vodníkovi, který žije v bažinách a kalných jezerech. Jeho zbraní je matení a strach, přičemž dokonale využívá prostředí močálů.

Mlhovec

Charakteristika: 3 (mlžný běs, zejména *Cestování*, *Pohyblivost*, skrývání se v bažině, zastrašování *lidí*, *Magie vody*)
Sudba: 6
Hranice: ***Tělo*** 3, ***Duše*** 5, ***Vliv*** 4
Talent: Pán mlhy (*bravurní* ovládání mlhy, dokud je v ní ukryt)
Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (vodní kouzla). *Zranitelnost* (oheň a ohnivá kouzla), *Děs z močálů* (při zastrašování a svádění z cesty může v plošných akcích používat ***manévr*** *rozsáhle* zdarma)

Mlhovec se neutká s družinou přímo. Místo toho se bude snažit postavy vyděsit strašlivým skřehotáním přicházejícím odněkud z mlh. Zjeví se jako nezřetelný stín na samé hranici viditelnosti a bude na poutníky kývat, bez hlesu je lákat k sobě. Zaútočí-li hrdinové, sešle na ně hustou mlhu. Nebo vyvolá s pomocí *Magie vody* cákání běžících nohou všude kolem družiny, aby její členy zmátl a přinutil je vkročit na nepevnou půdu. *Magií vody* může rozmočit dokonce i pevnou půdu přímo pod jejich nohama. Zasáhnout mlhovce vrhem nebo střelbou bude vzhledem k husté mlze *náročné* (***náročnost*** 1) a on bude na takové pokusy reagovat uhýbáním a výsměšným chechotem.

Některé akce mlhovce budou mít za cíl postavy pouze vyděsit nebo zmást (a zvýšit jim tak ***Ohrožení***). Cílem jiných však bude navíc přimět je vstoupit na nejistou půdu. Pokud se to zdaří, bude se močál chovat jako nástraha, která v každém kole vykoná proti tomu, kdo v močálu stojí, opakující se akci prostředí spočívající v propadání se do bahna. Neúspěch v této ***výzvě*** znamená utonutí postavy v bahně. Nezapomeňte hráčům připomenout, že pokud by nereagovali (v případě že v kole již hráli, mohou

reagovat s pomocí ***manévru*** *obrana*), nástraha by automaticky uspěla. Bylo by škoda tak rychlého konce. Chycená postava se ale naštěstí může ***vyčerpat*** a za cenu zvýšení vlastního ***Ohrožení*** utonutí uniknout. Výše ***Ohrožení*** vyjadřuje její komplikace a tedy i situaci. Např. při zvednutí ***Ohrožení*** na 3 se propadne do bažiny po kolena, při dalším po pás, při zvednutí na 5 po krk a při dalším – pokud ještě bude mít ***Zdroje*** - zmizí v bahně úplně. Kdykoliv během této doby může podniknout akci, jejímž cílem bude překonat nástrahu a dostat se na pevnou zem (a sníží si zároveň ***Ohrožení***). Pokud je nicméně v bahně po krk, můžete stanovit, že vyproštění se je *náročné*. Obdobně, tělesné akce jako rychlý útěk či skákání budou pro postavu propadající se do bahna buď *náročné*, nebo dokonce *nemožné*.

Postav ale bude přesila, takže by si měly s mlhovcem nakonec poradit. Je to totiž zbabělec. V zásadě tedy stačí, aby jej jakkoliv výrazněji ohrozily, a mlhovec se raději stáhne a počká si na méně nebezpečnou kořist. Průvodce tedy rozhodně nemusí vyčerpat celou jeho ***Sudbu***, zbabělý mlhovec ji beztak má zejména proto, aby měl z čeho platit případné akce z obrany. Průvodce tedy může ohlásit ústup nestvůry ze scény, pokud se podaří alespoň jedna úspěšná akce, která zbabělého mlhovce poleká. I při příští cestě bažinou dá už hrdinům pokoj.

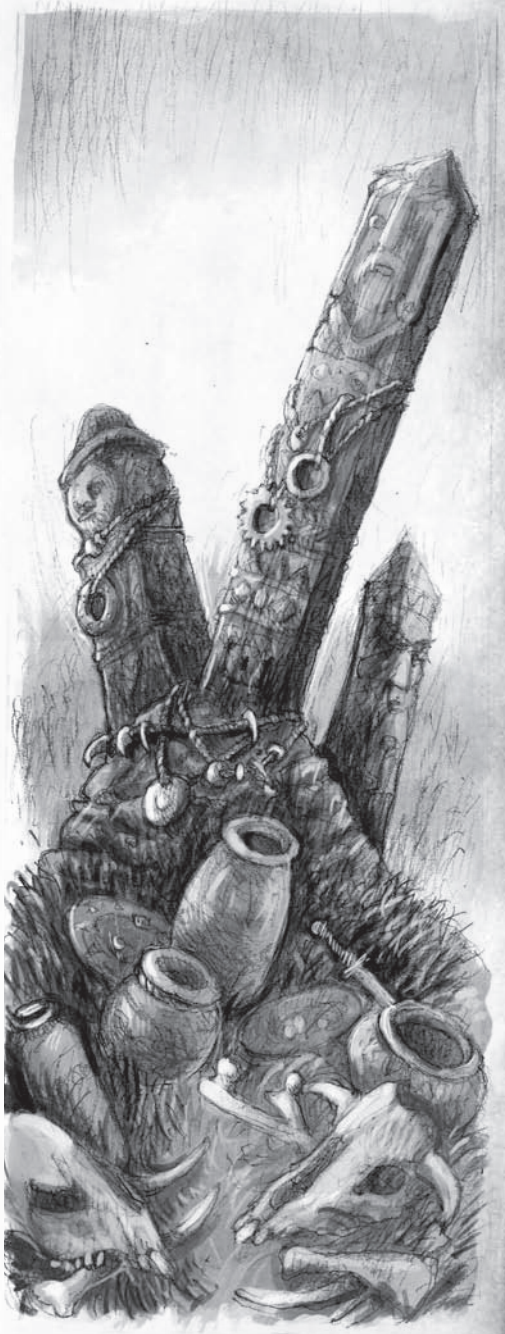
Společně s děsivým stvořením, které vás tak potrápilo, mizí rychle i mlha, jež vás celou dobu obklopovala. Náhle je vidět, že je jasný den, ačkoliv slunce je na obloze skryto za mraky, a že v dálce před vámi se znovu zvedají kopce a horské hřebeny. Tam vás čeká suchá tráva a pevná zem, takže se rychle vydáváte tím směrem a snažíte se držet kůlů značících stezku.

Jakmile se mlhovec vzdálí a mlha se rozplyne, vyprostit případné zapadlíky bude *samozřejmá* akce.

Noc pod modlami

V této *příhodě* si připomenete pravidla pro magické okamžiky, léčení a *rituální předměty*.

Když už se blíží tma, konečně opouštíte močál a spatříte na skále nad vámi trčet proti zešeřelé obloze tři vztyčené modly. Vystoupáte po kamenech až k nim a v mizejícím světle vidíte, že jsou vytesány ze dřeva a místy zdobeny a zpevněny mědí. Kolem se válí různé staré obětiny – keramické nádoby, náhrdelníky z kamínků, sušené byliny i kosti zvířat. Některé z nich vypadají, že je sem někdo přinesl dnes. Možná to byli bačové ze sousedství, snad divoženky … nebo dokonce to stvoření z mlh, které vás napadlo. Kdo to



může vědět? Každopádně vaše poslání bude jednoduché splnit – do každé z model je zatlučeno několik dřevěných kolíků, na něž lze zavěsit přívěšky, talismany a amulety, jako je ten Brzotův. Otázka pouze zní, zda budete chtít být při tom, až do něj začnou se západem slunce vstupovat prastaré síly.

Postavám pod modlami nic nehrozí. Naopak, *zaříkávač* zde může vykonat svůj obřad ukládání ***Zdrojů*** do *rituálního předmětu*. Je totiž svátek rovnodennosti, nejsilnější z magických okamžiků, a tudíž je možné na jakémkoliv místě uložit do kouzelnické hole či jiného *rituálního předmětu* až pět ***Zdrojů***. Ze stejného důvodu je vhodné tohoto okamžiku využít k případnému léčení závažnějších ***Jizev***, jestliže už takové některá z postav utrpěla. S ohledem na pokračující dobrodružství je dobré, aby ***Zdroje*** na případné léčení ***Jizev*** ošetřovaní hrdinové získali namícháním vhodného *lektvaru*.

Pokud by se sem postavy vrátily později, naleznou zde i tak zřídlo se silou 3.

V okamžiku, kdy slunce kleslo za obzor, máte pocit, jako by se od model ozývalo šepotání starých a vyprahlých hlasů. Zdá se, jako by uvnitř v idolech hořel oheň, protože prasklinami v jejich dřevěných tělech prosvítá mihotavá záře plamenů. A vítr, který se ihned po setmění zvedl, je mrazivý a točí se v pomalých vírech kolem pahorku, na němž stojíte. To vše ale po chvíli utichne a zůstává jen pocit, že je tu s vámi jakási věčná síla sahající až někam ke kořenům hor.

Noci jsou stále mrazivé, takže pokud používáte volitelné pravidlo o síle odpočinku, postavy si spánkem mohou doplnit pouze dva ***Zdroje***, obzvlášť pokud budou navíc držet hlídky. Jestliže si ale některý z členů družiny postaví stan nebo přístřešek a spí v něm přikrytý houní bez přerušení celou noc, lze to považovat za obstojný odpočinek za tři ***Zdroje***.

Setkání s lapky

Na této *příhodě* se naučíte, jak se odehrávat situace, kdy se někdo či něco ukrývá, ať už jde o postavu ve křoví, nebo pravdu v rozhovoru.

Celé dopoledne jste se vlekli do prudkého kopce. Když se ohlédnete, vidíte dole pod sebou skalku s modlami a zdá se vám, jako by utekla celá věčnost od chvíle, kdy jste si tam ráno sbalili své torny. Konečně vás kroky přivedou až pod vrchol kopce, který se podle Brzotova popisu jmenuje Větrov a měli byste z něj již spatřit zříceninu Bílého hradu. Jenže co to? Zpoza vršku stoupá dým táborového ohně.

Hráči to zatím netuší a Průvodce by jim to neměl prozradit dopředu, ale na Větrově sedí v závětří pod malou skalkou dva lapkové – Lišák a Křivnoska. Včera večer na svátek rovnodennosti se všech pět loupežníků na Bílém hradě dost opilo, a to včetně hlídky. V noci je napadli dva obři a většinu lapků ubili ještě ve spánku. Lišákovi se podařilo vyváznout bez zranění, Křivnoskovi zlomila rána obřího kyje ruku. Lišák mu ji ráno nouzově ošetřil dlahou z větví, kusu haleny a provazu. Teď opékají na ohni králíka, pozorují Bílý hrad a přemýšlejí, zda by se tam mohli vrátit pro nakradené stříbro, nebo jestli je to příliš nebezpečné.

Lišák (vůdce lapků)

Charakteristika: 3 (zejména dovednosti *lovce*, *kejklíře* a *Sebedůvěra*)
Sudba: 9
Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 5
Zbraň: oštěp (*bodná, vrhací*)
Zvláštní schopnosti: *Lesní přízrak* (*zvěd*), *Stopař* (*lovec*), *Psí oči* (*kejklíř*), *Divý muž* (*hraničář*)

Křivonoska

Charakteristika: 1–3 (zejména dovednosti *lovce*, *kejklíře* a *Sebedůvěra*)
Sudba: 5
Hranice: ***Tělo*** 4, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 3
Zbraně: kopí (*dlouhá bodná*), lovecký luk (*přesně*)
Zvláštní schopnosti: *Lesní přízrak* (*zvěd*), *Cit pro zbraň* - „obuch“ (*bojovník*)
Pozn.: Je zraněný (***Jizva*** na ***Těle*** „naštípnutá ruka“, závažnost 1), což mu způsobuje, že některé akce jsou *náročné*.

Dobrodruzi se jistě budou chtít nenápadně přikrást k těm, kdo na Větrově táboří. Možná se jim dokonce podaří vyslechnout část lapkovského rozhovoru, což jim může v dalším vyjednávání hodně pomoci.

Obě strany konfliktu mají běžné ***Ohrožení***, tedy 2. Dokud o postavách lapkové netuší, všichni, kteří se budou k lapkům plížit, podstoupí ***zkoušku***. Je na hráčích, kolik z nich se k lapkům pokusí připlížit.

Čím více lidí se plíží, tím větší je šance, že něco selže. Na tuto ***zkoušku*** lapkové nemůžou reagovat protiakcí – o postavách zatím nevědí a nejsou v bezprostředním nebezpečí.

Jestliže kdokoliv z vyzvědačů v ***hodu*** neuspěje a přijme neúspěch, prozradí se. Průvodce pak uváží, jak se tento neúspěch ve hře projeví. Postavy samy například mohou zaslechnout, že někomu zapraskala pod nohou větvička, že vyplašil bažanta, který s kejháním vzlétl z trávy, nebo že dokonce kýchl. Lapkové se v takovém případě ve své akci asi dají na útěk a celý konflikt se změní v jejich pronásledování. Stejně jako v minulých příkladech se i tady ***Ohrožení*** plynule přenese, i když se charakter konfliktu změní. Lapkové budou pronásledovatele mást, neboť znají místní terén. Nejspíš se rozdělí, budou se snažit zmizet v bludišti roklí, nebo se skryjí a nechají pronásledovatele přeběhnout kolem.

Druhá možnost, jak chápat neúspěch plížící se postavy ve zkoušce, je, že lapkové nedají nic najevo a na vetřelce si počíhají. Pak se mohou pokusit v dalších kolech postavu či postavy zajmout a s ostatními hrdiny vyjednávat o jejich propuštění.

Rozhodnou-li se případní neúspěšní hrdinové ***vyčerpat***, znamená to, že zachránili na poslední chvíli situaci a lapkové pojmou jen podezření. Možná po zapraskání větvičky zatahají za kořen a pozornost lapků tak přitáhne jiné křoví. Možná po vyplašení koroptve napodobí zvuk mladého divočáka, ztrácející se v lese. Podezření znamená, že lapkové se ve svých akcích i protiakcích již mohou pokoušet hrdiny odhalit.

Jestliže plížící se hrdinové uspějí, dostali se až do blízkosti lapků, kteří o postavách poblíž zatím nevědí.

Ať tak či onak, v dalším kole už iniciativu bez hodu mají pouze hrdinové, kteří byli úspěšní. Ti si udrží iniciativu a mohou se pokusit o jakoukoliv akci. Mohou například skočit lapkům na záda a chytit jim ruce, omráčit je nebo po nich vystřelit. Cíl takovéto akce může reagovat protiakcí jako obyčejně, ovšem protože je překvapený, jeho možnosti budou omezeny pouze na takové akce, kterými si zachrání kůži. Lišák s Křivnoskou tedy mohou před případným útokem uskakovat do bezpečí, snažit se ránu něčím vykrýt, skrýt se před útočníky za balvany v okolí nebo rovnou začít prchat, ale nemohou reagovat protiútokem, při kterém by některého z hrdinů zranili nebo zneškodnili.

Hráči ale získají vůbec nejvíc tím, když pouze nechají své hrdiny vyslechnout lapkovský rozhovor.

Připlížili jste se až na malou skalku, v jejímž závětří se choulí u ohýnku dva lapkové. Nad plameny opékají králíka a tesknĕ vyhlížejí směrem ke zřícenině hradu, ležící na svahu naproti přes údolí. Jeden z nich je malý hubeňour s tesákem u pasu. Druhý je urostlejší, vousy má divoce rozježené a nožem zamyšleně bodá do králičí kožky ležící na zemi. O skalku má opřeno kopí a vedle nohy položený krátký lovecký luk, oblečený je v prošívané zbroji pokryté fleky a záplatami. Zřejmě byl nedávno zraněn, protože má ruku sevřenou v primitivní dlaze z větví.

„Škoda, že nemáme Janka," povzdechne si zrzavý střízlík. „S ním bych si na to troufal, byl vazba."

„Janka dostali prvního," odpoví vousáč. Chvíli je ticho.

„Parchanti," dodá nakonec a vidíte, že otírá z umolousané tváře slzu. „Rozmázli mu kyjem hlavu na kaši."

„Já vím," řekne hubený věcně. „Taky mám strach. Jenže bez peněz jsme v koncích. Když nezaplatíme rychtářům okolních dědin tolik, co loni, udají nás vladykovi. Musíme se tam vrátit."

„Tak něco vymysli," prohlásí vousáč rezolutně a oba psanci se odmlčí.

Vyslechnou-li hrdinové tento rozhovor a nebudou-li chtít, aby o tom lapkové věděli, musí se ještě z místa potichu odplížit. I to bude nejspíš vyžadovat vyhodnocení, které rozhodne, zda lapkové postavy nezaslechli či nezahlédli. Pokud byly postavy dál a lapkové o nich nemají ponětí, bude odplížení se opět ***zkouškou***. Jestliže však postavy byly k lapkům natolik blízko, že může dojít k náhodnému odhalení, nebo lapkové mají stále podezření např. kvůli předchozím ***vyčerpáním***, bude se situace vyhodnocovat jako ***střet***. Iniciativa bude na straně postav, lapkové však budou moci hlásit protiakce, které zahrnují náhodné odhalení. Ať už se postavy odplíží a rozhodnou se konfrontovat lapky později, nebo se prozradí, nakonec zřejmě přeci jen dojde k otevřenému konfliktu s lapky a ten může skončit různými způsoby, které budou mít odlišný vliv na další průběh dobrodružství.

Pokud oba lapkové zemřou, postavy přijdou o odměnu vypsanou na živého Lišáka a mnoho se nedozvědí ani o přepadení Bílého hradu a o tom,

že tam nyní sídlí dva obři. Také jen stěží naleznou skrýš s ukradenými daněmi. Zabít lapky tedy není příliš dobrý nápad.

Jestliže Lišák s Křivnoskou uniknou, bude výsledek podobný, jen s tím rozdílem že mohou postavy tajně sledovat a Průvodce je může ve vhodné chvíli vrátit zpět do děje. Dobrodruzi si jich mohou náhodně povšimnout, lapkové se mohou družinu pokusit v noci okrást a podobně. Této situace můžete využít k tomu si skrývání a hledání vyzkoušet i obráceně – v situaci, kdy ukryté jsou cizí postavy.

Zvítězit nad družinou by snad lapkové neměli, na to jsou příliš zbědovaní a je jich málo. Kdyby k tomu však přece došlo, téměř určitě hrdiny nezabijí, naopak se je budou snažit využít jako spojence k výpravě do Bílého hradu.

Nejzajímavější případ nastane, jestliže postavy budou s lapky vyjednávat – ať už proto, že je zajmou, nebo že naopak lapkové zajmou vyzvědače družiny a budou je držet jako rukojmí. Lišáka by měl v takovém případě Průvodce hrát jako družného, příjemného chlapíka, který se snaží postavám vemluvit do přízně a učinit z nich své spojence. Ve skutečnosti je za tím samozřejmě jeho vychytralost. Naopak Křivnoska je málomluvný, zachmuřený, nechává vyjednávání na Lišákovi a spíše jednání přerušuje a komplikuje, pokud by na Lišáka tlačilo více hrdinů naráz. Je totiž dost jednoduchý a je si vědom toho, že by se mohl snadno podřeknout.

Lišákovým cílem bude – přinejmenším zpočátku – utajit, že je hledaným vůdcem bandy, bude se proto vydávat za řadového lapku. Bohužel pro něj první jméno, které mu vytane na mysli, je to, o němž se před chvílí bavil s Křivnoskou. Prohlásí tedy, že se mu říká Janek. K Lišákovu lhaní můžete přistoupit podobně, jako kdyby se pokoušel ve svých akcích skrývat informaci před postavami. Jestliže postavy slyšely, co si lapkové povídají, mají vyhráno – pro Lišáka bude *nemožné* je oklamat. Je to stejné, jako by věděly, ve kterém křoví se skrývá. Pokud postavy netuší, že Janek je ve skutečnosti mrtvý lapka, kterému obři rozbili hlavu, bude záležet na jejich pozornosti. Mohou pojmout podezření, například kvůli jeho zrzavým vlasům. Lišák ovšem bude tvrdit, že jejich mrtvému vůdci se neříkalo Lišák kvůli barvě vlasů, ale kvůli tomu, že byl lstivý a vychytralý. Takováto situace by se mohla vyhodnotit jako ***střet***. V případě, že postavy nebudou Lišákovo tvrzení rozporovat, bude pro něj taková výmluva ***zkouškou***. Úspěch bude znamenat, že minimálně do momentu, kdy se nějak sám prozradí či se jinak změní okolnosti, hrdinové nebudou mít důvod o jeho slovech pochybovat. Zda nakonec se svou klamavou taktikou uspěje, bude záležet na hráčích.

Každopádně lapkové mají podobný cíl jako dobrodruzi – vydat se zpět do Bílého hradu a získat uloupené daně. Bohužel, pověsti o výši lupu jsou poněkud nadsazené, jak již víme. Šlo o tři kopy (180) *grošů*. Lapkové si sice schovávali nějaké peníze i z minulých přepadení, ale museli také platit rychtářům horských obcí, aby si je naklonili, takže všeho všudy mají v truhle okolo dvou set *grošů*. Možná jim to postavy neuvěří a budou se snažit prokouknout, zda se nejedná o lež. V tom případě platí stejné zásady jako při odhalování Lišáka.

Spor asi nastane o to, jaký podíl z této částky by měl připadnout Lišákovi s Křivnoskou a jaký družině. Lišák by nejradši získal pro sebe a svého druha polovinu toho, co si „poctivě nakradli“, ale spokojí se v krajním případě i se čtvrtinou. Lapkové nedrží nijak zvlášť při sobě – nejsou to přátelé, dohromady je svedly spíš okolnosti. Družina toho může využít a například nabídnout Křivnoskovi propuštění výměnou za informace. Křivnoska tuší jen přibližně, kde je poklad na Bílém hradě zakopán, neboť toto tajemství si pro sebe střežil Lišák. Může ale družině výměnou za příslib svobody potvrdit, že jeho společník je skutečně hledaný vůdce bandy. Podaří-li se pak hrdinům zahnat Lišáka do kouta a pohrozit mu, že ho vydají katovi, trochu změkne. Určitě ale ještě zkusí dostat hrdiny do úzkých. Když ho totiž předají spravedlnosti, těžko si budou moci nechat uloupené daně. Ty totiž stále patří vladaři a Lišák by pochopitelně při výslechu prozradil, že je dobrodruhům vydal. Pouze v případě, že hrdinové vymyslí nějaký chytrý protitah, bude ochoten jim ukázat úkryt peněz jen za to, že jej propustí na svobodu a dají mu pár *grošů*, aby se mohl alespoň nějak protlouct. Jinak bude trvat na čtvrtině.

Pokud celé vyjednávání dopadne tak, že na hrad půjdou spolu, můžete si vyzkoušet, jaké je to hrát s Pomocníky. Lišákovi i Křivnoskovi zbyla určitě nějaká ***Sudba***. Výše ***Pouta*** se pak bude odvíjet podle okolností. Pokud lapkové půjdou dobrovolně a s vidinou většího podílu, jejich ***Pouto*** může být 2 nebo dokonce 3. Pokud půjdou z donucení, bude jen 1.

Dodejme na závěr, že setkání s lapky se může odehrát i jinak. Hrdinové jistě vyráželi na cestu od

Brzoty s nějakým plánem. Mohli například rozdělat během noci pod modlami oheň, u něhož část družiny dělala záměrně hluk, zatímco ostatní číhali na lapky ve tmě okolo. Průvodce by se měl nápadům hráčů přizpůsobit. Lišák s Křivnoskou sice po úniku z Bílého hradu asi nebudou chtít nikoho okrást, ale z opatrnosti se mohou k ohni připlížit, aby zjistili, o koho se jedná. Opět to může být příležitost vyzkoušet si, jak se vyhodnocuje plížení a skrývání.

Bílý hrad

V této *příhodě* si vyzkoušíme rychlé přepadení.

Před sebou vidíte na kopci rozvaliny hradu. Zbytek věže trčí k nebi jako vykotlaný zub a v hradbách je řada děr a pobořených míst, kudy se dá vstoupit. Z nádvoří stoupá dým a vítr k vám přináší vůni plápolajícího dřeva a vařeného masa.

Bílý hrad v noci obsadili dva horští obři jménem Bral a Zmar. Mozkem celé operace byl ale ve skutečnosti malý skřet Nakrad, který obrům na jednu stranu posluhuje, na druhou stranu je to on, kdo vymýšlí, co mají udělat. Obři v tuto chvíli nejsou na hradě. Vydali se z Nakradova popudu na obhlídku terénu. Naštěstí pro postavy vyrazili na druhou stranu, než odkud družina přichází. Na hradě je tedy Nakrad sám, přičemž vaří v obrovském kotli rozporcovanou mrtvolu jednoho ze zabitých lapků. Obři jsou totiž lidožraví. Pokud jste zařadili volitelnou ***příhodu*** Loupežníkův duch, jde právě o tělo lapky Patriarchy.

V této fázi dobrodružství už se nedá přesně odhadnout, jak se ***výprava*** vyvine. Družina možná přichází ke zřícenině a má s sebou Lišáka s Křivnoskou, kteří jí mohou načrtnout primitivní plánek a ukázat, kudy lze do hradu nejlépe vstoupit. V takovém případě se dá předpokládat, že družina za pomoci lapků naplánuje akci, jejímž výsledkem má být získání peněz s co nejmenším rizikem.

Možná ale hrdinům lapkové unikli, takže ti vůbec netuší, že v ruinách nyní přebývají dva obři. Ať tak či tak, dobrodruzi skoro určitě nevědí o skřetovi, protože toho si žádný z lapků při nočním přepadení nevšiml. Přitom právě nebezpečí, že skřet unikne a varuje vracející se obry, je jedním z největších rizik celého dobrodružství. Opět tedy nejspíš přijdou ke slovu pravidla pro skrývání. Postavy ovšem nejprve musí obhlédnout situaci.

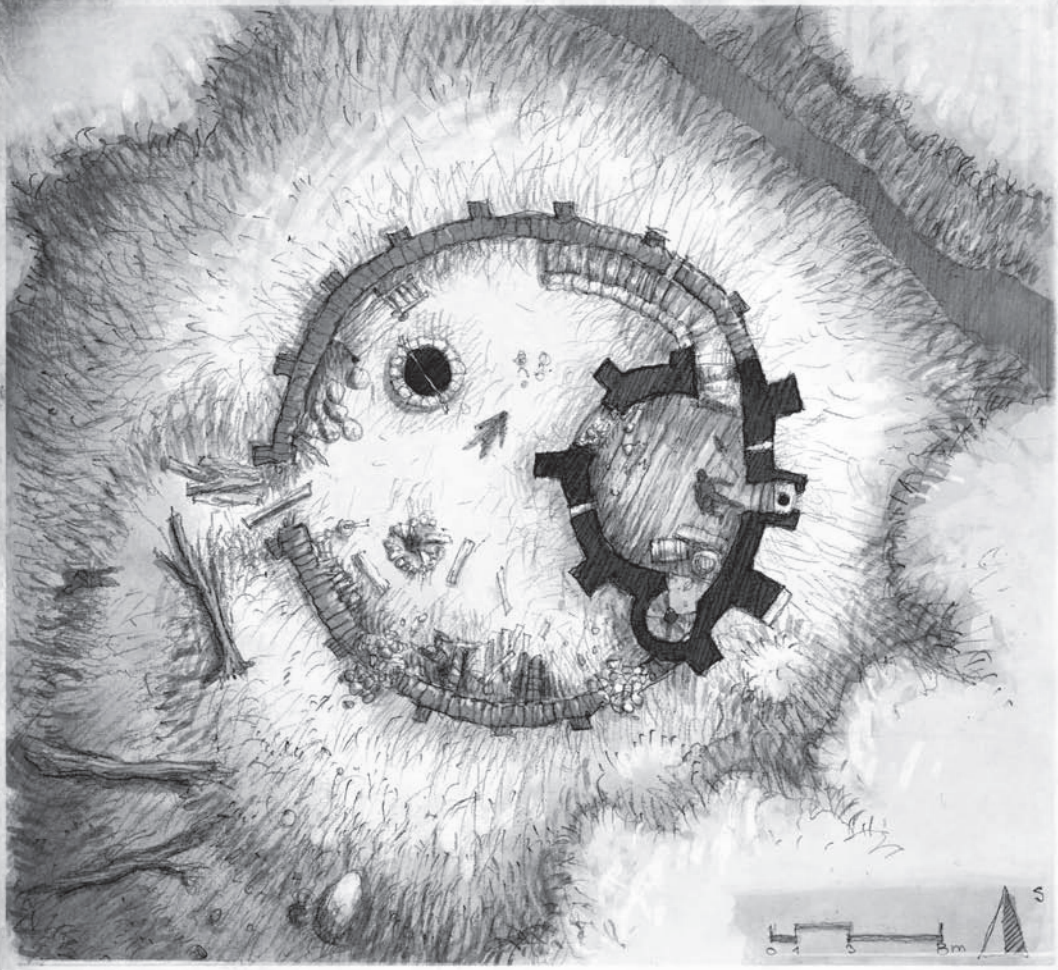
Na nádvoří poblíž studny vidíte zohavenou mrtvolu jednoho z lapků. Byl zřejmě ubit nějakým masivním předmětem. Na protější straně pod hradbami stojí na venkovním ohništi obrovský kotel a něco se v něm vaří. V celém hradu nepozorujete žádný pohyb. Až po chvíli vyjde z věže bezstarostným krokem malý svrasklý skřet, který nese obrovskou naběračku a slavnostně jde ochutnat vývar v kotli, jenž je zřejmě jeho dílem.

Nakrad (skřet)

Charakteristika: 3 (zejména dovednosti *lovce* vyjma střelby; úhyby, úniky a útěky)
Sudba: 5
Hranice: ***Tělo*** 3, ***Duše*** 4, ***Vliv*** 3
Zbraň: dlouhý zahnutý tesák (*sečná*)
Neobvyklé smysly: *Noční oči* (trpaslík)
Talenty: *Zaječí úmysly* (*bravurní*, je-li obklíčen či na útěku)
Zvláštní schopnosti:, *Tichošlápek* (hobit)

Dalším pozorováním mohou postavy dojít k závěru, že obři na hradě buď nejsou, nebo se skrývají ve věži. Jejich protivníkem v tuto chvíli bude tedy pouze malý skřet Nakrad. Když se postavám podaří k Nakradovi, který neustále přechází mezi věží a ohništěm, nenápadně připlížit a zvednout ***Ohrožení*** dostatečně vysoko, mohou jej klidně skolit první ranou, protože se kvůli výši své hranice nebude moci ***vyčerpat***. V opačném případě může Průvodce udělat celou scénu velmi dramatickou, pokud Nakrad vyhraje, nebo se proti neúspěchu alespoň ***vyčerpá***. Skřet se může dát na útěk a předstírat, že chce křikem probudit obry, aby postavy zaváhaly a on získal čas zmizet. Může kličkovat a prolézt nějakou malou dírou, aby získal nad pronásledovateli ***Výhodu*** nebo si snížil ***Ohrožení***. Pak nebude snadné jej dostat a hráči mohou zažít horké chvilky, než jej hrdinové konečně dopadnou.

Bude-li Nakrad zajat, ukáže se, že téměř nehovoří lidskou řečí, ale pouze chrchlavým skřetím jazykem. Trochu sice rozumí, co mu lidé říkají, takže se s ním nějak domluvit lze, ale sám ovládá jen několik slov. Aby si zachránil život, bude ale ochoten spolupracovat a splnit jednoduché pokyny. Postavy jej mohou využít k nastražení léčky na obry, například proto, aby je někam nalákaly. Měly by si ale dát pozor, protože Nakrad je zákeřný a pokud bude mít pocit, že dobrodruzi nemohou obry porazit, využije


0 1 3m

raději příležitosti, aby je varoval a přeběhl zpět na jejich stranu. Je proto lepší poradit si bez něj nebo jej mít stále na mušce.

V krajním případě může Nakrad družině uniknout a zmizet v okolních lesích. Pak může předem varovat Brala se Zmarem, že v jejich brlohu jsou ozbrojení cizinci. To by postavám řádně ztížilo situaci. I kdyby totiž družina s sebou měla Lišáka, který jí může prozradit úkryt peněz, potíž je v tom, že truhlice s daněmi je zakopána v jednom místě pod hradbami, a to pěkně hluboko (část *grošů* na běžné výdaje měli lapkové uschováno ve věži). Získat ji bude práce na několik hodin, a do té doby se obři zcela jistě vrátí.

Přicházejí Bral a Zmar

Tato *příhoda* slouží k tomu, aby si hráči vyzkoušeli výrobu a použití nástrah.

Pokud postavy vyslechly lapky a podařilo se jim chytit Nakrada, neměly by být návratem obrů zaskočeny. Právě naopak, mají dost času nalíčit nějakou *past*. Pokud postavy nemají dostatek ***Surovin*** s sebou, mohou také zkusit hrad prohledat. V případě úspěchu by mohli najít nějaké kusy provazu, staré hřebíky, či pytlík s bylinkami, který Nakrad používá na kdoví co. To může představovat třeba až 10 ***Surovin*** vhodných k výrobě *pastí* či *jedů*. Tyto ***Suroviny*** a případně další nalezené nástroje pak Průvodce může „strhnout" z hodnoty závěrečného pokladu. Probereme si proto nejprve ty nejobvyklejší způsoby, jakými se hrdinové mohou snažit připravit se na boj s obry a získat předem nějakou výhodu.

Jako první léčka se nabízí nalít *jed* do kotle, v němž se vaří loupežnická mrtvola. Obři se nejspíš budou vracet ještě před soumrakem a jistě budou mít po návratu hlad. Otázka samozřejmě je, jestli nepojmou podezření, když nenajdou na hradě Nakrada. Možná to ale postavy zařídí tak, aby Nakrad na hradě byl, ovšem pod hrozbou šípu v zádech se neodvážil obry nijak varovat. Výroba *jedu* je použití dovednosti *Běžné jedy a masti* (*mastičkář*) a pravidla pro nástrahy najdete na straně 215.

Samotné nalíčení *jedu* lze provést jednoduše tak, že se jed nalije či nasype do kotle. Takový *jed* bude mít zpravidla nějakou slabinu – například výraznou chuť nebo zápach, který může obry včas varovat. Lepší proto je pokusit se jej zamaskovat, třeba smícháním s výrazným kořením nebo překrytím pachem připáleného masa, který obrům tak podezřelý nebude. Úspěšné zamaskování *jedu* znamená, že se podařilo slabinu zakrýt. Jestliže se obři rozhodnou jídlo sníst, nebudou v takovém případě moci podstoupit duševní ***výzvu*** na včasné odhalení *jedu*, a tedy budou vyhodnocovat až případné odolání. Pokud by měli podezření z jiného důvodu (třeba proto, že guláš vystydl a Nakrad nikde) a důkladně jídlo zkoumali, mohou *jed* odhalit. Ale proč by to dělali, vždyť mají ukrutný hlad. Pozřou-li otrávený pokrm, budou si po spuštění nástrahy moci házet na tělesnou ***výzvu*** spočívající v odolání účinkům *jedu*.

Jestliže obři *jed* objeví, protože jej postavy nezamaskovaly a obři pojali podezření kvůli nepřítomnosti Nakrada, a zejména v případě, že obři jej sice pozřeli, ale odolali jeho účinkům, pravděpodobně se rozzuří, budou bít svými kyji do země a hledat po celém hradě traviče.

Další možností je, že postavy nachystají na obry *jednoduchou past*, do které se je pokusí vlákat. Jde o použití dovednosti *Tábornictví* (*lovec*), pravidla na straně 218. Nestihnou asi před příchodem obrů vykopat jámu (to by rovnou mohli vykopat daně a utéct), ale na zchátralém hradě je samozřejmě řada míst, která lze s drobnými úpravami k nachystání léčky využít. Především je zde studna, kde by stačilo trochu podkopat hlínu na okraji. Dále je možno narušit hradbu, která i tak v některých místech hrozí zřícením, obry pod ni vlákat a shodit ji na ně. Možná, že postavy vlákají obry do věže, kde jsou stále staré schody a dřevěné patro, přičemž nařežou trámy tak, aby se pod vahou obrů zřítily. Slabinami mohou být čerstvá hlína poblíž studny, vyškrábaná malta nebo vůně čerstvých pilin ve věži. Po *pasti* platí totéž, co pro *jed* – bude-li slabina zjevná, je to pro obry příležitost vyhodnotit si ***výzvu***, zda si nástrahy všimnou, a teprve neúspěch bude znamenat její spuštění. Zamaskují-li postavy slabinu nebo vhodně využijí prostředí tak, aby se slabina neprojevila, obři si budou vyhodnocovat jen odolání spuštěné *pasti*.

Obecně lze říci, že obry je snadné přelstít (ve své charakteristice nemají postřeh a orientaci, na odhalení si tedy budou házet bez jejího přičtení), ale jsou velmi odolní a těžko se hledá *past*, která by jim dostatečně ublížila (díky tvrdé kůži mají slevu na ***vyčerpání*** a vysokou hranici ***Těla***, proto se budou moci ***vyčerpat*** proti následkům). Snadno se tedy může stát, že obr zapadne do studny, ale ***vyčerpá se***

– zapře se na půl cesty nohama a později se vyškrábe ven, nebo že mu padající kmeny způsobí jen krvavé boule a modřiny či že se z trosek zřícené hradby, která jej zasypala, potlučený vyhrabe. Pokud by hráči chtěli obejít vysokou hranici ***Těla*** obrů, museli by vymyslet *past*, jejíž cílovou vlastností je ***Duše***. Tedy takovou, jejímž cílem není obrům ublížit, ale zmást je či je dostat do nevýhodné pozice (třeba uvěznit je ve věži).

Hráči také mohou zkusit obry do některé z *pastí* nalákat (např. se jim ukázat tak, aby se k nim rozzuřený obr rozběhl kolem podkopané studny – spuštění *pasti* tedy bude následkem jejich akce a slabina se neprojeví) nebo dokonce *pasti* přímo ovládat (např. zatažením za lano strhnout podpěru, která drží velký balvan – následkem jejich akce bude přímo zamýšlený účinek nástrahy).

Cena nástrah se bude řídit podle pravidel pro výrobu nástrah (strana 217). Základní cena nástrahy – *běžného jedu* nebo *jednoduché pasti* - je 3 ***Suroviny***. Postavy mohou za další ***Suroviny*** do nástrah uložit ***manévr*** či je posílit pomocí svých zvláštních schopností. Například zvláštní schopnost *Neobvyklé jedy* (*mastičkář*) umožní vyrobit *rychlý jed*, který začne působit ihned po pozření. Připlacením 1 ***Suroviny*** může také nástraha zkusit protivníka vyřadit.

Až si budete zaznamenávat, co hrdinové na obry přichystali, můžete využít zkráceného zápisu nástrah ze strany 217.

Každopádně nejpozději do hodiny se Bral se Zmarem vrátí.

Bral a Zmar (obři)

Charakteristika: 3 (zejména dovednosti *bojovníka* a *lovce*, namísto střelby vrh)
Sudba: 10 (společně tedy 11)
Hranice: ***Tělo*** 7, ***Duše*** 3, ***Vliv*** 4
Zbraně: obouruční kyje (*dlouhá drtivá*),
Přirozené zbraně a zbroje: pěsti (*drtivá*), tvrdá a hrubá kůže (*kožená*)

Talenty: *Pan domácí* (*bravurní* při obraně svého domova)
Zvláštní schopnosti: *Kružný sek*, *Hlava nehlava*, *Silák* (*bojovník*)

Jelikož souboj s obry má být vyvrcholením celého dobrodružství, nebylo by asi dobré, aby oba zemřeli jedem nebo zavaleni kamením. Takovýto hladký průběh celé akce by nedal postavám pocit hrdinství a nebyl by hoden zapamatování či dokonce opěvování v písních. Na druhou stranu je zbytečné spotřebovat veškerou ***Sudbu*** na to, aby se obři *pastem* zcela vyhnuli. Jejich vysoká hranice ***Těla*** jim umožňuje se ***vyčerpat*** v případě neúspěchu na odolání, proto průvodce může s klidným svědomím ušetřit ***Sudbu***, jestliže obři neuspějí ve ***výzvě*** na odhalení nástrahy.

Jestliže neuspějí při pokusu spuštěným nástrahám odolat, už by měl Průvodce taktizovat. Například může nechat oba obry přijmout neúspěch v podobě zřícené hradby, která jim zavalí nohy a zvedne ***Ohrožení***. Tím mu zbyde dost ***Sudby*** na to, aby následná potyčka stála za to.

Boj samotný by měl být velkolepým zakončením ***výpravy***. Vůbec nebude na škodu, když se při něm zřítí pod ranou kyje nějaká ta zeď, když vezmou za své dveře do věže, beztoho již vyvrácené, nebo když někoho z hrdinů bude potřeba křísit z bezvědomí. Obři mohou v záchvatech vzteku zastrašovat útočníky řevem a údery kyjem do země, zahánět je vrháním balvanů vyrvaných z hradeb, ba mohou použít i měděný kotel s vývarem z mrtvého lapky jako improvizovanou zbraň. Na konci bitky by pokud možno nic na nádvoří Bílého hradu nemělo zůstat na původním místě a každý z hrdinů by měl mít nějakou tu ***Jizvu***, se kterou se musel potýkat v závěrečné části boje.

Královské dělení

V této závěrečné *příhodě* si ukážeme, jak výsledky jedné *výpravy* rozvinout ve *výpravy* další.

Až si družina nějak poradí s obry, nastane čas konečně v klidu vyzvednout poklad. To si vyžádá dvě až tři hodiny usilovné práce s rýčem, který mají lapkové ukrytý ve věži. Pokud se již tak nestalo při vyčkávání na spuštění jedu, je možné, že během kopání lupu padne tma. O to působivější vyzvednutí peněz bude.

Ve světle loučí konečně ten z vás, kdo se právě ohání rýčem, narazí na okované víko truhlice. Když odhrabe hlínu kolem, uvidíte před sebou zcela zřetelně kovaný erb vládnoucího knížete. Při pohledu na tento znak nejvyšší autority v zemi vás trochu zamrazí. Jestliže si uloupené daně ponecháte a někdo se o tom dozví, velmi pravděpodobně se stanete stejnými psanci, jakými jsou Lišák s Křivnoskou. Kdokoliv vás bude moci beztrestně zabít a každý se bude bát poskytnout vám přístřeší. Namísto o hrdinech, o vás budou mluvit jako o zločincích. Stojí ta hromada grošů za takové riziko?

Odpověď na tuto otázku je ve vašich rukou. Výprava k Bílému hradu totiž v tomto okamžiku končí. Stále ještě zbývá odnést amulet z mohylového kopce Brzotovi a dopravit lapky či jejich hlavy i s pokladem na dvůr vladyky, odevzdat spravedlnosti a vyjednat zaslouženou odměnu. Je na vás, jestli tyto závěrečné momenty výpravy pouze rychle odvyprávíte, věnujete jim celé další sezení, nebo je využijete jako začátek dalšího dobrodružství.

Co bude následovat, záleží již jen na vaší fantazii. Postavy se na jednu stranu mohou uklidňovat tím, že není nikdo, kdo by je udal. Lišák ani Křivnoska k tomu nemají důvod, jestliže dostanou dohodnutý podíl. Samozřejmě pokud je někdo chytí, dá na mučidla a bude se jich na osud knížecí truhlice vyptávat, jistě vyzpívají vše, co vědí. Vyšetřovatelé jim však ani v takovém případě nemusejí uvěřit. Pokud jde o ovčáka Brzotu, ten by sice mluvit mohl, ale ví jen to, že se hrdinové vypravili k Bílému hradu. Stopy, které na zřícenině zůstanou, ale budou svědčit spíše o tom, že lapky (a možná i mladé dobrodruhy) napadli obři, a i když se lapkům podařilo dva z nich zabít, zbývající je zřejmě ubili a sežrali je.

Na druhou stranu, pokud by Průvodce chtěl motiv lapkovské kořisti dále rozvíjet, může určit, že v truhlici se nenacházejí pouze peníze, ale také několik věcí, které lapkové ukořistili při minulých přepadech – stříbrný medailon, flakónek s neznámou tekutinou, zbraň s erbem na záštitě či hlavici a podobně. Pak už jen stačí, aby si některý z hrdinů jeden z těchto předmětů nechal, a o námět na další dobrodružství je postaráno. V nejbližším městě mu může například dopadnout na rameno těžká ruka a cizí muž se vzápětí otáže:

„Smím se zeptat, odkud máte tu dýku s erbem, pane?“

Pokud by chtěl Průvodce naopak dobrodružství s lapky uzavřít, ale otevřít příběh nový, může také popsat, že zhroucení některé ze zdí během boje nebo snaha o vykopání truhlice otevřely vstup do sklepení hradu, jehož vchod je už celé roky zasypaný. Už v Bojanově mohli dobrodruzi zaslechnout pověsti o tom, že pod hradem jsou spletité chodby, kasematy a ukryté poklady z doby vlády knížete Orlanda. Takové podzemí ovšem nejspíš bude plné starých pastí a knížecí poklad mohou dodnes strážit velmi nebezpeční kostlivci či duchové. Je ovšem třeba pamatovat, že než se dobrodruhové vydají do hloubek tajemného podzemí, měli by vyřešit vykopaný poklad, lapky propustit nebo předat spravedlnosti a vrátit Brzotovi jeho talisman. A také si několik dnů či týdnů *kvalitně odpočinout*, aby se na příští ***výpravu*** vydali s plnými ***Zdroji***.

Ovšem než se vrhnete do dalších dobrodružství, zbývá ještě poslední tečka – rozdělení zkušeností. Čtyři body za účast dostane každý. Ale musíte si společně odpovědět na otázku, zda si jednotliví hráči zaslouží také dva body jako odměnu za vyniknutí v některé ze tří kategorií, které si sami zvolíte (více o tom v kapitole Zkušenosti a zlepšování postavy na straně 235).

Využijte přidělování těchto bodů zkušenosti k tomu, abyste si připomněli nejlepší a nejzábavnější okamžiky příběhu, zajímavé akce jednotlivých hrdinů i dobré nápady hráčů při řešení problematických situací. Průvodce by se měl snažit získat od hráčů informace o tom, co se jim líbilo a co nikoliv. A před rozchodem domů se samozřejmě dohodněte, kdy se sejdete příště. S Dračím doupětem vás totiž čeká ještě mnoho hodin zábavy… tak si je užijte.

PŘEHLED PRAVIDEL

Vyhodnocování na výpravě

Akce

» ***samozřejmá*** – automatický úspěch
» ***možná*** – ***hod*** + ***vyčerpání***
» ***náročná*** – ***náročnost*** (1 až 2, výjimečně 3) + ***hod*** + ***vyčerpání***
» ***nemožná*** – nemůže provádět nebo automatický neúspěch

Záměry a následky v pravidlech

» **akce cíli pomáhá** – snižuje ***Ohrožení*** nebo přidává ***Výhodu***
» **akce cíli škodí** – zvyšuje ***Ohrožení*** nebo způsobuje ***Jizvu***
» **akce nemá cíl** nebo **ovlivňuje jen prostředí** – bez následků v pravidlech
» **další následky** – vyřazení, výroba, spuštění následné akce, opuštění konfliktu, magie působící *dlouho*

Protiakce

» Musí bránit v provedení akce nebo důsledkům
» Škodí-li, nesmí škodit nikomu jinému než aktérovi
» Nesmí do ***střetu*** zatáhnout nového účastníka

Vyhodnocování

» ***zkouška*** – akce nemá soupeře / úspěch při ***hodu*** 9 a více / ***vyčerpání*** dává plný úspěch za cenu potíží
» ***střet*** **dvou soupeřů** – akce a protiakce / vyšší ***hod*** vítězí / ***vyčerpání*** poraženého zmírňuje úspěch vítěze za cenu potíží
» **obecný** ***střet*** – akce a více protiakcí / vyhodnocuje se od nejvyššího ***hodu***, lepší akce ruší horší, pokud se s nimi vylučuje / ***vyčerpání*** zmírňuje úspěch vyhodnocovaného soupeře za cenu potíží
» ***výzva*** – odolávání prostředí, nástrahám, postřeh / úspěch při ***hodu*** 9 a více / ***vyčerpání*** zmírní neúspěch za cenu potíží

Hod

» zvolit dovednost podle podoby akce v příběhu nebo popsat podobu akce v příběhu dle zvolené dovednosti
» součet dvou šestistěnných kostek + výše charakteristiky nebo úroveň povolání, pod kterou spadá použitá dovednost (od 1 do 5)
» k hodu se přičítá 0 pokud jde o obecnou dovednost, kterou postava neovládá
» Nerozhodný ***hod*** ve střetu vyhrává: 1. aktér nad protiaktérem, 2. lepší nejvyšší kostka, 3. lepší součet kostek, 4. los.

Dovednosti

» **obecné** – o činnost se může pokusit kdokoli
» **vyhrazené** – bez dovednosti je činnost nemožná
» seskupeny do povolání (hrdinové) nebo charakteristiky (bytosti)

Vyčerpání

» platba za zmírnění neúspěchu v ***hodu,*** počet potřebných ***Zdrojů*** = aktuální ***Ohrožení*** upravené zvláštními schopnostmi, vybavením a ***manévry*** (vždy nejméně 1)
» použitý ***Zdroj*** podle použité dovednosti (***zkouška***) nebo cílové vlastnosti úspěšné akce (***střet***, ***výzva***)
» zvýší ***Ohrožení*** o 1 a přidá či zhorší potíže v příběhu

Ohrožení

» Na začátku konfliktu stanoveno podle situace v příběhu. Nepředbíhá příběh a nemůže být nižší, než odpovídá okolnostem. Vždy nejméně 1.
» **1** – prostředí pomáhá
» **2** – běžná situace
» **3** – mírné komplikace
» **4** – silné komplikace
» **5 a více** – téměř beznadějná situace

Konflikt

» série ***střetů***, ***zkoušek*** a ***výzev***, mezi kterými se přenáší ***Ohrožení*** a ***Výhody***
» dělí se na kola, v každém kole má každá postava jednu akci nebo protiakci z iniciativy a je-li ohrožena, může provádět další protiakce za ***manévr*** *obrana*
» pořadí určeno iniciativou, z příběhu nebo ***hodem***
  » přístupy k iniciativě – *rychle* (vyšší 2 ze 3 kostek), *pomalu* (nižší 2 ze 3 kostek)
» odložení iniciativy umožňuje hrát ve zbytku kola protiakce z iniciativy, ale už ne vlastní akce
» následné akce (např. ze spuštěných nástrah) se vyhodnocují ihned
» akce prostředí se vyhodnocují na konci kola

Vyřazení

» postava ztrácí iniciativu, nemůže se dál účastnit konfliktu
» ***vyčerpání*** proti pokusu o vyřazení = pokus byl předčasný, cíl může získat ***Výhodu*** nebo zvýšit soupeři ***Ohrožení***
» smrt nastává, je-li postava cílem úspěšné smrtící (vyřazující) akce a přijme neúspěch (zejména nemůže-li se již ***vyčerpat)***

» **hrdina** (volitelně) – **hrdinská smrt** – hrdina se naposledy ***vyčerpá*** tím, že postava umírá či přestává být hrdinou, odvypráví zakončení konfliktu

Manévry

» ***manévry*** se hlásí a platí v okamžiku použití
» *obrana* – dovoluje zahrát protiakci, je-li postava ohrožena a nemá iniciativu
» *rozsáhle* – dovoluje hlášení akce proti více cílům
» *přesně* – před ***hodem***, zvyšuje šance (vyšší 2 ze 3 kostek)
» *mocně* – po ***hodu***, před ***vyčerpáním*** poraženého – zdražuje ***vyčerpání*** o 1
» *lstivě* – po rozhodnutí poraženého přijmout neúspěch – zvyšuje následek o 1 (na 2)

Postihy

» *nepřesně* – snižuje šance v ***hodu*** (nižší 2 ze 3 kostek), blokuje *přesně*
» *chabě* –zlevňuje vyčerpání proti akcím postavy o 1 (nejméně 1), blokuje *mocně*
» *hloupě* – snižuje následek o 1 (na 0 – projev jen v příběhu, případně vyřazení), blokuje *lstivě*

Zdroje

Druhy Zdrojů

» ***Tělo***, ***Duše***, ***Vliv*** (hrdinové) – omezené **zdatnostmi**
» ***Sudba***, ***Pouto*** (bytosti, pomocníci)
» ***Peníze***, ***Suroviny*** - využívané pro nákupy a výrobu
» ***Výhoda*** – „žolíkový" ***Zdroj***, zaniká na konci konfliktu

Sudba

» **Průvodce** - společná všem bytostem v daném konfliktu, vyjadřuje odhodlání, zdraví nebo význam konfliktu, stanovuje se na konflikt
» **Hrdina** – společná všem pomocníkům, obnovuje se odpočinkem společně
» čerpá se místo ***Zdrojů*** vlastností, čerpání omezeno hranicemi bytostí

Zdatnost, obnova zdrojů

» **Zdatnosti** určují maxima ***Zdrojů*** hrdiny
» ***na výpravě*** – běžný odpočinek (obnoví 3, resp. 1 až 5 ***Zdrojů*** z vlastností), akce se vyhodnocují
» ***mezi výpravami*** – kvalitní odpočinek (obnoví všechny ***Zdroje*** z vlastností), akce se nevyhodnocují
» **Zdatnost** je snižována o závažnost ***Jizev*** na daném ***Zdroji***

Jizvy

» způsobují ***náročnost*** ve výši závažnosti ***Jizvy*** na určené činnosti
» buď následek neúspěchu, nebo soupeřovy akce
» nebo zasazená hráčem: získané ***Zdroje*** = závažnost ***Jizvy*** + 2, nutné utratit v téže akci
» hrdinům snižují zdatnost
» bytostem hranice nesnižují, ale pokud souhrnná závažnost ***Jizev*** hranici překoná, bytost vyřadí

Léčení Jizev

» úspěšná akce léčení během magického okamžiku
» je možné léčit jen ***Jizvy*** závažnosti menší nebo rovné síle magického okamžiku
» 5 ***Zdrojů*** za snížení závažnosti o 1, přednostně stejné vlastnosti jako je ***Jizva***

Zvláštní schopnosti

Specializace

» *nadání* – dva manévry v jedné akci
» *zběhlost* – zdarma 1 ze základních ***manévrů*** (*přesně*, *mocně*, *lstivě*)
» *bravura* – pokročilé ***manévry*** (*velmi přesně*, *velmi mocně*, *velmi lstivě*)
» *talenty* bytostí fungují stejně, ale jsou spojené se situacemi, nikoliv dovednostmi

Vybavení

Naložení

» způsobuje ***náročnost*** na vybrané akce (například cestování, pohyblivost, skrývání)
» *lehké:* bez ***náročnosti***
» *střední:* ***náročnost*** 1
» *těžké:* ***náročnost*** 2

Předměty

» **nástroje**:
  » umožňují nebo usnadňují akce (posun na stupnici *samozřejmá*, *možná*, *náročná*, *nemožná*)
  » **specializované nástroje**: 1x za kolo právě 1 ze základních ***manévrů*** (*přesně*, *mocně*, nebo *lstivě*) zdarma, nebo 1x za kolo o 1 ***manévr*** navíc v akci
» **ochranné předměty**: sleva na ***vyčerpání*** + způsobují ***náročnost***
» **spotřební předměty**: jsou v nich uložené ***Zdroje*** nebo akce, při použití se spotřebují
» **nástrahy**: *pasti* a *jedy*
  » zkrácený popis: způsob spuštění a rozsah / druh nástrahy a posílení > cílová vlastnost + případně vložený ***manévr*** / důsledek zamýšleného účinku –

následek v pravidlech + případně vyřazení, *postih*, nebo vynucený ***přístup*** / slabina, má-li význam

Zbraně
» dávají 1 ***manévr*** 1x za kolo zdarma
» **sečné**, **střelné**: *přesně*
» **drtivé**, **mechanické střelné**: *mocně*
» **bodné**, **vrhací**: *lstivě*
» **štít**: *obrana*
» ***dlouhá***: +1 ***manévr***

Zbroje
» dávají slevu na vyčerpání proti tělesným zraněním + ***náročnost*** stejně jako naložení
» *kůže:* sleva a ***náročnost*** 1
» *železo:* sleva a ***náročnost*** 2
» *kámen:* sleva 3, pro hrdiny je *nemožné* je používat, mají je některé bytosti

Kvalitní předměty
» **nástroje: sleva** 1 na ***náročnost*** prováděné činnosti
» **ochranné předměty:** o 1 nižší ***náročnost*** na omezovanou činnost

Jizvy na vybavení
» snižuje kvalitu vybavení nebo ho ničí
» buď následek neúspěchu, nebo soupeřovy akce
» nebo zasazená hráčem – získané ***Zdroje*** = závažnost ***Jizvy***, nutné utratit v téže akci
» **kvalitní vybavení** – max. ***Jizva*** závažnosti 2, nebo 2x závažnosti 1
» **běžné vybavení** – max. ***Jizva*** závažnost 1
» **nouzové vybavení** – z ***Jizvy*** nelze získat ***Zdroje***

Odolnost předmětů
» pergamen, sklo, plátno, keramika: 0
» kůže, dřevo, provazy: 1 (*kůže*)
» železo: 2 (*železo*)
» kámen: 3 (*kámen*)
» běžné akce zničí pouze předměty odolnosti 0 a 1.

Výroba
» vyžaduje úspěšnou akci + zaplacení ceny v ***Surovinách***
» nástroje: cena = ½ běžné ceny
» *lektvary*, *ochranné obrazce*, *rituální předměty*: cena = počet vložených ***Surovin***, nejméně 1
» *pasti* a *jedy*: cena = 3 (základní cena) + podle vlastností: cena každého posílení + 1 (vyřazení) + 1 (každá pokročilá) + 1 (vložený ***manévr***)
» *elixíry*: cena = součet cen složek: *zběhlostní* (2), *bravury* (3), *zázračné* (5) + posílení

Pomocníci
Pomocníci
» získání vyžaduje vyhledání, připoutání a určení ***Platby***
» výše ***Platby*** je rovna charakteristice upravené podle neobvyklosti a výše ***Pouta***
» pomocník využívá ***Zdroje*** z ***Pouta*** (kdykoli) nebo ***Sudby*** (je-li poblíž hrdiny)
» popis stejný jako u bytostí
» hráč za ně hraje jako za další postavu ve hře

Sítě
» vyžaduje buď vyhledání, připoutání a určení ***Platby***, nebo vytvoření a určení ***Platby***
» výše ***Platby*** je rovna charakteristice upravené podle neobvyklosti a výše ***Pouta***
» nemají hranice a nevyužívají ***Sudbu***, jen ***Pouto***, jinak popis jako u bytostí
» hráč nehraje za konkrétní postavu, jen využívá „vzdálených" akcí

Sudba pro pomocníky
» má hráč, maximum je rovno nejvyšší ***Sudbě*** pomocníka poblíž + počtu ostatních pomocníků
» čerpání je omezeno příslušnou hranicí pomocníka

Pouto
» má pomocník, vyjadřuje sílu vztahu k postavě,
» je možno mu zasadit ***Jizvu*** pro získání ***Zdrojů***
» obnova 1 ***Pouta*** za 1 ***Platbu***
» snížení závažnosti ***Jizvy*** na ***Poutu*** o 1 léčením za 5 ***Plateb***

Zkušenosti a zlepšování postavy
Získávání zkušeností
» **za účast**: 4 body
» **jako odměna od ostatních**: každý přiděluje 1, každý dostane nejvýše 2
» **cíle**: hraní role, spolupráce, rozvíjení příběhu

Zlepšování hrdiny
» tucet (12) bodů
» buď úroveň povolání + zvláštní schopnost daného povolání,
» nebo zvýšení hranice + zvláštní schopnost rasy nebo povolání, které již hrdina má

PŘEHLED MAGIÍ, NÁSTRAH A LÉČENÍ

Čiré magie

» ***Druh magie (povolání):*** vlastnost, cílová vlastnost a druh cíle, rituál, dosah, rozsah

» ***Zaříkání*** (*zaříkávač*): ***Vliv***, zejména na ***Tělo*** *lidí* a *zvířat*, zvuky (vyřčené prokletí), *dotyk* nebo *symbolický dotyk*, na jednotlivce

» ***Znamení*** (*vědmák*): ***Vliv***, zejména na ***Tělo*** *neživých,* gesta (znamení dlaní), *dohled*, až *plošně* v rámci *chýše*

» ***Magie mysli*** (*mág*): ***Vliv***, zejména na ***Duši*** či ***Vliv*** *lidí*, zvuky (zaklínadla, příkazy, popisy), *dohled*, až *plošně* v rámci *chýše*

» ***Magie zvířat*** (*šaman*): ***Vliv***, zejména na ***Duši*** či ***Vliv*** *zvířat*, zvuky (zvířecí), *dohled*, až *plošně* v rámci *chýše*

» ***Magie ohně*** (*čaroděj*): ***Duše***, zejména na ***Tělo*** tvorů, předměty nebo oheň samotný, gesta (pohyby rukou, prsty, nástroji), *dohled*, až *plošně* v rámci *chýše*

» ***Magie větru*** (*čaroděj*): ***Duše***, vzduch, zejména na ***Tělo*** tvorů, předměty nebo vzduch samotný, gesta (pohyby rukou, prsty, nástroji), *dohled,* až *plošně* v rámci *chýše*

» ***Magie kamene*** (*druid*): ***Duše***, zejména na ***Tělo*** tvorů, předměty nebo zemi samotnou, zvuky (písně či melodie), *rozšířený dotyk*, až *plošně* v rámci *chýše*

» ***Magie vody*** (*druid*): ***Duše***, zejména na ***Tělo*** tvorů, předměty nebo vodu samotnou, zvuky (písně či melodie), *rozšířený dotyk*, až *plošně* v rámci *chýše*

» ***Magie dřeva*** (*druid*): ***Duše***, zejména na ***Tělo*** tvorů, předměty nebo rostliny samotné, zvuky (písně či melodie), *rozšířený dotyk*, až *plošně* v rámci *chýše*

» ***Magie iluzí*** (*mág*): ***Duše***, zejména na ***Duši*** a ***Vliv*** tvorů, zvuky (zaklínadla, příkazy, popisy), *dohled*, až *plošně* v rámci *chýše*

» ***Hadačství*** (*šaman*) v našem světě: *dotyk* nebo *symbolický dotyk*, gesta (tanec), kladení otázek, pravdivé, ale tajemné odpovědi, jedna otázka

» ***Hadačství*** (*šaman*) ve snovém světě: *rozšířený dotyk*, gesta (tanec), zejména na ***Tělo*** tvorů, předměty, prostor, až *plošně* v rámci *chýše*

Nástrahy

» *Pasti*: škodí okamžitě; *jedy*: škodí *dlouho*, působí od nejbližšího magického okamžiku

» ***Jednoduché pasti*** (*lovec*): primitivní spoušť poblíž, zejména na ***Tělo*** tvorů, na jednotlivce a jednorázové

» ***Mechanické pasti*** (*lupič*): i složitější spoušť kdekoliv, zejména na ***Tělo*** tvorů, na jednotlivce i opakovaně

» ***Třaskaviny*** a ***žíraviny*** (*alchymista*) – také *pasti*: primitivní spoušť poblíž, zejména na ***Tělo*** či ***Duši*** tvorů, až *plošně* v rámci *chýše*, mohou ničit předměty podle jejich odolnosti

» ***Běžné jedy*** (*mastičkář*): pozření, zejména na ***Tělo*** *lidí* a *zvířat*

» ***Kontaktní jedy*** (*lupič*): kontakt s tělesnými šťávami (např. skrze ránu), zejména na ***Tělo*** *lidí* a *zvířat*

» ***Plynné jedy*** (*alchymista*): vdechnutí, zejména na ***Tělo*** *lidí* a *zvířat*

» ***Omamné látky*** (*alchymista*) – také *jedy*: pozření, zejména na ***Duše*** a ***Vliv*** *lidí* a *zvířat*

Léčení a lektvary

» ***Lidské Tělo:*** léčení *mastičkář* (*dotyk)*, přednostně z ***Těla*** nebo *mastí* (*mastičkář*)

» ***Lidská Duše***: léčení *zaříkávač* (blízkost), přednostně z ***Duše*** nebo *odvarů* (*šaman*)

» ***Lidský Vliv***: léčení *zvěd* (blízkost), přednostně z ***Vlivu*** nebo *nektarů* (*lupič*)

» ***Zvířata***: léčení *šaman*, podle léčené vlastnosti

Další magie

» ***Elixíry*** (*alchymista*): spotřebování umožní provést uloženou akci, případně dá *zběhlost* či *bravuru*

» ***Umělý život*** (*alchymista*): oživovací rituál trvá dva magické okamžiky a nebezpečí mezi nimi, vyvolá *oživeného* pomocníka

» ***Rituální předmět*** (*zaříkávač*): ukládání ***Surovin*** na pozdější použití, nejvýše tolik, kolik je síla magického okamžiku věnovaného ukládání

» ***Esence***: vstřebáním získání *bravury*, dává smyslem zaznamenatelný projev a *postih* v přítomnosti protipólu, svázání do schránky bez následků (o magickém okamžiku) nebo za ***Jizvu*** závažnosti 1 (kdykoliv)

» ***Ochranný obrazec***: umožňuje kouzelníkovi chránit označené místo či předmět před narušiteli pomocí kouzel odpovídající magie, kouzlit skrze něj je *náročné* a používají se vložené ***Suroviny*** místo ***Zdrojů*** kouzelníka

REJSTŘÍK

A

Akce 95
  Následná 137
  Podoba 159
  Prostředí 136
  Protiakce 106
  Z iniciativy 111
  Z obrany 112
Aktivace 160
Alchymista 79
  Elixíry 212
  Plynné jedy 222
  Třaskaviny a žíraviny . . . 220
  Umělý život 214

B

Běsi 287
Běžné jedy 221
Boj 162
  Běžný 162
  Jízdní 163
  Proti 163
Bojovník 44
Bravura 231
Bytost 6

C

Cena akce 160
Ceník 149

Č

Čaroděj 82
  Magie ohně 202
  Magie větru 203

D

Dlouhá (zbraň) 142
Dlouho (trvání) 188
Dosah 160
  Dohled 182
Dotyk 181
  Nepřímý 182
  Ochranný obrazec 183
  Přímý 181
  Rozšířený dotyk 181
  Substance 185
  Symbolický dotyk 182
Dovednost 21
  Obecná 98
  Vyhrazená 98
Druid 67
  Magie dřeva 207
  Magie kamene 206
  Magie vody 205
Dukáty 29
Duše 91

E

Elfové 34
Elixíry 212
Esence 193

G

Groše 29

H

Hadačství 210
Halíře 29
Hledání . . . . . *viz* Odhalování
Hloupě (postih) 119
Hobiti 38
Hod 98
Hráčská příprava 244
Hráčská skupina 239
Hraničář 61
Hrdina 6

Ch

Chabě (postih) 119
Chýše 186

I

Iniciativa 110
  Odložení iniciativy 112
  Přístupy k iniciativě 111

J

Jed 220
  Běžný 221
  Kontaktní 222
  Omamná látka 223
  Plynný 222
  Přirozený 290
Jednání 166
Jizva 119
  Hojení 122
  Léčení 227
  Uzdravování 228

K

Kámen
  Odolnost 147
  Zbroj 144
Kejklíř 49
Kolo 110
  Délka 113
Konflikt 110
Kontaktní jedy 222
Kořist 174
  Peníze 171
  Suroviny 174
  Trofeje 174
Kouzelné předměty 150
Kouzelník 178
Kouzlo 178
  Obrana proti 190
Krollové 41
Kůže
  Odolnost 147
  Zbroj 144
Kvalita
  Nástrojů 140
  Ochranných předmětů . . 141

L

Lámání kouzel 192
Léčení 227
  Jizva 122
  Obnova Zdrojů *viz* Odpočinek
Lektvary 229
  Masti 230
  Nektary 230
  Odvary 230
Lhaní . . . . . *viz* Ukrývání
Lidé (druh bytostí) 286
Lidé (rasa) 32
Lovec 46
Lstivě (manévr) 118

Lupič 69
Kontaktní jedy 222

M

Mág 84
Magie iluzí 208
Magie mysli 199
Magické obory
Hadačství 210
Magie dřeva 207
Magie iluzí 208
Magie kamene 206
Magie mysli 199
Magie ohně 202
Magie větru 203
Magie vody 205
Magie zvířat 201
Umělý život 214
Zaříkání 197
Znamení 199
Magický
Okamžik 179
Zřídlo 179
Magie
Obrana proti magii 190
Manévry 116
Lstivě 118
Mocně 117
Obrana 116
Přesně 117
Rozsáhle 116
Masti 230
Mastičkář 52
Běžné jedy 221
Masti 230
Mechanické pasti 219
Mezi výpravami 94
Mocně (manévr) 117

N

Nadání 231
Nákup 171
Naložení 138
Náročnost 96
Následná akce 137
Nástrahy 215
Jedy 220
Pasti 217
Nástroje 138
Na výpravě 94
Nektary 230
Nemrtví 286
Nepřesně (postih) 119
Netvoři 287
Neživí 286
Nouzové
Lektvary 230
Nástrahy 227
Předměty 140
Suroviny 234

O

Obecná dovednost 98
Obnova Zdrojů . *viz* Odpočinek
Obrana (manévr) 116
Odhad 166
Odhalování 133
Odložení (iniciativy) 112
Odolávání strastem 169
Odolnost předmětů
Kámen 147
Kůže 147
Železo 147
Odpočinek 94
Běžný 94
Kvalitní 94
Odvary 230
Ohrožení 100
Ochranné obrazce 183
Ochranné předměty 140
Omamné látky 223
Opravy (vybavení) 173
Osobnost hrdiny 26
Ovládnutí 175
Ovlivňování 167
Oživení 287

P

Past 217
Jednoduchá 218
Mechanická 219
Přirozená 290
Třaskavina 220
Žíravina 220
Peníze 171
Plošná (akce) 124
Plynné jedy 222
Podoba (akce) 159
Pomalu (přístup) 111
Pomocník 152
Pouto 152
Používání 156
Sítě 157
Postava
Koncept 19
Tvorba 19
Zlepšování 237
Postih 119
Hloupě 119
Chabě 119
Nepřesně 119
Poškození 146
Pouto 152
Povahový rys 26
Povolání
Pokročilé
Alchymista 79
Čaroděj 82
Druid 67
Hraničář 61
Lupič 69
Mág 84
Šaman 64
Válečník 58
Vědmák 76
Zvěd 73
Základní
Bojovník 44
Kejklíř 49
Lovec 46
Mastičkář 52
Zaříkávač 54
Primitivní 162
Proměny 177
Prostředí (akce) 136
Protiakce 106
Protikouzlo 191
Předměty
Odolnost 147
Rituální 192
Spotřební 150
Výroba 172
Přesně (manévr) 117
Příhoda 247
Přípravná (akce) 131
Přirozené
Vybavení 138

Zbraně 290
Zbroje 290
Přístupy k iniciativě 111
Pomalu 111
Rychle 111
Přivolání 169

R

Rasy
Elfové 34
Hobiti 38
Krollové 41
Lidé 32
Trpaslíci 36
Rituál 180
Rituální předmět 192
Rozsah akcí 124
Rozsáhle (manévr) 116
Rozumný 162
Rychlá hra 123
Rychle (přístup) 111

S

Sítě 157
Skrývání . . . . . *viz* Ukrývání
Smrt 114
Hrdinská 122
Snový svět 195
Specializace 231
Bravura 231
Nadání 231
Zběhlost 231
Spolupráce 133
Spotřební předměty 150
Statek 187
Stopování . . . . . *viz* Odhalování
Střet 106
Obecný střet 108
Při překonání překážek 129
Různé protiakce 127
Vyčerpání za jiné 128
Zkouška ve střetu 127
Substance 185
Sudba 93
Hrdina (pro pomocníky) . . 153
Průvodce 288
Rady pro použití 288
Suroviny 174

Š

Šaman 64
Hadačství 210
Magie zvířat 201
Odvary 230
Omamné látky 223

T

Tělo 91
Trofeje 174
Trpaslíci 36
Trvání akcí 125
Třaskaviny 220
Tvorba postavy 19

U

Ukrývání 133
Umělý život 214
Únava 170

V

Válečník 58
Vědmák 76
Znamení 199
Velení 175
Velmi
Dlouho (trvání) 188
Lstivě (manévr) 231
Mocně (manévr) 231
Přesně (manévr) 231
Vlastnost 91
Vliv 91
Vybavení 138
Výbušniny . . . . . *viz* Třaskaviny
Vyčerpání 100
Výhoda 92
Vyhrazená dovednost 98
Vyjednávání 167
Výprava 247
Výroba 172
Vyřazení 189
Vyvolání 169
Výzva 105

Z

Zaříkání 197
Zaříkávač 54
Rituální předměty 192
Zaříkání 197
Zběhlost 231
Zbraň
Bodná 146
Dlouhá 142
Drtivá 145
Mechanická střelná 146
Přehled zbraní 144
Sečná 145
Střelná 146
Štít 146
Vrhací 146
Zbroj
Kámen 144
Kůže 144
Přirozená 290
Železo 144
Zdatnost 92
Zdroje
Duše 91
Obnovení 94
Peníze 171
Pouto 93
Sudba 93
Suroviny 174
Tělo 91
Vliv 91
Výhoda 92
Zkouška 104
Na více cílů 127
Více postav současně . . . 126
V rámci střetu 127
Zkušenosti 235
Zlepšování postavy 237
Zlomení kouzla . . . . *viz* Lámání kouzel
Znalost 165
Znamení 199
Zranění . . . . . *viz* Jizva
Zvěd 73
Zvířata 286
Zvláštní schopnosti 231

Ž

Železo
Odolnost 147
Zbroj 144
Žíraviny 220

Deník postavy

Dračí Doupě II

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 *Obrožení:*

Vlastnosti

Rasa:

Tělo: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Duše: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Vliv: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Bonusy / Postihy

Povolání

☐☐☐☐

☐☐☐☐

☐☐☐☐

Povahový rys:

☐☐☐☐

☐☐☐☐

☐☐☐☐

☐☐☐☐ *Úroveň:*

☐☐☐☐ *Volné zkušenosti:*

☐☐☐☐

Zvláštní schopnosti

popis *aktivace* *povolání*

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 *Výhoda:*

Tento deník postavy si můžete okopírovat nebo vytisknout z webu *www.drd2.cz*

Hlášení akce: *obrana* (akce z obrany?), *rozsáhle* (více cílů?), *přesně* (zvýšit šance?), ***hod***, *mocně* (zdražit ***vyčerpání***?), *lstivě* (zvětšit přijatý následek?)

Peníze: ..... *dukátů,* ..... *grošů,* ..... *haléřů* **Suroviny:** .....

Vybavení **Naložení:** *L / S / T*

Poznámky

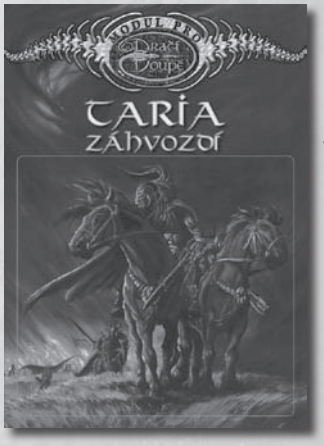
Tento deník postavy si můžete okopírovat nebo vytisknout z webu *www.drd2.cz*

Taria

Prostředí pro vaše příběhy od jednoho z autorů Dračího doupěte II

Poloostrov osídlený lidmi a vyrvaný drakům. Knížectví, kde spolu v křehké rovnováze žijí lidé s jinými rasami. A obávaní druidi podnikají výpady z hvozdů v zoufalé válce za záchranu svého domova.

V každém modulu najdete několik připravených dobrodružství a řadu nápadů pro vaše vlastní zápletky.



Záhvozdí

Divoký kraj bez vládce. Jeho hrdý lid se neklaní nikomu, jen bohům…

Ideální modul pro začínající hráče. Od první drobné příhody s domácími skřítky až po strašidelnou výpravu do vesnice mrtvých – sedm příběhů ze Záhvozdí představuje desítky hodin zábavy a provede vás nenásilně novým světem.

Severní Taria

Místo pro zatracené. Tající sníh odkrývá stopy dávno mrtvých dní…

Modul podporuje Průvodce hrou v jeho vlastní tvorbě. Každá ze šesti kapitol je plná zajímavých míst a osob, nevyřešených záhad i naznačených zápletek, a je doplněna tématicky navazujícím dobrodružstvím.

Pohraničí

Černé lesy na hranicích. Ve větru je slyšet pláč a kvílení duchů…

Zatím poslední modul je určen zkušeným hráčům a vypravěčům, kteří se chtějí stát skutečnými mistry příběhu. Zavádí čtenáře až za hranice Tarie a je laděný temně, až hororově. Hlavním tématem je atmosféra hry a její budování.