

Dračí Hlídky

hra na hrdiny

Pro hráče 1.1



Ukázková verze

PRO PRVNÍ ÚROVNĚ



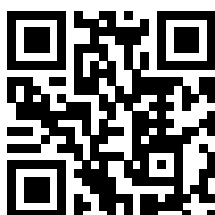
UKÁZKOVÁ VERZE PRAVIDEL

ZÁKLAD PRO POSTAVY NA PRVNÍ ÚROVNI

Verze 1.1

*Plnou verzi pravidel v knižní verzi s rozvojem postav do šesté úrovně
si můžete zakoupit přes dracihlidka.cz nebo u našich partnerských prodejců*

.....
Jméno dobrodruha



Autor:

Pavel „Sir_Tirus“ Ondrusz

Tým Dračí Hlídky:

Filip „Gamling“ Goldman, Zuzana a Pavel Urbanovi, Václav „Kostá“ Bělehrádek, Tomáš „Rusty“ Tomášek, Jan „Dart“ Staš, Ondřej „POMPA“ Kloda, Pavel „Caldor“ Nickel, Roman „Gotrek“ Konupčík, Tomáš „Čahoun“ Cigánek, Martin „Perthorn“ Kostka, Tomáš „Slaanesh“ Kutálek, Petr „Pret“ Vařeka, Pavel Holec, Marek Toman, Michal Ondroušek, Ondřej „Arlei“ Hrdina, Roman Gamanov, Irena Goldmanová, Viktor Goldman, Jiří Kůs, Ivan „Špalíček“ Lavrjuk, Petr Kmoch, Vít „Čert“ Jaroš, Václav „Qitko“ Hess, Pavel „Kocour“ Šída a Petr „Alairik“ Zvelebil

Konzultace a testování:

František „Sniper“ Naznaj, Petr „PEEPA“ Holenda, Jiří „Elnor“ Trávníček, Jirka Novák, Petr Palička, Jan „Stargazer“ Polster a Jakub Šenkeřík

Poděkování zaslouží:

Marian Kubicsko, Petr „Zigrin“ Váverka, Lukáš „Bunny“ Králík, Jan „Yetti“ Arbter, Třinecká Dračí Pevnost, hráči z centra volného času ASTRA – Frenštát pod Radhoštěm a všichni fandové, kteří jezdili na akce Dračí Hlídky a pomáhali nám ji zlepšovat

Zvláštní poděkován zaslouží:

Adam „Kod“ Bartoš, Marek „Tinuviel“ Nebeský, Adam „Willy“ Pilch, Petr „Liep“ Liška, Ondřej „Ramsey“ Pěnička, Jan „Nero“ Černoch, Zbyněk „Strider“ Grešák, Petr „Peepa“ Holenda a Jakub „Jarxes“ Načeradský s FB stránkou HRY NA HRDINY

Korektury:

Roman „Gotrek“ Konupčík, Marie Valíčková, Tomáš „Čahoun“ Cigánek, Tereza „Awari“ Lyčková, Milan „Flamberg“ Majerčík

Ilustrace obálky a textu:

© Jakub „Fallen“ Politzer

Sazba:

Petr Zeman



Dračí Hlídka, Hlídka a BlackTower jsou zapsané ochranné známky společnosti BlackTower.

Tato pravidla jsou chráněným autorským dílem dle zákona. Jakékoliv zveřejňování, pozměňování či kopírování jejich obsahu nebo jednotlivých částí bez předchozího písemného souhlasu autora je zakázáno.

© 2021 BlackTower® Všechna práva vyhrazena.

OBSAH

VÍTEJ NA HLÍDCE	9	DOPLNKOVÉ MECHANIKY	35
JAK SE HLÍDKA HRAJE?	10	<i>UTONUTÍ A UDUŠENÍ</i>	35
JAK POUŽÍVAT PŘÍRUČKU	12	<i>PÁD Z VÝŠKY</i>	35
JAK ZAČÍT?	12	OBEČNÁ PRAVIDLA	36
ZÁKLADNÍ POJMY	12	<i>ZAOKROUHLUJE SE NAHORU</i>	36
MÍRY, VÁHY A JEDNOTKY ČASU	13	<i>PRAVIDLO ZPĚTNÉ OPRAVY</i>	36
ČAS	13	<i>VÍCENÁSOBNÉ EFEKTY</i>	36
VELIKOSTI	13	<i>KONKRÉTNÍ PRAVIDLO PŘEBÍJÍ OBEČNÉ</i>	36
PENÍZE	13	<i>PŘEKRÝVÁNÍ DOVEDNOSTÍ</i>	36
POSTŘEH, REFLEX, VÝDRŽ A VŮLE	14	<i>PÁN JESKYNĚ MÁ VŽDY POSLEDNÍ SLOVO</i>	36
KOSTKY A JEJICH POUŽITÍ	14	VÁLEČNÍK	37
HERNÍ POSTAVA	15	<i>PODSTATA VÁLEČNICKÉ PROFESE</i>	38
ZÁKLADNÍ ÚDAJE	15	<i>ADRENALIN</i>	38
<i>ATRIBUTY</i>	16	<i>ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ</i>	38
<i>ŽIVOTY</i>	16	<i>LÉČBA VLASTNÍCH ZRANĚNÍ</i>	38
<i>MANA</i>	17	<i>BOJOVÉ TRIKY</i>	38
<i>VÝZBROJ, VÝSTROJ A PENÍZE</i>	17	<i>BOJOVÁ PŘIPRAVENOST</i>	39
<i>DOVEDNOSTI A ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI</i>	17	<i>ZUŘIVÝ ÚTOK</i>	39
<i>ZKUŠENOSTI</i>	17	HRANIČÁŘ	41
<i>ÚROVEŇ</i>	17	<i>PODSTATA HRANIČÁŘSKÉ PROFESE</i>	42
RASY	19	<i>DUŠEVNÍ SÍLA</i>	42
<i>BARBAR</i>	19	<i>ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ</i>	42
<i>ČLOVĚK</i>	19	<i>HRANIČÁŘSKÉ UMĚNÍ</i>	42
<i>ELF</i>	20	<i>LOV (OBR)</i>	42
<i>GNÓM</i>	20	<i>ORIENTACE (INT)</i>	42
<i>OBR</i>	21	<i>PŘEDPOVÍDÁNÍ POČASÍ (INT)</i>	43
<i>PŮLČÍK</i>	21	<i>STOPOVÁNÍ (INT)</i>	43
<i>TRPASLÍK</i>	22	<i>HRANIČÁŘSKÁ MAGIE</i>	43
POVOLÁNÍ	23	<i>POUTO S PŘÍRODOU (INT)</i>	43
<i>VÁLEČNÍK</i>	23	<i>UČENÍ SE KOUZLŮM</i>	43
<i>HRANIČÁŘ</i>	23	<i>KOUZLENÍ A ŠANCE NA ÚSPĚCH</i>	43
<i>ALCHYMISTA</i>	25	<i>SPECIFIKACE KOUZEL</i>	44
<i>KOUZELNÍK</i>	25	ZÁKLADNÍ KOUZLA HRANIČÁŘE	45
<i>ZLODĚJ</i>	25	<i>NAJDI ÚKRYT</i>	45
<i>KLERIK</i>	26	<i>NAJDI VODU</i>	45
TVORBA POSTAVY	27	<i>ROZDĚLEJ OHEŇ</i>	45
<i>VÝBĚR RASY A POVOLÁNÍ</i>	28	<i>ZNAMENÍ</i>	45
<i>URČENÍ ATRIBUTŮ POSTAVY</i>	28	ALCHYMISTA	47
<i>URČENÍ OPRAVY ZA ATRIBUT</i>	29	<i>PODSTATA ALCHYMISTICKÉ PROFESE</i>	48
<i>ALTERNATIVNÍ URČENÍ ATRIBUTŮ POSTAVY</i>	30	<i>MANA</i>	48
<i>URČENÍ POČTU ŽIVOTŮ</i>	30	<i>ZÁKLAD</i>	48
<i>HRANICE SMRTI</i>	30	<i>SUROVINY</i>	48
<i>URČENÍ MNOŽSTVÍ MANY</i>	31	<i>MANA A SUROVINY NA ZAČÁTKU HRY</i>	48
<i>VYBAVENÍ A VÝZBROJ</i>	31	<i>ALCHYMISTICKÁ TRUHLA</i>	48
<i>VYBAVENÍ PRO ZKUŠENĚJŠÍ HRÁČE</i>	31	<i>ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ</i>	49
<i>DOVEDNOSTI</i>	32	<i>VIDĚNÍ MANY (INT)</i>	49
<i>ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI DLE RASY A POVOLÁNÍ</i>	32	<i>DESTILACE MANY (OBR)</i>	50
HERNÍ MECHANIKY	33	<i>LUČBA (OBR)</i>	50
<i>OVĚŘOVACÍ HODY A PASTI</i>	33	<i>VÝROBA ALCHYMISTICKÝCH PŘEDMĚTŮ</i>	50
<i>OSTATNÍ HODY</i>	34	<i>IDENTIFIKACE PŘEDMĚTU</i>	51
<i>VÝHODA A NEVÝHODA</i>	34	<i>ALCHYMISTICKÉ RECEPTY</i>	51

ROZDĚLENÍ ALCHYMISTICKÝCH PŘEDMĚTŮ	52	PODSTATA KLERIKOVY PROFESE	70
LEKTVARY A OLEJE	52	PŘÍZEŇ	70
ZÁKLADNÍ ALCHYMISTICKÉ PŘEDMĚTY	53	VÝBĚR BOHA	71
BOMBA	53	ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ	71
DÝMOVNICE	53	SPOJENÍ S BOHEM	71
KOUZELNÝ INKOUST		PROSBY (CHAR)	71
(Atramentum Arcanum)	53	SVĚCENÍ	71
LAKMUSOVÝ PAPIREK (10ks)	54	POUŽÍVÁNÍ	
LEKTVAR MEDVĚDÍ SÍLY (Potio Vi Ursum)	54	BOŽÍCH SIL	71
LEKTVAR MUCHOLAPKA (Potio Capturum)	54	UČENÍ SE PROSBÁM	71
LEKTVAR NEUTRALIZACE (Potio Neutralis)	54	PROVÁDĚNÍ PROSEB	71
LEKTVAR RANHOJIČ (Potio Curatio)	55	PROSBY A ŠANCE NA ÚSPĚCH	72
LEKTVAR RYCHLOST (Potio Velocitas)	55	PROSBY NA SOUVĚRCE	72
LEKTVAR ZMĚNY VELIKOSTI		EFEKTY PROSEB	72
(Potio Mutatio Magnitas)	55	SPECIFIKACE PROSEB	72
UNIVERZÁLNÍ PROTIJED		ZÁKLADNÍ PROSBY KLERIKA	74
(Potio Antidotum)	55	LÉČIVÉ RUCE	74
ZÁPALNÁ ŠŇŮRA	56	OČIŠTĚNÍ	75
ZŘEDĚNÝ LÍH (Spiritus Dilutus)	56	ŠTÍT VÍRY	75
KOUZELNÍK	57	ÚDER MOCI	75
PODSTATA KOUZELNICKÉ PROFESE	58	UZDRAV OTRAVU	75
MANA	58	DOVEDNOSTI	77
ZÍSKÁVÁNÍ MANY	58	ROZDĚLENÍ DOVEDNOSTÍ	77
ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ	58	OBEČNÉ DOVEDNOSTI	77
KOUZELNICKÉ TRIKY	59	ZNALOSTNÍ DOVEDNOSTI	78
OBEČNÁ MAGIE	59	BLÍZKÉ DOVEDNOSTI	78
SESÍLÁNÍ KOUZEL (INT)	59	PROFESNÍ (SPECIÁLNÍ) DOVEDNOSTI	78
ZÁKLADY MAGIE	59	STUPEŇ ZVLÁDNUTÍ DOVEDNOSTI	78
SPECIFIKACE KOUZEL	60	DOVEDNOSTNÍ BODY	78
KOUZLA OBEČNÉ MAGIE	61	DOVEDNOSTI NA ZAČÁTKU HRY	79
BERTOLDŮV ZÁMEK (Hoddor)	62	UČENÍ SE DOVEDNOSTEM	79
BLESK (Fulgorum)	62	ZLEPŠOVÁNÍ DOVEDNOSTÍ	79
KUKÁTKO (Per Mur)	62	VÝZBROJ A VÝSTROJ	83
LEVITACE (Lévitás)	62	ZÁKLADNÍ VYBAVENÍ	83
MAGICKÁ STŘELA (Mana Orbi)	62	ZBRANĚ	85
MAGICKÝ ŠTÍT (Mana Manor)	63	ROZDĚLENÍ ZBRANÍ DLE ZPŮSOBU BOJE	85
NAJDI PŘEDMĚT (Invenio Subject)	63	ROZDĚLENÍ DLE ZPŮSOBU DRŽENÍ	85
NEVIDITELNOST (Avidium)	63	ATRIBUTY ZBRANÍ	86
OČARUJ ZBRANĚ (Arma Magen)	63	ROZDĚLENÍ DLE HMOTNOSTI	87
OHEŇ (Igneum)	64	ROZDĚLENÍ DLE ZPŮSOBU ZRANĚNÍ	87
RYCHLOST (Velocitas)	64	ROZDĚLENÍ DLE DOSAHU	87
SVĚTLO (Fiat Lux)	64	ZBRANĚ PRO BOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ	89
TELEPORT (Portus Máves)	64	STŘELNÉ A VRHACÍ ZBRANĚ	89
ZLODĚJ	65	NABÍJENÍ STŘELNÝCH ZBRANÍ	91
PODSTATA ZLODĚJSKÉ PROFESE	66	VRHÁNÍ FLAKÓNŮ A LÁHVÍ	91
ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ	66	STŘÍBRNÉ, SVĚCENÉ A MAGICKÉ ZBRANĚ	91
BOJ BEZE ZBRANĚ	66	ALTERNATIVNÍ ZBRANĚ	91
ZÁKLADY ZLODĚJSKÉHO UMĚNÍ	67	DOPLŇKY KE ZBRANÍM	92
HAZARDNÍ HRY (OBR)	67	ZBROJE	92
ODHAD CENY (INT)	67	ŠTÍTÝ	94
PŘESVĚDČOVÁNÍ (CHAR)	67	BOJ A JEHO PRAVIDLA	95
VYBÍRÁNÍ KAPES (OBR)	67	PRŮBĚH BOJE	96
KLERIK	69	1) ZAUJETÍ POZIC	96
HRANÍ KLERIKA	70	2) MOMENT PŘEKVAPENÍ	96

3) HOD NA INICIATIVU	96	ÚTOK NA BEZBRANNÉHO PROTIVNÍKA.	100
4) BOJOVÉ KOLO	96	ÚTOK NA LEŽÍCÍHO PROTIVNÍKA.	100
BOJOVÉ AKCE	97	OBRANA KOUZLÍCÍ POSTAVY	100
ÚTOK A OBRANA	97	OBRANA PROTI STŘELNÝM A VRHACÍM ZBRANÍM.	101
ÚTOK (DLOUHÁ AKCE)	97	ÚTĚK A PRONÁSLEDOVÁNÍ.	101
OBRANA (-)	97	KRITICKÝ ÚTOK A OBRANA.	101
POHYBOVÉ AKCE	98	KRYTY A PŘEKÁŽKY.	102
KRÁTKÝ POHYB (OKAMŽITÁ AKCE)	98	ŽIVOTY A LÉČENÍ 103	
PLAZENÍ SE (DLOUHÁ AKCE)	98	MEZ VYŘAZENÍ A BEZVĚDOMÍ	103
PŘESUN / SPRINT (DLOUHÁ AKCE)	99	KRITICKÁ ZRANĚNÍ.	103
ÚSTUP (KRÁTKÁ AKCE)	99	PRVNÍ POMOC	103
VZTYK Z LEŽE (KRÁTKÁ AKCE).	99	LÉČBA ZRANĚNÍ	104
OSTATNÍ AKCE	99	SMRT POSTAVY	104
KOUZLENÍ (KRÁTKÁ / DLOUHÁ AKCE)	99	UŽITEČNÉ INFORMACE 105	
MLUVENÍ (OKAMŽITÁ AKCE).	99	TÁBOŘENÍ	105
NABÍTÍ ZBRANĚ		JÍDLA A PITÍ	106
(OKAMŽITÁ / KRÁTKÁ / DLOUHÁ AKCE)	99	HLÍDKY	106
POUŽITÍ DOVEDNOSTI (DLOUHÁ AKCE)	99	V JESKYNÍCH A KOBKÁCH	106
POUŽITÍ PŘEDMĚTU		SVĚTLO.	106
(KRÁTKÁ / DLOUHÁ AKCE)	99	ČAS.	107
PŘEZBROJENÍ		SMĚNY A KOLA	107
(KRÁTKÁ / DLOUHÁ AKCE)	99	HERNÍ A REÁLNÝ ČAS.	107
NETRADIČNÍ BOJOVÉ SITUACE	99	MANA A JEJÍ SPECIFIKA	107
BOJ SE STŘELNOU ČI VRHACÍ ZBRANÍ	99	FORMY MANY A JEJÍ POUŽITÍ.	107
BOJ BEZE ZBRANĚ	100	VÍCHRY MANY	107
BOJ SE DVĚMA ZBRANĚMI.	100	OCHRANNÉ AURY A BARIÉRY	108
BOJ „NA PLOCHO“.	100	PŘÍMÁ ŘEČ.	108
BOJ S NEVIDITELNÝM PROTIVNÍKEM.	100	HRÁČI NEJSOU POSTAVY	109
BOJ V PŘESILE	100	VÝKLAD PRAVIDEL	109
ÚTOK „ZE ZÁLOHY“.	100	PÁN JESKYNĚ	109

VÍTEJ NA HLÍDCE

Před sebou máš ukázkovou („LITE“) verzi pravidel nové hry na hrdiny. Ta obsahují vše potřebné pro hru nováčků na první úrovni. Můžeš si díky ní hru vyzkoušet, zda tě vůbec zaujme a zda je tím, co hledáš.

Co jsou to hry na hrdiny? Asi už jsi viděl nějaký fantasy film nebo četl fantasy knihu. Kdo by neznal Pána prstenů, Barbara Conana nebo Warcraft. Mohl jsi sledovat osudy elfů a trpaslíků, mocnou magii čarodějů anebo souboje válečníků. Hry na hrdiny jsou právě takové. Díky nim můžeš prožít jedinečný příběh a stát se legendou. Ať už budeš putovat divočinou, nebo bloudit v podzemí, čeká na tebe velké dobrodružství. Naštěstí mu nebudeš čelit sám. Staneš se součástí družiny dobrodruhů, podobných jako jsi ty.

Ve hře na hrdiny si vybereš postavu, kterou bys chtěl být. Spolu s přáteli pak budete plnit různé úkoly a prožívat společná dobrodružství. Těmi vás bude provázet Pán Jeskyně – jeden z vás, který se rozhodne stát se vypravěčem příběhu. Ten vládne všemi ostatními tvory ve hře a bude řídit jejich reakce na základě toho, co vaše postavy udělají.

Hry na hrdiny jsou neskutečně zábavné v tom, jak obrovskou svobodu rozhodování ti mohou nabídnout. V počítačových či deskových hrách můžeš dělat pouze to, s čím autoři předem počítali. Ve hrách na hrdiny však žádný takový limit neexistuje.

Abyste mohli nějak začít, budete mít k dispozici tato pravidla. V nich jsou obsaženy všechny důležité informace. Pomohou vám řešit některé situace a řeknou vám, co které povolání umí. Samotná hra však bude jen na vás.

Nyní nastal čas vyrazit za dobrodružstvím.

Hodně štěstí!



JAK SE HLÍDKA HRAJE?

Dračí Hlídka není obyčejná hra. Jejím smyslem není „vyhrát“ v klasickém slova smyslu. Neexistuje totiž konkrétní okamžik, kdy by se řeklo, že hráči „vyhráli“. Jejím pravým posláním je prožívání fantastických příběhů, odhalování dalších tajemství, růst moci postav a nalézání přátel ve hře i v realitě. To je právě vítězství, kterého byste měli dosáhnout. Pokud jsi nikdy podobnou hru nehrál, nic se neděje. Pravidla jsou psána tak, abys na začátku potřeboval znát jen minimum informací. Pravdou totiž je, že se ji nejlépe naučíš hraním samotným.

Celá hra se vede formou vyprávěného příběhu. Pán Jeskyně (*vypravěč*) vám bude popisovat různé situace a je jen na vás, jak na ně budete moci reagovat. Můžete používat své zbraně, kouzla, zvláštní schopnosti, stejně jako svůj rozum a talent vyjednávat.

Pořadí, ve kterém budete své reakce odehrávat, je obvykle dáno zasedacím pořádkem. Většinou se totiž při hře postupuje v kruhu směrem od Pána Jeskyně. Není však potřeba kvůli tomu nějak taktizovat. Na každého hráče se v každém herním kole dostane. Pokud dojde na boj, rozhoduje o vašem pořadí Iniciativa.

Hrubou představu o tom, jak může hra vypadat, ti poskytne následující ukázka:

PJ: „Je tomu už pár dní, co jste se vydali k Hexendorfu, malému ospalému městečku na úpatí Sněžných hor. V posledních měsících se tam začaly dít podivné věci. Zmizelo už několik obchodních karavan, které do města mířily. Vojáci, kteří se je pokusili najít, bohužel neuspěli. Lord Valmir, na jehož území se Hexendorf nachází, se proto rozhodl vypsat odměnu. Sto zlatých tomu, kdo zjistí, co se na severu děje, a problém jednou provždy vyřeší. K tomu navíc deset procent z ceny zboží ze zmizelých karavan, které se podaří zachránit. Není divu, že jste na tak lákavou nabídku kývli. K městu však stále zbývá ještě den cesty a vy už jste hodně unavení. Nad kopci se navíc začínají kupit temná mračna a v dálce je slyšet hřmění. Co děláte?“

Skal (hraničář): „Pojďme najít nějaké dobré místo, kde bychom se mohli ukrýt před bouřkou. Co vy na to?“

Meredil (kouzelník): „Dobrý nápad. Můžu se s ostatními podívat po okolí, ale dochází nám zásoby jídla. Nechceš něco ulovit?“

Skal (hraničář): „Jo, to bych mohl. Vydávám se do lesa a pokouším se vystopovat nějaké zvíře.“

PJ: „Dobře. Ušel jsi asi sto sáhů a vešel do hustého lesa. Je tady poměrně šero, protože je před bouřkou a už se stmívá. Pokud chceš stopovat, hoď si na Inteligenci a přičti dovednost Stopování. Musíš mít aspoň 9, abys uspěl.“

Hraničář Skal provede hod na INT, přičte stupeň zvládnutí své dovednosti Stopování a zjistí, že je jeho výsledek 11.

PJ: „Skvělé! Našel jsi stopy a začal je sledovat. Po deseti minutách chůze tě přivedly k jezírku, u kterého stojí překrásná laň.“

Skal (hraničář): „Chci ji ulovit. Připravuju si opatrně luk a šíp a střílím.“

PJ: „Nachystal sis luk, zamířil a vystřelil. Hoď si na Obratnost a přičti Lov. Potřebuješ aspoň 10.“

Skal provádí hod, ale jeho výsledek je pouze 9.

PJ: „Téměř ses trefil, ale zdá se, že laň v poslední chvíli něco vyplašilo. Škubla sebou, pak strnula a poté bleskově zmizela v houští. Minul jsi a začíná silně pršet, co teď?“

Skal (hraničář): „Chci se vrátit zpět za družinou.“

PJ: „Dobře. Zatímco se vracíš, já se přesunu ke zbytku družiny. Dej si chvíli pauzu, Skale. Meredile a ostatní, kam přesně se chcete vydat?“

Meredil (kouzelník): „Nějaké nápady, chlapi? K těm kopcům se mi nechce, je to daleko a přichází od tamtud bouřka. V lese nás pro změnu můžou v noci napadnout vlci.“

Nerd (alchymista): „PJi, jak vypadá okolní krajina?“

PJ vytahuje připravenou mapu s okolními kopci, lesy a údolíčky a ukazuje družině, kde právě jsou.

Všichni zkoumají náčrtek krajiny.

Willy (zloděj): „Co tohle údolí se skálou? Vypadá to, že je docela dobře kryté a mohli bychom tam být v bezpečí.“

Baldur (válečník): „Jo, pojďme tam. Hlavně sebou hodme, protože se potřebuju pořádně vyspat a uzdravit. Pořád jsem zraněný po tom souboji s lapky.“

PJ: „Dobře. Přesouváte se asi půl míle na východ k malé skále. Ta je břidlicově šedá a sklání se nad jednou stranou údolí. Zdá se, že dole teče potok. Scházíte vysokou travou pomalu dolů, zatímco hřmění se blíží a oblohu začínají křížovat blesky. Hodte si všichni na Inteligenci a přičtěte Postřeh.“

Celá parta kromě hraničáře, který je v lese, si hází a hlásí PJi své výsledky. PJ pak cosi píše na kousek papírku a předává ho Willovi (zloději).

Willy (zloděj): „Chlapi! Sakra! Vypadá to, že v té skále dole je vchod do jeskyně. Všimli jste si toho taky?“

Nerd (alchymista): „Nevšiml jsem si ničeho, ale když to říkáš, vypadá to, že tam fakt něco je. Pojďme. Stejně začíná pršet. Nechci, aby mi zmokly ty sušené byliny, co jsem sbíral na Elixír Metamorfózy.“

PJ: „Postupujete tedy blíže ke skále. Nenápadný otvor, kterého si prve všiml jenom Willy, je už viditelný pro každého z vás.“

Věrovít (klerik): „Nemám z toho místa úplně dobrý pocit. O Hexendorfu jsem slyšel různé věci. Celý tenhle kraj dříve obývali úplně jiní tvorové, než jsme my. Trvalo roky, než odsud byli zahnáni pryč...“

Baldur (válečník): „Nesýčkuj. Bude to v pohodě. Vždycky spousta keců a nic z toho. Vyrážím dovnitř!“

PJ: „Jdete za Baldurem? Pokud ano, musíte vyřešit světlo. On ve tmě vidí, protože je trpaslík, vy však ne.“

Meredil (kouzelník): „Hmm. Samotného ho tam nenecháme. Ach jo. Pronáším zaklínadlo Fiat Lux a kouzlím Světlo.“

PJ: „Dobře. Odepiš si manu a hod si, zda se ti kouzlo podařilo seslat.“

Meredil ověřuje hodem své šance a naštěstí uspěje.

PJ: „Světlo ozářilo vstup do jeskyně a vidíte Baldura s tasenou sekerou, jak postupuje asi deset sáhů před vámi. Vy, kteří jste před jeskyní, si hodte na Inteligenci a přičtěte Postřeh.“

Družina ověřuje své hody a hlásí výsledky PJi. Ten pak posílá několik lístečků mezi hráče.

Věrovít (klerik): „Dobrý bože! Věděl jsem to! Podívejte se na ty drobné runy na stěnách! Je to temná hrobka! Baldure! Okamžitě se vrať!“

PJ: „O vteřinu později se před vámi ozval hlasitý vráskot. Ze tmy před tebou, Baldure, se vyvalily čtyři temné přízraky. Hoď si na Iniciativu, začíná boj. Vy ostatní si rozmyslete, co chcete dělat. Mezitím může pokračovat Skal.“

Skal (hraničář): „Už jsem zpátky z lesa?“

PJ: „Chvíli ti trvalo, než ses vrátil. Ostatní už zřejmě pátrají po vhodném místě k úkrytu.“

Skal (hraničář): „Ok, zkusím je stopovat a najít.“

PJ: „Máš štěstí. Stopy jsou čerstvé, takže tě zavedly přes kopec k podivnému údolí, nad kterým trčí skála. Zdá se, že se vydali tím směrem.“

Skal (hraničář): „Jdu za nimi.“

PJ: „Došel jsi až na úpatí skály, kde sis všiml otvoru do jeskyně. Na zemi leží pohozený Willův batoh a rozlomená hůl Věrovíta. Něco je špatně. Co uděláš?“

Nějak takto může vypadat dobrodružství, které můžeš ve světě Dračí Hlídky zažít. Jak by ses zachoval ty, kdybys byl Meredilem, Skalem nebo Baldurem? Udělal bys něco jinak? Co by se asi pak stalo? Začni hrát a vyzkoušej si to na vlastní kůži.

1. Úvod

2. Herní postava

3. Tvorba postavy

4. Herní mechaniky

5. Válečník

6. Hraničář

7. Alchymista

8. Kouzelník

9. Zloděj

10. Klerik

11. Dovednosti

12. Výzbroj a výstroj

13. Boj a jeho pravidla

14. Životy a léčení

15. Rozvoj postavy

16. Náboženství a víra

17. Užitečné informace

18. Slovo závěrem

JAK POUŽÍVAT PŘÍRUČKU

Tato příručka je první ze tří dílů pravidel Dračí Hlídky. Obsahuje vše potřebné, abys hru mohl rychle pochopit a začít hrát.

Celá kniha je rozdělena do několika bloků. Ty jsou řazeny tak, jak je budeš pro učení hry potřebovat.

První z nich se věnuje základním pravidlům a tvorbě postavy (*kapitoly 1–4*). Druhý rozebírá do detailu všechny schopnosti jednotlivých profesí (*kapitoly 5–10*). Třetí shrnuje všechny potřebné informace o dovednostech, výzbroji a vybavení postav (*kapitoly 11–12*). Čtvrtý detailně popisuje boj a jeho pravidla (*kapitola 13*). Pátý pak shrnuje užitečné rady, doporučení a doplňující mechaniky (*kapitoly 14–18*).

Pokud ses nikdy s podobnou hrou nesetkal, může ti to na začátek přijít jako hromada čtení. Pravdou však je, že si budeš muset přečíst jen její malou část.

Příručka je koncipována tak, abys potřeboval znát jen to nejnnutnější. Nemusíš si dokonce ani vytvářet postavu. Existuje totiž několik předem připravených, z nichž si můžeš jednu vybrat. Stačí ti jen nastudovat dvě či tři stránky o tom, co vlastně umí, a můžeš začít hrát. Zbytek si pak přečteš později, až to budeš potřebovat.

JAK ZAČÍT?

Abys mohl začít hrát, budeš potřebovat partu kamarádů. Ideální počet je tři až pět, ale dá se hrát v rozmezí od dvou do šesti hráčů. Jeden hru povede a ostatní budou plnit různé hrdinské úkoly.

Pokud kolem sebe zrovna žádné spoluhráče nemáš, nezoufej. Vždycky se můžeš kouknout na náš web www.DraciHlidka.cz a v sekci Komunita nějaké najít.

Následně se domluvíte na tom, kdo bude dělat vypravěče, tedy toho, kdo připraví a povede celé dobrodružství. Jde o prestižní roli, kterou nemusí zvládnout každý. Zda to dokážeš, zjistíš často až poté, co to zkusíš. Volba vypravěče musí být dobrovolná. Nikdo tě do ní nemůže nutit. Bez vypravěče však není možné hru začít.

Ke hře budeš také potřebovat několik drobností:

- **Osobní deník** (je přiložen v pravidlech nebo si jej můžeš stáhnout na webu Dračí Hlídky)
- **Tužku a gumu** (některé údaje o postavě v Osobním deníku se totiž během hry mění)
- **Kostky** (používají se dva typy – šestistěnná a desetistěnná)

ZÁKLADNÍ POJMY

Aby ses v pravidlech dobře orientoval, věnuj prosím pozornost několika následujícím pojmům. S těmi se budeš v průběhu hry setkávat velmi často.

Vypravěč (znám též jako „Pán Jeskyně“, „PiDžej“ nebo „PJ“) – Člověk, který řídí hru a reaguje na to, co hráči provedou. Nemůže sice hrát za svého vlastního hrdinu jako zbytek družiny, ale užije si spoustu jiné zábavy. Je totiž vládcem všech ostatních tvorů a monster ve hře.

Družina – Společenstvo dobrodruhů, kteří se vydají za dobrodružstvím. I ty se brzy staneš součástí takové družiny. Dobrá parta táhne vždy za jeden provaz a pomáhá si.

TABULKA ZKRATEK

PJ	Pán Jeskyně (<i>jiný název pro Vypravěče, z anglického DM – Dungeon Master</i>)
k6, k10	šestistěnná a desetistěnná kostka
zk	zkušenosti
zl	zlaté mince (<i>zlatý / zlaták</i>)
st	stříbrné mince (<i>stříbrný / stříbrňák</i>)
md	měděné mince (<i>měděný / měďák</i>)
žt	životy
ÚČ	Útočné číslo
OČ	Obranné číslo
OD	Osobní deník
ZO	Základní obrana
CP	Cizí postava (<i>občas známa i jako NPC, z anglického Non-Player Character</i>)

Cizí postavy – Všechny postavy, na které narazíš a za které nehrají tví spoluhráči, ale vypravěč.

Osobní deník – Speciální list papíru, který obsahuje všechny informace o tvé postavě.

Mana – Název pro neviditelnou energii, která je potřeba k sesílání kouzel a výrobě magických předmětů. V Osobním deníku vyjadřuje množství „zvláštní energie“, kterou postava disponuje. U různých profesí se liší svým názvem i formou. Vždy se však zapisuje do kolonky „Mana“.

Atribut – Základní vlastnost postavy (*Síla, Obratnost, Odolnost, Inteligence a Charisma*). Číslo u něj uvedené se nazývá Stupeň atributu a používá se při tvorbě a zlepšování postavy.

Oprava za atribut – Hodnota odvozená od základního atributu postavy, která se přičítá ke všem možným hodům ve hře. Značí se třípísmennou zkratkou (*SIL, OBR, ODO, INT, CHAR*).

Bonus / Postih – Číslo, které přičteš k vybranému hodu nebo ho od něj odečteš. Pokud je kladné, jedná se o bonus, pokud záporné, pak jde o postih.

Výhoda / Nevýhoda – Úprava hodu, která dává postavě bonus (+5) či postih (-5).

Ověření / Past – Hod k ověření úspěchu v dané činnosti nebo proti nějaké akci.

Obtížnost / Nebezpečnost – Číslo, které musíš překonat, abys v dané činnosti uspěl.

MÍRY, VÁHY A JEDNOTKY ČASU

V pravidlech Dračí Hlídky narazíš na trochu neobvyklé jednotky hmotnosti, míry i času. Ač mají původ v reálném světě, jejich hodnota na Hlídce je jiná. Aby se hra příliš nekomplikovala, odpovídají metrickému systému. Není tak potřeba je složitě přepočítávat a můžeš je použít s pouhou změnou v názvosloví.

ČAS

K měření času se používají standardní jednotky – vteřiny, minuty, hodiny. Lze se však setkat i se dvěma termíny, které ulehčují měření akcí ve hře:

1 kolo = cca 6 vteřin

1 směna = cca 15 minut

VELIKOSTI

Na Hlídce potkáš mnoho rozličných tvorů. Pro snadnější představu o jejich velikosti (*a částečně i robustnosti*) je každý z nich zařazen do nějaké „třídy velikosti“. Podrobnější vysvětlení najdeš v tabulce.

PENÍZE

Peníze jsou základním platidlem a odměnou za odvedenou práci. V pravidlech Dračí Hlídky narazíš na několik typů mincí. Nejcennější jsou zlaté, pak stříbrné a nakonec měděné. Směnný kurz mezi nimi je 1 : 10.

1 zl = 10 st

1 st = 10 md

Hmotnost jednotlivých mincí se může trochu lišit. Obecně však platí, že každá mince váží právě 10 uncí.

VÁHY	
1 unce / un (gram)	nejmenší jednotka hmotnosti, užitečná hlavně v alchymii
1 libra / lb (kilogram) = 1000 gramů	základní jednotka hmotnosti běžných předmětů
1 metrál = 100 kilogramů	užívá se k určení hmotnosti dobytka nebo třeba sklizně
1 tuna = 1 000 kilogramů	užívá se k určení hmotnosti lodí či válečných strojů

MÍRY	
1 coul (centimetr) = 0,01 metru	užívá se k určení velikosti drobných předmětů
1 sáh (metr)	základní jednotka míry
1 míle (kilometr) = 1 000 metrů	užívá se k určení vzdálenosti při cestování

1. Úvod

2. Herní postava

3. Tvorba postavy

4. Herní mechaniky

5. Válečník

6. Hraničář

7. Alchymista

8. Kouzelník

9. Zloděj

10. Klerik

11. Dovednosti

12. Výzbroj a výstroj

13. Boj a jeho pravidla

14. Životy a léčení

15. Rozvoj postavy

16. Náboženství a víra

17. Užitečné informace

18. Slovo závěrem

TABULKA TŘÍD VELIKOSTI

Třída	Stručný popis	Velikost
A0	Drobní tvorové do velikosti krysy	max. 20 coulů
A1	Malí tvorové (např. zajíci, kočky a bobři)	0,2–0,5 sáhů
A	Malé rasy – gnómové, půlčlci, trpaslíci a drobná zvířata (psi, srny atd.)	0,5–1,4 sáhů
B	Střední rasy – elfové, lidé, barbaři a vysoká zvěř (jeleni, divočáci atd.)	1,4–2,2 sáhů
C	Velké rasy – obři (herní rasa), ale také statná zvířata (býci, buvoli atd.)	2,2–3,2 sáhů
D	Mohutné bytosti – trolové, minotauři, kyklopové, bazilišci apod.	3,2–10 sáhů
E	Obrovské bytosti – horští obři apod.	10–20 sáhů
F	Gigantické bytosti – draci, titáni apod.	víc než 20 sáhů

POSTŘEH, REFLEX, VÝDRŽ A VŮLE

K ověření úspěchu různých akcí ve hře se často používají čtyři obecné dovednosti. Ty jsou natolik specifické, že je dobré se o nich zmínit.

POSTŘEH – rozhoduje o tom, **zda sis něčeho všiml** (zda něco neuniklo tvé pozornosti). Používá se obvykle k hodům na objevení pasti (může jít o natažené lanko, stejně jako o tajné dveře).

Postřeh je dovednost spojená s Inteligencí.

REFLEX – ovlivňuje, **zda stihneš zareagovat včas** (dříve, než se nějaká věc odehraje). Používá se obvykle k záchrannému hodu proti pasti (zda uskočíš letící šipce nebo třeba chytíš padající flakón).

Reflex je dovednost spojená s Obratností.

VÝDRŽ – rozhoduje o tom, **jak dlouho dokážeš vytrvat v nějaké činnosti** (zda tě něco udolá). Používá se obvykle tehdy, když jsi neuspěl v hodu proti pasti (jak dlouho se udržíš nad propastí nebo bez nádechu pod vodou).

Výdrž je dovednost spojená s Odolností.

VŮLE – ovlivňuje, **zda dokážeš odolat psychickému nátlaku** (zda tvou mysl někdo nezlomí). Používá se obvykle k hodu proti psychickým kouzlům a manipulaci (zda tě kouzlo neomámí, nezastraší atd.).

Vůle je dovednost spojená s Charismatem.

KOSTKY A JEJICH POUŽITÍ

Jak už bylo zmíněno, ke hře se používají dva typy kostek: kostka šestistěnná (*k6*) pro bojové akce a kostka desetistěnná (*k10*) pro všechno ostatní.

Pokud v pravidlech narazíš na text „*k6*“ (resp. „*1k6*“) nebo „*k10*“ (resp. „*1k10*“), znamená to, že máš provést jednoduchý hod daným typem kostky.

Jestliže je někde napsáno „*2k6*“, znamená to, že si hodíš dvakrát šestistěnnou kostkou a výsledky hodů sečteš. Například při „*3k10*“ si hodíš třikrát desetistěnnou kostkou a výsledky hodů sečteš.

Poslední typ zápisu, se kterým se můžeš setkat, je třeba „*2k6 + 5*“. V takovém případě hodíš dvakrát šestistěnnou kostkou a k výsledku přičteš číslo 5.

Pokud ti při hodu na desetistěnné kostce padne číslo 0, považuj ho vždy za číslo 10.

Nejnižší výsledek hodu na desetistěnce je 1.



HERNÍ POSTAVA

Každá postava má určitou rasu, povolání, dovednosti, vybavení a podobně. K jejich evidenci slouží Osobní deník.

Níže jsou popsány všechny položky, které deník obsahuje. Jejich nastudování ti pomůže lépe pochopit tvorbu postavy i hru samotnou.

ZÁKLADNÍ ÚDAJE

Jméno

Každá postava má své jméno nebo přezdívku. Bývá dobrým zvykem, když je jméno nějak spjato s danou rasou. Sam asi uznáš, že mezi Thraina, Gloina či Daldura prostě Bohouš či Josef nezapadnou.

Rasa

Pravidla Hlídky obsahují sedm základních ras, za které můžeš hrát. Každá z nich se liší svým vzhledem i rodovou zvláštní schopností. Stejně tak mají i různě vyvinuté fyzické vlastnosti. Trpaslíci bývají silní a svalnatí, gnómové zase obratní a zruční.

Detailní popis všech ras i povolání najdeš uveden na konci této kapitoly (strana 19).

Povolání

Na Hlídce existuje šest základních hrdinských povolání. Každé z nich ti umožní hrát Hlídku docela jiným způsobem. Válečníci ovládají bojové triky, alchymisté umí vyrobit lektvary a bomby a kouzelníci zase sesílat kouzla. Je jen na tobě, kterou profesi si na začátku hry zvolíš.

Velikost

Každá postava má určitou velikost, která se odvíjí od její rasy. Ta může ovlivňovat mnoho rozličných věcí. Může omezovat pohyb v úzkých chodbách, mít vliv na cenu vybavení nebo na průběh boje v přesile.

V popisu rasy je uvedena i její průměrná výška a váha. Ty se však mohou u některých jedinců lišit. Vždy se najde někdo, kdo do průměru prostě nezapadá.



Pohyblivost

Pohyblivost udává rychlost pohybu postavy na krátké vzdálenosti. Určuje, kolik sáhů dokáže překonat sprintem během jednoho kola. Využívá se při přesunu na bitevním poli, ale i při útěku či pronásledování. Její základ je dán opět výběrem rasy. Ovlivňuje ji však i vrozená obratnost postavy.

Naložení

Naložení určuje celkovou hmotnost všech předmětů, které má postava u sebe. Pokud je příliš velké, postava se rychleji unaví, stává se pomalejší a podobně.

Únava

Rozličné akce ve hře mohou postavu různě silně vyčerpat. Ať už je to boj, dlouhý pochod či třeba šplh na skálu. Vyčerpaná postava se hůře soustředí, je méně přesná a provádění akcí je pro ni složitější.

ATRIBUTY

Každá postava má pět základních atributů, které určují její fyzické a psychické vlastnosti.

Síla

Udává, jak je postava silná, statná a svalnatá. Určuje, kolik toho unese či jak si poradí třeba s vyražením dveří. Zároveň ovlivňuje možnost používat těžké zbraně, zbroje a štíty. V neposlední řadě rozhoduje o intenzitě útoku při boji tváří v tvář a zranění, které způsobí.

Čím vyšší Síla, tím nebezpečnější útok.

Obratnost

Reprezentuje reflexy, hbitost a koordinaci pohybů. Určuje, jak si postava vede při střelbě nebo vrhání různých předmětů. Je nezbytná k výrobě předmětů a úspěchu v řemeslech. Má velkou váhu při obraně, protože rozhoduje o tom, zda a jak se postava dokáže vyhnout útoku.

Čím vyšší Obratnost, tím lepší obrana a střelba.

Odolnost

Reprezentuje celkové zdraví a Výdrž postavy. Určuje, jak dlouho dokáže postava fungovat bez odpočinku. Ovlivňuje také, jak se zvládne vypořádat s nemocemi, otravou a podobně. Navíc se jedná o klíčovou vlastnost pro určení počtu životů a Hranice smrti postavy.

Čím vyšší Odolnost, tím více životů.

Intelligence

Určuje, jak tvá postava logicky uvažuje, chápe a učí se. Intelligence je klíčová pro zvládnutí kouzel. V neposlední řadě je základem mnoha dovedností, včetně Postřehu (*šance všimnout si drobných detailů kolem sebe*).

Čím vyšší Intelligence, tím více many a úspěchu při kouzlení.

Charisma

Charisma reprezentuje kouzlo a sílu osobnosti. Jde o kombinaci gest, chůze, barvy hlasu, postoje těla, vzhledu a sebedůvěry. To vše vytváří celkový dojem, který postava v ostatních zanechá. Fyzická krása nemusí být zárukou charismatu. Mnoho lidí není příliš krásných, avšak síla osobnosti z nich přímo číší. Ti, kteří ho mají, dokáží snadno nadchnout ostatní. Stávají se z nich přirození vůdci, kteří na sebe umí strhnout pozornost. Charisma je klíčem pro jednání s lidmi, smlouvání, ale také ke svádění a podobně.

Čím vyšší Charisma, tím vyšší boží přízeň pro klerika i šance zloděje na úspěch v mnoha jeho dovednostech.

Pokud se ve hře používá atribut postavy (k různým ověřením a hodům), jedná se vždy o jeho Opravu (bonus či postih), nikoli o Stupeň (základ). Jde tedy VŽDY pouze o čísla vedená pod zkratkami SIL, OBR, ODO, INT nebo CHAR.

ŽIVOTY

Každá postava je jinak fyzicky zdatná. Některé stačí jedna rána a upadne do bezvědomí, jiná vydrží i lýtý souboj s více protivníky. Je to dáno počtem jejích životů. V Osobním deníku o nich najdeš hned několik informací:

- **Max. životy** počet životů, které má postava, je-li zdravá a odpočatá.
- **Aktuální životy** počet životů, které má postava v daném okamžiku. Tato hodnota se v průběhu hry mění (*klesá nebo roste podle zdraví postavy*).
- **Hranice smrti** záporné číslo, pod které nesmí životy postavy nikdy klesnout. Pokud by k tomu došlo, postava zemře.

Kromě výše uvedeného se v souvislosti s životy používá i pojem Mez vyřazení. Je to hranice, která udává okamžik, kdy postava upadne do bezvědomí. Děje se tak v okamžiku, kdy je její aktuální počet životů menší nebo roven 0.

MANA

Tento atribut je vyjádřením „zvláštní energie“, kterou disponuje každé povolání (*kromě zloděje*). Ač se může její forma i název mezi profesemi lišit (*Přízeň, Duševní síla, Adrenalin*), v Osobním deníku se shodně všechny zapisují do kolonky Mana.

- **Maximální mana** nejvyšší množství zvláštní energie, kterého může postava dosáhnout (*u některých profesí tento limit neexistuje*).
- **Aktuální mana** množství zvláštní energie, kterou postava v dané chvíli má.

S manou navíc úzce souvisí ještě jedna položka. Tu si však evidují ve svých denících pouze alchymisté.

- **Suroviny** množství surovin, ze kterých alchymista dokáže vyrábět magické předměty.

VÝZBROJ, VÝSTROJ A PENÍZE

Každá postava u sebe nosí různé předměty, které jí pomáhají přežít. Obvykle jde o zásoby jídla, měch na vodu, pochodeň, lano a podobně. Specifickou součástí vybavení jsou pak zbraně i zbroje. Ty ovlivňují efektivitu postavy při útoku i obraně. V neposlední řadě jsou to mince, za které si může kupovat různé služby či vybavení. Všechny potřebné informace najdeš v kapitole „Výzbroj a výstroj“ (*na straně 83*).

DOVEDNOSTI A ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Každá postava umí něco jiného. Je to dáno tím, jaké ovládá dovednosti a zvláštní schopnosti.

Dovednosti

Dovednosti jsou něco, co se obvykle může naučit téměř každý. V průběhu hry se v nich navíc můžeš neustále zlepšovat. V pravidlech je poznáš podle zvláštního zápisu. Ten ti říká, jaký atribut se používá

k ověření toho, zda jsi v nich uspěl (*např. Stopování (INT)*).

V popisu povolání na ně však můžeš narazit i v jiné podobě. Ta obsahuje číslo udávající stupeň zvládnutí dané dovednosti ihned po naučení (*např. Vybírání kapes (+3)*).

Dovednosti při svém použití vyžadují ověřovací hod kostkou. Ten určí, zda jsi v nich uspěl.

Zvláštní schopnosti

Zvláštní schopnosti jsou vzácný dar určité rasy či povolání. Nikdo jiný je proto získat nemůže.

Zvláštní schopnosti obvykle nevyžadují žádný ověřovací hod a fungují prostě samy o sobě.

Některé zvláštní schopnosti jsou vrozené (*jako třeba trpasličí Vidění ve tmě nebo Hroší kůže obrů*). Jiné se mohou rozvinout dlouholetým praktikováním profese (*třeba Odolnost vůči jedům, Paměť na kouzla a podobně*).

Rodové zvláštní schopnosti najdeš popsány u jednotlivých ras, profesní pak u jednotlivých povolání.

ZKUŠENOSTI

Zkušenosti vyjadřují vše, co postava prožila. Je to stopa každého dobrodružství a každého boje, kterým prošla. Získávají se průběžně po celý život a jsou základem jejího rozvoje.

Na začátku hry máš 0 zkušeností.

ÚROVEŇ

Úroveň určuje pokročilost postavy v dané profesi. Roste s přibývajícimi zkušenostmi a zlepšuje její vlastnosti.

Na začátku hry je úroveň postavy 1.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraníčář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem



PŘEHLED RAS

Rasa	Velikost	Výška	Váha	Pohyblivost	Rodová zvl. schopnost
Barbar	B	180–220 coulů	75–155 lb	30 + OBR	Houževnatost
Člověk	B	150–210 coulů	45–110 lb	30 + OBR	Všestrannost
Elf	B	160–180 coulů	45–70 lb	30 + OBR	Orlí zrak
Gnóm	A	55–75 coulů	15–30 lb	20 + OBR	Zručnost
Obr	C	200–270 coulů	100–200 lb	40 + OBR	Hroší kůže
Půlčík	A	80–120 coulů	18–50 lb	20 + OBR	Tichošlápek
Trpaslík	A	110–140 coulů	45–80 lb	20 + OBR	Vidění ve tmě

RASY

V pravidlech Dračí Hlídky můžeš hrát za postavu jedné ze sedmi ras. V tabulce najdeš jejich stručný přehled a dále v textu pak jejich detailní popis.

BARBAR

Velikost:	B
Výška:	180–220 coulů
Váha:	75–155 lb
Pohyblivost:	30 + OBR
Schopnost:	Houževnatost

Barbaři bývají obdařeni nejen velkou Silou, ale také Odolností a Obratností. Proto se z nich často rekrutují skvělí válečníci nebo hraničáři. Mnoho z nich se však věnuje i ostatním hrdinským profesím. Výjimkou bývají ty, které vyžadují vyšší Inteligenci nebo Charisma. V těch se podaří vyniknout pouze malé hrstce barbarů.

Barbaři jsou vzdálenými příbuznými lidí. Krevní linie obou rodů se však definitivně rozdělily už před dávnými časy. Rozdíl mezi nimi je proto znát už na první pohled. Barbaři jsou o něco vyšší než lidé a mají také mnohem vypracovanější tělo. Mívají mohutné svaly, klenutý hrudník a ostře řezané rysy obličeje. Do jejich černých nebo jasně modrých očí jim padají dlouhé havraní vlasy. Těla mají zdobena klanovým tetováním, náušnicemi nebo kůstkami propíchnutými skrze kůži. Snad proto jim mnozí neřeknou jinak než „divocí“. Jizvy a špatně zahojená zranění jen dokreslují jejich celkovou vizáž. Barbaři mají ve zvyku jednat s ostatními na rovinu. Bývají upřímní, hrdí a nelitostní nejen k sobě, ale i k ostatním.

Domovem barbarů bývají vzdálené osady na úpatích hor a divokých hvozdů. Často jsou budovány na nepřístupných místech, která navíc chrání ostré dřevěné kůly. Mezi barbarskými kmeny totiž probíhají nekonečné krevní msty. Tyto roztržky navíc posilují i tradiční únosy mladých dívek cizího klanu. Důležitou součástí tradic je pro barbary získání jejich klanového jména. To získají na základě svých činů nebo nějaké události a zůstane jim až do smrti. Barbaři věří v přírodní magii, duchy a staré bohy. Proto se kolem jejich vesnic vyskytují runové kameny, totemy a další symboly úcty k nim. Život v divočině z nich učinil vynikající lovce a stopaře. Skvěle také rozumí rostlinám, zvířatům a přírodě obecně. Díky svým znalostem bývají vyhledávanými průvodci, a na cestách je tak potkáš poměrně často.

Rodová zvláštní schopnost: Houževnatost

Tvrdý život učinil barbary velmi odolnými. Dokázali se vyrovnat s nepřízní počasí, zraněními i nemocemi. Díky tomu se jejich tělo naučilo lépe hojit a regenerovat. Při každém léčení se jim tak doplňuje více životní energie než ostatním.

Kdykoliv se barbar nějakou formou léčí, získává 2 životy navíc (není-li uvedeno jinak).

ČLOVĚK

Velikost:	B
Výška:	150–210 coulů
Váha:	45–110 lb
Pohyblivost:	30 + OBR
Schopnost:	Všestrannost

Lidé jsou zvláštní rasou, která vyniká svou univerzálností. Nebývají ani nejchytřejší, ani nejsilnější, avšak v ničem nejsou ani vyloženě slabí. Právě v tom je jejich skrytá síla. Dokáží se totiž věnovat naprosto stejně dobře jakékoliv hrdinské profesi.

Lidé jsou nejrozšířenější ze všech ras. Jejich vesnice a usedlosti tak najdeš po celém světě. Kromě úrodných plání na jihu se usadili také v horách severu a ve stepích dálného východu. Jejich původ lze často určit podle vzhledu. Seveřané bývají bledí, modroocí a světlavší. Jižané pak většinou opálení, tmavovlasí a černoocí. Stejným způsobem se v nich zrcadlí i jejich výchova a zvyky. Seveřané bývají mlčenliví, jižané temperamentní a podobně.

Rozdílný způsob života v podhůří, pouštích či lesích přinutil lidi zvládnout mnoho rozličných dovedností. Získali tak univerzální talent učit se novým věcem a vykonávat jakoukoliv činnost. Díky tomu se stali dobrými farmáři, umělci, řemeslníky i válečníky. Společnými silami tak dokázali vybudovat města, vesnice i mohutné pevnosti. V nich pak vystavěli kostely, kaple a další svatá místa. Lidé totiž obvykle věří v různé bohy a bůžky. Někteří však raději berou osud do svých rukou. Mnohdy je navíc žene touha po bohatství, moci a slávě. Proto se z nich občas stávají žoldáci, tuláci nebo dobrodruzi.

Rodová zvláštní schopnost: Všestrannost

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

Lidé jsou odedávna známí svou přirozenou zvědavostí. Dokáží se zabývat mnoha rozličnými obory a vyniknout v nich. Právě jejich schopnost učit se a použít své znalosti v praxi jim poskytla vzácný dar Všestrannosti. Ovládají tak více dovedností než ostatní.

Díky Všestrannosti získávají lidé na začátku hry (a při každém přestupu na další úroveň) o 2 dovednostní body navíc a to za každou dosaženou úroveň.

ELF

Velikost:	B
Výška:	160–180 coulů
Váha:	45–70 lb
Pohyblivost:	30 + OBR
Schopnost:	Orlí zrak

Elfové nejsou většinou ani příliš silní, ani odolní. Mívají však vysoké Charisma a Inteligenci. Obvykle se z nich proto rekrutují skvělí kouzelníci, klerici i hraničáři. Mezi elfy však najdeš i dobrodruhy ostatních profesí. Je jich ale mnohem méně. O to větší však získají slávu, pokud ve svém oboru uspějí.

Darem i prokletím elfů je jejich dlouhověkost. Na jejich tělech ani tvářích ji sice nepoznáš, ale v jejich očích můžeš vidět odlesky dávných časů. Elfové jsou obvykle o trochu menší než lidé a bývají také štíhlejší a šlachovití. Mají jemné a sličné rysy tváře, které někdy mohou vypadat až dětsky. Tento dojem ještě podtrhují krásné dlouhé vlasy, které jim splývají kolem špičatých uší. Elfové bývají spíše zasmušilí samotáři, kteří si nehledají přátele mezi jinými národy. Mnoho jich už totiž přežili a nechtějí oplakávat další.

Většina lidí si elfy spojuje s divokými lesy, kde tento národ žije v příbytcích spjatých s přírodou. Vysoko v korunách stromů spojují jejich obydlí dřevěné lávky, osvětlené věčnými světly. Odsud vzhlíží ke hvězdám, které nadevše milují. Na svých cestách však můžeš narazit i na jiné elfy. Ty, kteří zůstali věrni své původní tradici mořeplavců. Je jich však mnohem méně a obvykle je potkáš v zapadlých přístavních městech. Bez ohledu na rozdíly v elfích rodech jsou všichni mistři v práci se dřevem. Umějí také vyrábět úžasné šperky ze stříbra nebo křišťálu. V neposlední řadě prosluli svými zbraněmi a zbrojemi z elfího stříbra – mithrilu. Všechny elfy pak spojuje láska k přírodě, krásným věcem a vědění. Proto se také obvykle stávají dobrodruhy. Některé žene touha po poznání, jiné snaha svět chránit a udržet takový, jakým kdysi býval.

Rodová zvláštní schopnost: Orlí zrak

Říká se, že orel spatří myš, která se mihne na úpatí velehor, zatímco on se vznáší nad jejich vrcholky. Stejným darem obdařila příroda i elfy. Dokáží tak dohlédnout mnohem dál a všimnout si navíc detailů, které by jinak byly ostatním na takovou vzdálenost skryty.

Díky této schopnosti vidí elfové velmi ostře na dvakrát větší vzdálenost, než-li ostatní. Ke všem ověřovacím hodům vyžadujícím ostrý zrak (*Stopování, Postřeh a podobně*) si tak započítávají bonus +2. Bonus se nevztahuje k útoku ani k obraně.

POZNÁMKA: Pokud tě PJ nechá hodit na *Postřeh*, oznam mu výsledek svého hodu. Zároveň mu připomeň, že máš Orlí zrak. Pokud se ověřuje něco, co lze postřehnout očima, připočte ti patřičný bonus.

GNÓM

Velikost:	A
Výška:	55–75 coulů
Váha:	15–30 lb
Pohyblivost:	20 + OBR
Schopnost:	Zručnost

Gnómové bývají většinou velmi obratní a také inteligentní. Z jejich řad vzešlo mnoho slavných kouzelníků a alchymistů. Díky svým vlastnostem však dokáží zvládnout i ostatní hrdinské profese. Jedinou výjimkou je válečnictví, ve kterém vyniklo opravdu jen velmi málo z nich. Gnómové totiž bývají od přírody slabí.

Gnómové jsou velmi malí a hubení. Jejich tvářím dominuje zalomený nos. Na něm mívají obvykle kostěné obroučky brýlí. Oční vady jsou totiž v jejich rodu velmi časté. Někteří z nich si pěstují vous nebo knír. Všichni bez výjimky pak mají husté, divoce rozcuchané vlasy, z nichž jim vyčuhují protáhlé ušní lalůčky. Kromě podivínského vzhledu mají gnómové i velmi zvláštní povahu. Často totiž příliš nevnímají druhé, utíkají do vlastního světa a dělají další pro ostatní jen těžko pochopitelné věci. Bývají paranoidní, sbírají všemožné cetky a mají škodolibý smysl pro humor. Ten je pro ně tak důležitým zdrojem potěšení, že ani pořádný výprask je obvykle na dlouho neudrží v klidu.

Domovem gnómů bývají opuštěné skály daleko od civilizace, ve kterých si budují své příbytky. Oproti trpaslíkům si je však hloubí nad zemí. Mílují totiž pohledy do kraje, zvláště pak v čase před

bouřkou. Podobně jako trpaslíci se věnují těžbě kovové rudy a jejímu zpracování. Zbytek času pak tráví ve svých dílnách a laboratořích. Není divu, bývají totiž nejlepšími mechaniky, kreslíři či konstruktéry. Díky své zvědavosti dokázali vyvinout takové zázraky jako dalekohled, trezorový zámek či horkovzdušný balón. Tyto vynálezy jsou ostatně jejich oblíbeným zdrojem obživy. Gnómové se za dobrodružstvím obvykle příliš nehrnou. Když k tomu přeci jen dojde, je za tím většinou nějaký vrtoch jejich prazvláštní povahy.

Rodová zvláštní schopnost: Zručnost

Gnómy příroda obdařila zvláštním darem Zručností. Jde o vzácnou kombinaci několika faktorů. Mají citlivé ruce, velkou představivost, smysl pro detail a přesný odhad. Není tak divu, že jsou gnómové těmi nejlepšími řemeslníky.

Díky této schopnosti mají gnómové bonus +2 ke všem akcím založeným na jemné práci rukou (všemožná Řemesla, Umění, Alchymie, ale také Mechanika, Otevírání zámků a podobně). Bonus se nevztahuje na akce spoléhající se na koordinaci celého těla (např. dovednost Akrobacie, šplh, střelba a boj obecně).

OBR

Velikost: C
Výška: 200–270 coulů
Váha: 100–200 lb
Pohyblivost: 40 + OBR
Schopnost: Hroší kůže

Obři bývají nejsilnější a nejodolnější ze všech ras. Za tento dar však zaplatili zakrněním ostatních vlastností. Není proto divu, že se z jejich řad rekrutují téměř sami válečníci. Pokud si zvolí jiné povolání, mívají to obvykle nesmírně obtížné. Často se tak při řešení problémů vrací ke kořenům a použijí raději pěsti.

Obři nezískali své jméno nadarmo. Ačkoliv nedosahují ani desetin velikosti svých jmenovců (horských či skalních obrů) a jejich rasa s těmito tvory ani nijak nesouvisí, stále svým zjevem výrazně převyšují ostatní. Jejich ženy jsou pak dokonce ještě o trochu vyšší, nežli muži. Všichni bez výjimky mají statné tělo pokryté tvrdou zrohovatělou kůží. Ta je chrání před chladem, a dokonce i ranami. Jejich zachmuřené obličeje bývají drsné a někdy vyložené ošklivé. Mají širokou bradu a odstávající uši, které

jsou často následkem bojů potrhane. Obři nemívají příliš složitou povahu. Umí se radovat, tesknit, mít zlost a někdy i strach. Velké myšlenky však jejich jednoduché životy obvykle netíží.

Domovem obrů bývají opuštěné jeskyně, skalní převisy a úkryty z větví a stromů na okrajích hvozdů. Obři se obvykle straní ostatních a žijí raději o samotě. Výjimkou bývají chvíle, kdy zatouží po založení rodiny. Ani to však nemusí být pravidlem. Nejsou to velcí myslitelé a víra či filozofie bývají nad jejich chápání. Pokud něco uznávají, pak zákony přírody a koloběh života a smrti. Obři jsou nezdolná stvoření, která přežijí téměř cokoli. Necítí chlad, je těžké jim způsobit bolest a jejich síla je zničující. Většinou jsou primitivní a řídí se spíše svými pudy. Jejich život je prostý, a pokud něco nevyřeší silou, zkusí použít sílu větší. Na cestách jsou nezastavitelní, neústupní a buďto vítězí, nebo umírají.

Rodová zvláštní schopnost:
Hroší kůže

Kůže obrů je tvrdá a rohovitá. Trny rostlin, střepy ani špičaté větve jí nedokáží proniknout. Aby obr utrpěl zranění, muselo by jej zranit něco mnohem ostřejšího či silnějšího.

Díky této schopnosti získávají obři k Základní obraně zvláštní bonus +2.

PŮLČÍK

Velikost: A
Výška: 80–120 coulů
Váha: 18–50 lb
Pohyblivost: 20 + OBR
Schopnost: Tichošlápek

Půlčící bývají velmi obratní a charismatičtí, avšak poměrně slabí. Díky svému dobráckému zjevu se snadno dokáží vloučit na zakázaná místa a pak z nich zase nepozorovaně zmizet. Není tak divu, že bývají těmi nejlepšími zloději. Často však vyniknou i v ostatních povoláních, hlavně v alchymii.

Půlčící bývají poměrně malí a většinou tak trochu dobrácky „zakulacení“. Může za to jejich láska k dobrému jídlu a pití. Mívají veselé, dobromyslné

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

oči, špičaté uši a kudrnaté vlasy obvykle kaštanové barvy. To, co tě na nich upoutá nejvíce, jsou jejich chlupaté nohy a chodidla. Díky nim se dokáží pohybovat téměř neslyšně v jakémkoliv terénu. Chlupy je zároveň chrání před chladem, a proto větší nenesí boty. Půlčící bývají veselí, dobrosrdeční a pohostinní. Vidí na všem tu lepší stránku věci a do ničeho se zbytečně nehrnou.

Pro svůj domov vyhledávají sluncem zalité kopcovité kraje. Do jejich svahů si pak hloubí nory, kterým říkají pelouchy. Jedná se o překrásné dřevem vykládané domky, které jim poskytují dostatek pohodlí. Uvnitř mají spousty jídla a pití, což je naplňuje štěstím. Svůj volný čas věnují zvelebování zahrádky, přípravě jídla nebo pěstování všeho možného. Bývají proto nejlepšimi rolníky, zahradníky i kuchaři. Všem půlčickým je společná láska k domovu, úcta k tradicím a radost z malých věcí. Většinou se proto děsí velkých změn a jakýchkoliv myšlenek na cestování. Pokud se přeci jen na cestu vypraví, je jasné, že na onom půlčíkovi bude něco zvláštního. Takoví půlčící často překvapí i sami sebe – svou odvahou, charakterem a odhodláním.

Rodová zvláštní schopnost: Tichošlápek

Půlčící jsou od přírody obdařeni chlupatými chodidly. Díky nim se dokáží pohybovat naprosto neslyšně. Dokonce ani na šterkové cestě je obvykle nezasechně. Tato schopnost se ovšem projevuje pouze tehdy, pokud nemají na nohou boty.

Díky této schopnosti mají půlčící bonus +2 ke všem akcím vyžadujícím nenápadné přesuny (plížení, tičný pohyb a podobně).

POZNÁMKA: Tento bonus zaniká, jestliže má na sobě půlčík nějaké nezajištěné zdroje hluku (kroužkovou košili, nádoby, hromadu amuletů a podobně).

TRPASLÍK

Velikost: A
Výška: 110–140 coulů
Váha: 45–80 lb
Pohyblivost: 20 + OBR
Schopnost: Vidění ve tmě

Trpaslíci vynikají svou Silou a Odolností. Proto mezi nimi najdeš hlavně mnoho skvělých válečníků. Jejich další vlastnosti jsou však spíše zakrnělé. Ostatním profesím se tak obvykle věnují méně často. I mezi

nimi však existují výjimky. A to ti, kteří navzdory počáteční nevýhodě v jiném oboru nakonec uspěli.

Trpaslíci jsou pradávna rasa. Jsou malí, jen o trochu vyšší než půlčící. Bývají však mnohem mohutnější a mají statná ramena i hrud. Jejich obličej zdobí husté obočí, rozplácý nos a hluboké vrásky, znak jejich dlouhověkosti. Velký význam přikládají svým vousům. Ty splétají do různých copů a udržují je dlouhé. Jejich ztráta je pro ně velkou hanbou. Trpaslíci působí na první pohled nabručeně. Mezi svými si však rádi dopřejí dobrou zábavu, jídlo i pití. Je však pravdou, že jsou vznětliví a pro ránu nikdy nechodí daleko.

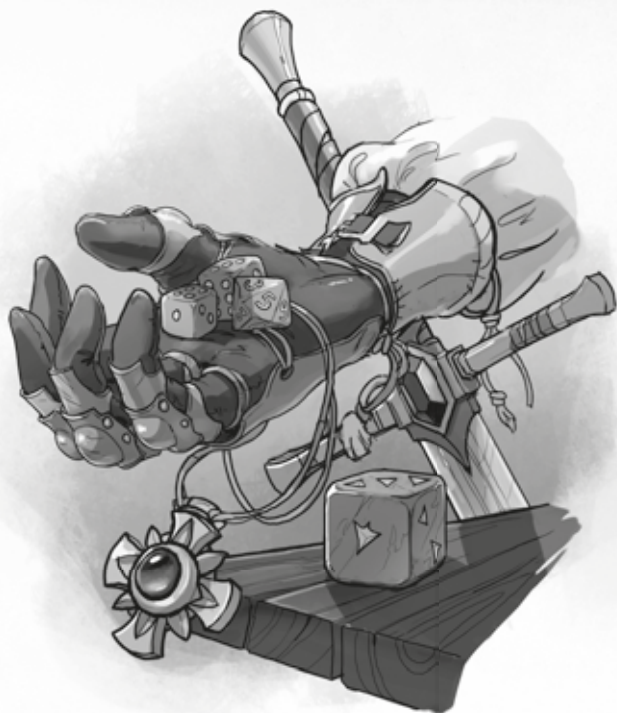
Trpaslíci jsou milovníci zlata, drahokamů a vzácných kovů. Žijí obvykle v horách, kde se tyto poklady nachází. Jsou to výborní horníci a stavitelé. Budují si mohutná podzemní města a skalní pevnosti, které je chrání před okolním světem. Své bohatství pak dolují v hlubokých štolách sahajících až k samému srdci hory. Bývají také vynikajícími kováři a zlatníky. Jejich šperky a zbraně je proslavily po celém světě. Všechny trpaslíky spojuje láska k pokladům a jejich rodová sounáležitost. Dobrodruhy se obvykle stávají v okamžiku, kdy se rozhodnou odčinit rodovou hanbu, pomstít se nebo získat něco velmi cenného.

Rodová zvláštní schopnost: Vidění ve tmě

Trpaslíci jsou obdařeni zvláštním darem nočního vidění. Jde o následek jejich odvěkého života v podzemí. Díky němu dokáží vidět na určitou vzdálenost i v naprosté tmě. Nerozeznají v ní sice barvy, ale vidí vše v různých odstínech šedi. Dokáží se tak ve tmě rychle a bezpečně pohybovat.

S touto schopností vidí trpaslík ve tmě až na vzdálenost 30 sáhů.





POVOLÁNÍ

V pravidlech Dračí Hlídky si můžeš vybrat jedno z následujících povolání.

VÁLEČNÍK

Válečníci jsou silní a tvrdí protivníci. Došli k poznání, že dobrá rána vydá za tisíc slov. Boj je něco, co mají v krvi. Jeden dobrý válečník dokáže vyvážit desítku nevycvičených lapků. Zkušený bojovník mnohdy potyčky nezačínají, ale dokáže je rázně ukončit. Kromě hrubé síly a trénovaného těla ovládají rozličné bojové techniky. Poradí si prakticky se všemi zbraněmi a nemají problém bojovat v jakémkoliv zbroji.

Mnozí z nich se stali tím, kým jsou, jen aby dosáhli slávy nebo pomsty. Většina však pouze proto, že je to jediné, co vlastně opravdu umí. Válečníci nikdy nemají nouzi o práci. Ochrana karavan, boj v žoldáckých armádách nebo vymáhání dluhů jsou jen malou částí toho, jak se dokáží uplatnit. Ti nejšleňší z nich se pak vydávají na cesty do zakázaných míst – do opuštěných trpasličích dolů, doupat nestvůr a ruin ztracených měst. Všude tam, kde není nouze o poklady a kde je zapotřebí pořádné oceli. Ti, kteří přežijí, se stávají bohatými a mocnými.

Nakonec získávají šlechtické tituly a vládnu své zemi železnou rukou.

Faktem je, že bez dobrého válečníka se žádná družina neobejde. Kraje jsou totiž divoké a plné nebezpečí. Hrubá síla je přesně to, co dokáže tyto i další problémy vyřešit.

Hraní této profese není tak složité jako hraní ostatních povolání. Navíc hlavně na začátku hry bývá toto povolání naprosto klíčové. Válečníci jsou ti, kteří sklízí nejvíce slávy a odměn. Nesou však také největší riziko. Pokud se jim podaří přežít dostatečně dlouho, stávají se legendami, o kterých se mluví s posvátnou úctou.

HRANIČÁŘ

Hraničáři jsou tvrdí dobrodruzi, kteří zasvětili svůj život toulkám v přírodě. Jsou to vynikající lovci, stopaři, střelci a znalci zvěře. Jen málokdo se dokáže orientovat v terénu tak dobře jako oni. Pokud by někdo hledal průvodce divočinou, hraničář by byl sázkou na jistotu. Jak už bylo řečeno, většinou se toulají krajem s lukem přes rameno. Jsou to právě oni, které často potkáš mezi rychlými posly nebo armádními stopaři.

Většinou se vyhýbají společnosti lidí a dávají přednost tiché samotě života v přírodě. I oni však občas zabloudí do měst a vesnic. V tu chvíli se stávají velmi vyhledávanými společníky. Jejich schopnosti z nich totiž dělají ideální průvodce na jakémkoliv nebezpečné výpravě. Mnozí hraničáři hledají na cestách smysl svého života. Někteří ho naleznou v klidu osamělých hvozdu, jiní pak na hlídce ve vzdálených končinách říše. Tam bojují v bitvách, o nichž se většina lidí obvykle ani nedoví.

Družiny putující pod otevřeným nebem se neobejdou bez šikovného hraničáře. Mnoho skupin za tuto chybu zaplatilo životem. Zranění, hladoví nebo otrávení prostě sami nedokázali najít cestu do bezpečí.

Vyzkoušet si povolání hraničáře je skvělou příležitostí pro každého, kdo kromě lovu monster miluje i život v přírodě. Hraničář ji zná lépe než kdokoli jiný a dokáže se v ní náležitě prosadit. Jeho znalosti mu umožňují přežít v divočině, ochočovat zvířata, pomáhat raněným i proniknout do tajů přírodní magie.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem



PŘEHLED POVOLÁNÍ

Povolání	Zaměření
Válečník	Skvěle bojuje a dokáže ochránit ostatní. Každý problém umí vyřešit silou.
Hraničář	Rozumí přírodě, umí lovit i léčit. Mimo jiné je výborný lučištník a stopař.
Alchymista	Umí vyrábět užitečné předměty – lektvary, jedy, výbušniny i magické zbraně.
Kouzelník	Ovládá tajemství kouzel a magie. Mimo to rozumí mapám a umí vyjednávat.
Zloděj	Poradí si s pastmi, hazardem i převleky. Umí být nenápadný a útočit ze zálohy.
Klerik	Rozumí nadpřirozenu a slouží bohu. Jeho modlitby mají schopnost léčit i zabít.

ALCHYMISTA

Alchymisté jsou většinou velmi obratní a také odolní dobrodruzi. Nemehla v tomto oboru totiž dlouho nepřezijí. Jejich smrt pak obvykle provázejí oslnivé výbuchy či chraptění při otravě. Tato profese je velmi nebezpečná, ale zároveň neskutečně krásná. Váže v sobě znalosti mnoha oborů – astrologie, anatomie, chemie či botaniky.

Hlavní schopností alchymistů je umění vytvořit ze zdánlivě neužitečných věcí něco zázračného. Dokáží tak vyrábět lektvary, trhaviny, kouzelné prsteny a mnoho dalšího. K výrobě těchto věcí však často potřebují velmi vzácné ingredience. Alchymisté za ně neváhají utratit celé své jmění. Ti, kteří si to nemohou dovolit, pak tráví dlouhý čas na cestách. Putují na nebezpečná a vzdálená místa, jen aby získali něco, co je posune dál. Prakticky každý z nich si časem najde cíl, ke kterému se upne. Jedni chtějí proměnit olovo ve zlato, druzí objevit kámen mudrců, oživit golema nebo vyrobit elixír věčného mládí. Alchymie je velké dobrodružství a alchymisté jsou svým způsobem věčně hravé děti. Nebojí se experimentovat a své omyly berou jako nedílnou součást své profese.

Asi není mnoho družin, které by nedokázaly alchymisty patřičně ocenit. Jsou to právě jejich dávky lektvarů, protijedů nebo trhavin, které dokáží udržet družinu při životě nebo zvrátit situaci na bojišti.

Toto povolání nadchne každého, kdo rád plánuje, experimentuje a vynalézá. Alchymisté sice tráví spoustu času sběrem surovin, avšak odměna za to je vysoká. Jejich předměty mohou rozhodovat o životě a smrti družiny, ale také o výsledcích bitev.



KOUZELNÍK

Kouzelníci přicházejí na svět obdařeni vzácnou schopností koncentrovat manu. Říká se, že tento dar má jen jedno z tisíce narozených dětí. I mezi nimi se najde pouhý zlomek těch, které dokáží tuto schopnost rozpoznat a správně uchopit. Ani to však není zárukou, že se stanou čaroději. Trvá často dlouhé roky, než se jim podaří seslat své první kouzlo. Magie je totiž prastarý a složitý obor. Ani celoživotní studium nikdy nestačí k ovládnutí všech jejích odvětví.

Mnohá z nich jsou navíc velmi nebezpečná a část z nich přímo zakázaná. Učení samotné je pak hlavně o nekončících hodinách strávených nad vzácnými knihami. Díky tomu adeпти magie zpravidla výborně ovládají čtení, psaní i runové znaky. Vyznají se také v mapách a kartografii obecně. Právě náročnost studia bývá důvodem, proč se na výpravy kouzelníci vydávají jen velmi zřídka. A to jen tehdy, když se jim taková cesta bohatě vyplatí. Tajemství starých svitků a knih má pro ně větší cenu než cokoliv jiného.

Družiny bez kouzelníka bývají velkou vzácností. Jejich zaklínadla totiž dokáží zvrátit mnoho zdánlivě neřešitelných situací. Kdo jiný také dokáže létat, měnit podobu, být neviditelný nebo spálit nepřítele ohněm či blesky?

Toto povolání je jako stvořené pro všechny, kteří mají rádi tajemství a překvapení. Kouzelníci patří mezi skvělé vyjednavče, strategy a mluvčí družiny. Ačkoliv bývají na začátku své kariéry obvykle poměrně zranitelní, časem vyrostou v mocné mágy, kteří dokáží vzdorovat regimentům nepřátel.

ZLODĚJ

Existuje mnoho jmen pro ty, kteří žijí na okraji společnosti. Zloději, tuláci nebo třeba darebáci. Většina lidí s nimi nechce mít nic společného a není se vůbec čemu divit. Jsou to lidé, kteří nemají zábrany, lžou a často se dopouštějí násilí. My se však zaměříme přesně na trochu jinou část z nich.

Povolání zloděje na Hlídce reprezentuje jakousi nepsanou „elitu spodiny“. Její zástupci vynikají svou

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

obratností. Když se navíc trochu upraví, dokáží být velmi přesvědčiví a charismatičtí. Rozhodně nejde o tupé lapky, kteří mlátí a přepadávají ostatní. Mluvíme tu o těch, kteří ovládli umění obratných rukou. Miláccích publika, kteří dokáží upoutat těmi nejzajímavějšími historkami a odvést pozornost od toho, co je opravdu podstatné. Není proto žádným překvapením, že jsou skvělými herci a akrobaty. Mimo jiné patří k nejlepším svůdníkům a znalcům hazardních her. Jejich profese je o neustálém balancování na hraně mezi bohatstvím a šibenicí.

Zloději jsou tak trochu nevypočitatelnou, ale vítanou posilou každé družiny. Umí spoustu věcí, které nikdo jiný nezvládá. Ať už je to falšování písemností, práce s jemnými mechanismy nebo hledání a odstraňování pastí. Vyznají se v lidech a nemají problém vetřít se jim do přízně. Dokáží improvizovat a vyniknout tam, kde už si ostatní vůbec neví rady.

Hraní zloděje je o dravosti, drzosti a smyslu pro humor. Dobrý zloděj má vždy záložní plán, ale nebojí se ani riskovat. Miluje výzvy a rád zkouší nové věci. Je to překvapivé, ale jen málo zlodějů je ve skutečnosti lačných po majetku. Spousta z nich je schopna utratit svůj lup ještě týž den u hazardních her, případně za dobré jídlo, pití a veselé noční dobrodružství. Zloději si zkrátka umí život užít, protože ví, že zítřek už přijít nemusí.

KLERIK

Všechny kleriky, kněze či šamany spojuje jejich víra ve vyšší moc. Není vůbec důležité, zda nosí sutanu či jsou polonazi a ověšení kostěnými amulety. Důležité je pouze jejich odhodlání sloužit bohu. Ten může být samojediný, vládnoucí na nebesích a sou-

peřící se svým protikladem, padlým andělem sídlícím v hlubinách pekla. Stejně tak může existovat celý pantheon bohů s bůžky lesů, potoků, sklizně, plodnosti či podsvětí.

Bez ohledu na to, kolik bohů existuje, může klerik sloužit vždy pouze jedinému z nich. V jeho jménu je pak ochoten vykonat vše potřebné. Za to se mu dostává vzácného daru boží přízně. Díky němu si dokáže vyprosit zásah vyšší moci do našeho světa. Klerik rozumí nadpřirozenu, démonům a rituálům. Kromě toho však ovládá léčitelství a další užitečné dovednosti, které z něj činí vítanou posilu každé družiny.

Ne každý klerik se stane dobrodruhem. Vlastně je to spíše vzácnost. Ti, kteří jsou nakonec povoláni, pak naplňují boží vůli v terénu. Čelí zlu, chrání věřící, brání svatá místa nebo pátrají po zavržených relikviích. Obecně platí, že klerici dokáží vidět věci, které jsou ostatním zapovězeny. Dokáží také jako jediní účinně bojovat se silami jiných bohů a s jejich anděly a démony. Jejich další schopnosti se pak odvíjí od toho, kterému bohu vlastně slouží.

Tato profese je jiná než všechny ostatní. Klerici často prožívají kromě společného příběhu družiny ještě jeden další, svůj vlastní. Takový, který je součástí vyššího plánu. To občas vede k situacím, kdy se střetávají plány družiny s plány bohů. Musíš pak řešit dilema, na čí stranu se v takové situaci postavíš. Hraní klerika navíc vyžaduje tvou schopnost oprostit se od vlastního přesvědčení. Pokud bys měl jako hráč problém oddělit herní víru od té skutečné, raději si zvol povolání, které pro tebe bude příjemnější.



TVORBA POSTAVY

Dobrodruhy se postavy stávají v různém věku. Není tak výjimkou, když na svých cestách potkáš i třináctileté chlapce či dívky. Někoho nedokázali uživit rodiče, někdo chtěl poznat svět a další prostě uprchl před bitím a otroctvím. Všechny však nyní spojuje nový začátek.

Pokud hraješ Dračí Hlídku poprvé a netroufáš si vytvořit vlastní postavu, obrať se na Pána Jeskyně. Ten ti s její tvorbou pomůže, nebo ti dá na výběr jednu z předem připravených. V takovém případě můžeš ve čtení rovnou přeskóčit na další kapitolu.



SHRnutí VÝZNAMU ATRIBUTŮ

Atribut	Stručný popis	Ovlivňuje
Síla	Rozhoduje o tom, jaké zbraně či zbroje můžeš používat, či o úspěchu vyražení dveří.	ÚTOK
Obratnost	Ovlivňuje, jak se dokážeš bránit, střílet a manipulovat s předměty.	OBRANA
Odolnost	Určuje tvou fyzickou výdrž, vypořádání se s jedy, nemocemi a zraněními.	ŽIVOTY
Intelligence	Má vliv na to, zda dokážeš úspěšně sesílat kouzla, prohlédnout lest atd.	MANA
Charisma	Pomáhá při ovlivňování lidí, získávání informací a dává ti psychickou odolnost.	VYJEDNÁVÁNÍ

VÝBĚR RASY A POVOLÁNÍ

Tvorbu postavy začni výběrem hrdinské profese, které se budeš chtít na svých cestách věnovat.

Dalším krokem je výběr rasy. Některé se hodí k určité profesi více, jiné zase méně.

Pravidla Hlídky však umožňují všem postavám postupné zlepšování jejich vlastností. I ty průměrné se tak mohou časem vypracovat na velmi dobré.

Zvol si proto raději takovou postavu, která se ti líbí. Vždy bude zábavnější než ta, která má od začátku „nejlepší čísla“.

Jakmile si vybereš rasu a povolání, zapiš si je do Osobního deníku. Zároveň si připiš i Velikost a Pohyblivost, které k ní náležejí.

URČENÍ ATRIBUTŮ POSTAVY

Každá postava má jinak rozvinuté fyzické vlastnosti. Základ každé z nich je předurčen rasou (viz *Tabulka rodových atributů*, strana 29). Ovlivňuje je však i náhoda (*každý jsme trochu jiný*) a také vliv povolání (*tréninkem lze posílit*).

Žádná postava nikdy nevynikne ve všem (a už vůbec ne na začátku hry). V průběhu hry se však budou její vlastnosti dále zlepšovat. Více se o tom dovíš později při přestupu na další úroveň.

Hodnoty atributů postavy lze určit dvěma způsoby. První (*základní*) se provádí pomocí hodů kostkou. Druhý (*alternativní*) je založen na rozdělení jednotlivých bodů do vlastností. Ten se však doporučuje až zkušenějším hráčům.

Pro připomenutí je zde Tabulka Shrnutí významu atributů.

Základní způsob určení atributů postavy:

- Řekni PJi, že se chystáš vytvořit postavu.
- Napiš si názvy jednotlivých atributů pod sebe na papír (*Síla, Obratnost, Odolnost, Intelligence, Charisma*).
- Hoď si 6x šestistěnnou kostkou a výsledky si zapiš někde bokem.
- Jedno (*nejnižší*) číslo si pak škrtni a zbylých pět rozděl mezi jednotlivé atributy dle vlastního uvážení (*připiš si je k názvům na papíře*).
- Poté se podívej do tabulky rodových atributů (*na řádek odpovídající tvé rase*). Ke každému výsledku, který máš zapsán na papíře, pak připiš hodnotu odpovídající dané vlastnosti v tabulce.
- Ke dvěma dominantním atributům tvé profese si navíc přičti bonus +3 (viz *Tabulka dominantních vlastností povolání*).
- Nakonec všechna čísla u každého atributu sečti a zapiš si je do Osobního deníku (*políčko Stupeň*).

Po dohodě s PJem si lze zvolit i „drsnější“ variantu tvorby postavy. Při ní si házíš jen pětkrát. Každé číslo, které ti padne, si pak rovnou zapíšeš k určité vlastnosti (*první hod Síla, druhý Obratnost atd.*). Další kroky pak zůstávají stejné.

DOMINANTNÍ VLASTNOSTI POVOLÁNÍ

Povolání	+3 k atributu	
Válečník	SIL	ODO
Hraničář	OBR	INT
Alchymista	OBR	ODO
Kouzelník	INT	CHAR
Zloděj	OBR	CHAR
Klerik	INT	CHAR

URČENÍ OPRAVY ZA ATRIBUT

Podle toho, jaká je základní hodnota (*Stupeň*) tvého atributu, určíš Opravu (*bonus* či *postih*), která k němu náleží. K tomu použiješ údaje obsažené v Tabulce oprav.

POZNÁMKA: Případný růst atributů nad rámec čísel uvedených v tabulce pokračuje stejnou posloupností (tedy oprava atributu se zvýší o 1 za každé dva stupně atributu).

TABULKA OPRAV ZA ATRIBUT

Stupeň atributu	Oprava	Poznámka
1	-5 (<i>postih</i>)	Naprosto zakrnělý
2–3	-4 (<i>postih</i>)	Hluboce podprůměrný
4–5	-3 (<i>postih</i>)	
6–7	-2 (<i>postih</i>)	Lehce podprůměrný
8–9	-1 (<i>postih</i>)	
10–11	0	Průměrný
12–13	+1 (<i>bonus</i>)	Lehký nadprůměr (<i>jeden z deseti</i>)
14–15	+2 (<i>bonus</i>)	
16–17	+3 (<i>bonus</i>)	Vysoký nadprůměr (<i>jeden ze sta</i>)
18–19	+4 (<i>bonus</i>)	
20–21	+5 (<i>bonus</i>)	Extrémní nadprůměr (<i>jeden z tisíce</i>)
22–23	+6 (<i>bonus</i>)	
		Legendární úroveň

Příklad tvorby postavy

Výběr postavy

- Na začátku hry se rozhodneš pro trpaslíka-válečníka, kterému dáš jméno Ulfi.

Určení atributů

- Oznámíš PJI, že si jdeš „naházet postavu“.
- Hodíš si 6x šestistěnnou kostkou a padne ti třeba (5, 4, 6, 5, 2 a 1).
- Nejnižší číslo (1) škrtněš a zbytek rozdělíš k jednotlivým atributům. Protože chceš, aby byl tvůj válečník silný a odolný, dáš nejvyšší čísla právě jim (*Síla* 5, *Odolnost* 6). Zbývající čísla pak rozdělíš dle uvážení a každé z nich zapíšeš na papír k danému atributu.

1. Úvod

2. Herní postava

3. Tvorba postavy

4. Herní mechaniky

5. Válečník

6. Hraničář

7. Alchymista

8. Kouzelník

9. Zloděj

10. Klerik

11. Dovednosti

12. Výzbroj a výstroj

13. Boj a jeho pravidla

14. Životy a léčení

15. Rozvoj postavy

16. Náboženství a víra

17. Užitečné informace

18. Slovo závěrem

TABULKA RODOVÝCH ATRIBUTŮ

Rasa	Síla	Obratnost	Odolnost	Inteligence	Charisma
Člověk	7	7	7	7	7
Trpaslík	10	5	10	5	5
Elf	6	7	5	10	9
Barbar	9	8	8	5	5
Obr	12	3	12	3	3
Gnóm	4	10	5	9	5
Půlčik	6	9	6	7	8

- Následně se podíváš do Tabulky rodových atributů a ke každé vlastnosti připišeš navíc číslo uvedeno v řádku tvé rasy (*Síla u trpaslíka má hodnotu 10*).
- Poté se podíváš do Tabulky dominantních vlastností povolání a ke dvěma z nich připišeš ještě +3 (*u válečníka je to Síla a Odolnost*).
- Nakonec čísla pro každý atribut sečteš a zapíšeš do Osobního deníku. U trpaslíka válečníka by tak výsledná Síla měla hodnotu 18 (5 za hod + 10 za rodový atribut + 3 za dominantní vlastnost). Výsledek zapíšeš vždy do políčka „Stupeň“.

Určení opravy za atribut

- Podíváš se do tabulky Oprav za atribut a dle stupně atributu určíš i jeho Opravu. Tu si pak zapíšeš do Osobního deníku.

Výsledek pro trpasličího válečníka Ulfiho by v našem případě mohl vypadat tak, jako v tabulce Příklad tvorby postavy.

ALTERNATIVNÍ URČENÍ ATRIBUTŮ POSTAVY

Pokud se rozhodneš použít tento způsob, dostaneš k dispozici 20 bodů. Ty pak rozdělíš mezi jednotlivé vlastnosti. Do každé musíš vložit nejméně 1 a nejvýše 6 bodů z celkového počtu.

Následně je přičteš k číslům v Tabulce rodových atributů. Takto postupuješ až do vyčerpání všech bodů, které jsi měl k dispozici. Nakonec ještě přičteš bonus +3 ke dvěma dominantním vlastnostem svého povolání a určíš jejich opravy.

PŘÍKLAD: *Chceš hrát za elfa-kouzelníka. Ten potřebuje vysokou Inteligenci a Charisma. V Tabulce rodových atributů tak najdeš hodnotu Inteligence u elfů (10). K ní přičteš číslo 6 (nejvyšší možný počet bodů, který do ní můžeš přidat). Na papírek si zapíšeš výsledné číslo 16. To samé provedeš i u ostatních atributů, mezi které rozdělíš zbývajících 14 bodů. Nakonec ještě přičteš k Inteligenci a Charismatu bonus +3 za dominantní vlastnost povolání. Stupeň Inteligence, který si zapíšeš do Osobního deníku, bude 19 (10 + 6 + 3) a Oprava (bonus) za něj bude +4.*

URČENÍ POČTU ŽIVOTŮ

Počet životů postavy zjistíš přičtením Opravy za Odolnost (ODO) k základnímu číslu 10.

$$\text{ŽIVOTY} = 10 + \text{ODO}$$

Výsledek pak zaznamenáš do Osobního deníku v kolonce maximální i aktuální počet životů.

PŘÍKLAD: *Válečník Baldur má Opravu za Odolnost (ODO) +4. Tuto Opravu přičte k základnímu číslu 10, čímž získá výsledný počet životů (14) na začátku hry.*

Kouzelník Meredil má Opravu za Odolnost (ODO) -2. Na začátku hry tak bude mít pouze 8 životů (10 - 2).

HRANICE SMRTI

Hranice smrti se počítá podobně. Jde znovu o součet Opravy za Odolnost a čísla 10, avšak výsledek bude záporný.

$$\text{Hranice smrti} = - (10 + \text{ODO})$$

PŘÍKLAD: *Půlčik Willy má Opravu za Odolnost (ODO) -1. Do políčka Hranice smrti si tak zapíše číslo -9 (záporná hodnota součtu čísel 10 a -1).*

PŘÍKLAD TVORBY POSTAVY

	Základ (v tabulce)	Použitý hod	Součet	Dominantní	Stupeň	Oprava
Síla	10	5	15	+3	18 (15 + 3)	+4
Obratnost	5	4	9		9	-1
Odolnost	10	6	16	+3	19 (16 + 3)	+4
Inteligence	5	5	10		10	+0
Charisma	5	2	7		7	-2

URČENÍ MNOŽSTVÍ MANY

Hraničář, válečník, kouzelník, alchymista i klerik disponují jistou formou zvláštní energie. Její množství najdeš uvedeno v kapitole, která se dané profesi věnuje. Výsledek si pak zapiš do Osobního deníku do kolonky Mana.

VYBAVENÍ A VÝZBROJ

Každý dobrodruh potřebuje nějaké základní vybavení. Pokud s Hlídkou teprve začínáš, bude ti stačit pouze doporučené vybavení (viz seznam níže). Podle své profese ho navíc doplň o další předměty (viz Tabulka dodatečného vybavení dle povolání).

Zkušenější hráči si pak mohou nakoupit věci dle vlastního uvážení. Více se o tom dovíš na konci této podkapitoly.

**TABULKA DODATEČNÉHO
VYBAVENÍ DLE POVOLÁNÍ**

Povolání	Vybavení	Peníze
Válečník	3× pochodeň, lano (10 sáhů)	2 zl
Hraničář	Lano (10 sáhů), lucerna, láhev oleje, toulec (+20 šípů)	14 zl
Alchymista	Alch. truhla, 5× flakón, kotlík, toulec (+20 šipek)	5 zl
Kouzelník	Křída, psací potřeby, pergamen	22 zl
Zloděj	Velký vak, zlodějské vybavení, zrcátko, toulec (+20 šipek)	17 zl
Klerik	Svěcená voda, obvazy, jehla a nit	23 zl

- Cestovní šaty
- Měšec
- Deky
- Kožená torna
- Železná zásoba (skromné jídlo na 7 dnů)
- Měch na vodu
- Obvazy
- Křesadlo

Od začátku hry vlastní postavy obvykle i nějakou zbraň (a válečník i zbroj). Pokud PJ neurčí jinak, opiš si ty uvedené v tabulce.

Čísla uvedená u jednotlivých zbraní pak ovlivňují ÚČ (Útočné číslo) a OČ (Obranné číslo) postavy. Vzorce pro jejich výpočet najdeš uvedeny v Osobním deníku nebo v kapitole „Boj a jeho pravidla“ (na straně 95).

VYBAVENÍ PRO ZKUŠENĚJŠÍ HRÁČE

Další řádky jsou určeny jen těm, kteří si nevzali doporučené vybavení pro začátečníky.

V takovém případě je možné si zvolit vybavení „na míru“. Stačí ti k tomu projít následující tři kroky:

Peníze

Na začátku hry má tvá postava určité množství zlaťáků. Jejich počet zjistíš hodem 1k10, ke kterému přičteš číslo 30. Výsledek si zapiš do Osobního deníku.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

ZBRANĚ A ZBROJE DLE POVOLÁNÍ

Povolání	Zbraň	Útočnost	Zranění	Obrana	Zbroj	Kvalita
Válečník	Krátký meč	4	+1	+2	Prošíváná	+2
Hraničář	Krátký luk	4	0	0	–	–
Alchymista	Lehká kuše	4	+1	+1	–	–
Kouzelník	Dřevěná hůl	5	0	+1	–	–
Zloděj	Lehká kuše	4	+1	+1	–	–
Klerik	Dřevěná hůl	5	0	+1	–	–

Výstroj

Za peníze, které máš, si můžeš nakoupit všemožné vybavení. Jeho seznam je uveden v kapitole „Výzbroj a výstroj“ (na straně 83). Stačí si vybrat předmět, upsat si odpovídající částku a zapsat si ho do Osobního deníku.

Zbraně a zbroje

Stejně jako vybavení si můžeš vybrat i svou zbraň a zbroj. Jejich seznam najdeš uveden v kapitole „Výzbroj a výstroj“ (na straně 83). Nejprve si však ověř, zda máš k tomu dostatečnou sílu (SIL). Bez ní bys totiž nebyl schopen je rychle a efektivně používat.

Zároveň myslí i na herní stránku věci. Silný zloděj sice unese kroužkovou košili, ale její cinkání ho připraví o nenápadnost. Kouzelník se štítem a mečem zase ztratí schopnost gestikulovat při kouzlení a jakákoliv zbroj mu ji také sníží.

DOVEDNOSTI

Každá postava ovládá od začátku hry tři blízké dovednosti související s její profesí. Umí je proto rovnou na 3. stupeň zvládnutí.

Zároveň má k dispozici i tři dovednostní body, které může směnit za další dovednosti dle vlastního výběru. Za každý jeden bod se můžeš naučit jednu z nich (na první stupeň zvládnutí). Více se o tom dovíš v kapitole „Dovednosti“ (na straně 77), kde je uveden i jejich seznam.



Jestliže s Hlídkou teprve začínáš, je nejjednodušší si prostě opsat ty, které najdeš v tabulce.

Pokud se rozhodneš hrát za postavu člověka, máš od začátku hry ještě dva dovednostní body navíc (rodová schopnost Vsestrannost). Za ty si pak můžeš vybrat další dvě dovednosti (viz kapitola „Dovednosti“ na straně 77), nebo si je nechat na další úroveň.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI DLE RASY A POVOLÁNÍ

Na závěr si do Osobního deníku poznamenej zvláštní schopnosti své postavy. První z nich souvisí s tvou rasou (říká se jí proto „rodová schopnost“). Její popis najdeš u každé rasy v předchozí kapitole.

Další schopnosti postavy pak souvisí s jejím povoláním. Mohou mezi nimi být i různé profesní dovednosti, které se liší svým zápisem (obsahují číslo). Jejich seznam i popis fungování najdeš uveden u jednotlivých povolání.

DOPORUČENÉ DOVEDNOSTI PRO ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČE

Válečník	Hraničář	Alchymista	Kouzelník	Zloděj	Klerik
Atletika (3)	Přežití v přírodě (3)	Znalost přírody (3)	Čtení a psaní (3)	Akrobacie (3)	Čtení a psaní (3)
První pomoc (3)	První pomoc (3)	Mechanika (3)	Historie (3)	Postřeh (3)	Teologie (3)
Výdrž (3)	Znalost přírody (3)	Čtení a psaní (3)	Cizí jazyky (3)	Reflex (3)	Vůle (3)
Plavání (1)	Jízda na zvířeti (1)	Reflex (1)	Vůle (1)	Umění (1)	První pomoc (1)
Jízda na zvířeti (1)	Plavání (1)	Postřeh (1)	Postřeh (1)	Plížení (1)	Cizí jazyky (1)
Přežití v přírodě (1)	Zpracování zvěře (1)	Zpracování zvěře (1)	Teologie (1)	Čtení a psaní (1)	Historie (1)

Kurzívou jsou v tabulce uvedeny doporučené volitelné dovednosti (získané za dovednostní body).

HERNÍ MECHANIKY

*D*račí Hlídka se zaměřuje především na hru a příběh. Je zde proto jen minimum herních mechanik. Většinu herních situací tak ověříš jediným typem hodu.

OVĚŘOVACÍ HODY A PASTI

Během hry se dostaneš do mnoha zvláštních situací. K vyřešení některých budeš moci vyzkoušet své dovednosti, jiné prověří tvou schopnost rychlé reakce.

Kdykoliv budeš ve hře provádět nějaký hod s použitím atributu, použij **VŽDY** jeho Opravu (*tedy* **SIL**, **OBR**, **ODO**, **INT**, **CHAR**). Základy atributů (Síla, Obratnost, Odolnost, Inteligence a Charisma) slouží jinému účelu a v průběhu hry se nepoužívají.

Jestliže se o nějakou akci sám pokoušíš (*třeba sesílat kouzlo*), čeká tě „Hod na ověření úspěchu akce“. V případě, že nějakým událostem čelíš (*třeba uhýbáš letící šípce*), provádíš „Hod proti pasti“

Kromě rozdílu ve vnímání situace se však tyto hody od sebe neliší. V pravidlech můžeš najít různé typy zápisu pro různé typy hodů. Typickými příklady jsou třeba tyto:

Ověření: **AKROBACIE (OBR)** vs. 10

nebo

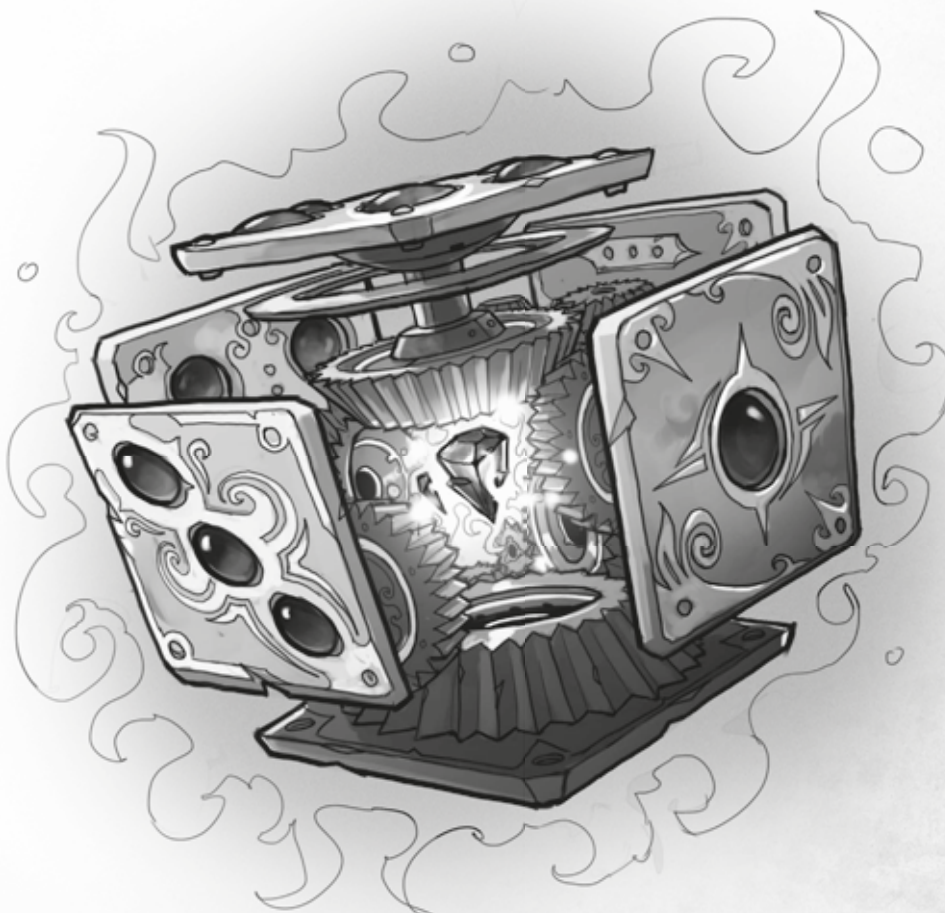
Ověření: **LUČBA (OBR)** vs. X

či

Past: **(OBR)** vs. (**SIL**)

Podtržená část zápisu (*vlevo*) **náleží vždy tomu, kdo danou akci aktivně provádí** (*např. zkouší vybírat něčí kapsy nebo srazit někoho štítem*). Ta druhá pak protivníkovi (*či překážce*), který je jeho cílem.

Jak takový hod vypadá? Příkladem může být situace, kdy je potřeba zjistit, zda si tvá postava něčeho všimla. V takovém případě ti Pán Jeskyně řekne: „**Hod si na Inteligenci (INT) a přičti Postřeh**“.



Pro úspěch v ověřovacím hodu je nutné překonat (mít vyšší) hodnotu, než je uvedena v pravé části zápisu. Ta se nazývá Obtížnost (pokud jde o ověření úspěchu akce) nebo Nebezpečnost (pokud jde o hod proti pasti).

Pokud je u Obtížnosti či Nebezpečnosti uvedeno X, určuje jeho hodnotu Pán Jeskyně. Ten v ní zohlední všechny vnější vlivy, které na danou akci působí (např. vliv počasí, denní doby a obtížnosti terénu při stopování a podobně).

Jak to tedy celé funguje? Pokud máš provést nějaký ověřovací hod, použiješ univerzální vzorec. Ten v sobě zahrnuje nejen efekt náhody (hod 1k10), ale také vliv některého z atributů postavy a dovednost, která ti může v dané činnosti pomoci (třeba Akrobacie a Oprava za Obratnost jako u prvního příkladu výše). Jestliže postava danou dovednost neovládá, pak si Stupeň dovednosti do vzorce nezapočítává.

**Výsledek ověřovacího hodu =
1k10 + Oprava za atribut + Stupeň dovednosti**

PŘÍKLAD: Zloděj Willy chce potmě vyšplhat na hradby. PJ jej vyzve k provedení hodu na ověření úspěchu. Řekne mu, že k této akci bude Willy potřebovat Obratnost (OBR) a může si k ní přičíst dovednost Akrobacie (pokud ji na nějakém stupni ovládá).

Provede tedy hod 1k10 (padne mu třeba číslo 5), k tomu přičte OBR (třeba +4) a stupeň zvládnutí dovednosti Akrobacie (třeba +4). Výsledek ověření úspěchu tak bude 13 (5 + 4 + 4).

Poté oznámí PJ svůj výsledek a ten posoudí, jak celá akce dopadla. V tomto případě PJ ví, že Obtížnost zdolání stěny byla 8. Protože ji Willy svým výsledkem (13) překonal, oznámí mu PJ, že uspěl. Dostal se tak až na vrchol hradeb. V případě, kdy by byla Obtížnost vyšší nebo rovna 13, byla by bohužel akce neúspěšná.

OSTATNÍ HODY

Občas se může stát, že tě PJ vyzve k jednoduchému hodu na atribut (například: „**Hod' si na Obratnost!**“). Ten se nijak neliší od výše uvedených ověřovacích hodů. Hodíš si tedy na OBR, jen si k němu nepřičteš žádnou dovednost.

Další možností může být porovnávací hod. Při něm se obvykle více postav pokouší o stejnou věc a je potřeba určit vítěze (běžně třeba snaha dvou postav

skočit po volně ležící zbraní). V takovém případě je vítězem ten, jehož výsledek hodu je vyšší. V případě remízy se obvykle hází znovu, dokud není znám vítěz. PJ může ovšem rozhodnout, že další hod není třeba, a popsat situaci, která nastala.

Posledním případem je pak hod, který nesouvisí s žádnou specifickou akcí nebo pastí. V takovém případě vám PJ řekne, že si máte hodit (a upřesní, kterou kostkou). Dochází k tomu obvykle tehdy, pokud chce vědět, jak se nějaká nepředvídaná situace vyvinula. Není totiž nezbytně nutné, aby rozhodoval úplně o všem. Někdy je prostě zábavnější a zajímavější nechávat vstoupit do situace náhodu a užít si výsledek.

PŘÍKLAD: Skřetí tlupa pronásleduje družinu skalní soutěskou. Nakonec však dojde na rozcestí, kde se stopy postav ztrácí. Vůdce skřetů Og-Nor musí rozhodnout, zda jít vlevo, nebo vpravo. PJ se může rozhodnout za něj. Nebo může dát ve hře osudu prostor družině. V takovém případě si sám hodí kostkou a vyzve k tomu i některého z hráčů. Pokud je Pjův výsledek vyšší, pak se události většinou otočí směrem, který bude pro družinu méně příjemný. Není to však pravidlem a družina obvykle neví, na co si hází.

VÝHODA A NEVÝHODA

Občas se stane, že je postava či nestvůra v jasné výhodě nebo nevýhodě oproti běžné situaci. Příčin může být mnoho, od účinků kouzel přes zvláštní schopnosti až po náhodu či dokonale připravený plán.

Výhoda tak odráží příhodné okolnosti související s určitou akcí či hodem kostkou. **Nevýhoda** pak značí přesný opak této situace.

Typickým příkladem výhody může být útok, při kterém protivníka překvapíš, příkladem nevýhody třeba zlomená ruka postavy.

V praxi znamená **Výhoda** bonus +5 a **Nevýhoda** postih -5 k vybrané akci.

Jestliže má někdo **Výhodu** (bonus +5), neznamená to automaticky, že má jeho protivník **Nevýhodu** (ve smyslu pravidlové mechaniky).

Pokud má nějaká postava Výhodu i Nevýhodu zároveň, pak se jejich efekt obvykle vyruší (+5 - 5 = 0).

V případě, že nastane více příznivých (či nepříznivých) okolností najednou, se jejich efekt obvykle nesčítá (není-li v pravidlech uvedeno jinak).

V případě potřeby může navíc Pán Jeskyně hodnoty oprav (+5 / -5) dle vlastního uvážení změnit.



DOPLŇKOVÉ MECHANIKY

Ve hře se mohou vyskytnout situace, u kterých vám jen ověřovací hod nebude stačit. V takovém případě se vzácně používá doplňková mechanika. Pokud neexistuje, je rozhodnutí na Pánovi Jeskyně.

UTONUTÍ A UDUŠENÍ

Ve hře může nastat situace, kdy postava bude muset vydržet s dechem (plavání pod hladinou, vstup na místo, kde není vzduch a podobně). Jestliže se nemůže nadechnout, udusí se. Pod hladinou vody se pak utopí. Pro obě situace platí stejná pravidla.

Pokud má možnost se na situaci připravit (nadechnout se) vydrží bez vzduchu počet kol odpovídající jejímu hodu na Výdrž (ODO). Tento výsledek nemůže být nikdy menší než 1 (pokud ano, pak je právě 1). Jestliže nebyla na podobnou situaci připravená, začne ztrácet životy již v následujícím kole.

PŘÍKLAD: Trpaslík Baldur se chystá potápet. Dovednost Výdrž ovládá na 4. stupeň a jeho Oprava za Odolnost (ODO) má hodnotu +3. Při hodu mu

padne na desetistěnné kostce 7. Výsledný součet čísel (tedy $4+3+7=14$) odpovídá počtu kol, kdy zvládne zadržet dech (tedy necelou minutu a půl).

Po vyčerpání vzduchu začne postava v každém kole ztrácet 1k6 životů. Toto číslo se navíc v každém dalším kole kumuluje o dalších 1k6. Tj. ve třetím kole (poté, co už se postava skutečně topí nebo dusí) ztrácí 3k6 životů.

Jestliže postava upadla vlivem topení se (dušení) do bezvědomí, musí jí být poskytnuta První pomoc. Nedojde-li k tomu do pěti minut, je považována za mrtvou. Její zachránce musí navíc uspět v ověřovacím hodu První pomoc (OBR) vs. X. Obtížnost hodu určuje PJ podle situace (pokud nerozhodne jinak, může použít počáteční hodnotu 8).

PÁD Z VÝŠKY

Při pádu z výšky nad dva sáhy utrpí postava obvykle zranění. Za každé 2 sáhy nad tuto hranici je tak dotýčný zraněn za kumulativních 1k6 životů (tj. při pádu z výšky 8 sáhů utrpí postava zranění za $1k6+2k6+3k6$ životů - celkem tedy za 6k6 životů). V Tabulce pádu z výšky najdeš rozsah zranění, které postava utrpí.

Pokud se jedná o plánovaný skok (vím, kam padám, odkud skáču atd), řeší se situace tak, jako bys padal z výšky o 2 sáhy nižší. Stejně tak se může nebezpečná výška posunout podle terénu (sníh, seno atd.).

TABULKA PÁDU Z VÝŠKY

Výška (sáhy)	Zranění (životy)
2,1 - 4	1k6
4,1 - 6	3k6
6,1 - 8	6k6
8,1 - 10	10k6
10,1 - 12	15k6
12,1 - 14	21k6
14,1 - 16	28k6

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraníčář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

Od určité výšky (*obvykle víc jak 6 sáhů*) může navíc postava utrpět Kritické zranění (*viz kapitola - „Životy a léčení“ - „Kritická zranění“ na straně 103*). O tom, zda k němu dojde, rozhoduje vždy PJ dle situace.

OBEČNÁ PRAVIDLA

Níže najdeš shrnuto několik obecných pravidel, která ti pomohou hru úspěšně zvládnout.

ZAOKROUHLUJE SE NAHORU

Na Hlídce platí obecné pravidlo, které se týká zaokrouhlování. Kdykoliv ve hře při počítání narazíš na desetinné číslo, zaokrouhli ho nahoru na nejbližší celé číslo.

PRAVIDLO ZPĚTNÉ OPRAVY

Na Hlídce se používá Pravidlo zpětné opravy. To říká, že pokud dojde ke změně atributů tvé postavy nebo získáš nějakou zvláštní schopnost, můžeš provést úpravy, které s ní souvisí, a to i zpětně za všechny předchozí úrovně (*včetně první*).

Typickým příkladem může být schopnost Paměť na kouzla. Ta dává kouzelníkovi za každou úroveň o jedno zaklínadlo navíc. Pokud by tuto schopnost získal až na čtvrté úrovni, naučí se nejen o kouzlo navíc, ale zároveň získá ještě další tři kouzla za všechny předchozí úrovně (*včetně první*). Stejně tak lze například zpětně zvýšit maximum životů za získanou vyšší Odolnost.

VÍCENÁSOBNÉ EFEKTY

Pokud je postava pod několikanásobným vlivem stejného lektvaru, kouzla či prosby, nedochází k násobení jeho efektu. V takovém případě dojde obvykle k prodloužení jeho trvání. Jestliže je to potřeba, rozhoduje o případných odchylkách PJ.

KONKRÉTNÍ PRAVIDLO PŘEBÍJÍ OBEČNÉ

Na Hlídce platí různá obecná pravidla, která se uplatňují během celé hry. Občas však může nastat situace, kdy tomu tak není. Různé předměty, schopnosti či kouzla mohou mít ve svém popisu konkrétní text, který je porušuje. Tvoří tak výjimku v systému celé hry. Taková odchylka má svůj přesný smysl a byla vytvořena úmyslně.

Pokud ve hře narazíš na konkrétní pravidlo, které si protirečí s pravidlem obecným, platí vždy to konkrétní.

PŘÍKLAD: Platí obecné pravidlo, že každá postava po překročení Meze vyřazení upadne do bezvědomí. Válečnickova schopnost Urputnost však říká, že může pokračovat v boji i poté. Toto konkrétní pravidlo tak ruší obecné (původní).

PŘEKRÝVÁNÍ DOVEDNOSTÍ

V případě, že se dá nějaká akce vyřešit více různými dovednostmi, může hráč obvykle použít tu, kterou ovládá nejlépe. O tom, zda je to v dané situaci možné, rozhoduje PJ.

Bonusy více dovedností se pak obvykle nesčítají. Použije se pouze ten, který náleží ke zvolené dovednosti.

PÁN JESKYNĚ MÁ VŽDY POSLEDNÍ SLOVO

Tato pravidla nemohou nikdy pokrýt všechny herní situace. Stejně tak mohou nastat okolnosti, které naruší běžné chování kouzel nebo mechanik. V neposlední řadě se může stát, že lze některou větu či mechaniku vyložit více způsoby. **Ve všech případech platí pravidlo: PJ má vždy poslední slovo.**

Pán Jeskyně je kromě samotného vyprávění příběhu odpovědný i za posouzení herních situací. Měl by být nestranný a neměl by nikomu nadřizovat ani ubližovat. Někdy může být jeho rozhodnutí nepříjemné, ale je třeba ho respektovat. Pokud máte pocit, že to váš Pán Jeskyně nedokáže, máte vždy svobodnou volbu a možnost hrát s někým jiným.

VÁLEČNÍK

Válečníci excelují v boji a vědí o něm naprosto vše. Proto se k němu váže i většina jejich zvláštních schopností. Dokáží provádět speciální útoky a množství různých bojových triků. Navíc se orientují v bitevní vřavě a umí dobře velet ostatním. Rozkazy zkušeného velitele dokáží zachránit i zdánlivě ztracenou situaci.

V kombinaci s dobrou výzbrojí a výstrojí jsou téměř neporazitelní. Díky své přirozené odolnosti dokáží bojovat i v okamžiku, kdy už ostatní upadají do bezvědomí. Některé z nich dokáže navíc krvácení a zuřivost povzbudit k ještě vražednějším vý-

konům. Není tak divu, že se z nich stávají legendy – věhlasní zabíječi draků, bestií a monster.

ZÁKLADNÍ (BLÍZKÉ) DOVEDNOSTI

- Atletika (+3)
- První pomoc (+3)
- Výdrž (+3)

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ:

Léčba vlastních zranění
Bojové triky



PODSTATA VÁLEČNICKÉ PROFESE

Válečnická profese je založena na používání různých bojových triků a fint. Aby jich byl válečník schopen, využívá své napětí a vzrušení z boje, které dokáže jeho tělo vybičovat k neuvěřitelným výkonnům. Tento zdroj jeho síly se nazývá Adrenalin.



ADRENALIN

Adrenalin je zvláštní látka, kterou tělo produkuje, je-li v ohrožení. Dává mu pak ohromující schopnosti nutné pro přežití. Válečník ji jako jediný dokáže kontrolovat a cíleně využít.

Za běžných okolností v sobě válečník žádný adrenalin nemá. Jakmile však dojde k boji, začne v něm automaticky narůstat a hromadit se. **Na konci každého bojového kola, kdy se válečník aktivně účastní boje nebo se na něj připravuje, získává 1 bod adrenalinu.** Přípravou se rozumí finální zteč (běh k nepříteli na sto sáhů) či třeba chystání přepadu protivníka v bezprostřední blízkosti.

Adrenalin nikdy neroste, pokud válečník necítí bezprostřední ohrožení či se nehodlá do boje skutečně zapojit.

Po ukončení boje pak adrenalin z válečníka zvolna vyprchává. Děje se to rychlostí jednoho bodu

za kolo. Pokud by došlo znovu k boji a válečník by ještě stále nějaký adrenalin měl, může ho okamžitě znovu proměnit v bojové triky.

V pravidlech nelze popsat všechny situace, které mohou nastat. O případném nárůstu adrenalinu vždy rozhoduje PJ.

Hodnota adrenalinu se zapisuje na kus papíru nebo do Osobního deníku do políčka Mana.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ

Válečník má od první úrovně dvě zvláštní schopnosti. Jednou dokáže léčit svá zranění a druhou provádět různé bojové triky.

LÉČBA VLASTNÍCH ZRANĚNÍ

Po skončení boje může válečník využít svůj zbytkový adrenalin ke spuštění svých regeneračních schopností. Díky nim si dokáže v každém kole za 1 bod adrenalinu uzdravit 2 životy. Toto léčení však může použít jen na čerstvé rány (*takové, které utrpěl právě v posledním boji*). Léčení funguje i na Kritická zranění. Za jedno kolo lze však odstranit vždy jen jedno takové.

PŘÍKLAD: Válečník Baldur ztratil v boji 6 životů. Po boji mu zůstaly čtyři body adrenalinu. Díky nim si dokáže vyléčit během tří kol 6 životů. Poslední adrenalin už takto využít nemůže, protože víc zranění v minulém boji neutřžil.

BOJOVÉ TRIKY

Bojové triky jsou speciální akce válečníka. Na začátku hry ovládáš dva z nich a při přestupu na vyšší úroveň se můžeš naučit vždy jeden další.

Všechny triky se vyvinuly jako součást bojových umění muže proti muži. Nemusí proto fungovat proti jiným než humanoidním tvorům. O případném omezení rozhoduje PJ.

Každý bojový trik má přesně určené použití. Některé lze provést pouze při útoku, jiné pouze při obraně. Pokud se postava útoku či obraně nevěnuje, nemůže ani použít trik, který by k ní jinak náležel.

Každý trik vyžaduje určité množství adrenalinu, bez kterého nelze provést. Toto množství si váleč-

ník upíše, jakmile se o daný trik pokusí (a to bez ohledu na to, zda v něm uspěl nebo ne).

Jeho provedení pak musíš PJI oznámit ještě předtím, než k němu dojde.

Bojový trik se obvykle vztahuje pouze na jednu konkrétní bojovou akci (výpad, kryt a podobně). Neplatí tedy automaticky pro všechny útoky či obrany v daném kole (není-li v popisu triku uvedeno jinak).

Pokud můžeš v daném kole zaútočit nebo se bránit víckrát (a máš dostatek adrenalinu), můžeš použít ke každé akci samostatný bojový trik.

Ke každé bojové akci (útok, obrana) lze použít vždy maximálně jeden bojový trik. Nelze je tedy kombinovat a sčítat. Pokud by došlo k situaci, kdy se bude překrývat celokolový trik s trikem na jednu akci, můžeš si vybrat ten, který ti bude více vyhovovat (druhý budeš ignorovat).

Provedení bojových triků může vyžadovat nejen adrenalin, ale i zvládnutí určité bojové školy. V takovém případě je u triku uvedeno, kterou z nich vyžaduje.

BOJOVÁ PŘIPRAVENOST

Adrenalin: 0
Použití: začátek boje
Vyžaduje: –

Pokud se schyluje k boji, dokáže válečník rozpoznat nebezpečí a reagovat na něj dříve než ostatní.

Díky tomuto triku získá válečník bonus +2 k první bojové akci (útok / obrana), kterou v daném kole provede.

Tento trik lze uplatnit pouze na začátku boje. Nedá se navíc použít v případě, kdy válečník útok nečekal (přepadení ze zálohy a podobně).

ZUŘIVÝ ÚTOK

Adrenalin: 2
Použití: do útoku
Vyžaduje: –

Válečník dokáže přetavit své bojové vzrušení do zuřivého útoku. V něm je pak rychlejší, silnější a nebezpečnější.

Tímto trikem získává válečník bonus +3 do útoku.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem



HRANIČÁŘ

Hraničáři tráví celý svůj život na cestách. Jejich domovem je drsná a nikým neprobádaná divočina. Většina jejich schopností se proto váže k lovu, stopování, průzkumu a přežití.

Rozumí také zvířatům a dokáží si získat jejich důvěru a ochočit je. Skvěle se orientují v terénu a umí vždy najít správnou cestu. Když se něco zvrtně, jsou to právě oni, kdo zvládne poskytnout ostatním První pomoc. Navíc umí vyrábět různé užitečné masti a ošetřit zranění.

Aby toho nebylo málo, vládnou i jistou formou přírodní magie. Ta jim pomáhá přežít v místech, kde by to nikdo jiný nedokázal. Navíc jsou mistry rychlé a přesné střelby, která z nich činí velmi silné a obávané protivníky. Ne nadarmo se říká, že i když hraničáře nevidíš, on vždycky vidí tebe.

ZÁKLADNÍ (BLÍZKÉ) DOVEDNOSTI:

- První pomoc (+3)
- Přežití v přírodě (+3)
- Znalost přírody (+3)

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ:

Hraničářská magie

- Pouto s přírodou (+3)

Hraničářské umění

- Lov (+3)
- Orientace (+3)
- Předpovídání počasí (+3)
- Stopování (+3)



PODSTATA HRANIČÁŘSKÉ PROFESE

Hraničářská profese je založena na používání speciálních dovedností pro přežití v terénu. Zároveň umožňuje provádět rozličná přírodní kouzla (*Porozumění zvířatům, Ochrana před bouří a podobně*). K jejich provedení však bude potřebovat Duševní sílu.

DUŠEVNÍ SÍLA

Duševní síla je energie, kterou disponuje každý hraničář. Dokáže ji použít k navázání a udržení spojení s prastarou silou přírody. Dokud toto pouto trvá, může ji využít a seslat skrze ni různé druhy kouzel.

Množství Duševní síly, kterou hraničář vládne, je dáno jeho Inteligencí a dosaženou úrovní (viz *Tabulka Duševní síly hraničáře*) V Osobním deníku se pak zapisuje do políčka Mana.

Moc, kterou hraničář disponuje, není neomezená. Každé spojení s přírodou a použití kouzel ho nějak vyčerpá. **K obnově Duševní síly potřebuje vydatný (aspoň osmihodinový) spánek.** Teprve poté se mu její aktuální množství doplní do maxima.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ

Hraničář ovládá od první úrovně dvě zvláštní schopnosti - Hraničářské umění a Hraničářskou magii. Jedna zastřešuje celou řadu dovedností, které mu pomáhají na cestách. Druhá pak umožňuje porozumět principům přírodních kouzel a jejich použití.

HRANIČÁŘSKÉ UMĚNÍ

Nikdo jiný netráví v přírodě tolik času jako právě hraničář. Díky tomu si osvojil několik speciálních (*profesních*) dovedností. Jde o Lov, Orientaci, Předpovídání počasí a Stopování.

Každou z nich dokáže provádět rovnou na třetí stupeň zvládnutí.

LOV (OBR)

Profesní dovednost (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Lov (OBR) vs. X

Díky této dovednosti dokáže hraničář uspět v lovu nejrozumnějších druhů zvířat (*včetně ryb, ptáků a podobně*). Využívá k tomu jejich návyků, slabin a zvláštností prostředí, ve kterém žijí.

Abys v Lovu uspěl, musíš překonat obtížnost danou Pjem (X).

Lov lze použít pouze na bezbrannou zvěř. Napadení vlci a jiní dravci se budou bránit. Jejich ulovení pak bude otázkou klasického bojového systému.

ORIENTACE (INT)

Profesní dovednost (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Orientace (INT) vs. X

Díky této dovednosti se hraničář dokáže skvěle orientovat v terénu. Pomáhá mu v tom znalost polohy hvězd a slunce, uchycení lišejníků na stromech a mnoho dalších znamení přírody.

TABULKA DUŠEVNÍ SÍLY HRANIČÁŘE

Úroveň postav	Stupeň Inteligence*																			
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13

* Tvorové s Inteligencí nižší než 4 nejsou obvykle schopni Pouto s přírodou navázat ani udržet. Proto se jejich Duševní síla ani neuvádí.

Výsledkem je, že na svých cestách nebloudí a dokáže najít správný směr. Mimo to zvládá znalosti kartografie (*čtení a tvorby map*), lodní navigace a podobných disciplín.

Abys v Orientaci uspěl, musíš překonat obtížnost danou PJem (X).

PŘEDPOVÍDÁNÍ POČASÍ (INT)

Profesní dovednost (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Předpovídání počasí (INT) vs. X

Hraničář dokáže pomocí různých náznaků přírody (*tvaru mraků, chování hmyzu atd.*) předpovídat počasí.

Předpověď je tím náročnější (*a méně přesná*), čím je předpovídané období vzdálenější. Pokud PJ neuvede jinak (X), platí, že předpověď počasí na následujících 24 hodin není příliš složitá (*Obtížnost 7*). Za každý další den se však zvyšuje o další tři body.

Náhly a nečekaný výkyv počasí může navíc hraničář vycítit intuitivně. PJ ho v takovém případě sám upozorní, že je „něco ve vzduchu“ (*a že se blíží nějaká výrazná změna*).

STOPOVÁNÍ (INT)

Profesní dovednost (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Stopování (INT) vs. X

Hraničář dokáže pomocí této schopnosti najít a sledovat cizí stopy. Z hloubky otisku dokáže vyčíst netypický druh chůze (*zda někdo kulhá a podobně*), odhadnout váhu tvora, ale také mnoho dalších detailů.

Díky praxi v terénu navíc dokáže odhadnout i to, která cesta byla pro pronásledovaného nejprůhodnější a jakým směrem zřejmě šel. Při stopování tak nemusí ztrácet drahocenný čas a dokáže při něm postupovat rychlostí běžné chůze.

Abys ve Stopování uspěl, musíš překonat obtížnost danou PJem (X).

HRANIČÁŘSKÁ MAGIE

Hraničářská magie je tajemné umění, které umožňuje navázat silné pouto s přírodou. Děje se tak skrze speciální dovednost, kterou ovládají pouze hraničáři. Díky ní pak dokáží sesílat různá přírodní kouzla.

POUTO S PŘÍRODOU (INT)

Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Pouto s přír. (INT) vs. Obtížnost kouzla

Pouto s přírodou je forma duševního cvičení, kterým hraničář propojí své city a emoce s prastarým zdrojem přírodních sil. Stane se tak jejich součástí, což mu umožní pracovat s jejich energií a proměnit ji na kouzla. Tento druh magie je zcela intuitivní. Na rozdíl od kouzelníka při něm nemusíš provádět žádná gesta či pronášet zaklínadla.

Zvládnutí této dovednosti ovlivňuje tvé šance na úspěšné „seslání“ kouzel. Čím lépe tuto dovednost ovládáš, tím je tvé pouto silnější a šance na správné formování energie (*úspěch kouzlení*) větší.

UČENÍ SE KOUZLŮM

Na první úrovni umí hraničář sesílat pouze čtyři základní kouzla. Pokud na dalších úrovních ovládne některý ze směrů hraničářské magie (magie zvířat, přírody či pocestných), může sesílat i další kouzla k němu náležící.

KOUZLENÍ A ŠANCE NA ÚSPĚCH

Pokud se rozhodneš navázat Pouto s přírodou a seslat nějaké kouzlo, oznámíš to PJi. Zároveň si upíšeš tolik Duševní síly, kolik dané kouzlo vyžaduje. Její aktuální množství v tvém Osobním deníku nesmí nikdy klesnout pod nulu.

Následně provedeš klasický hod na ověření úspěchu akce Pouto s přírodou (*viz kapitola „Herní mechaniky“ – „Ověřovací hody a pastí“ na straně 33*). Jestliže bude tvůj výsledek vyšší, než je Obtížnost daného kouzla, pak jsi v seslání uspěl. V opačném případě se kouzlo nezdařilo, případně nezasáhlo cíl a podobně.

PŘÍKLAD: *Hraničář Skal, zvaný Sněhobílý (INT +2 a Pouto s přírodou +3), zkouší skrze sílu přírody seslat kouzlo Rozdělej oheň. Musí proto ověřit, zda se zaklínadlo povedlo. Hodí si 1k10 a padne mu číslo 5. K tomu přičte svou Opravu za Inteligenci (INT) a stupeň dovednosti Pouto s přírodou (5 + 2 + 3 = 10). Obtížnost kouzla Rozdělej oheň je 6, což svým výsledkem hravě překonal, a kouzlo se proto zdařilo.*

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

SPECIFIKACE KOUZEL

Abys mohl nějaké kouzlo seslat, potřebuješ znát několik základních informací o něm.

- **Duševní síla** – Množství duševní energie nutné k navázání Pouta s přírodou. Je-li v popisu kouzla uvedeno X nebo přímo množství Duševní síly za jeho posílení či prodloužení, záleží jen na hraničáři, kolik Duševní síly do něj vloží. Množství Duševní síly, kterou do kouzla vložíš, se určuje při navázání Pouta s přírodou (*nelze tak doplňovat v průběhu kouzla, není-li u něj uvedeno jinak*).

Některá kouzla mohou vyžadovat určité množství Duševní síly, dle úrovně či síly protivníka. Pokud ji neznáš, je jen na tvém odhadu, kolik jí bude zapotřebí. Pokud jí však bude málo, kouzlo se nezdaří a patřičnou část své Duševní síly ztratíš.

- **Dosah** – Vzdálenost mezi hraničářem a místem, na které se kouzlo sesílá. Pokud je v popisu „-“, znamená to, že kouzlo lze seslat pouze na sebe. Pokud je zde zmíněn dotek, pak se hraničář musí cíle kouzla dotknout. Po dohodě s Pjem tak může učinit i skrze dřevěné (či jiné organické předměty), které drží. V ostatních případech je zde uvedena běžná vzdálenost k cíli.
 - **Rozsah** – Říká, zda kouzlo účinkuje na vybraného tvora, místo, předmět či samotného hraničáře.
 - **Trvání** – Popisuje, jak dlouho dané kouzlo působí. Ta kouzla, která mají Trvání „ihned“, se projeví okamžitým, jednorázovým efektem (*Úder varování a podobně*). Trvání kouzel měřitelných na kola či déle se pak začíná počítat od kola následujícího po jejich úspěšném seslání.
- U kouzel s delším trváním může hraničář rozhodnout o jejich přerušení pouhou myšlenkou. Nemusí je tedy nechat působit až do konce.
- **Vyvolání** – Jde o dobu potřebnou k seslání kouzla. Ověření úspěchu seslání kouzla se provádí na konci posledního vyvolávacího kola (poté, co všichni účastníci daného kola odehrají své akce). V případě půlkolového kouzla

k němu dojde ihned po skončení jeho seslání a jeho efekt se projeví bezprostředně po zdárném ověření úspěchu. Hraničář se navíc může v tomto kole aktivně bránit.

Po celou dobu seslání kouzel je nutné se soustředit. Není tak možné během vyvolávání kouzel na nikoho útočit, bránit se nebo se věnovat dalším činnostem.

Dobu soustředění potřebnou k seslání kouzel nelze nijak uspišit. Jiná kouzla ani lektvary tedy nemají na rychlost seslání kouzel žádný vliv. Během jednoho kola lze seslat vždy nejvýše jedno kouzlo. Žádné kouzlo pak nemůže mít kratší dobu vyvolání než půl kola (*a to ani vlivem zvláštní schopnosti*).

Je-li hraničář během vyvolávání vyrušen, sesílá kouzlo s **Nevýhodou** (*postih -5*). V případě půlkolových kouzel dostane tento postih tehdy, je-li v daném kole vyrušen ještě před sesláním kouzla (*než na něj dojde v iniciativě řada*).

- **Obtížnost** – Různá hraničářská kouzla se liší svou obtížností. Začátečník dokáže vycítit pramen vody, avšak jen mistr dokáže vidět očima zvířat. Abys v seslání uspěl, musí být tvůj výsledek vyšší, než je Obtížnost daného kouzla.
- **Vyžaduje** – Dané kouzlo se můžeš naučit pouze v případě, že ovládáš druh magie, ke kterému náleží.



ZÁKLADNÍ KOUZLA HRANIČÁŘE

Všechna tato kouzla ovládá hraničář od první úrovně automaticky.

- Najdi úkryt
- Najdi vodu
- Rozdělej oheň
- Znamení

NAJDI ÚKRYT

Duševní síla: 3
Dosah: kruh o poloměru 1 míle
Rozsah: hraničář
Trvání: 1 kolo
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 8
Vyžaduje: –

Tímto kouzlem dokáže hraničář vycítit směr k nejbližšímu přírodnímu úkrytu (*pokud se v okolí nějaký takový nachází*).

Úkrytem je míněno místo, které dokáže ochránit před větrem, deštěm či zvědavými pohledy tuláků. Běžně se může jednat o skalní převis, vykotlaný kmen stromu nebo třeba jeskyni. Hraničář zároveň vytuší, zda je toto místo dostatečně velké pouze pro něj, nebo i pro zbytek družiny.

NAJDI VODU

Duševní síla: 3
Dosah: kruh o poloměru 1 míle
Rozsah: hraničář
Trvání: 1 kolo
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 6
Vyžaduje: –

S pomocí tohoto kouzla dokáže hraničář vycítit směr a vzdálenost k nejbližšímu zdroji pitné vody (*pokud v dosahu nějaká je*).

Vždy se navíc musí jednat o její přírodní zdroj (*tj. nejbližší řeku, jezírko, pramen a podobně*). Nehrozí tedy, že by ho kouzlo zavedlo k měchu s vodou, sudu a podobně.

ROZDĚLEJ OHEŇ

Duševní síla: 2
Dosah: půl sáhu
Rozsah: –
Trvání: ihned
Vyvolání: 10 kol (*1 minuta*)
Obtížnost: 6
Vyžaduje: –

Tímto kouzlem dokáže hraničář zapálit i zcela mokré dřevo, listí a podobně. Zvládne to i za silného deště či bouřky. Oheň pak bude hořet tak dlouho, dokud je do něj přikládáno.

Kouzlo nelze použít pod vodou ani na předměty v ní ponořené. Stejně tak nebude fungovat ani na živé tvory.

ZNAMENÍ

Duševní síla: 1
Dosah: dotek
Rozsah: maximálně 10 značek
Trvání: 1 den
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 6
Vyžaduje: –

Znamení se používá tehdy, pokud nechce hraničář zabloudit nebo potřebuje někde navést ostatní. Lze jím vytvořit „značku“ na přírodním materiálu. Na stromě může začít jemně vytékat (*i světélkovat*) pryskyřice, na kameni může začít prosakovat voda a podobně.

V okamžiku seslání může hraničář rozhodnout, jestli má být značka viditelná stále a všem, nebo jen jemu samotnému, pokud se nachází do deseti sáhů od ní.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

ALCHYMISTA

Alchymisté jsou zvláštní skupinou dobrodruhů. Jen málokdo je tak otevřený novým nápadům a rizikům jako oni. Ke svým pokusům potřebují znalosti mnoha profesí. Jejich schopnosti se proto vztahují především k lučbě, astrologii, bylinkaření, metalurgii a pyrotechnice.

Na cestách si umí vyrobit vše, co potřebují. Když jim nějaká ingredience chybí, dokáží improvizovat. Svými výrobky často přebírají iniciativu ve složitých situacích.

Nejsou to velcí válečníci, avšak jejich vylepšené zbraně dokáží nadělat pěknou paseku. Jsou svým způsobem konkurencí kouzelníků. Ti však jimi

většinou opovrhují. Alchymistům je to ale jedno, protože vědí, že jejich moc je obrovská.

ZÁKLADNÍ (BLÍZKÉ) DOVEDNOSTI:

- Znalost přírody (+3)
- Mechanika (+3)
- Čtení a psaní (+3)

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ:

- Vidění many (+3)
- Destilace many (+3)
- Lučba (+3)



PODSTATA ALCHYMISTICKÉ PROFESY

Alchymistická profese je o věčném hledání a získávání vzácných surovin a ingrediencí, které lze proměnit v mocné magické předměty. K jejich výrobě potřebuje alchymista tři základní prvky – manu, základ a suroviny.

MANA

Mana je neviditelná a všudypřítomná energie, která stojí za existencí magie. Alchymisté pracují s její vázanou formou – takovou, která samovolně „vrostla“ do některých živých tvorů, rostlin, kamenů a podobně. Alchymisté ji dokáží zpracovat do formy prášku z drobných barevných krystalků, který pak využívají.

Proces získávání many se nazývá Destilace a jde o jednu ze základních dovedností alchymisty (popsána dále).

ZÁKLAD

Základ je hlavní ingredience, bez které nelze daný předmět vůbec vyrobit (*víno, krev draka a podobně*). Některé alchymistické recepty jich pak mohou obsahovat i několik najednou.

Získávání základních ingrediencí provádí alchymista sběrem, směnou či nákupem.

SUROVINY

Suroviny jsou dodatečné ingredience, které vyrobený předmět ještě dále posilují, stabilizují či ho jinak vylepšují. Aby se hra zbytečně nekomplikovala, nejsou v receptech přesně definovány a nahrazujeme je pouhým číslem.

Suroviny získává alchymista „proměnou“ z různých věcí (*bylin, hub, plodů a podobně*). Stačí říct PJi, že chceš daný předmět proměnit na suroviny. Původní předmět si pak upíšeš a PJ ti oznámí, ko-

lik surovin jsi z něj získal. Tento proces proměny (*drčení, sušení a podobně*) je obvykle velmi rychlý. Za jednu směnu tak lze proměnit až 100 surovin.

MANA A SUROVINY NA ZAČÁTKU HRY

Na začátku hry má u sebe alchymista určité množství many a surovin. To se odvíjí od jeho Obratnosti (*viz tabulka*).

Mimo to má k dispozici i primární ingredience (*základy*), které potřebuje k výrobě různých předmětů. Ty mu vystačí k výrobě jednoho kusu od každého předmětu, který dokáže na první úrovni stvořit (*viz Základní alchymistické recepty*). K výrobě dalších si už musí vše potřebné sehnat sám.

ALCHYMISTICKÁ TRUHLA

Alchymistická truhla slouží jako laboratoř, dílna i sklad v jednom. Jedná se o malou dřevěnou skříňku (30 × 20 × 20 *coulů*), ve které alchymista nosí vše potřebné.

ALCHYMISTICKÉ PŘEDMĚTY K UCHOVÁNÍ MANY A SUROVIN

Předmět	Maximum many	Maximum surovin
Běžný flakón	40	–
Křišťálový flakón	100	–
Váček many	150	–
Základní truhla (30 × 20 × 20)	200	500
Větší truhla (30 × 35 × 35)	400	1 200
Cestovní truhla (40 × 60 × 60)	600	3 000

TABULKA ALCHYMISTOVY MANY A SUROVIN NA ZAČÁTKU HRY

	Stupeň Obratnosti																			
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
Mana	20	30	40	50	60	70	75	80	90	95	100	110	120	130	145	160	180	200		
Suroviny	90	110	125	140	155	165	175	180	185	190	200	210	220	230	240	250	260	270		

Kromě hmoždíře, pinzet či skalpelů zde přechovává také kotlík, který může využít k vaření lektvarů a elixírů. Mimo výše uvedených věcí se v truhle nachází také jeho zásoby surovin a vázané many. Ta se přechovává ve speciální nádobě, která ji udržuje v neporušeném stavu. Pokud by byla ponechána jen tak, brzy by se proměnila v neškodný prášek, který by záhy ztratil své schopnosti.

K jejímu uchování se však dají použít i všemožné flakóny, váčky nebo baňky. Každý z nich dokáže pojmout jiné množství many (viz tabulka).

Vybavení obsažené v truhle lze rovněž použít k destilaci many a proměně surovin.

TABULKA VIDĚNÍ MANY

Mana*	Popis množství	Úspěch Vidění many
1 a více	Nepatrné množství (jednotky)	26+
3 a více	Nepatrné množství (jednotky)	24–25
5 a více	Nepatrné množství (jednotky)	22–23
10 a více	Malé množství (desítky)	20–21
25 a více	Malé množství (desítky)	18–19
50 a více	Malé množství (desítky)	16–17
100 a více	Střední množství (stovky)	14–15
250 a více	Střední množství (stovky)	12–13
500 a více	Velké množství (nad pět set)	10–11
750 a více	Velké množství (nad pět set)	8–9
1 000 a více	Obrovské množství (tisíce)	6–7
5 000 a více	Nezměrné množství (nad pět tisíc)	4–5

* Jaké množství many musí v předmětu být, abys ho dokázal postřehnout. U velké koncentrace k tomu může dojít i mimoděk (dle PJ), aniž bys vůbec musel provést ověřovací hod.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ

Alchymista ovládá od první úrovně tři vzácné profesní dovednosti. Jedna mu umožňuje manu vidět, a tak ji i nacházet. Druhá mu dává znalosti destilace potřebné k jejímu zpracování. Pomocí třetí pak sám dokáže vyrábět různé magické předměty a zná i recepty potřebné k jejich výrobě.

VIDĚNÍ MANY (INT)

Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Vidění many (INT) vs. X (viz níže)

Alchymisté dokáží rozeznat, zda a kolik many v sobě určitý předmět má. Tyto informace jsou klíčové k jeho dalšímu zpracování.

K vidění many potřebuje alchymista zhruba jednu minutu času (10 kol). Během ní se musí na daný předmět soustředit. Aby v této činnosti mohl vůbec uspět, musí být zkoumaný objekt dostatečně blízko (obvykle na dosah, neurčí-li PJ jinak).

Zda se ti tato činnost povedla, zjistíš provedením hodu na ověření úspěchu akce. Její obtížnost se liší podle množství many v předmětu obsaženého. Jakmile hod provedeš, oznámíš výsledné číslo Pánovi Jeskyně. Ten ho pak porovná s údajem v tabulce (viz sloupec Mana). Pokud je v předmětu obsaženo více many, než dokážeš postřehnout, oznámí ti, že ji předmět obsahuje a kolik jí zhruba je (viz Popis množství). V opačném případě ti pouze sdělí, že jsi v předmětu žádnou manu nedokázal postřehnout.

PŘÍKLAD: Alchymista Nerd (Intelligence 13 (INT +1) a dovednost Vidění many +5) se pokusí zjistit, zda je v krystalu nějaká mana. Začne se na něj soustředit a hodí si na úspěch akce Vidění many. K hodu 1k10 (padlo mu třeba 5) přičte svou Opravu za Inteligenci (INT +1) a Vidění many (+5). Jeho úspěch Vidění many je tedy 11 (5 + 1 + 5). To znamená, že dokáže rozeznat manu v předmětu, který ji má v sobě 500 a více. Krystal jí obsahuje 640 bodů, což je více než 500 (minimum, které dokáže postřehnout). PJ proto Nerdovi oznámí, že se kolem krystalu chvěje vzduch a je v něm obsaženo „Velké množství many“.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

DESTILACE MANY (OBR)

Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: viz Efektivita destilace dále

Aby si alchymisté mohli dovolit vyrábět složitější předměty, potřebují dostatek many. Mohou si ji sice koupit od kolegů, ale její cena bývá vysoká. Většina se ji proto snaží získávat z vlastních zdrojů.

Pomocí této schopnosti dokáže alchymista separovat manu z různých předmětů, které ji obsahují.

Základním předpokladem pro získávání many je, aby předmět vůbec nějakou manu obsahoval.

O destilaci se můžeš samozřejmě pokusit i tehdy, jestliže nevíš, zda daný předmět nějakou manu vůbec obsahuje. Stejně tak můžeš destilovat bylinky či zdroje, kde je jí jen velmi málo a Vidění many by ti ji nepotvrdilo. Dáš tomu prostě potřebný čas a Pán Jeskyně ti řekne, zda jsi destilací něco získal.

V tabulce níže pak najdeš několik příkladů věcí, které jsou pro destilaci užitečné. Množství many a surovin v jiných předmětech určuje Pán Jeskyně.

Předmět	Mana	Suroviny
Bábelský narcis	60	2
Čarobýlí	1	1
Hlava medúzy	400	40
Křídla netopýra	1	20
Roh jednorožce	300	30
Šupina baziliška	10	2
Zlaté kapradí	40	10
Žalud posvátného dubu	5	3

K destilaci many či proměně surovin lze použít i již existující magické předměty. Soudný alchymista to však nedělá. Proč je raději nepoužít či neprodat?

Destilací lze získat z předmětu pouze manu. Jestliže má alchymista zájem spíše o suroviny, jedná se o proces zvaný „proměna“ (který je popsán na začátku kapitoly „Podstata alchymistické profese“ ma straně 48).

Doba destilace

Destilace je poměrně náročná činnost vyžadující plné soustředění. Lze se jí proto věnovat maximálně

16 hodin usilovné práce. Jakmile s ní jednou skončíš (přerušíš ji), nelze v ní dále pokračovat. Předemť se navíc trvale znehodnotí, a to i jako případný zdroj surovin.

Efektivita destilace

Hod na efektivitu určuje, kolik many získáš během jedné hodiny destilace. Provádí se pouze jednorázově a vynásobíš ho počtem hodin takto strávených. Z předmětu nikdy nelze vydestilovat více many, než kolik je v něm obsaženo.

$$\text{Efektivita destilace} = 1k10 + \text{OBR} + \text{Destilace many}$$

PŘÍKLAD: Gnóm alchymista Nerd (rodová zvláštní schopnost Zručnost +2, Obratnost 19 (OBR +4) a stupeň zvládnutí Destilace many +3) se rozhodne zpracovat zlaté kapradí. Proveďte tedy hod na efektivitu destilace (padne mu 4), ke kterému přičte svůj bonus za rodovou zvláštní schopnost +2, Opravu za Obratnost (OBR +4) a Destilaci many +3. Výsledek je tedy 13 (4 + 2 + 4 + 3).

Za jednu hodinu destilace je tedy schopen získat z předmětu 13 bodů many. Protože má čas pouze dvě hodiny, získá z předmětu celkem 26 bodů many a po jejím skončení se kapradí znehodnotí. Maximum many, které z něj mohl získat, bylo 40, ale tuto možnost nedokázal vzhledem k nedostatku času plně využít.

LUČBA (OBR)

Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Lučba (OBR)

vs. Obtížnost výroby předmětu

Lučba je věda, která se zabývá vlastnostmi, složením a přípravou různých látek. Je to právě ona, která je nejdůležitějším uměním celé alchymie.

Zvládnutí této dovednosti je klíčové pro výrobu všech alchymistických předmětů. Čím lépe ji ovládaš, tím větší máš šanci ve výrobě uspět.

VÝROBA ALCHYMISTICKÝCH PŘEDMĚTŮ

Alchymista umí vyrábět od první úrovně všechny základní alchymistické předměty. Od druhé úrovně pak ještě mnoho dalších. K těm se mohou navíc přidat i vzácné kusy, k jejichž výrobě však potřebuješ znalost speciálních oborů alchymie.

Pokud se rozhodneš vytvořit nějaký magický předmět, oznámíš to PJi a upíšeš si základ, manu a suroviny, které jsou k jeho výrobě potřeba.

Následně provedeš klasický hod na ověření úspěchu akce Lučba (viz kapitola „Herní mechaniky“ – „Ověřovací hody a pasti“ na straně 33). Jestliže bude tvůj výsledek vyšší, než je Obtížnost výroby daného předmětu, pak jsi v jeho výrobě uspěl. V opačném případě se ti tato činnost nezdařila.

PŘÍKLAD: Gnóm alchymista Nerd (rodová zvláštní schopnost Zručnost +2, Obratnost 19 (OBR +4) a Lučba +3) se pokouší vyrobit bombu. Musí proto ověřit, zda se mu výroba podařila. Hodí si 1k10 a padne mu číslo 5. K tomu přičte svůj bonus za rodovou zvláštní schopnost +2, Opravu za Obratnost (OBR +4) a stupeň dovednosti Lučba +3. Výsledek je tedy 14 (5 + 2 + 4 + 3). Obtížnost výroby bomby byla 8, což svým výsledkem překonal, a danou věc tak úspěšně vytvořil.

Bez ohledu na to, zda jsi při výrobě předmětu uspěl či nikoliv, si musíš z Osobního deníku vždy odepsat manu, základ i suroviny, které k ní byly potřeba.

DŮLEŽITÉ: Není-li uvedeno jinak, nelze žádný alchymistický výrobek použít jako základ či surovinu pro další alchymistický výrobek. Pokud by k tomu došlo, naruší se fungování původního a nedokončí se výroba druhého (skončí to pravděpodobně nehodou či tragickým následkem).

IDENTIFIKACE PŘEDMĚTU

Díky praxi v oboru dokáže alchymista automaticky identifikovat předměty, které umí sám vyrobit. Tedy pokud umí vyrobit Lektvar Ranhojič, dokáže ho také rozpoznat mezi flakóny s neznámým obsahem a podobně.

Pokud byl předmět vyroben v netradiční podobě (třeba létající židle místo létajícího koštěte), může si PJ vyžádat hod na úspěch v jeho rozpoznání (INT).

Jestliže bys chtěl rozpoznávat i složitější předměty, které alchymista zatím vyrobit nedokáže, musíš nejprve ovládnout speciální dovednost Pokročilá identifikace.

ALCHYMISTICKÉ RECEPTY

Každý předmět, který dokáže alchymista vyrobit, má svůj recept. V něm jsou uvedeny všechny po-

třebné ingredience, postupy a vlastnosti výrobku uvedené níže.

- **Mana** – Množství magické energie, které předmět potřebuje, aby získal své zvláštní schopnosti.
- **Suroviny** – Určité množství obecných surovin, které jsou k výrobě potřeba.
- **Základ** – Primární ingredience nebo předměty, které jsou k výrobě předmětu nezbytné. U lektvarů to bývají obvykle 3 dcl vybrané tekutiny.
- **Trvání** – Jak dlouho trvá efekt či schopnosti daného předmětu. Některé se mohou projevit okamžitě (např. Prsten blesku svým výbojem) a proto je u něj uvedeno „ihned“. U lektvarů se účinek projeví obvykle na začátku dalšího kola po jejich pozření. Některé předměty mohou mít omezený počet použití anebo mohou být limitovány množstvím many, které obsahují. Pokud u nich není uveden žádný údaj, odpovídá Trvání jejich Životnosti.

Životnost je doba, po které předmět samovolně ztratí své zvláštní schopnosti. Pokud není uvedeno jinak, jsou to obvykle dva roky.

- **Výroba** – Výroba každého předmětu může trvat různě dlouhou dobu. U některých stačí k rychlému uvolnění účinných látek i malé množství many. To se projevuje krátkou dobou jejich výroby (především u lektvarů). Jiné však mohou být mnohem náročnější a vyžadovat hodiny tvrdé práce v dílně. Výroba proto udává, kolik času tato činnost zabere a případně i to, kde je nutné ji provést.

POZNÁMKA: Delší doba výroby předmětů (dny, týdny a podobně) nemusí nutně znamenat, že se jí alchymista věnuje nepřetržitě. Je to však činnost, která vyžaduje dostatek pozornosti a jeho osobní přítomnost. Po celou dobu se tak alchymista nemůže věnovat jiným činnostem (vyjma občasného spánku ve chvíli, kdy třeba zrají suroviny a podobně). Délka výroby předmětu tak udává dobu strávenou těmito činnostmi jako celek.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

- **Četnost** – Četnost udává, za jak dlouho lze použít další lektvar stejného druhu, aniž by to bylo nebezpečné. Pokud by postava byla vystavena účinku dalšího lektvaru stejného druhu v době vymezené jeho četností, tělo jej obvykle automaticky odmítne (*neabsorbuje, vydává a podobně*) a jeho efekt se nijak neprojeví.
- **Popis** – Stručný popis vzhledu předmětu, případně vjemů, které z něj můžeš získat.
- **Použití** – Většinu lektvarů je potřeba vypít. Jiné se však mohou vstřebat kůží nebo se vdechují (*běžně třeba různé jedy*). Tento údaj v receptu ti řekne, jak je tomu u daného předmětu.

Všechny lektvary fungují popsáním způsobem na tvory o velikosti A–C. **Aby lektvar správně fungoval, je nutné ho použít celý.** Pokud jej chceš uplatnit na někoho většího, potřebuješ zpravidla dvojnásobnou dávku. Na tvory o velikosti A0 pak stačí ¼ lektvaru. Obdobné dávkování platí i pro jedy.
- **Past** – Uvádí se především u jedů a určuje míru rizika, že se jím postava otráví. Jde o běžný hod proti pasti, který je popsán v kapitole „Herní mechaniky“ (*na straně 33*). Nebezpečnost jedu je pak uvedena v pravé části vzorce.
- **Obtížnost** – Výroba různých předmětů se liší svou Obtížností. Jednoduchý léčivý lektvar dokáže stvořit i začínající alchymista. S Elixírem života nebo Branou sfér si však poradí jen zkušený mistr. Abys ve výrobě uspěl, musí být tvůj výsledek vyšší, než je Obtížnost výroby daného předmětu.
- **Vyžaduje** – Daný předmět můžeš vyrobit pouze tehdy, jestliže ovládáš obor alchymie, do kterého spadá. Některé předměty navíc vyžadují specifický čas, kdy je třeba s jejich tvorbou začít.

ROZDĚLENÍ ALCHYMISTICKÝCH PŘEDMĚTŮ

V alchymii existuje mnoho předmětů. Podle způsobu použití je dělíme do dvou hlavních skupin, a to na dlouhodobé a dočasné.

- **Dočasné (jednorázové) předměty** – Jsou to ty předměty, které lze použít pouze jednou (*běžně jakýkoliv lektvar, svitek nebo bomba*).

- **Dlouhodobé (vícenásobné) předměty** – Občas se pro ně používá i název „trvalé“. Ten je však trochu nepřesný, protože žádný předmět v sobě neobsahuje neomezené množství many. I „trvalé“ magické předměty se časem vyčerpají. Proto je přesnější jim říkat „dlouhodobé“ předměty. Jako takové jdou obvykle použít vícekrát po sobě anebo fungují po delší dobu (*běžně jsou to magické zbroje, kusy oblečení, prsteny, hůlky a podobně*).

LEKTVARY A OLEJE

Mezi lektvarem a olejem existuje zásadní rozdíl. Lektvar se obvykle používá vnitřně (*vypije se*), zatímco olej se používá zevně (*potírá se jím*). Je jen na alchymistovi, v jaké formě se daný recept pokusí vyrobit.

Lektvar obvykle nemá žádný vliv na předměty, které má postava u sebe nebo na sobě. Olej pak slouží k potírání předmětů, které následně podléhají stejnému efektu, jaký by vznikl u živých tvorů pozřením. Obvykle platí, že jeden olej stačí k potření všeho, co má postava u sebe, a zabere to zhruba pět minut. Pokud je efekt daného lektvaru příliš specifický, rozhoduje o jeho projevu PJ.

Výroba oleje se od výroby lektvaru nijak neliší. Do jeho základu je pouze nutné přidat 1 dcl oleje. Obtížnost výroby i vše ostatní zůstávají stejné.

POZOR: Olej se nepije. Byla by to nepříjemná a možná i smrtelná zkušenost!



ZÁKLADNÍ ALCHYMISTICKÉ PŘEDMĚTY

Všechny tyto recepty ovládá alchymista od první úrovně automaticky.

Lektvary a oleje

- Lektvar Medvědí síly
- Lektvar Mucholapka
- Lektvar Neutralizace
- Lektvar Ranhojič
- Lektvar Rychlost
- Lektvar Změny velikosti
- Univerzální protijed

Výbušniny

- Bomba
- Dýmovnice

Ostatní užitečné předměty

- Lakmusový papírek
- Kouzelný inkoust
- Zápalná šňůra
- Zředěný líh

BOMBA

Mana:	–
Suroviny:	35
Základ:	železná koule, zápalná šňůra
Trvání:	ihned
Výroba:	10 minut
Popis:	železná koule s kusem zápalné šňůry
Použití:	vržení
Obtížnost:	8
Vyžaduje:	–

Bomba je železná koule o velikosti lidské dlaně naplněná třaskavinou. K jejímu odpálení se používá zápalná šňůra. Její délka určuje počet kol do výbuchu (*kolo za každých 10 coulů délky*).

Při explozi je každý tvor v okruhu pěti sáhů kolem bomby zraněn střepinami za $2k6+4$ životů.

DÝMOVNICE

Mana:	–
Suroviny:	25
Základ:	listí, případně zápalná šňůra

Trvání:	5 minut
Výroba:	10 minut
Popis:	malá, obvykle dřevěná nebo hliněná trubička
Použití:	vržení
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

K výrobě dýmovnice stačí jakákoliv utěsnitelná schránka – dutá trubička nebo třeba z hlíny upatlaná koule. Její obsah lze zapálit buďto přímo, nebo pomocí zápalné šňůry (*podobně jako u bomby*). Když se rozhoří, vytvoří kolem sebe hustý oblak dýmu. Ten je dusivý, vyvolává kašel a dráždí oči.

Jediná dýmovnice dokáže zamořit kruh o poloměru deseti sáhů kolem ní. Viditelnost uvnitř je maximálně jeden sáh a zvenčí dovnitř není vidět vůbec.

KOUZELNÝ INKoust (Atramentum Arcanum)

Mana:	4
Suroviny:	6
Základ:	olej
Trvání:	–
Výroba:	5 minut
Popis:	flakón s upraveným olejem libovolné barvy
Použití:	psaní
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Alchymista dokáže proměnit klasický olej v upravený inkoust. Ten má pak vysokou odolnost vůči vodě (*smyje ho jen velmi silný proud vody nebo vytrvalý déšť*). Kromě toho dokáže alchymista malými úpravami v receptu vytvořit ještě další tři jeho varianty:

- **Neviditelný inkoust** – Inkoust se ihned při použití stává neviditelným. Je možné jej zviditelnit působením tepla (*například svíčka pod pergamenem*).
- **Světélkující inkoust** – Tento inkoust slabě světélkuje. Lze ho vytvořit v barevné podobě podle potřeby alchymisty. Dá se použít k ohromení laiků stejně jako ke značkování cesty.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

- **Mizející inkoust** – U této varianty se jedná o rychle se odpařující formu. Inkoust se do hodiny po použití kompletně odpaří. Nezanedbat po sobě žádné stopy.

Jeden flakón obsahuje dostatek inkoustu k popsání pěti stran pergamentu.

LAKMUSOVÝ PAPIREK (10ks)

Mana:	1
Suroviny:	5
Základ:	pergamen
Trvání:	ihned
Výroba:	10 minut
Popis:	bílý, asi deset coulů dlouhý proužek pergamentu
Použití:	namáčení
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Ponořením papírku do vybrané tekutiny dokážeš určit, co je zač. Jestliže ji umíš sám vyrobit, přesně poznáš, o jaký jed či lektvar se jedná. V opačném případě aspoň určíš, zda je či není nebezpečná. Jedy, kyseliny a podobné tekutiny totiž zbarví papírek do zelena.

Lakmusový papírek lze stejným způsobem použít i na vzorek krve. Z něj pak lze zjistit, zda je postava otrávená či nikoliv a případně jakým jedem.

LEKTVAR MEDVĚDÍ SÍLY (Potio Vi Ursum)

Mana:	30
Suroviny:	35
Základ:	zvířecí krev šelmy
Trvání:	30 minut (2 směny)
Výroba:	10 minut
Četnost:	24 hodin
Popis:	hnědá barva / odporně slaná chuť / silný zápach
Použití:	pozření
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Po pozření této husté tekutiny se začne postava potit, její svaly se napumpují a začne rychle dýchat. Po dobu trvání efektu lektvaru se jí pak zvýší Opra-va za Sílu (SIL) o 3 body.

Jakmile však efekt lektvaru vyprchá, bude se cítit velmi vyčerpaná. Získá tak pět Bodů únavy či půl Stupně únavy dle vámi hrané varianty.

LEKTVAR MUCHOLAPKA (Potio Capturum)

Mana:	15
Suroviny:	10
Základ:	pivo, pryskyřice
Trvání:	15 minut (1 směna)
Výroba:	5 minut
Četnost:	12 hodin
Popis:	zlatavá barva / sladká chuť / vůně medu a borovice
Použití:	pozření
Obtížnost:	8
Vyžaduje:	–

Minutu po pozření tohoto lektvaru se změní sliny toho, kdo jej vypil, na zvláštní pěnu. Dochází k tomu mimo ústa, na vzduchu. Tato pěna dokáže silně přilnout k jakémukoliv předmětu. Sliny si lze plivnout do dlaní či na chodidla a lézt tak po zdech či po stropě podobně jako moucha. Odtrhávat se od přilepených ploch je možné speciálními pohyby – odtažením a kroucením prstů. Není až tak složité tuto techniku zvládnout. Napoprvé to však může být problém, který zabere nějaký čas.

Rychlost pohybu je dána třídou velikosti postavy. Postavy velikosti A zvládnou překonat 2 sáhy za kolo, velikosti B pak 4 sáhy za kolo a velikosti C dokonce 6 sáhů za kolo.

LEKTVAR NEUTRALIZACE (Potio Neutralis)

Mana:	5
Suroviny:	10
Základ:	3 dcl lihu
Trvání:	ihned
Výroba:	5 kol
Četnost:	–
Popis:	jasně oranžová, slabě bublající tekutina / bez chuti a zápachu
Použití:	pozření
Obtížnost:	8
Vyžaduje:	–

Lektvar Neutralizace dokáže během jednoho kola zrušit efekty všech dalších lektvarů, který na postavu v dané chvíli aktivně působí. Nemá tedy vliv na předchozí jednorázové efekty, které už proběhly (vyléčení či omlazení postavy a podobně). Nemá také žádný vliv na působení jedů.

Vypitím lektvaru Neutralizace se navíc jednorázově anulují četnost, která platila pro všechny dříve požité lektvary (včetně těch, jejichž účinek už proběhl). Můžeš je tedy požít znovu, aniž bys se musel obávat účinků z předávkování.

LEKTVAR RANHOJÍČ (*Potio Curatio*)

Mana:	5
Suroviny:	15
Základ:	víno
Trvání:	ihned
Výroba:	5 minut
Četnost:	12 hodin
Popis:	rudá tekutina / chuť i vůně po skořici, hřebíčku a víně
Použití:	pozření
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Použitím tohoto lektvaru se postavě vyléčí 1k6+2 životů. Zároveň je možné jím zastavit ztrátu životů při kritickém zranění. V takovém případě se vyleje na ránu a ta se během kola zacelí. Při tomto použití už však k obnově počtu životů nedochází.

LEKTVAR RYCHLOST (*Potio Velocitas*)

Mana:	12
Suroviny:	20
Základ:	voda, ještěrčí ocásky
Trvání:	10 kol (1 minuta)
Výroba:	2 minuty
Četnost:	24 hodin
Popis:	bleděmodrá tekutina / nasládlá chuť / vůně máty
Použití:	pozření
Obtížnost:	8
Vyžaduje:	–

Vypitím tohoto lektvaru se postava stane extrémně pohyblivou. Její rychlost se zdvojnásobí a získá tak každé kolo jeden útok (a tím i obranu) navíc. Zároveň získá bonus +2 k hodům na Obranu, iniciativu a ke všem ověřovacím hodům i pastem na Obratnost. V případě, že postava používá výrazně pomalou zbraň (např. těžkou kuši), bude s ní moci útočit každé kolo.

Lektvar už ze své podstaty nedokáže zkrátit dobu potřebnou k sesílání kouzel, vzývání proseb a podobně.

LEKTVAR ZMĚNY VELIKOSTI (*Potio Mutatio Magnitas*)

Mana:	25
Suroviny:	30
Základ:	koňská nebo oslí moč
Trvání:	30 minut (2 směny)
Výroba:	10 minut
Četnost:	24 hodin
Popis:	oranžová barva / octová kyselá chuť / pach moči
Použití:	pozření
Obtížnost:	8
Vyžaduje:	–

Lektvar Změny velikosti existuje ve dvou podobách. Pokud je k jeho výrobě použita oslí moč, jedná se o lektvar zmenšování. Pokud koňská, jde o lektvar zvětšování.

Po jeho vypití dochází ke zvětšení či zmenšení postavy o jednu třídu velikosti.

Na velikost předmětů, které má postava u sebe, nemá tento lektvar žádný vliv.

UNIVERZÁLNÍ PROTIJED (*Potio Antidotum*)

Mana:	5
Suroviny:	10
Základ:	voda, uhlí
Trvání:	ihned
Výroba:	10 kol (1 minuta)
Četnost:	2 hodiny
Popis:	tmavě šedá tekutina / hořká chuť / bez zápachu
Použití:	pozření
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Tento lektvar dokáže neutralizovat jedy s nebezpečností menší než 7. Silnější jedy pak oslabí (sníží jejich Nebezpečnost) na polovinu po celou dobu jejich trvání.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraníčář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

ZÁPALNÁ ŠŇŮRA

Mana:	–
Suroviny:	5
Základ:	lano / šňůra / liána (<i>aspoň 60 coulů</i>)
Trvání:	1 kolo za 10 coulů
Výroba:	5 minut
Popis:	hořlavé vlákno
Použití:	zapálení
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Zápalná šňůra je obvykle cca 60 coulů dlouhý kus provazu. Alchymista do něj vpraví speciální suroviny, které mu zajišťují stabilní hoření (*vítr ho neuhasí*) a drobné jiskření. Rychlost hoření šňůry je zhruba 10 coulů za kolo. Šňůra se využívá především k odpalu výbušnin všeho druhu.

ZŘEDĚNÝ LÍH (*Spiritus Dilutus*)

Mana:	–
Suroviny:	10
Základ:	jakýkoliv alkohol
Trvání:	–
Výroba:	30 minut (<i>2 směny</i>)
Popis:	čirá tekutina
Použití:	–
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Zředěný líh se používá k čištění alchymistického vybavení. Stejně tak dokáže dezinfikovat rány a zabránit vzniku infekce. Jeden flakón obvykle obsahuje dostatek líhu k provedení deseti takových akcí.

Tato látka je vysoce hořlavá (*stejně jako olej*). Lze ji proto použít jako zápalnou láhev nebo zdroj pro výrobu „hraček“ pyromantů.



KOUZELNÍK

Kouzelníkům proudí v žilách vzácná krev. Díky ní mají od narození schopnost ovládat manu. Ne každý s tímto darem se však stane kouzelníkem. K jejímu ovládnutí a proměně v kouzla totiž vede ještě dlouhá a trnitá cesta.

Studium magie vyžaduje obrovské množství času a úsilí. Kouzelník se nejprve musí naučit dokonalému soustředění. Jen v tomto stavu totiž dokáže manu patřičně formovat. Musí také porozumět starým textům a jazykům, aby měl odkud čerpat své vědomosti. Díky těmto znalostem pak bývají kouzelníci obvykle dobrými vyjednavací a kartografy.

Kouzelníci dokáží pomocí svých zaklínadel vyřešit téměř jakoukoliv situaci. Zkušeného kouzelníka poznáš podle toho, že neplýtvá svou energií zbytečně. Ví, že by mu mohla chybět, až ji bude opravdu potřebovat. Především na začátku kariéry to pak

může být otázka života a smrti. Většina kouzelníků navíc nevyniká v boji. Není proto divu, že se připojují k družinám, které jim zajistí ochranu a bezpečí. Aspoň do doby, než vzroste jejich moc.

ZÁKLADNÍ (BLÍZKÉ) DOVEDNOSTI:

- Čtení a psaní (+3)
- Historie (+3)
- Cizí jazyky (+3)

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ:

Kouzelnické triky

Obecná magie

- Sesílání kouzel (+3)



PODSTATA KOUZELNICKÉ PROFESY

Kouzelnická profese je založena na schopnosti koncentrovat a proměňovat vzácný druh energie, které se říká mana. Ta je základem pro vznik a existenci všech kouzel.

MANA

Mana je neviditelná energie proudící všude v čase a prostoru. Její rychlost a intenzita se obvykle liší. Pro její poryvy se ujal název Vichry many.

Kouzelníci mají zvláštní dar ji v této podobě vycítit a také načerpat do své mysli. Později ji pak mohou svými myšlenkami formovat do podoby kouzel. Každé z nich pak část této many odčerpá.

Maximální množství many, které dokáže kouzelník koncentrovat, závisí na jeho Inteligenci a dosažené úrovni.

ZÍSKÁVÁNÍ MANY

Kouzelník má dvě možnosti, jak obnovit svou zásobu many – Meditací nebo Nasátím many. Obě využívají přítomnost Vichrů many, ale každá jiným způsobem.

Meditace

Meditace je nejobvyklejším způsobem doplnění many. Před jejím provedením je však nutný osmihodinový spánek.

Meditace trvá 1 směnu a po jejím skončení se doplní kouzelníkova mana do maxima.

Během meditace nesmí být kouzelník rušen. Tím je myšleno hlavně leknutí, bolest či útok (*mluva či běžné zvuky okolí na něj nemají vliv*). Pokud by k tomu došlo, ztratí kouzelník okamžitě všechnu novou manu, kterou do té chvíle nakoncentroval. O další meditaci se pak může pokusit až po dodatečném půlhodinovém odpočinku.

Nasátí many

Nasátí many je alternativou pro doplnění magické energie. Kouzelník při něm čerpá svou sílu z vichrů many. Jejich poryvy jsou však nahodilé a není proto nikdy jisté, kolik many vlastně načerpá.

Celá akce zabere jednu minutu. Množství pokusů o nasátí many za den je limitováno. Jejich počet odpovídá úrovni kouzelníka. Po provedení akce se kouzelníkovi doplní 1k6 bodů many (*vždy však nejvýše do jejího maxima*).

Před nasátím many není třeba spát ani odpočívat. Vyžaduje však soustředění (*podobně jako u meditace*). Zároveň je potřeba mít volné ruce k určité formě gestikulace, která nasátí provází.

PŘÍKLAD: Kouzelník Meredil (1. úroveň) se pokusí získat energii z Vichrů many. Napřáhne tedy ruce k nebi a začne se soustředit. Po chvíli se mu podaří navázat spojení a nasát část jejich energie. Hodí si 1k6 a výsledné číslo (třeba 5) bude mana, kterou nasátím získá.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ

Každý kouzelník vládne od první úrovně dvěma zvláštními schopnostmi. Jedna mu umožňuje provádět jednoduché a velmi levné Kouzelnické triky.

TABULKA KOUZELNÍKOVY MANY

Úroveň postav	Stupeň Inteligence																			
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12

Druhá pak poskytuje přístup ke kouzlům Obecné magie a také ho učí, jak je vyvolat.

KOUZELNICKÉ TRIKY

Magie je velmi komplexní a složitý obor. Existují však i malá kouzla, kterým se říká kouzelnické triky. Ty jsou natolik jednoduché, že je zvládne seslat i začínající kouzelník. Obvykle jde o různé proměny barev, vůní, chutí a podobně. Tato malá kouzla jsou dobrá spíše pro efekt. Jejich hlavním úkolem je obvykle nějak zaujmout ostatní.

Příkladem takového triku může být třeba vyvolání třepotavého světélka libovolné barvy (*nelze pořádně použít ke svícení, ale může ohromit ostatní*). Stejně tak lze vyčarovat nějaký obrázek na kus pergamenu, přidat jídlu nějakou chuť, změnit barvu čepice nebo třeba způsobit praskavý zvuk nedaleko kouzelníka.

Tato zvláštní schopnost dává kouzelníkovi možnost základní improvizace. Lze s ní pokrýt oblast jednoduchých kouzel, která nejsou v pravidlech přímo uvedena.

Triky jsou v podstatě jen drobné iluze. Nedokážeš s nimi nikoho zranit nebo třeba něco zapálit. Jde o natolik primitivní kouzla, že ani nevyžadují ověření úspěchu jejich seslání. Právě jejich jednoduchost je však i jejich limitací. Pokud se jimi budeš pokoušet o složité efekty, velmi pravděpodobně se nezdaří. Mana se neškodně rozptýlí do okolí nebo se trik projeví jiným způsobem.

Každý kouzelnický trik stojí 1 manu a vyvolává se jedno kolo. Není k němu potřeba žádných magických formulí ani gest. Dosah triku bývá pět sáhů a roste o jeden sáh za každou další úroveň kouzelníka.

OBEČNÁ MAGIE

Obecná magie je naprostým základem kouzelnické profese. Dává ti na výběr z celé škály jednoduchých kouzel, která se můžeš naučit. Zároveň ti poskytne speciální dovednosti potřebné k jejich seslání.

SESÍLÁNÍ KOUZEL (INT)

Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Sesílání kouzel (INT) vs. Obtížnost kouzla

Sesílání kouzel je dovednost, která v sobě formuje zvládnutí tří technik – slov, gest a myšlenek. Všechny tři se vzájemně doplňují a pomáhají kouzelníkovi zvládnout proměnu many v kouzlo.

ny tři se vzájemně doplňují a pomáhají kouzelníkovi zvládnout proměnu many v kouzlo.

Zvládnutí této dovednosti ovlivňuje tvé šance na úspěšné seslání kouzel. Čím lépe tuto dovednost ovládáš, tím je tvá šance na jejich správné formování vyšší.

ZÁKLADY MAGIE

Abys mohl s magií vůbec začít, budeš potřebovat vědět několik základních informací. Především to, jak si kouzla vybírat, jak se je učit a také jak je správně sesílat.

Učení se kouzlům

Na začátku hry ovládá kouzelník tři kouzla dle vlastního výběru. Vybrat si je můžeš ze Seznamu základních kouzel Obecné magie uvedeného dále v této kapitole. Pro jejich volbu platí jediné omezení – tím je maximální množství many, které ovládáš. Nikdy se totiž nelze naučit kouzlům, která stojí více many, než dokážeš zvládnout.

Při každém přestupu na vyšší úroveň se můžeš naučit další dvě kouzla. Na výběr máš ty, které spadají do Obecné magie, ale i mnoho dalších. U nich je však podmínkou tvá předchozí znalost speciálních oborů magie, ke kterým náleží.

TIP: Někteří PJové se snaží o to, aby byla hra realističtější. Někdy tak podmiňují naučení kouzel v průběhu hry setkáním s jiným čarodějem nebo třeba získáním kouzelnické knihy.

Kouzlení a šance na úspěch

Pokud se rozhodneš nějaké kouzlo seslat, oznámíš to PJi (například: „*Sesílám kouzlo Neviditelnost a pronáším zaklínadlo Avidium!*“). Zároveň si upíšeš odpovídající množství many dle ceny daného kouzla. Tvé aktuální množství many nesmí při kouzlení nikdy klesnout pod nulu.

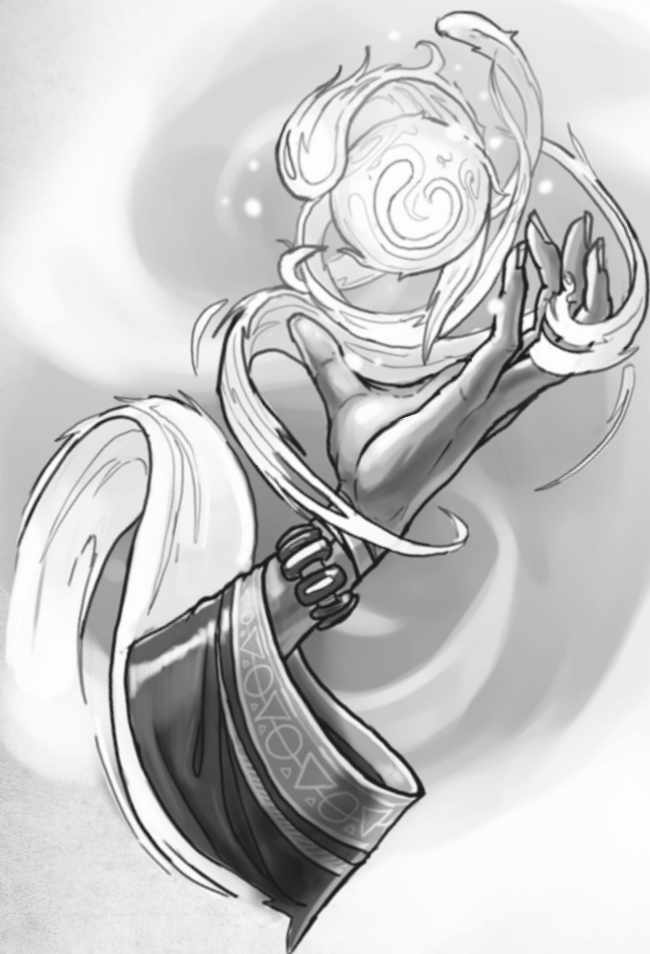
Na konci seslání kouzla provedeš hod na ověření úspěchu v této akci (viz kapitola „Herní mechaniky“ – „Ověřovací hody a pastí“ na straně 33). Jestliže bude tvůj výsledek vyšší, než je Obtížnost daného kouzla, pak jsi v seslání uspěl. V opačném případě se kouzlo nezdařilo, případně nezasáhlo cíl a podobně.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraníčář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

Jestliže byl kouzelník při sesílání kouzla vyrušen (obvykle napaden, zraněn a podobně), zvyšuje se obtížnost sesílání kouzla, kterou musí svým hodem překonat, o 5 bodů.

PŘÍKLAD: Kouzelník Meredil (Intelligence 19 (INT +4) a zvládnutí dovednosti Sesílání kouzel (3. stupeň)) zkouší seslat kouzlo Levitace. Musí proto ověřit, zda se mu zaklínadlo povedlo. Hodí si 1k10 a padne mu číslo 5. K tomu přičte svou Opravu za Inteligenci (INT) a stupeň dovednosti Sesílání kouzel ($5 + 4 + 3 = 12$). Obtížnost kouzla Levitace je 6, což svým výsledkem hravě překonal. Kouzlo se mu proto podařilo seslat a začal se ihned vznášet lehce nad zemí.

Většina kouzel nebyla stvořena k tomu, aby šla proti vůli svého cíle. Pokud tedy sešleš kouzlo na někoho, kdo by s ním nesouhlasil, kouzlo se automaticky nepodaří. Výjimkou jsou útočná kouzla a zaklínadla, u kterých je to přímo uvedeno.



Formování kouzel

Technika kouzlení je složena ze tří prvků. Prvním je samotná myšlenka, která kouzlo formuje. Druhým je zaklínadlo, které pomáhá v koncentraci na něj. Třetím jsou gesta, která pomáhají v jeho zaměření.

Pouze síla myšlenky je však při kouzlení nenahraditelná. Gesta i zaklínadla při něm hrají pouze podpůrnou (i když významnou) roli.

Pokud postava nemůže mluvit (roubík, voda a podobně), dostává k ověření úspěchu sesílání kouzla **Nevýhodu** (postih -5).

Stejnou **Nevýhodu** (postih -5) dostává, pokud není při kouzlení schopna gestikulovat (drží v ruce zbraň a štít, je svázaná a podobně). Ke gestikulaci stačí i jedna ruka a v druhé lze držet libovolný předmět.

Jestliže kouzelník nemůže při sesílání kouzla ani mluvit ani gestikulovat, dostává kombinovaný postih -10.

Podobná omezení působí kouzelníkovi i některé zbroje. Omezují totiž jeho možnosti přirozené gestikulace a zaměření kouzel. Jestliže má tedy oblečenou střední či těžkou zbraň, dostává k Sesílání kouzel postih odpovídající kvalitě dané zbroje.

SPECIFIKACE KOUZEL

U každého kouzla najdeš jeho název a několik základních údajů.

- **Zaklínadlo** – Ta, která najdeš v těchto pravidlech, jsou v herním světě nejvíce rozšířená. Různé národy však mohou používat různé jazyky. Proto se můžeš na svých cestách setkat se situací, kdy je pro kouzlo, které znáš, použita jiná sesílací formule.
- **Mana** – Množství magické energie, které potřebuješ k sesílání kouzla. Je-li v popisu kouzla uvedeno X nebo přímo množství many za jeho posílení či prodloužení, záleží jen na kouzelníkovi, kolik many do něj vloží. Množství many, kterou do kouzla dáš, se určuje při jeho vyvolání (nelze tak doplňovat v průběhu kouzla, není-li u něj uvedeno jinak).

Některá kouzla mohou vyžadovat určité množství many, dle úrovně či síly protivníka. Pokud ji neznáš, je jen na tvém odhadu, kolik jí bude

zapotřebí. Pokud jí však bude málo, kouzlo se nezdaří a mana se neškodně vyzáří do okolí.

- **Dosah** – Určuje vzdálenost mezi kouzelníkem a místem, na které se kouzlo sesílá. Pokud je v popisu „–“, znamená to, že lze kouzlo seslat pouze na sebe. Jestliže je zde zmíněn dotek, pak se musí kouzelník cíle kouzla dotknout.

K sesílání i použití efektů kouzel (*včetně těch dotykových*) lze použít i předmět, který drží kouzelník v ruce (*obvykle hůl*), není-li uvedeno jinak. Předmět se tímto použitím nestává magickým.

- **Rozsah** – Říká, zda kouzlo účinkuje na vybraného tvora, místo, předmět či samotného kouzelníka.
- **Trvání** – Popisuje, jak dlouho dané kouzlo působí. Ta kouzla, která mají trvání „ihned“, se projeví okamžitým jednorázovým efektem (*Blesk, Magická střela a podobně*). Trvání kouzel měřitelných na kola či déle se pak začíná počítat od kola následujícího po jejich úspěšném seslání.

U kouzel s delším trváním může kouzelník rozhodnout o jejich přerušení pouhou myšlenkou. Nemusí je tedy nechat působit až do konce.

- **Vyvolání** – Jde o dobu potřebnou k seslání kouzla. Ověření úspěchu seslání kouzla se provádí na konci posledního vyvolávacího kola (*poté, co všichni účastníci daného kola odehrají své akce*). V případě půlkolového kouzla k němu dojde ihned po skončení jeho sesílání a jeho efekt se projeví bezprostředně po zdárném ověření úspěchu. Kouzelník se navíc může v tomto kole aktivně bránit.

Po celou dobu sesílání kouzel je nutné se soustředit. Není tak možné během vyvolávání kouzel na nikoho útočit, bránit se nebo se věnovat dalším činností.

Dobu soustředění potřebnou k sesílání kouzel nelze nijak urychlit. Jiná kouzla ani lektvary tedy nemají na rychlost sesílání kouzel žádný vliv. Během jednoho kola lze seslat vždy nejvýše jedno kouzlo. Žádné kouzlo (*vyjma protikouzel v Pravidlech pro pokročilé*) pak

nemůže mít kratší dobu vyvolání než půl kola (*a to ani vlivem zvláštní schopnosti*).

Je-li kouzelník během vyvolávání vyrušen, dostane k Seslání kouzel **Nevýhodu** (*postih -5*). V případě půlkolových kouzel dostane tento postih tehdy, je-li v daném kole vyrušen ještě před sesláním kouzla (*než na něj dojde v iniciativě řada*).

- **Ověření** – Některá kouzla jsou velmi specifická a vyžadují ověření toho, zda jsi jimi cíl zasáhl. V takovém případě si kouzelník hází na ověření úspěchu. Při něm musí překonat hod protivníka. Jestliže uspěje, kouzlo se projeví v plné síle. V opačném případě je neúspěšné.
- **Obtížnost** – Různá kouzla se liší svou náročností. Začátečník dokáže seslat Světlo, ale jen opravdový mistr dokáže přivolat Ohnivou bouři. Abys v seslání uspěl, musí být tvůj výsledek vyšší, než je Obtížnost daného kouzla.
- **Vyžaduje** – Dané kouzlo se může naučit pouze v případě, že zvládáš obor magie, ke kterému náleží.

KOUZLA OBECNÉ MAGIE

Kouzelník si na první úrovni může vybrat tři z těchto kouzel.

- Bertoldův zámek
- Blesk
- Kukátko
- Levitace
- Magická střela
- Magický štít
- Najdi předmět
- Neviditelnost
- Očaruj zbraň
- Oheň
- Rychlost
- Světlo
- Teleport

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hranicář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

BERTOLDŮV ZÁMEK (Hoddor)

Mana:	1 + X
Dosah:	dotek
Rozsah:	jeden objekt (dveře / okno)
Trvání:	1 hodina (4 směny)
Vyvolání:	2 kola
Past:	<u>Atletika (SIL)</u> vs. Síla dveří + X
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Bertoldův zámek je kouzlo, které dokáže zvýšit odolnost zamčených či zavřených dveří, oken, brány nebo truhly. Ty přitom nemusí mít vůbec žádný zámek či jiný zabezpečovací mechanismus. Při seslání kouzla se jich stačí dotknout a ochranná bariéra je zasekne v poloze, ve které jsou. Sesílatel kouzla je však dokáže otevřít bez omezení. V takovém případě se však efekt kouzla přeruší a mana vyprchá.

Pokud chce dveře otevřít někdo jiný, musí překonat Nebezpečnost pasti určenou kouzelníkem.

PŘÍKLAD: Kouzelník Meredil seslal kouzlo na dřevěnou bránu pevnosti (obtížnost 8). Základ nutný pro seslání kouzla je 1 mana. K ní Meredil přidal ještě 5 bodů dodatečné many, které pak ovlivní sílu kouzla. Finální obtížnost pasti tedy bude pro vyrážejícího 13 (základ 8 a dodatečná Síla 5). Překonat něco takového bude pro útočníka velká výzva.

BLESK (Fulgorum)

Mana:	3 za první blesk, 2 za každý další
Dosah:	20 sáhů
Rozsah:	jeden cíl
Trvání:	ihned
Vyvolání:	půl kola
Obtížnost:	6 (+2 za každý blesk navíc)
Vyžaduje:	–

Blesk je asi nejznámější útočné kouzlo. Při jeho seslání se uvolní ničivá energie proti jednomu cíli. Ta pak způsobí zranění za 1k6 životů.

Kouzelník může seslat v jednom kole najednou i více blesků, které se spojí do jednoho mohutného výboje.

KUKÁTKO (Per Mur)

Mana:	2
Dosah:	dotek

Rozsah:	stěna 1x1x1 sáh
Trvání:	10 kol
Vyvolání:	1 kolo
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Po seslání tohoto kouzla se stěna, které se kouzelník dotkne, stává pro něj průhlednou. Pro všechny ostatní tvory pak stěna vypadá stejně, jako vždycky. Maximální šíře překážky, kterou dokáže kouzlo překonat, je nejvýše 1 sáh. Kouzlo dokáže působit i skrze organické materiály (dřevo, ale i těla živých tvorů).

LEVITACE (Lévitás)

Mana:	4 + X
Dosah:	dotek
Rozsah:	jeden tvor / předmět
Trvání:	15 minut (1 směna)
Vyvolání:	1 kolo
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Pomocí tohoto kouzla se dokáže postava vznášet nad povrchem (zhruba 30 coulů). Nedokáže sice volně létat, může však třeba zlézat zdi, aniž by se musela obávat pádu z výšky a podobně. Pokud by k tomu došlo, začne se volně snášet k zemi rychlostí 1 sáh za kolo. V případě běžné chůze či běhu se pak pohybuje rychlostí běžné chůze.

Ačkoliv může efekt kouzla vypadat tak, jako že postava nic neváží, není to pravda. Zůstává jí totiž její původní hmotnost, ale tření na ni téměř nepůsobí. Díky tomu je možné ji poměrně snadno odtáhnout (jako kdyby vážila pouhou desetinu své hmotnosti).

Kouzelník dokáže toto kouzlo seslat i na různě těžké předměty. Očarovaný subjekt se pak volně vznáší asi jeden sáh nad zemí. Celková hmotnost cíle (včetně vybavení) však nesmí překročit 100 liber. V takovém případě by kouzlo postavu neuneslo. Kouzelník by musel použít větší množství many. Za každý dodatečný bod many vložený do kouzla se nosnost levitace zvyšuje o dalších 20 lb.

MAGICKÁ STŘELA (Mana Orbi)

Mana:	8 za první střelu, 7 za každou další
Dosah:	100 sáhů
Rozsah:	koule o poloměru 5 sáhů
Trvání:	ihned
Vyvolání:	1 kolo

Obtížnost: 8 (+2 za každou střelu navíc)
Vyžaduje: –

Tato bílá střela divoké energie má schopnost narušovat magické vazby. Po seslání vyletí vysokou rychlostí směrem, který si kouzelník zvolil. Ten ji může nechat explodovat kdykoliv během letu (*jinak vybuchne sama, jakmile se vzdálí nad sto sáhů od kouzelníka nebo narazí na jakoukoli překážku*).

Exploze se projevuje oslnivým zábleskem, který zraní všechny magické tvory a nadpozemské bytosti v dosahu za 2k6 životů.

Jestliže kouzelník sešle v jednom kole více magických střel, spojí se do jedné veliké. Její rozsah se pak zvýší o 2 sáhy za každou střelu v ní obsaženou a jimi způsobená zranění se sčítají.

MAGICKÝ ŠTÍT (*Mana Manor*)

Mana: 2 za první a 1 za každé další kolo
Dosah: dotek
Rozsah: 1 tvor
Trvání: dle dodané many
Vyvolání: půl kola
Obtížnost: 6
Vyžaduje: –

Toto kouzlo vytvoří kolem cíle ochrannou auru, která se pohybuje spolu s ním. Obvykle je neviditelná či slabě světélkuje ve vzdálenosti jednoho sáhu od něj. Postavě zvyšuje Základní obranu (ZO) o 5. Délku trvání kouzla určí kouzelník při jeho seslání.

NAJDI PŘEDMĚT (*Invenio Subject*)

Mana: 4
Dosah: 50 sáhů
Rozsah: jeden předmět
Trvání: 15 minut (1 směna)
Vyvolání: 5 kol
Obtížnost: 6
Vyžaduje: –

Kouzelník prostřednictvím tohoto zaklínadla dokáže najít libovolný předmět. Prostě jeho polohu intuitivně vycítí.

Při seslání kouzla je nutné se soustředit na vzhled hledané věci (*představit si, jak vypadá*). Je-li v okamžiku seslání v dosahu, dokážeš určit její polohu (*směr, vzdálenost i přesné místo, kde se nachází*).

Pokud je podobných předmětů v dosahu více, kouzelník vždy vycítí ten, který je mu nejbližší.

V případě, že se kouzelník pokusí najít předmět, který nikdy předtím neviděl (*a zná ho třeba jen z vyprávění*), získává Nevýhodu a obtížnost seslání kouzla se tak zvyšuje o 5.

NEVIDITELNOST (*Avidium*)

Mana: 6
Dosah: 50 sáhů
Rozsah: jeden tvor nebo předmět (*do velikosti C*)
Trvání: 15 minut (1 směna)
Vyvolání: 1 kolo
Obtížnost: 6
Vyžaduje: –

Tvor nebo předmět, na nějž je kouzlo sesláno, se stane neviditelným. To se týká i předmětů, které má na sobě, tedy neživých věcí běžné velikosti, které postava unese. Pokud je však odloží, tyto předměty se zviditelní. Kouzlo nemá žádný vliv na později uchopené předměty. Ty zůstávají i nadále viditelné. Pokud s nimi bude neviditelná postava manipulovat, budou pro okolí vypadat, jako by se vznášely.

Neviditelnost nijak nemění další fyzikální vlastnosti postavy. Postava nadále zanechává stopy a psi ji mohou vyčenichat.

Během doby trvání kouzla je potřeba být opatrný. Neviditelnost se totiž může velmi snadno narušit. Stačí promluvit, zaútočit, seslat kouzlo (*a to i z předmětu*) nebo provést nějakou komplexnější akci (*jako je třeba výroba předmětů a podobně*).

OČARUJ ZBRAŇ (*Arma Magen*)

Mana: 4
Dosah: dotek
Rozsah: jedna zbraň
Trvání: 15 minut (1 směna)
Vyvolání: 2 kola
Obtížnost: 6
Vyžaduje: –

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraníčář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

Tímto kouzlem lze změnit obyčejnou zbraň na magickou. Ta se pak stává nebezpečnou bytostí, které jsou běžnými zbraněmi nezranitelné (*magičtí tvorové, nadpozemské bytosti atd.*). Proti běžným tvorům pak působí jako obvykle. Očarováním stříelných zbraní získají magický efekt i jimi vystřelené projektily (*odezní v dalším kole po zásahu cíle*).

OHENĚ (Igneum)

Mana:	2
Dosah:	10 sáhů
Rozsah:	ohně o velikosti dlaně
Trvání:	15 minut (1 směna)
Vyvolání:	1 kolo
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Kouzelník dokáže vyvolat ohýnek o velikosti jablka. Magický plamen hoří maximálně jednu směnu, než pohasne (*pokud do té doby nezapálil něco dalšího*). Tento druh ohně je možné uhasit stejně jako kterýkoliv jiný. Pokud plamen zasáhne živého tvora, způsobí mu zranění za 1–3 životy (1k6 / 2) a pohasne.

RYCHLOST (Velocitas)

Mana:	2 za první kolo, 1 za každé další kolo
Dosah:	10 sáhů
Rozsah:	1 tvor
Trvání:	dle dodané many
Vyvolání:	1 kolo
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Vlivem tohoto kouzla se stává daná bytost extrémně pohyblivou. Její rychlost se zdvojnásobí a získá tak každé kolo jeden útok (*a tím i obranu*) navíc. Zároveň získá bonus +2 k hodům na Obranu, iniciativu a ke všem ověřovacím hodům i pastem na Obratnost. V případě, že postava používá výrazně pomalou zbraň (*např. těžkou kuši*), bude s ní moci útočit každé kolo.

Kouzlo už ze své podstaty nedokáže zkrátit dobu potřebnou k sesílání kouzel, vzývání proseb a podobně. Jeho cena je 2 body many za první kolo a 1 za každé další. Dobu trvání kouzla určuje kouzelník při jeho seslání.

SVĚTLO (Fiat Lux)

Mana:	1 za dva sáhy poloměru
Dosah:	30 sáhů

Rozsah:	koule o poloměru dle vložené many
Trvání:	1 hodina (4 směny)
Vyvolání:	1 kolo
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Po seslání tohoto kouzla se na vybraném místě rozžárí drobná koule o velikosti jablka. Z ní pak vychází jasná záře, která osvětluje plochu odpovídající rozsahu kouzla. V tomto místě je pak vidět jako za slunného dne. Barvu světla si může kouzelník zvolit.

O velikosti rozsahu světla rozhoduje množství many v zaklínadle. Kouzelník může seslat zaklínadlo na určité místo nebo přímo na sebe či svou hůl. V takovém případě se světlo pohybuje spolu s ním, případně vychází z jeho hole.

Magické světlo se chová podobně jako to běžné (*vrhá stíny, neprojde zdí a podobně*).

TELEPORT (Portus Maves)

Mana:	4
Dosah:	dotek
Rozsah:	1 tvor
Trvání:	ihned
Vyvolání:	1 kolo
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–

Teleportem dokáže kouzelník přesunout sebe či jiného živého tvora z jednoho místa na druhé. Největší vzdálenost, kterou lze takto překonat, je 60 sáhů.

Při teleportaci se zároveň přenesou i vše, co má dotýčný na sobě. Lze takto přesunout i živé tvory o velikosti A0, které má kouzelník u sebe. Nelze však přesunout strom, kterého se kouzelník drží, a podobně (*viz níže*).

Aby se kouzlo zdařilo, je nutné vědět, kam se má dotýčný teleportovat. V opačném případě hrozí, že se pokusí o přenos na místo, kde je nějaká překážka (*běžně skála, strom a podobně*). V takovém případě dojde ke zranění za 1k6 životů a přenos se nezdaří.

Jestliže je postava pevně připoutaná k místu (*např. řetězy ke stěně*), kouzlo se automaticky nezdaří. Běžné svázání však teleportu nijak nevádí (*postava prostě zůstane svázaná, jen se objeví jinde*).

ZLODĚJ

Zloději, lapkové, tuláci či darebáci. Lidé jim říkají všelijak. Jedna věc je však spojuje, a tou je život na hraně zákona. Zavržení ostatními a neustále na útěku před spravedlností obvykle propadají zoufalství a chudobě. Neplatí to však zdaleka pro všechny. Někteří z nich jsou totiž praví odborníci ve svém oboru. O takové je pak velký zájem. Vždy se najdou lidé, kteří za jejich služby rádi zaplatí.

Zloději jsou jedinou profesí, která nedisponuje manou. Spoléhají se jen na své schopnosti a dovednosti, které však mohou používat neustále. Dokáží prolomit zámky, proniknout do nepřístupných míst, útočit ze zálohy, ukrývat se nebo využít převleky. Navíc znají lidi, kteří mohou mít zajímavé informace. Není pro ně tedy problém sehnat v podstatě cokoliv.

Jak už bylo řečeno, tato profese vzbuzuje u lidí pocit hanby a studu. Pravdou však je, že většina zlodějů si ji nevybrala dobrovolně. Hlad a nouze však donu-

tí člověka i k mnoha podivnějším věcem. Morálka pak musí jít stranou.

ZÁKLADNÍ (BLÍZKÉ) DOVEDNOSTI:

- Akrobacie (+3)
- Postřeh (+3)
- Reflex (+3)

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ:

Boj beze zbraně

Základy zlodějského umění

- Hazardní hry (+3)
- Odhad ceny (+3)
- Přesvědčování (+3)
- Vybírání kapes (+3)



PODSTATA ZLODĚJSKÉ PROFESE

Zlodějské povolání je založeno na obrovské škále profesních dovedností. Jejich zvládnutí ti umožní provádět mnoho unikátních akcí. Navíc můžeš uspět i v činnostech, které vyžadují specifické dovednosti, aniž bys je vůbec uměl.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ

Zloděj ovládá od první úrovně dvě zvláštní schopnosti. Jedna mu umožňuje vyniknout v Boji beze zbraně a druhá (*Základy zlodějského umění*) zastřešuje základy jeho profesních dovedností.

BOJ BEZE ZBRANĚ

Se zloději se život příliš nemazlil. Pouliční rvačky a šarvátky byly jedním z mnoha příkoří, kterým museli každý den čelit. Ten, kdo v nich chtěl uspět, musel být chytřejší, rychlejší nebo drsnější než jeho protivník. Právě to pak dalo základ jejich perfektní znalosti boje beze zbraně. Zloději v něm nehrají fér a ani se o to nesnaží. Útočí na citlivá místa, umí vykrývat rány a dokáží dostat protivníka na lopatky.

Jestliže zloděj bojuje beze zbraně, získává díky této schopnosti při boji tváří v tvář bonus +3 do útoku i do obrany. Z logiky věci tedy nelze zároveň používat (*držet*) štít, jednoruční zbraň a podobně.



ZÁKLADY ZLODĚJSKÉHO UMĚNÍ

Život na ulici naučil zloděje základům jeho profese. Osvojil si tak několik dovedností, ve kterých nevyniká nikdo jiný.

Základy zlodějského umění obsahují tyto dovednosti: Hazardní hry, Odhad ceny, Přesvědčování a Vybírání kapes.

HAZARDNÍ HRY (OBR)

Profesní dovednost (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Hazardní hry (OBR) vs. Postřeh (INT)

Hazardní hry patří k oblíbeným činnostem zlodějů, ve kterých zpravidla neprohrávají. Nenechávají totiž nic náhodě. Kromě cinknutých karet a různých triků se jistí i pečlivým výběrem těch, koho oberou. Nemají problém nechat zbohatlíky nejprve několikrát vyhrát, aby pak ve správném okamžiku štěstěnu otočili a obrali chudáka až na kost.

Při používání této dovednosti si zloděj hází na úspěch akce. Pokud v něm překoná Postřeh protivníka, podaří se mu hru zfalšovat ve svůj prospěch. V takovém případě vyhrává vše, o co se dané kolo hrálo.

ODHAD CENY (INT)

Profesní dovednost (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Odhad ceny (INT) vs. X

Pokud už se zloděj pokouší něco ukrást, nedělá to obvykle bez rozmyslu. Musí si být totiž jistý, že daná věc za to riziko stojí. Své rozhodnutí činí na základě odhadu ceny. Dokáže totiž určit, za kolik peněz se dá vybraný předmět na černém trhu prodat. Tento odhad bývá většinou dosti přesný.

Při použití této dovednosti si zloděj hází na ověření úspěchu akce. Pokud překoná obtížnost stanovenou PJem, získá velmi dobrou představu o tom, jakou cenu daný předmět má.

Obecně platí, že zloděj dokáže odhadnout cenu běžných věcí. Má šanci určit i hodnotu zbraní, drahokamů, šperků či umění. Na druhou stranu toho ví jen velmi málo o magických či náboženských předmětech (*pokud je tedy už odněkud nezná*). U nich pak určí pouze cenu předmětu samotného (*bez jeho magických schopností*). Odhadne tedy například hodnotu zlatého prstenu, ale už nedokáže určit, kolik by měl stát, pokud by uměl sesílat blesky a podobně.

PŘESVĚDČOVÁNÍ (CHAR)

Profesní dovednost (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Přesvědčování (CHAR) vs. Vůle (CHAR)

Každý se může pokusit využít kouzlo své osobnosti a zapůsobit jím na ostatní. Zloděj má však znalosti, které mu v tom mohou výrazně pomoci. Ovládá základy herectví, rétoriky, empatie, diplomacie, etikety a zná také pravou cenu různých věcí. Díky tomu dokáže mnohem snáz přesvědčit ostatní, aby souhlasili s jeho návrhy. Neváhá k tomu použít všemožné formy blafování, podbízení se, klamání i skrytých hrozeb.

Díky této dovednosti se může zloděj pokusit změnit něčí názor, vyjednat lepší cenu a podobně. Pokud v ověřovacím hodu překonáš Vůli protivníka, uspěješ a přesvědčíš ho svými argumenty. V opačném případě se vůči tobě naopak zatvrdí.

O každé věci lze někoho přesvědčovat pouze jednou. Pokud neuspěješ, nemá smysl v tom dále pokračovat.

VYBÍRÁNÍ KAPES (OBR)

Profesní dovednost (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Vybírání kapes (OBR) vs. Postřeh (INT)

S touto dovedností dokáže zloděj někoho nenápadně prošacovat, ale také ho připravit o majetek. Může jít o klasické vybírání kapes, stejně jako o rychlé odříznutí měšce uprostřed tlačenice.

Vybírání kapes zabere jedno kolo. Abys v něm uspěl, musíš ověřovacím hodem překonat Postřeh protivníka. V takovém případě mu zvládneš bez povšimnutí prošacovat kapsy (*případně ukrást váček s penězi u pasu a podobně*).

Dovednost lze použít i ke krádeži lépe chráněných předmětů (*přívěsek na krku*). Takováto akce je však výrazně obtížnější. Cíl má pak obvykle ke svému Postřehu zvláštní bonus navíc. Jeho hodnotu určuje PJ dle situace.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

KLERIK

Většina smrtelníků prožije celý svůj život ponořena do světských radostí i starostí. Někteří však mají zvláštní roli v božím plánu a jsou proto povoláni do služby. Obvykle k tomu dojde skrze zvláštní událost, která jim navždy změni život. Spatří v ní důkaz vyšší moci a pochopí, že jejich pozemské starosti už nejsou důležité. Dojde jim, že byli vybráni pro mnohem větší úkol. Stávají se tak kleriky, pravými služebníky boha.

Jejich úkolem je starost o jeho věřící, svatostánky a ochrana jeho zájmů. Bůh jim za tuto službu propůjčuje vzácný dar – svou Přízeň. Díky ní pak mohou využívat jeho moc v našem světě. Klerici tak činí skrze různé modlitby a rituály. Říká se, že ti nejvěrnější z nich pak dokáží činit zázraky.

Mnozí z těch, kteří jsou povoláni, se od základu změni. Začne je hnát touha po vědění. Naučí se číst a psát, aby mohli studovat všechna tajemství víry. Svému novému úkolu jsou naprosto oddáni. V naplňování boží vůle najdou smysl života. Ničeho se nebojí, protože i kdyby padli, jejich duše bude žít dál.

ZÁKLADNÍ (BLÍZKÉ) DOVEDNOSTI:

- Čtení a psaní (+3)
- Teologie (+3)
- Vůle (+3)

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ:

Spojení s bohem

- Prosby (+3)

Svěcení



HRANÍ KLERIKA

Hraní klerika se od ostatních profesí trochu liší. Vyžaduje totiž větší míru znalostí, představitivosti a improvizace.

Před jeho hraním je navíc důležité pochopit a akceptovat následující:

Víra ve skutečném světě je ryze soukromou věcí každého člověka. Respektujeme ji, stejně jako respektujeme volbu člověka v bohy nevěřit. Cílem těchto pravidel není někoho urazit. Je to jen hra a klerik je v ní pouze jedno z mnoha fantasy povolání. Jeho hraní nemá žádnou spojitost s osobním přesvědčením hráče. Pokud chceš za klerika hrát, oprosti se od svého skutečného přesvědčení. Nepatří do hry, stejně jako věci ze hry nepatří do skutečného světa.

PODSTATA KLERIKOVY PROFESE

Klerikova profese je založena na vzývání božích sil. Děje se tak prostřednictvím zvláštních modliteb, kterým se říká Prosby. Za provedení každé z nich pak musí klerik zaplatit trochou boží Přízně.

PŘÍZEŇ

Klerici sami nemají žádnou magickou moc. Jak už však bylo zmíněno, dostává se jim zvláštní boží přízně. Ta je pak zdrojem jejich zvláštní moci, díky které jsou jejich modlitby vyslyšeny.

Maximální množství jejich Přízně určuje Charisma a dosažená Úroveň klerika.

POZNÁMKA: Přízeň se v univerzálním Osobním deníku zapisuje do políčka „Mana“.

Obnova přízně

Nejobvyklejším způsobem obnovy Přízně jsou pravidelné modlitby. Ty se provádí obvykle třikrát denně – v čase svítání, v poledne a při západu slunce (*pro jistotu však ověř u Pána Jeskyně, zda to platí i pro tvého boha*). Každá taková modlitba trvá přibližně 1 směnu (15 minut), během kterých je potřeba klid k rozjímání. Po jejím ukončení se aktuální Přízeň klerika zvýší o 1/3 z jejího maxima. Pokud nejde o celé číslo, používá se vždy pravidlo o zaokrouhlování nahoru. Pravidelnou modlitbou nelze nikdy zvýšit Aktuální množství Přízně nad její maximum.

Jestliže se s modlitbou z vážných důvodů opozdíš, obvykle se nic hrozného nestane. Pokud bys však tyto modlitby ignoroval (*zapomínal na ně pravidelně či se raději věnoval jiným věcem*), bůh tě potrestá. Nejprve varováním, kdy ti modlitba nenavrátil žádnou Přízeň. Později (*při opakovaném vynechání modlitby*) pak i naprostou ztrátou jeho náklonnosti. Některým trvalo její opětovné získání měsíce, jiní o ni však přišli navždy.

Kromě pravidelných modliteb lze získat Přízeň i pomocí různých obřadů a rituálů. Ty se však budeš moci naučit až na vyšších úrovních.

Výjimečně lze získat zvláštní Přízeň boha tím, že pro něj vykonáš nějaký mimořádně důležitý skutek. V takovém případě ti PJ oznámí, kolik Přízně si máš jednorázově přičíst k její aktuální hodnotě.

TABULKA KLERIKOVY PŘÍZNĚ

Úroveň postav	Stupeň Charismatu																			
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	5	6	6	7	7	7	8	8	9	9	9	10	10	11	11	11	12	12	13	13

Platí zde navíc výjimka, díky které můžeš mít více přízně, než je tvé maximum.

VÝBĚR BOHA

Na začátku hry ti dá PJ na výběr, kterému z bohů chceš zasvětit svůj život. Řekne ti, co jsou zač a co od svých služebníků očekávají. Může k tomu použít jednoho z těch, které má ve své příručce Pána Jeskyně anebo stvořit své vlastní. Pokud by ve vašem herním světě existoval pouze jeden bůh, nejspíš v něm bude působit i nějaká opačná síla (*padlý anděl či něco podobného*). Je pak jen na tobě, zda se rozhodneš sloužit světlu, nebo temnotě.

Jakmile si nějakého boha zvolíš, zapiš si jeho jméno do Osobního deníku k názvu svého povolání (*např. Klerik boha Freyi*).

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI PRVNÍ ÚROVNĚ

Klerici jsou služebníci boží. Chrání v našem světě jejich zájmy a šíří zde jejich víru. Za to se jim dostalo dvou vzácných darů. Tím prvním je schopnost navázat Spojení s bohem a druhým Svěcení (*vody či různých předmětů*).

SPOJENÍ S BOHEM

Spojení s bohem je jedinečný dar, bez kterého by klerik nemohl vykonávat svou profesi. Jeho součástí je i znalost jednotlivých modliteb (*proseb*), kterými lze boží sílu přivolat (*viz Seznam základních proseb klerika*). Jejich provádění je pak podmíněno zvládnutím stejnojmenné dovednosti.

PROSBY (CHAR)

Profesní dovednost – znalostní (3. stupeň zvládnutí)

Ověření: Prosby (CHAR) vs. Obtížnost prosby

Každý se občas ocitl v nouzi. Ve chvíli nejhlubšího zoufalství, kdy už nezbyvá nikdo jiný, kdo by dokázal pomoci. Tehdy se lidé nejčastěji obracejí k bohu a prosí ho o pomoc. Ne každý je však ve své prosbě vyslyšen.

Pomocí této dovednosti dokáže klerik bleskově navázat spojení s bohem a vyprosit si na něm okamžitý zásah do naší reality.

SVĚCENÍ

Svěcení je základní rituál, při kterém klerik předá část boží síly určitému předmětu či tekutině.

Klerika tento úkon stojí 1 bod přízně a díky své jednoduchosti nevyžaduje žádný ověřovací hod. Svěcení trvá zhruba minutu a lze při něm posvětit litr tekutiny (*5 flakónů svěcené vody*) nebo jeden vybraný předmět.

Je-li tímto předmětem zbraň, získá zvláštní moc v boji proti magickým tvorům, neviděným, nemrtvým či nadpozemským bytostem. Ta jí zůstane až do konce prvního souboje s těmito tvory. Každý zásah takovou zbraní jim pak působí dvojnásobné zranění.

Jestliže tyto tvory zasáhneš flakónem se svěcenou vodou, způsobíš jim popáleniny za 2k6 životů.

O dalších efektech svěcených předmětů rozhoduje PJ dle zákonitostí platných ve vašem herním světě.

POUŽÍVÁNÍ BOŽÍCH SIL

Abys mohl božské síly používat, budeš potřebovat znát několik základních informací. Především to, jak se učit novým modlitbám či jak je vlastně správně provést.

UČENÍ SE PROSBÁM

Na začátku hry ovládá každý klerik pět základních proseb. Při přestupu na druhou úroveň pak získá několik dalších.

Pokud na dalších úrovních ovládne některou z teologických nauk, získá automaticky i všechny prosby, které k ní náleží.

PROVÁDĚNÍ PROSEB

Prosby klerik provádí odříkáním modlitby a soustředěním myšlenek směrem k bohu. Jejich přesné znění není nikde v pravidlech uvedeno (*může se totiž u jednotlivých bohů lišit*). Pokud je modlitba provedena správně (*viz „Prosby a šance na úspěch“*),

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

bůh vyslyší klerikovy prosby a nechá božskou moc působit skrze něj.

PROSBY A ŠANCE NA ÚSPĚCH

Pokud se rozhodneš nějakou prosbu provést, oznámíš to Pji. Zároveň si upíšeš tolik Přízně, kolik daná prosba vyžaduje. Její aktuální množství v tvém Osobním deníku nesmí nikdy klesnout pod nulu.

Následně provedeš klasický hod na ověření úspěchu akce Prosby (viz kapitola „Herní mechaniky“ – „Ověřovací hody a pasti“ na straně 33). Jestliže bude tvůj výsledek vyšší, než je Obtížnost dané prosby, pak jsi v sesílání uspěl. V opačném případě se prosba nezdařila, případně nezasáhla cíl a podobně.

V jednom kole lze vzývat nejvýše jednu prosbu.

PŘÍKLAD: Klerik Věrovít (*Charisma 16 (CHAR +3) a zvládnutí dovednosti Prosby (+3)*) zkouší vzývat prosbu *Léčivé ruce*. Musí proto ověřit, zda byl vyslyšen. Hodí si 1k10 a padne mu číslo 5. K tomu přičte svou Opravu za Charisma (CHAR) a stupeň dovednosti Prosby ($5 + 3 + 3 = 11$). Obtížnost prosby *Léčivých rukou* je 6, což svým výsledkem hravě překonal.

PROSBY NA SOUVĚRCE

Jestliže klerik vzývá prosbu na jiného tvora stejné víry, je cena této prosby o 1 bod Přízně nižší, než je obvyklé (vždy však aspoň 1).

EFEKTY PROSEB

Jak už asi víš, různí bohové symbolizují různé principy a zaměření (*domény*). Díky tomu se mohou lišit i formy, jak se projeví modlitby, které vyslyší. Léčení klerikem boha nebes může provázet chladivý vánek, zatímco stejnou prosbu vyslyšenou bohem ohně může provázet vlna tepla a podobně. Rozdíl je tedy spíše v průvodních jevech než v podstatě prosby samotné. O jejich podobě rozhoduje PJ (*případně hráč s jeho souhlasem*).

Ještě důležitější než forma (*průvodní efekt*) prosby je její podstata (*co vlastně způsobuje*). Jak už bylo zmíněno, různí bohové reprezentují různé principy víry (*světlo nebo temnotu*). Klerici jejich filozofii následují. Dalo by se tedy očekávat, že klerici bohů světla budou jen léčit a zachraňovat, zatímco klerici temnoty budou trávit a přivolávat nemoci či demo-

ny. Pravdou však je, že tomu tak nemusí být po každé. Účel světí prostředky, a proto se může stát, že klerik světla sáhne k násilí proti temnotě anebo klerik temnoty projeví milosrdenství, pokud tím sleduje vyšší cíl.

U části proseb tudíž existuje i jejich další (temná) alternativa. Je jen na tobě, kterou z nich si zvolíš. Na bohu pak je, zda tě při tvé prosbě vyslyší. Jestliže je využita v rozporu s jeho principy, nemusí tak učinit.

Pokud je některá z tvých proseb vyslyšena, je vyslyšena vždy ve variantě, o kterou jsi žádal. Prosby s delším trváním tak nelze v jejich průběhu „přepínat“ (*temná / světlá / temná a podobně*). Chceš-li použít opačný efekt, musíš provést novou prosbu a zaplatit za ni další Přízní.

V praxi může vypadat použití prosby následovně: „Vzývám temnou alternativu prosby Udržení života a zkouším s ní zranit vůdce kultu.“

SPECIFIKACE PROSEB

Dále najdeš seznam proseb, které ovládáš. U každé z nich je uveden její název a několik základních údajů.

- **Přízeň** – Množství božské náklonnosti, kterou tě jeho zásah do naší sféry existence bude stát. Je-li v popisu prosby uvedeno X nebo přímo množství přízně za její posílení či prodloužení, záleží jen na klerikovi, kolik Přízně do ní obětuje. Množství Přízně, kterou do prosby vložíš, se určuje při jejím vzývání (*nelze tak doplňovat později v jejím průběhu, není-li u ní uvedeno jinak*).

Některé prosby mohou vyžadovat určité množství Přízně, dle úrovně či síly protivníka. Pokud ji neznáš, je jen na tvém odhadu, kolik jí bude zapotřebí. Pokud jí však bude málo, prosba se nezdaří a o patřičnou část své Přízně přijdeš.

- **Dosah** – Určuje vzdálenost mezi klerikem a místem, na které prosbu sesílá. Pokud je v popisu uvedeno „–“, znamená to, že ji můžeš přivolat pouze na sebe. Pokud je zde zmíněn dotek, musí se klerik cíle prosby dotknout. To může učinit i skrze svůj posvátný symbol. V ostatních případech je uvedena běžná vzdálenost k cíli.

- **Rozsah** – Říká, zda prosba účinkuje na vybraného tvora, místo, předmět či samotného klerika.
- **Trvání** – Popisuje, jak dlouho daná prosba působí. Ty, které mají trvání „ihned“, se projeví okamžitým jednorázovým efektem (*Úder moci a podobně*). Trvání proseb měřitelných na kola či déle se pak začíná počítat od kola následujícího po jejich úspěšném vzývání.

U proseb s delším trváním může klerik rozhodnout o jejich přerušení pouhou myšlenkou. Nemusí je tedy nechat působit až do konce.

- **Vzývání** – Jde o čas strávený modlitbou, než-li bude prosba vyslyšena. Ověření úspěchu jejího vyslyšení se provádí na konci posledního kola vzývání (*poté, co všichni účastníci daného kola odehrají své akce*). V případě půlkolových proseb k němu dojde ihned po skončení jejich vzývání a jejich efekt se projeví bezprostředně po zdárném ověření úspěchu. Klerik se navíc může v tomto kole aktivně bránit. Prosby s vzýváním ihned (*okamžité*) je možné vzývat v rámci jiné akce klerika v daném kole.

Okamžité prosby i Zvolání (viz dále) je nutné ohlásit vždy před tím, než dojde k ověřovacím hodům.



PŘÍKLAD: *Pokud chce klerik použít okamžitou prosbu k posílení útoku, musí ji provést ještě před svým hodem na útok. Stejně tak, pokud by mělo sloužit k obraně, musí být provedena ještě předtím, než provede protivník hod na útok a klerik svůj hod na obranu.*

Po celou dobu vzývání proseb je nutné se na ně soustředit. Během této doby není možné na nikoho útočit, bránit se nebo se věnovat dalším činnostem. Okamžité prosby vyžadují jen zlomek času, a proto se na ně toto omezení nevztahuje.

Je-li klerik během vzývání vyrušen, dostává k jejímu provedení **Nevýhodu** (postih -5). V případě půlkolových a okamžitých proseb dostane tento postih tehdy, je-li v daném kole vyrušen ještě před vzáváním prosby (než na něj dojde v iniciativě řada).

Dobu soustředění potřebnou k vzývání proseb nelze nijak uspišit. Jiná kouzla ani lektvary tedy nemají na rychlost vzývání žádný vliv. Během jednoho kola lze vzývat vždy nejvýše jednu prosbu.

Zvolání

Existuje i jedna speciální forma vzývání, která se nazývá „Zvolání“. Tu lze použít jen tehdy, je-li klerik v nejvyšší nouzi (*o tom, zda taková situace nastala, rozhoduje PJ pohledem daného boha*). V takovém případě bývá prosba vyslyšena okamžitě (*kdykoliv během bojového kola i mimo něj*). Může být navíc vyslyšena i tehdy, nemá-li klerik žádnou přízeň.

Zvolání je velmi vzácná forma modlitby. Klerik může takto požádat boha o pomoc nejvýše jednou za úroveň. Pokud nebyl vyslyšen, o možnost Zvolání na dané úrovni přichází. Stejně tak se možnost Zvolání nescítá za úrovně, kdy ho klerik nevyužil.

- **Ověření** – Některé prosby jsou velmi specifické a vyžadují ověření toho, zda na cíl správně působí. V takovém případě si klerik hází na ověření úspěchu. Při něm musí pře-

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

konat hod protivníka. Jestliže uspěje, prosba se projeví v plné síle. V opačném případě je neúspěšná.

- **Obtížnost** – Různé prosby se liší svou obtížností. Začátečník dokáže vyprosit uzdravení otravy, avšak jen vroucí modlitby zkušeného klerika dokáží přivolat nadpozemské tvory. Abys při vzývání proseb uspěl, musí být tvůj výsledek vyšší, než je Obtížnost dané prosby.
- **Vyžaduje** – Danou prosbu můžeš použít pouze v případě, jestliže ovládáš určitou teologickou nauku.
- **Vyšší moc** – Různé nadpozemské bytosti, ale i nemrtví či nevidění disponují něčím, čemu se říká Vyšší moc. **Jde o prazvláštní pouto, které je drží ve světě smrtelníků.** Ve hře se tento atribut používá k určení obtížnosti jejich vymítání či odvracení.
- **Popis** – U každé prosby je uvedeno, jak přesně funguje. Efekt je obvykle shodný pro všechny kleriky nezávisle na bohu, kterému slouží. Ně-

kteří prosby však mají alternativní text, který nahrazuje ten původní.

ZÁKLADNÍ PROSBY KLERIKA

Všechny tyto prosby ovládá klerik od první úrovně automaticky.

- Léčivé ruce
- Očištění
- Štít víry
- Úder moci
- Uzdrav otravu

LÉČIVÉ RUCE

Přízeň:	3
Dosah:	dotek
Rozsah:	1 tvor
Trvání:	ihned
Vzývání:	1 kolo
Obtížnost:	6
Vyžaduje:	–



Přiložením rukou a provedením prosby dokáže klerik uzdravit rozličná zranění. Léčba dokáže zacelit rány a zastavuje krvácení. Působení božích sil dokáže vyléčit 1k6 životů. Navíc dokáže zahojit čerstvé rány tak, aby po nich nezůstaly žádné viditelné jizvy.

Temná alternativa: Klerik dokáže svým dotykem způsobit zranění za 1k6 životů.

OČIŠTĚNÍ

Přízeň: 3
Dosah: dotek
Rozsah: 1 porce
Trvání: ihned
Vzývání: 10 kol (1 minuta)
Obtížnost: 6
Vyžaduje: –

Touto prosbou dokáže klerik „očistit“ jednu běžnou porci jídla či měch vody od jedů či zárodků nákazy (*týden hnijící králík však nebude požitelný ani po deseti Očištění*). Efekt prosby působí na všechny přírodní a magické jedy v nich obsažené. Prosba nemá žádný účinek na živé tvory.

Pokud by klerik narazil na vzácný Jed temnoty, očištění se nezdaří úplně. Průběh a účinky otravy po pozření by však byly pouze poloviční.

Temná alternativa: Jídlo a pití je Očištěné pouze pro klerika (*a jím vybrané osoby*). Pro ostatní má stejné vlastnosti jako předtím.

ŠTÍT VÍRY

Přízeň: 3 za první kolo, 2 za každé další
Dosah: koule o poloměru 2 sáhy
Rozsah: klerik
Trvání: dle množství přízně
Vzývání: ihned
Obtížnost: 6
Vyžaduje: –

Tato prosba vytvoří kolem klerika ochrannou bariéru, která zvyšuje jeho Základní obranu (ZO) proti všem druhům útoků o +5.

Klerik rozhoduje o tom, koho do jejího působení zahrne či nikoliv.

Efekt prosby trvá tak dlouho, dokud má klerik dostatek Přízně a dokud se na prosbu soustředí (*ne může se tak věnovat jiné činnosti*).

ÚDER MOCI

Přízeň: 5
Dosah: 20 sáhů
Rozsah: 1 tvor
Trvání: ihned
Vzývání: 1 kolo
Obtížnost: 6
Vyžaduje: –

Klerik může využít božské síly k psychickému úderu. Cíl, který je modlitbou zasažen, je zraněn za 1k10 životů. Zranění není fyzické, ale způsobí dotyčného silný duševní otřes. Viditelný efekt je především překvapení a bázlivost zasaženého před boží mocí. Vzácně pak také krvácení z nosu a podobně (*pokud bylo zranění vyšší*).

UZDRAV OTRAVU

Přízeň: X
Dosah: dotek
Rozsah: 1 tvor
Trvání: ihned
Vzývání: 3 kola
Obtížnost: 6
Vyžaduje: –

Touto prosbou dokáže klerik vyprosit zrušení jakéhokoliv druhu otravy jednoho tvora. Cena prosby odpovídá Nebezpečnosti jedu, který otravu způsobil.

Klerik se musí sám rozhodnout, kolik Přízně této prosbě obětuje. Pokud jí však bude málo, může se stát, že k uzdravení dotyčného nepostačí.

PŘÍKLAD: Klerik Věrovít se bude snažit zachránit obchodníka Renárda, zasaženého otrávenou šipkou. Ta byla vystřelena velmi zkušeným assassinem, který na ní použil magický jed (*nebezpečnost 14*). Věrovít se sice pokusí udělat maximum (*vroucími prosbami vyčerpá všechnu svou Přízeň - 10 bodů*), avšak ani to nebude k uzdravení Renárda stačit. Jed je prostě natolik silný, že zvrátit jeho účinky by se rovnalo téměř zázraku.

Jedinou nadějí tak zůstává vyhledání alchymisty, který by snad mohl mít protijed, nebo mocnějšího kněze v některém chrámu či klášteře.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

DOVEDNOSTI

Dovednosti jsou základem úspěchu každé akce. Pokud je neumíš, bývají tvé šance na úspěch velmi malé. Naopak trénink a jejich neustálé zlepšování tě mohou připravit i na velmi obtížné situace.

Každá z nich je úzce spojená s některým ze základních atributů postavy. Čtení souvisí s Inteligencí, Atletika se Sílou a podobně.

Občas se ale může stát, že dovednost souvisí dokonce s několika z nich. Příkladem může být Mechanika. Jestliže chceš pochopit, jak funguje hodinový strojek, použiješ k Mechanice svou Inteligenci. Pokud ho však hodláš opravit, bude pro tebe důležitější Obratnost. Jakmile k takové situaci dojde, PJ určí, kterou vlastnost máš právě použít.

O tvém úspěchu v různých akcích rozhoduje stupeň zvládnutí určité dovednosti a síla atributu,

který k ní náleží. Čím lépe dovednost umíš, tím větší je tvá šance na úspěch. Více se o tom dovíš v kapitole „Herní Mechaniky“ – „Ověřovací hody a pasti“ (na straně 33).

ROZDĚLENÍ DOVEDNOSTÍ

Dovednosti ve hře se liší podle způsobu učení a jejich použití.

OBECNÉ DOVEDNOSTI

Většinu běžných situací v životě dokážeš vyřešit „jen tak“. Každý se může pokusit vyšplhat po laně, přeskočit příkop nebo vykřesat oheň. Pokud se však na nějakou činnost delší dobu zaměřuješ, můžeš v ní získat obecnou dovednost. Jejím zvládnutím je pak mnohem snazší v dané akci uspět.



ZNALOSTNÍ DOVEDNOSTI

V běžném životě narazíš i na situace, k jejichž řešení budeš potřebovat určité specifické (*znalostní*) dovednosti. Příkladem je třeba čtení, psaní či znalost historie. Pokud neznáš abecedu, nedokážeš přečíst nápis. Pokud neznáš historii, nevíš nic o událostech, ke kterým v daném místě došlo a podobně. Aby se hra zbytečně nekomplikovala, platí následující pravidlo:

Pokud neovládáš potřebnou ZNALOSTNÍ dovednost, je každá akce s ní spojená automaticky NEÚSPĚŠNÁ.

BLÍZKÉ DOVEDNOSTI

Každá postava ovládá tři základní dovednosti, ke kterým má přirozené nadání. Věnovala se jim dříve, než se vůbec stala dobrodruhem. Ovládá je tak lépe než ostatní. Říká se jim proto „blízké dovednosti“.

Pro blízké dovednosti platí, že je umíš od začátku hry automaticky na 3. stupeň zvládnutí.

PŘÍKLAD: *Mladý chlapec Skal se od dětství rád toulal v lesích a poznával jejich tajemství. Naučil se tak sám Znalost přírody. Občas se v divočině ztratil, musel si vybudovat přístřešek, rozdělat oheň a připravovat jídlo. Zvládl tak důležitou dovednost Přežití v přírodě. Několikrát se také ošklivě zranil a musel si rychle poskytnout První pomoc. Právě zvládnutí těchto blízkých dovedností jej později přivedlo na dráhu hraničáře.*

Seznam blízkých dovedností najdeš uveden v kapitole „Tvorba postavy“ a také přímo v Tabulce základních dovedností.

PROFESNÍ (SPECIÁLNÍ) DOVEDNOSTI

Profesní dovednosti jsou unikátní v tom, že se je může naučit jen postava daného povolání. Některé může ovládat už od začátku hry, další se pak může naučit (*získat*) při přestupu na vyšší úroveň. Děje se tak jejich výběrem ze seznamu volitelných zvláštních schopností daného povolání. Pokud si postava zvolí zvláštní schopnost zahrnující skupinu profesních dovedností (*např. zlodějská umění*), umí automaticky všechny dovednosti v ní obsažené.

Jakmile nějakou profesní dovednost získáš, umíš ji rovnou na 3. stupeň zvládnutí. Její prvotní na-

učení tě navíc nestojí žádné dovednostní body. Pro další zvyšování jejího stupně zvládnutí však už platí obvyklá pravidla pro zlepšování dovedností.

O akci vyžadující profesní dovednost se může teoreticky pokusit i ten, kdo ji neovládá. Kouzelník tak může zkusit vybírat kapsy, kněz stopovat a podobně. V takových případech však platí následující omezení:

- Pokud se pokoušíš o akci vyžadující profesní dovednost svého či cizího povolání, kterou neovládáš, započítáš si k ověřovacímu hodu pouze atribut, který k dané dovednosti náleží.
- Pokud by šlo navíc o znalostní dovednost (kterou neznáš), bude každý pokus o její použití automaticky neúspěšný.

STUPEŇ ZVLÁDNUTÍ DOVEDNOSTI

To, jak dobře nějakou dovednost ovládáš, se nazývá Stupeň zvládnutí. Říká ti, jak jsi v dané činnosti šikovný. Pro tvoji představu: s prvním stupněm Plavání dokáže tvá postava překonat menší potok. Na vysokém stupni však dokáže zdolat i divoké vlny rozbouřeného moře. Čím vyšší je tvůj stupeň zvládnutí dovednosti, tím složitější věci dokážeš.

DOVEDNOSTNÍ BODY

V běžném životě se učíš dovednostem vykonáváním určité činnosti. Pro účely hry by to však bylo příliš složité. PJ by totiž musel pečlivě evidovat každou akci, kterou tvá postava provede. Četnost a úspěch akcí by pak rozhodovaly o tom, zda ses už v dané dovednosti zlepšil, nebo ne. Abychom tomu předešli, používá Dračí Hlídka dovednostní body.

Dovednostní body mají univerzální využití. Můžeš se díky nim učit novým dovednostem nebo se zlepšovat v těch stávajících.

Na začátku hry mají všechny postavy 3 dovednostní body (*kromě lidí, kteří jich mají 5*). Další dovednostní body pak získáš při každém přestupu na vyšší úroveň. Jejich počet určíš tak, že vynásobíš dosaženou úroveň číslem uvedeným v Tabulce dovednostních bodů.

TABULKA DOVEDNOSTNÍCH BODŮ

Povolání	Dovednostní body
Válečník	3× úroveň
Hraničář	5× úroveň
Alchymista	4× úroveň
Kouzelník	3× úroveň
Zloděj	8× úroveň
Klerik	3× úroveň

POZNÁMKA: Počet dovednostních bodů vyvažuje nároky, které jednotlivá povolání na dovednosti mají. Válečník investuje svůj čas do boje (získává tak bojové triky), zloděj spíše do akcí, které rozvíjejí jeho profesní dovednosti.

DOVEDNOSTI NA ZAČÁTKU HRY

Na první úrovni ovládá tvá postava automaticky všechny blízké dovednosti své profese (na 3. stupeň zvládnutí). Navíc má k dispozici ještě tři dovednostní body, za které si může ihned připsat další tři dovednosti. Pokud tak neučiní, zůstanou jí tyto body na později.

UČENÍ SE DOVEDNOSTEM

Novým dovednostem se můžeš učit vždy po přestupu na další úroveň. Vybrat si můžeš kteroukoliv z obecného seznamu (viz dále) a za jistých okolností i z několika dalších, náležitých jen tvé profesi (viz popisy jednotlivých povolání).

Získání nové dovednosti tě bude stát vždy 1 dovednostní bod. Do Osobního deníku si ji můžeš připsat ihned po jeho odečtení. Takovou dovednost pak ovládáš na první stupeň zvládnutí. Později se v ní budeš moci navíc dále zlepšovat.

Učení se dovednostem nevyžaduje žádný čas v průběhu hry samotné. Z pohledu příběhu se totiž jedná o aktivitu, ke které dochází průběžně a neustále. Hra je tak rychlejší a zbytečně se nekomplikuje. Pokud byste však chtěli mít hru reálnější, můžete se domluvit s PJem na určité úpravě. Zvládnutí znalostních dovedností by pak třeba mohlo vyžadovat

setkání s osobou, která už takovou dovednost ovládá, návštěvu knihovny a podobně.

Učit se novým dovednostem můžeš jen na začátku hry nebo při přestupu na vyšší úroveň.

Pokud nějaké dovednostní body nevyužiješ, zůstanou ti k dispozici na další úroveň.

POZNÁMKA: Pokud se budeš chtít naučit dovednost, která na seznamu není, řekni PJi. On posoudí, zda je to možné a zda ji zavedete do hry.

ZLEPŠOVÁNÍ DOVEDNOSTÍ

Své dovednosti budeš moci postupem času dále zlepšovat (z prvního stupně na druhý, z druhého na třetí, atd.). Na každé úrovni je to však možné vždy nejvýše o jeden stupeň. Nelze tak během jednoho přestupu zlepšit dovednost třeba ze třetího stupně rovnou na pátý.

Zlepšení dovednosti tě stojí tolik bodů, jako je stupeň zvládnutí, kterého v ní chceš dosáhnout.

PŘÍKLAD: Hraničář Skal ovládá Plavání na druhý stupeň a chce si ho zlepšit na třetí. Musí tedy zaplatit tři dovednostní body.

TIP: V tabulce jsou u některých dovedností uvedeny dva atributy. Ten první se používá k ověření úspěchu nejčastěji. Občas však může nastat situace, kdy dává větší smysl použít ten druhý. Příkladem je Mechanika. Pokud chceš nějakému stroji porozumět, budeš potřebovat Inteligenci. Pokud ho však chceš opravit, použiješ spíše Obratnost. O tom, který atribut se v daném hodu použije, rozhoduje vždy PJ.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

TABULKA ZÁKLADNÍCH DOVEDNOSTÍ

Dovednost	Znalostní	Blízká pro povolání	Základní atributy
Akrobacie		Zloděj	OBR
Atletika		Válečník	SIL
Cizí jazyky	ANO	Kouzelník	INT
Čtení a psaní	ANO	Alchymista, Kouzelník, Klerik	INT
Historie	ANO	Kouzelník	INT
Jízda na zvířeti			OBR
Mechanika	ANO	Alchymista	INT / OBR
Plavání	ANO		SIL / OBR
Plížení			OBR
Postřeh		Zloděj	INT
První pomoc		Válečník, Hraničář	OBR
Přežití v přírodě		Hraničář	OBR
Reflex		Zloděj	OBR
Řemesla			OBR / SIL
Umění			CHAR / OBR
Teologie	ANO	Klerik	INT
Vůle		Klerik	CHAR
Výdrž		Válečník	ODO
Znalost přírody		Hraničář, Alchymista	INT
Zpracování zvěře			OBR

AKROBACIE (OBR)

Tato dovednost spojuje několik disciplín, které jsou založeny na jisté dávce obratnosti. S jejich pomocí dokáže postava zvládat kotouly, salta, stoj na rukou nebo třeba chůzi po provaze. Zároveň dává prostor pro speciální akce, jako jsou udržení rovnováhy při výbuchu či otřesech nebo zachycení se při pádu z výšky. Při šplhu ti pomůže v případě, kdy je k lezení potřeba hlavně Obratnost (*obvykle pokud je překážka pohyblivá, kluzká a podobně*).

ATLETIKA (SIL)

Atletika je umění, které vyžaduje nejen sílu, ale také znalosti toho, jak ji správně využít. S její pomocí není problém zvládat běh na dlouhé vzdálenosti, vrhání předmětů a skoky do výšky i do dálky. Zároveň je to dovednost, kterou využiješ při vzpírání, veslování a zvedání či nošení těžkých břemen obec-

ně. Při šplhu ti pomůže v případě, kdy je k lezení potřeba hlavně síla (*obvykle pokud někoho táhneš nebo máš zdolat dlouhý úsek překážky*).

CIZÍ JAZYKY (INT)

Na cestách se leckdy toulají cizinci, kteří nehovoří obecnou řečí. A když už, tak jen velmi špatně. Znalost cizích jazyků ti může pomoci získat jejich důvěru nebo odposlechnout důležitou informaci. Čím lépe tuto dovednost ovládaš, tím větší počet jazyků znáš a dokážeš je použít.

ČTENÍ A PSANÍ (INT)

Gramotnost je základem vzdělanosti. Díky ní si poradíš s knihami, dopisy i tajnými zprávami. Na prvních stupních ovládaš pouze abecedu obecného jazyka. Postupem času se však naučíš i další z nich, včetně tajů runového písma. Mistři v oboru

nakonec získají povědomí i o symbolech a znacích dávno zapomenutých civilizací.

HISTORIE (INT)

Se znalostí historie si dokážeš vybavit známá místa, jména, příběhy či události. Zároveň znáš i legendy, které se váží ke starým válkám či dávno zapomenutým tvorům. Právě tyto znalosti ti mohou občas zachránit život. Je velká výhoda vědět, co můžeš čekat na neznámém místě nebo jak nejlépe čelit dávno zapomenuté bytosti.

JÍZDA NA ZVÍŘETI (OBR)

K rychlým přesunům na dlouhé vzdálenosti ti pomůže jízda na zvířeti. Tato dovednost tě navíc naučí, jak zvíře uklidnit, osedlat a ovládat jeho pohyb. Začátečník si dobře poradí s poklusem na ochočeném koni. Zkušený jezdec však zvládne i rychlou jízdu na divokém hřebci či některém z magických tvorů.

MECHANIKA (INT / OBR)

Všechny stroje, strojky a „hejblata“ mají svůj základ v mechanice. Díky ní chápeš, proč a jak věci fungují. Navíc ti otevírá možnost takové předměty vyrábět a upravovat. Stejně tak s ní zvládneš opravit hodinový strojek, výtah či otáčivé dveře. Zkušený mechanik pak dokáže navrhnout i kuši, balistu, či válečný katapult.

PLAVÁNÍ (SIL / OBR)

Na svých cestách jistě narazíš na rozličné potoky, řeky a jezera. Jestliže neumíš plavat, může to pro tebe znamenat velký problém. Buď tě čeká zdoluhavá cesta k nejbližšímu brodu, nebo riziko utonutí. Zkušenému plavci však nic z toho nehrozí. Dokáže skrz vodu uniknout nepřítelům nebo proniknout tam, kde by ho nikdo nečekal. Síla se uplatní při plavání proti proudu či v rozbourěných vodách a Obratnost při potápění a plavání v běžné situaci.

PLÍŽENÍ (OBR)

Pokud se potřebuješ někam nenápadně přesunout, je plížení tou nejlepší volbou. Postava je při něm přikrčená nebo se přímo plazí po zemi. Díky tomu může uniknout pozornosti protivníka a proklouznout na místo, kam potřebuje. Cenou za to je však velmi nízká rychlost, kterou může plížení provést. Ta odpovídá 1/10 Pohyblivosti postavy. Jestliže máš v této dovednosti úspěš, musíš navíc v ověřovacím hodu překonat Postřeh protivníka.

POSTŘEH (INT)

Postřeh zahrnuje vše, co se týká vnímavosti postavy. Vypovídá o tom, jak dobře si dokážeš všimnout

drobných detailů kolem sebe. Jeho zvládnutí je klíčovým faktorem pro nalézání tajných dveří, nastražených pastí nebo skrytých stop. Stejně tak tě může varovat před blížícím se protivníkem nebo tím, že jsi sledován.

PRVNÍ POMOC (OBR)

První pomoc je klíčová dovednost, která rozhoduje o životě a smrti. Díky ní totiž víš, jak rychle zastavit krvácení, vytáhnout zapadlý jazyk nebo třeba rozdýchat tonoucího. Zároveň je to nezbytná dovednost pro ošetření kritických zranění. S její pomocí můžeš raněného stabilizovat a zabránit tak další ztrátě jeho životů.

PŘEŽITÍ V PŘÍRODĚ (OBR)

Na cestách se můžeš dostat do nehostinných krajů. Můžeš být vystaven hladu, žízní či nepřízní počasí. S těmito neduhy se pak můžeš vypořádat právě díky této dovednosti. Naučíš se rozdělávat oheň, vařit, chytat drobnou zvěř, vyrobit si úkryt a mnoho dalších užitečných věcí.

REFLEX (OBR)

Reflexy jsou instinktivní reakcí těla na podněty z okolí. Vhodnými technikami se však dají trénovat a zlepšovat. Jestliže po tobě sekne nastražená čepel nebo se propadne podlaha, dokáže tvé tělo zareagovat. Můžeš díky tomu uhnout, uskočit nebo třeba strnout uprostřed pohybu. To všechno jsou akce, které ti mohou zachránit život.

ŘEMESLA (OBR / SIL)

S touto dovedností zvládneš opracovat dřevo, kovy i kameny. Ovládáš základy tesařství, truhlářství, kovářství i kamenictví. Umíš také rozeznat jednotlivé druhy materiálů a víš, který se k čemu nejlépe hodí. Na prvních stupních dokážeš vyrobit třeba luk nebo podkovu. Později si však poradíš i se stavbou lodí, domů nebo mostů.

UMĚNÍ (CHAR / OBR)

Pokud chceš zaujmout ostatní, musíš jim obvykle předvést něco zajímavého. K tomu ti může pomoci dovednost Umění. Ta v sobě zahrnuje základy mnoha užitečných disciplín. Může se jednat o hru na hudební nástroj, zpěv, vyprávění příběhů, tanec, herectví, kreslení nebo jinou formu zábavy.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem



TEOLOGIE (INT)

Víra v bohy provází lidi odjakživa. Znalost Teologie ti poskytne obecné povědomí o bozích, modlitbách i obřadech, dále pak o posvátných bytostech, svatých symbolech i praktikách či hierarchii kultů.

VŮLE (CHAR)

Vůle je kombinací sebekázně, disciplíny a vnitřní rovnováhy. Díky ní si dokážeš zachovat vlastní názor, jednat svobodně a dle vlastního uvážení. Čím lépe ji ovládáš, tím snadněji se dokážeš ubránit manipulaci, sugesci či psychickým kouzlům. Navíc dokážeš prosadit svůj názor a myšlenky u ostatních.

VÝDRŽ (ODO)

Výdrž je dovednost, při které je tvé tělo trénováno na přežití v extrémních podmínkách. Dokáže se tak lépe vypořádat s následky hladu, žízně či vyčerpání. Stejně tak dokážeš vydržet déle bez nádechu pod vodou nebo odolat mrazu či horku. Z logiky věci

však tato dovednost nemá žádný vliv na odolnost postavy vůči jedům či otravám.

ZNALOST PŘÍRODY (INT)

S touto dovedností získáš znalosti o zvířatech, rostlinách, ale i o neživé přírodě. U rostlin víš, jak vypadají, k čemu se hodí a také kdy a kde je hledat. V případě živočichů pak znáš jejich chování, jaká jsou jejich slabá místa, čím se živí, jaké vydávají zvuky, jaké mají stopy a podobně.

ZPRACOVÁNÍ ZVĚŘE (OBR)

Zpracování zvěře tě naučí, jak správně vykuchat zvíře. Víš, jak z něj získat maso a upravit ho tak, aby se nezkazilo. Umíš rozeznat jednotlivé orgány a to, zda nejsou jedovaté. Umíš stáhnout a vydělat kůži, aby šla využít, a také zvíře vycpat. Ze šlach umíš udělat provázky, ze střev či žaludku měch na vodu, z kůstek hroty šípů a podobně.

VÝZBROJ A VÝSTROJ

ZÁKLADNÍ VYBAVENÍ

*A*by postava na cestách dokázala přežít, potřebuje alespoň nějaké základní vybavení. Obvykle jde o zásoby jídla a pití, deky, pochodně či třeba obvazy. Je však i mnoho dalších věcí, které se ti mohou hodit. Ať už jde o mapy, láhve s olejem nebo třeba tornu, ve které své vybavení poneseš.

Seznam základního vybavení najdeš uveden v tabulce. Ceny jednotlivých předmětů považuj pouze za orientační. Mnohdy se mohou lišit podle vzácnosti či dostupnosti v daném místě. Může se ti také stát, že někde nepůjdou sehnat vůbec.



TABULKA ZÁKLADNÍHO VYBAVENÍ

Název	Cena	Hmotnost	Popis
Alchymistická truhla (<i>základní</i>)	10 zl	2 lb	Základní truhla 30 × 20 × 20 coulů pro bezpečný transport všemožných ingrediencí a many.
Cestovní šaty	2 zl	2 lb	Obyčejné plátěné kalhoty, kožený opasek a tunika. Součástí je i plášť chránící před chladem a větrem. Většinou k tomu patří i ošoupané nízké boty.
Deka	5 st	1 lb	Hrubá deka, která se nosí stočená a svázaná na zádech. Chrání před chladem při spánku.
Flakón	1 st	0,2 lb	Malá skleněná lahvička s obsahem 0,2 litru tekutiny.
Herecké rekvizity	2 zl	2 lb	Herecké rekvizity obsahují různá líčidla, šminky, ale také dva jednoduché kostýmy (<i>např. kněžskou kutnu a řeznickou zástěru</i>). Jaké přesně lze dohodnout s PJem při jejich získání.
Jehla a nit	4 md	–	Kostěná nebo kovová jehla a dva sáhy rezné niti.
Kotlík	1 zl	2 lb	Měděný kotlík, který lze použít na přípravu jídla nebo alchymistických lektvarů.
Kožená torna	7 st	0,5 lb	Kožená brašna přes rameno, velká většinou cca 40 × 30 coulů, která unese až pět liber vybavení.
Kotvička	7 st	1 lb	Malá železná kotva s očkem, ke kterému lze přivázat lano. Lze ji hodem či výstřelem přichytit za pevnou terénní nerovnost.
Křesadlo	1 st	0,2 lb	Kámen s ocílkou potřebný k rozdělení ohně.
Křída	1 md	–	Bílá, vodou omyvatelná křída, kterou lze dělat značky.
Láhev oleje	5 st	1 lb	Půllitrová skleněná láhev oleje.
Lano	2 zl	3 lb	Deset sáhů dlouhý a asi coul široký konopný provaz. V dobrém stavu unese i několik postav.
Lucerna	6 st	0,7 lb	Jednoduchá lucerna s držadlem a skleněnými okenicemi. Ke svícení se používá olej (<i>jedna láhev vydrží čtyři hodiny</i>). Lucerna vydává světlo do vzdálenosti 10 sáhů. Pět sáhů (<i>blíže postavě</i>) je nasvětleno jasně a pět (<i>vzdálenějších</i>) matně.
Měch na vodu	5 st	0,5 lb	Kožený měch, který pojme zhruba litr a půl tekutiny. Hmotnost zde uvedená platí pro jeho prázdnou variantu.
Měšec	2 st	0,1 lb	Kožený váček se šňůrkou k přechovávání mincí. Dá se připnout k opasku. Běžně se do něj vejde až sto mincí.
Obvazy	7 md	–	Zhruba dva sáhy dlouhé a 15 coulů široké pruhy plátna.
Páčidlo	7 st	1 lb	Čtyřicet coulů dlouhý železný sochor k páčení.
Padělatelské vybavení	3 zl	0,5 lb	Pergameny, inkoust, rycí jehla, zlatnické kladívko, vosk atd.
Pergamen	4 st	–	Kus opracované kůže, na který lze psát.
Pochodeň	7 md	0,5 lb	Půlsáhový klacek ukončený hadry namočenými ve smůle. Pochoďen hoří 30 minut (<i>2 směny</i>) a vydává světlo o poloměru 10 sáhů. Pět sáhů (<i>blíže postavě</i>) je nasvětleno jasně a pět (<i>vzdálenějších</i>) matně.

TABULKA ZÁKLADNÍHO VYBAVENÍ (pokračování)

Název	Cena	Hmotnost	Popis
Psací potřeby	2 st	0,3 lb	Husí brk a malý flakón s inkoustem.
Svěcená voda	2 st	0,4 lb	Flakón svěcené vody (0,2 l), která dokáže zranit nemrtvé, neviděné a některé nadpozemské bytosti.
Velký vak	4 st	0,2 lb	Plátěný vak nošený přes záda. Unese až 20 liber vybavení a je vhodný pro objemnější předměty.
Vlčí mor	1 md	–	Rostlina s převislými zlatými či modrými zvonky, která chrání před útoky lykantropů (vlkodlaků).
Zlodějské vybavení	5 zl	5 lb	Sada vybavení obsahující malou kotvu, lano (10 sáhů), několik šperháků a paklíčů, malý vrták (nebozez) a sáh dlouhý kovový drátek.
Zrcátko	2 st	–	Malé zrcátko o velikosti dlaně.
Železná zásoba	1 zl	3 lb	Zásoba sušeného soleného masa na sedm dní. Nekazí se, dodá energii, ale chuťově není nic moc.

Cena vybavení je pouze orientační. Může se měnit podle dostupnosti předmětu v dané lokalitě. Stejně tak se může lišit hodnota měny jako takové.

ZBRANĚ

Zbraně jsou nezbytným doplňkem každého dobrodruha. Ačkoliv se liší velikostí svého nositele, ve hře se tyto odchylky neřeší. Meč obra i meč půlčíka tak mají stejná bojová čísla. Liší se pouze v tom, kdo je dokáže použít. Půlčík meč obra prostě neunes a obr nedokáže uchopit malý meč půlčíka.

ROZDĚLENÍ ZBRANÍ DLE ZPŮSOBU BOJE

Dle způsobu použití v boji se zbraně dělí na střelné, vrhací a pro boj tváří v tvář.

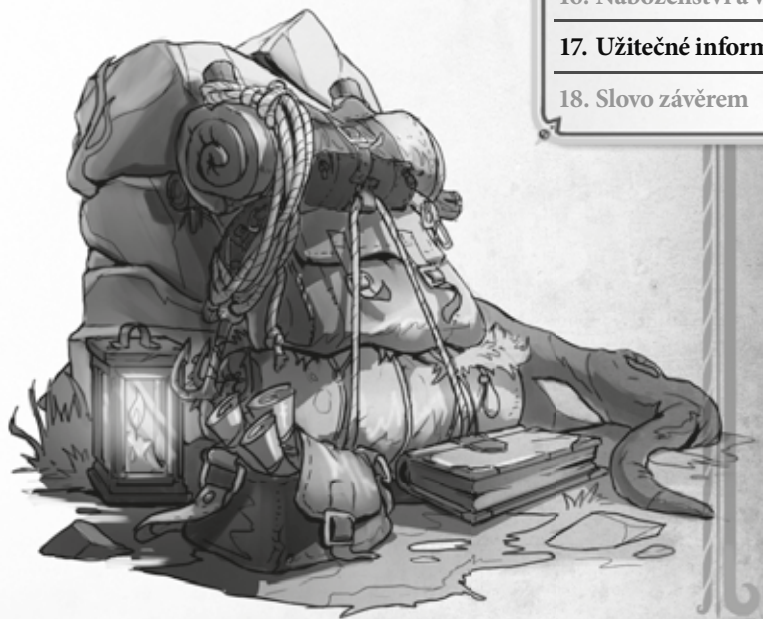
Mezi střelné zbraně řadíme obvykle luky, kuše a praky. Mezi vrhací zbraně pak kameny, oštěpy nebo třeba dýky. Oba typy zbraní se používají k útoku na dálku. Úspěšnost zásahu i rozsah zranění, které způsobí, pak závisí na Obratnosti útočníka.

Ostatní zbraně se obvykle používají k boji tváří v tvář. Lze je tedy použít ve chvíli, kdy máš protivníka na dosah. Příkladem takových zbraní může být meč, kladivo nebo třeba sekera. Úspěšnost zásahu i rozsah zranění u nich závisí na Síle útočníka.

ROZDĚLENÍ DLE ZPŮSOBU DRŽENÍ

Dle počtu rukou, které potřebuješ k obsluze zbraní, se rozlišují na jednoruční a obouruční. Střelné

zbraně se považují za obouruční (musí se nabíjet a k tomu potřebuješ obě ruce). Vrhací zbraně a zbraně pro boj tváří v tvář se pak liší kus od kusu. Dýka nebo kord jsou typické jednoruční zbraně (k boji s nimi ti stačí jedna ruka). Těžký kyj nebo trojzubec jsou zbraně obouruční (vyžadují obě ruce).



1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

ZBRANĚ A ZBROJE DLE HMOTNOSTI

Oprava za Sílu (SIL)	Typ zbraní a zbrojí
Jakákoliv	Lehké
0 a více	Střední
+2 a více	Těžké

Pokud se rozhodneš nosit obouruční zbraň, nemůžeš zároveň používat štít.

ATRIBUTY ZBRANÍ

Některé zbraně jsou lehké a vyvážené a lze jimi snadno zasáhnout protivníka. Jiné jsou naopak neohrabané a boj s nimi bývá obtížný. O to vážněj-

TABULKA PRO BOJ BEZE ZBRANĚ

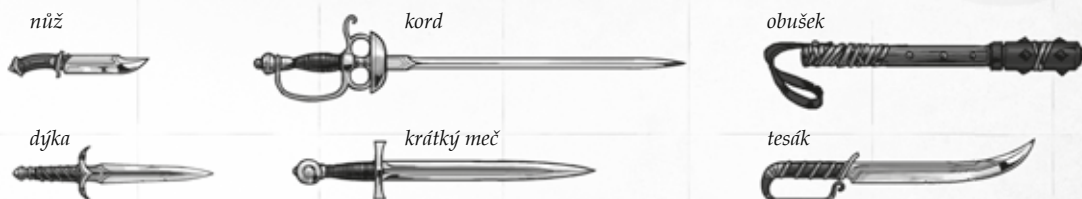
Název	Typ	Útočnost	Zranění	Obrana	Dosah*	Hmotnost	Cena
Žádná zbraň (pěsti)	–	0	0	0	1,5 sáhu	–	–
Okované rukavice	Drtivá	0	1	1	1,5 sáhu	0,3 lb	1 zl

TABULKA JEDNORUČNÍCH ZBRANÍ PRO BOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ

Název	Typ	Útočnost	Zranění	Obrana	Dosah*	Hmotnost	Cena
Lehké krátké (bez omezení SIL)							
Nůž	Bodná/Vrhací	1	1	0	1,5 sáhu	0,4 lb	5 st
Dýka	Bodná/Vrhací	2	1	1	1,5 sáhu	0,5 lb	1 zl
Lehké (bez omezení SIL)							
Tesák	Sečná	3	2	1	1,5 sáhu	0,8 lb	2 zl
Krátký meč	Sečná/Bodná	4	1	2	1,5 sáhu	0,9 lb	12 zl
Kord	Bodná	5	0	2	1,5 sáhu	0,8 lb	24 zl
Pochodeň	Drtivá	3	0	1	1,5 sáhu	0,5 lb	7 md
Obušek	Drtivá	3	3	1	1,5 sáhu	0,9 lb	1 st
Střední (požadovaná SIL 0 a vyšší)							
Šavle	Sečná	4	2	2	1,5 sáhu	1,1 lb	30 zl
Široký meč	Sečná/Bodná	5	1	2	1,5 sáhu	1,2 lb	20 zl
Sekera	Sečná/Vrhací	4	3	1	1,5 sáhu	1,3 lb	5 zl
Rapír	Sečná/Bodná	6	0	2	1,5 sáhu	1,3 lb	35 zl
Oštěp	Bodná/Vrhací	6	0	1	1,5 sáhu	1,1 lb	8 st
Těžké (požadovaná SIL +2 a vyšší)							
Meč bastard	Sečná/Bodná	6	1	2	1,5 sáhu	1,5 lb	30 zl
Kyj	Drtivá	5	3	0	1,5 sáhu	1,7 lb	3 zl
Palcát	Drtivá	5	3	1	1,5 sáhu	1,6 lb	15 zl
Válečné kladivo	Drtivá	5	3	1	1,5 sáhu	1,5 lb	10 zl
Řemdih	Drtivá	6	3	0	1,5 sáhu	1,5 lb	8 zl

* Dosah zbraně se používá v rozšířeném soubojovém systému, který je popsán až v Pravidlech pro pokročilé.

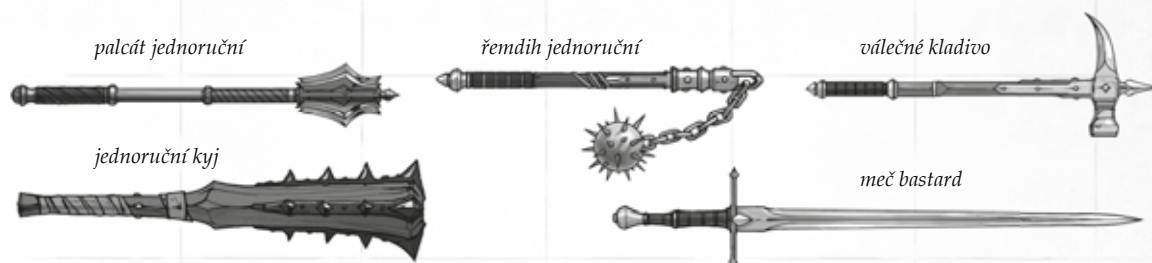
Jednoruční zbraně lehké



Jednoruční zbraně střední



Jednoruční zbraně těžké



ší jsou však zranění, která dokáží způsobit. Abys věděl, k čemu se která zbraň nejlépe hodí, najdeš u každé z nich uvedena tři čísla.

ROZDĚLENÍ DLE HMOTNOSTI

Podle hmotnosti dělíme zbraně na lehké, střední a těžké. Jestliže nejsi dostatečně silný, dokážeš určité zbraně pouze držet či nést. Nedokážeš s nimi ale efektivně bojovat. V takovém případě máš při útoku i obraně s nimi **Nevýhodu** (postih -5).

Jakou sílu (*SIL*) potřebuješ k jejich efektivnímu použití, najdeš v příslušných tabulkách zbraní.

ROZDĚLENÍ DLE ZPŮSOBU ZRANĚNÍ

Další způsob dělení zbraní je dle typu zranění, která působí (*drtivé, bodné, sečné a podobně*). Toto dělení je důležité hlavně pro válečníka a jeho bojové školy.

ROZDĚLENÍ DLE DOSAHU

Podle vzdálenosti, na kterou lze zbraň při boji tváří v tvář použít, se definuje její dosah.

Naprostá většina zbraní se používá na kontaktní vzdálenost meče (*tedy zhruba 1,5 sáhu od postavy*).

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraníčář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

Příklad zápisu informací o zbraní

Název zbraně	Útočnost zbraně	Zranění zbraně	Obrana zbraně
Sekera	4	3	1
Útočnost zbraně	Ovlivňuje tvou šanci protivníka zasáhnout.		
Zranění zbraně	Určuje, jak velké dodatečné zranění mu při zásahu způsobíš.		
Obrana zbraně	Udává míru použitelnosti zbraně v obraně.		

TABULKA OBOURUČNÍCH ZBRANÍ PRO BOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ

Název	Typ	Útočnost	Zranění	Obrana	Dosah*	Hmotnost	Cena
Lehké (bez omezení SIL)							
Dřevěná hůl	Drtivá	5	0	1	1,5 sáhu	1 lb	2 st
Okovaná hůl	Drtivá	6	1	1	1,5 sáhu	1,3 lb	5 st
Kosa	Sečná	6	0	0	1,5 sáhu	1,2 lb	1 zl
Střední (požadovaná SIL 0 a vyšší)							
Kopí	Bodná	6	2	1	3 sáhy	1,7 lb	3 zl
Vidle	Bodná	4	2	1	1,5 sáhu	2 lb	1 zl
Sudlice	Sečná	6	3	1	3 sáhy	2,1 lb	5 zl
Dlouhý meč	Sečná/Bodná	7	0	2	1,5 sáhu	1,6 lb	40 zl
Těžké (požadovaná SIL +2 a vyšší)							
Okovaný cep	Drtivá	4	3	0	3 sáhy	3,3 lb	2 zl
Halapartna	Sečná	8	0	1	3 sáhy	2,4 lb	12 zl
Obouruční kladivo	Drtivá	7	4	0	1,5 sáhu	4 lb	20 zl
Obouruční meč	Sečná	8	1	2	1,5 sáhu	2,3 lb	60 zl
Těžký kyj	Drtivá	7	3	0	1,5 sáhu	4,5 lb	5 zl
Obouruční sekera	Sečná	7	3	1	1,5 sáhu	3 lb	25 zl
Trojzubec	Bodná	8	0	1	1,5 sáhu	2,2 lb	9 zl
Obouruční řemdih	Drtivá	6	5	0	1,5 sáhu	3 lb	15 zl

* Dosah zbraně se používá v rozšířeném soubojovém systému, který je popsán až v Pravidlech pro pokročilé.

Obouruční zbraně lehké

okovaná hůl



kosa

Obouruční zbraně střední

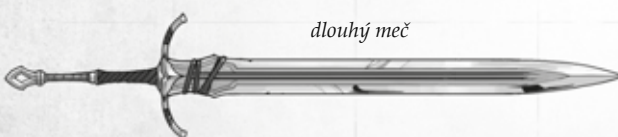
vidle



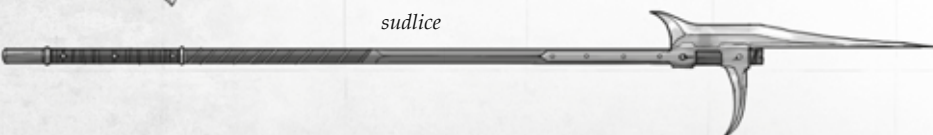
kopí



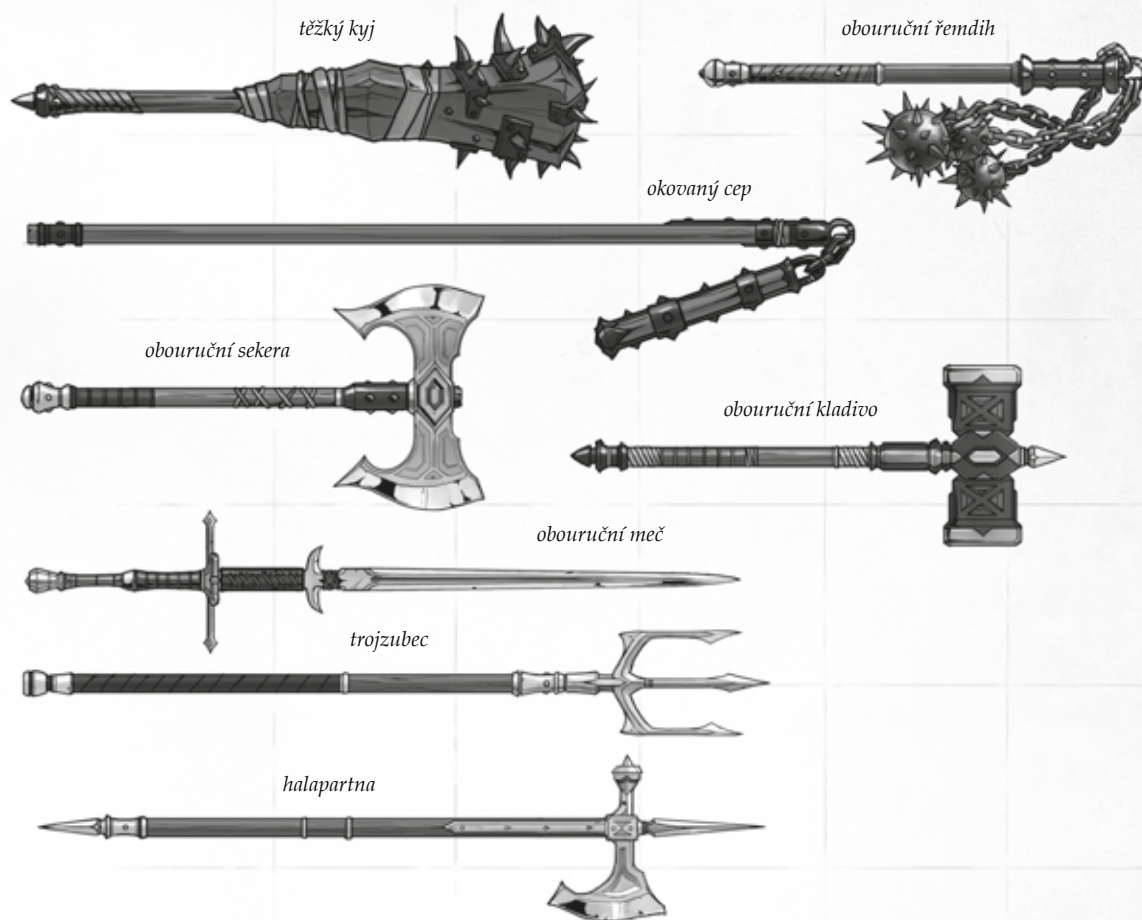
dlouhý meč



sudlice



Obouruční zbraně těžké



Některé však mohou dosáhnout až na 3 sáhy (*kopí, trojzubec atd.*). Tato výhoda je však vykoupena jejich omezeným použitím při boji na kratší vzdálenost. Jestliže je tedy protivník blíže, dostáváš při útoku i obraně s nimi **Nevýhodu** (*postih -5*).

ZBRANĚ PRO BOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ

Tyto zbraně se používají v boji na kratší vzdálenosti, když máš protivníka na dosah.

STŘELNÉ A VRHACÍ ZBRANĚ

Střelné a vrhací zbraně jsou určeny k boji na větší vzdálenosti. Zatímco střelné zbraně jsou poměrně jasně dány (*luky, kuše, praky*), jako vrhací zbraň můžeš použít téměř cokoliv (*včetně vázy nebo sošky*). V Tabulce střelných a vrhacích zbraní najdeš pouze ty, které jsou k tomu přímo určeny. Parametry ostatních předmětů pak určuje PJ.

Pro střelné i vrhací zbraně platí navíc určitá specifika.

Dostřel

Tento údaj určuje, jak daleko se svou zbraní dostřelíš nebo dohodíš. V tabulce jsou pro něj uvedena dvě čísla. První udává efektivní dostřel – vzdálenost, na kterou dokážeš protivníka obvykle spolehlivě zasáhnout. Většina zbraní však dostřelí mnohem dál. Jak daleko, to určuje maximální dostřel zbraně.

Pokud střílíš nad hranici efektivního dostřelu, máš k útoku **Nevýhodu** (*postih -5*).

U netypických vrhacích zbraní rozhoduje o dostřelu PJ. Přeci jen pro náhrobní kámen, stůl či svícen žádné tabulky nejsou. Už jen proto, že některé postavy takový předmět ani neuzvednou.

Munice pro střelné zbraně

Za munici považujeme to, co je ke střelbě potřeba. Z praku střílíš kameny, z luky šípy a z kuše šípky. Šípy a šípky se od sebe liší velikostí i provedením. Nelze je proto použít v jiném typu zbraně, než pro který jsou určeny.

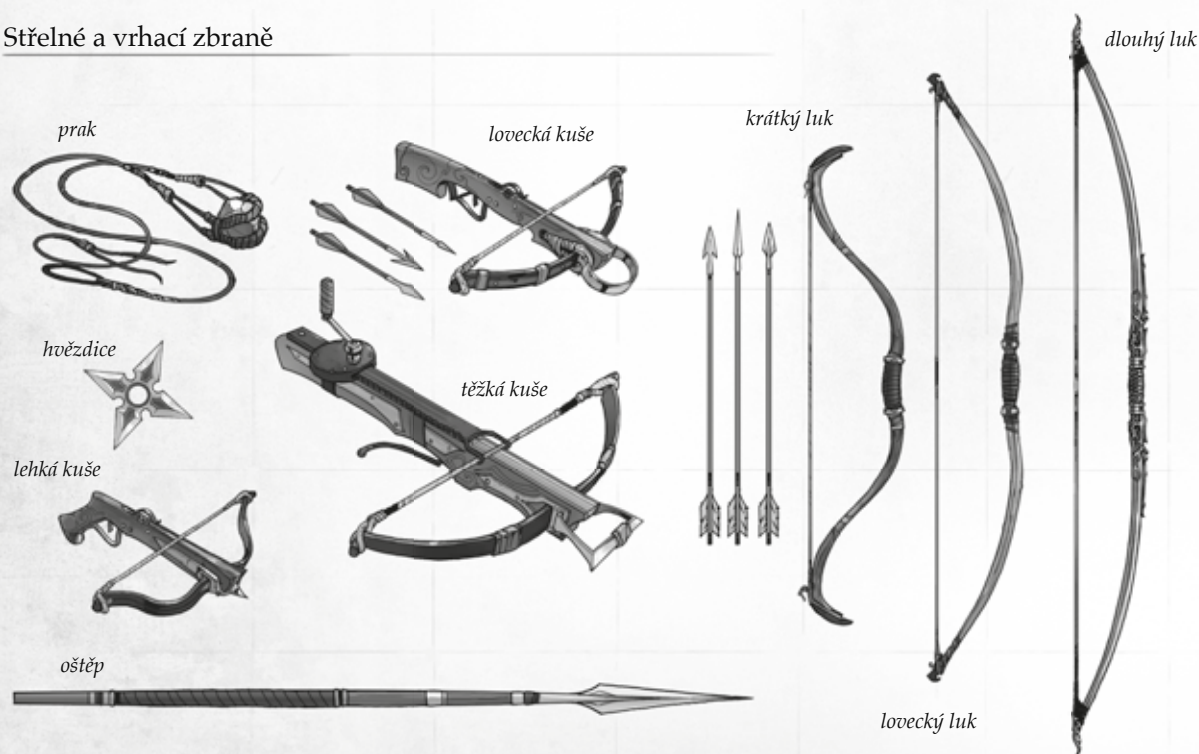
1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

TABULKA STŘELNÝCH A VRHACÍCH ZBRANÍ

Název	Typ	Útočnost	Zranění	Obrana	Dostřel	Hmotnost	Cena
Lehké (bez omezení SIL)							
Hvězdice	Vrhací	3	1	0	6 / 15	0,1 lb	1 st
Flakón	Vrhací	0	0	0	6 / 15	0,2 lb	1 st
Kámen	Vrhací	0	1	0	6 / 15	0,2 lb	–
Nůž	Vrhací	1	1	0	6 / 15	0,4 lb	5 st
Dýka	Vrhací	2	1	1	6 / 15	0,5 lb	1 zl
Prak	Střelná	3	0	0	40 / 100	0,2 lb	1 st
Krátký luk	Střelná	4	0	0	60 / 180	0,5 lb	3 zl
Lehká kuše	Střelná	4	1	1	40 / 150	3,5 lb	7 zl
Střední (požadovaná SIL 0 a vyšší)							
Lovecká kuše	Střelná	5	2	1	60 / 80	4 lb	10 zl
Lovecký luk	Střelná	5	2	0	100 / 230	0,7 lb	7 zl
Sekera	Vrhací	4	3	1	6 / 15	1,3 lb	5 zl
Oštěp*	Vrhací	6	0	1	15 / 30	1,1 lb	8 st
Těžké (požadovaná SIL +2 a vyšší)							
Těžká kuše	Střelná	8	7	1	100 / 350	5,5 lb	30 zl
Dlouhý luk	Střelná	7	3	0	150 / 350	1 lb	10 zl

* Je dobré znát rozdíl mezi kopím a oštěpem. Oštěpem se hází, zatímco kopí je zbraň určená pro boj zblízka, a proto zde není uvedeno (může být ale samozřejmě použito jako netypická vrhací zbraň).

Střelné a vrhací zbraně



Kromě běžných šípů a šipek existují i jejich zápalné, stříbrné či další verze. Ty mohou mít na některé tvory speciální účinky.

NABÍJENÍ STŘELNÝCH ZBRANÍ

Každá střelná zbraň se musí před výstřelem nabít. To vyžaduje nějaký čas, který se u jednotlivých zbraní trochu liší. Některé postavy mají navíc zvláštní schopnost, která jim umožňuje střílet i vícekrát za kolo.

Luky, praky a lehké kuše

Jejich nabíjení trvá jen krátce a odehrává se v rámci akce Útok a Obrana. Lze s nimi proto střílet v každém kole (*někdy i vícekrát, pokud má postava určitou zvláštní schopnost*).

Střední kuše

Jejich nabíjení je časově náročnější. Proto s nimi lze střílet pouze jednou za kolo.

Těžké kuše

Jen samotné nabití u nich vyžaduje celé kolo. Proto s nimi lze střílet pouze jednou za dvě kola (*tj. v prvním kole nabíjíš a ve druhém střílíš*). V případě, že je postava při nabíjení napadena, musí danou akci přerušit a může v ní pokračovat až v dalším kole.

Nabíjení a přebíjení pod vlivem magie

Pokud je postava pod vlivem kouzla či lektvaru rychlosti, může nabít a vystřelit z luku a praku během jednoho kola několikrát, z lehké kuše maximálně dvakrát a z těžké vždy pouze jednou. Ze střední kuše pak může střílet třikrát za dvě kola.

VRHÁNÍ FLAKÓNŮ A LÁHVÍ

Ve hře existuje i několik netypických vrhacích zbraní. Patří mezi ně flakóny, láhve, ampule a podobně. Nejsou obvykle nebezpečné samy o sobě, ale tím, co skrývají uvnitř. Pokud jimi úspěšně zasáhneš, rozbijí se a potřísní cíl vybranou tekutinou. Podle jejího druhu (*jed, olej, svěcená voda a podobně*) se liší následky takového zásahu.

Některé druhy tekutin mohou působit zranění i několik kol po sobě (*dokud nestečou, nevypaří se nebo nebudou spláchnuty*).

Svěcená voda

Jedním flakonem svěcené vody (2 dcl) lze způsobit temným a nadpozemským bytostem (*ďáblům, démonům, nemrtvým a podobně*) zranění za 2k6 živo-

tů. Na ostatní tvory nemá tato voda žádný vliv (*chová se jako obyčejná pitná voda*). Zranění svěcenou vodou je jednorázové.

Olej

Jedním flakonem oleje (2 dcl) lze způsobit tvorům, kteří mohou utrpět popáleniny, zranění za 1k6 životů. K tomu je potřeba cíl olejem potřísnit a zapálit nebo ho zasáhnout zápalnou lahví. Zranění se projevuje automaticky v každém kole a to po dobu 1k6 kol.

Ostatní

Efekt všech ostatních látek (*kyselin, jedů a podobně*) je popsán u každé z nich zvlášť. Jestliže se jedná o látku, která není uvedena v pravidlech, rozhoduje o jejím efektu PJ.

STŘÍBRNÉ, SVĚCENÉ A MAGICKÉ ZBRANĚ

Ve hře se můžeš setkat i se zvláštními typy zbraní (*stříbrné, magické a svěcené*). Ty mají zvláštní moc a účinky proti některým druhům monster. Zdroj moci každé z nich je však jiný. Svěcená zbraň tak není magická a podobně.

Pokud je obyčejná zbraň posvěcena, stává se z pohledu pravidel svěcenou. Stejně tak pokud je postříbřena, bere se jako stříbrná atd.

Ve hře může nastat situace, kdy se na jedné zbrani projeví více efektů (*stříbrná zbraň je posvěcena a vylepšena třeba kouzlem Očaruj zbraň*). V takovém případě se rozšiřuje spektrum tvorů, které zbraň dokáže zranit. Jednotlivé efekty na zbrani (*stříbro, magie, svěcení*) se pak nesčítají, ale působí pouze ten nejvyšší z nich.

ALTERNATIVNÍ ZBRANĚ

Pravidla Dračí Hlídky nemohou obsahovat všechny typy zbraní. Jako zbraň se dá klidně použít i noha od stolu, nůžky, pánev nebo kus skla. Pokud k tomu dojde, určí se její atributy obvykle na základě podobnosti s jinou zbraní (*noha od stolu se podobá obušku, nůžky třeba noži a podobně*). Finální rozhodnutí je vždy na PJi.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraníčář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

TABULKA DOPLŇKŮ KE ZBRANÍM

Název	Cena	Hmotnost	Popis
Pochva na meč	1 zl	0,25 lb	Pochva je kožené pouzdro, ve kterém se přechovává meč. Obvykle je připnutá k opasku, avšak může být uchycena i na zádech.
Pouzdro na nůž / dýku	3 st	0,1 lb	Pouzdro na dýku slouží k přechovávání krátkých bodných zbraní. Obvykle se nosí u opasku, avšak může být uchyceno i jinde (<i>v botě, pod pláštěm a podobně</i>).
Toulec na šípy / šípky	1 zl	0,25 lb	Toulec je kožená brašna na 20 šípů nebo šípek. Chrání je před poškozením a činí dostupnými pro střelbu. Nosí se obvykle na zádech nebo u pasu.
Šíp (<i>obyčejný</i>)	1 st	0,03 lb	Šíp je munice pro luk. Obvykle je dlouhý kolem 80 coulů. Má ostrý dřevěný nebo kovový hrot.
Šíp (<i>zápalný</i>)	3 st	0,04 lb	Zápalný šíp má oproti běžnému jiný hrot. Před vystřelením se zapálí a pak vydrží asi minutu hořet. Nezraňuje hrotem, ale umí podpálit a popálit.
Šíp (<i>stříbrný</i>)	5 st	0,03 lb	Tyto šípy jsou poměrně drahé. Liší se tím, že jejich kovové hroty jsou pokryty vrstvou stříbra.
Šípka (<i>obyčejná</i>)	1 st	0,03 lb	Šípka je menší příbuzná šípu, která se používá do kuší. Je velká zhruba 30–40 coulů a funguje velmi podobně jako běžný šíp.
Šípka (<i>zápalná</i>)	3 st	0,04 lb	Zápalná šípka je obdobou zápalného šípu. Je méně obvyklá, ale lze ji sehnat.
Šípka (<i>stříbrná</i>)	5 st	0,03 lb	Nejde o celostříbrnou střelu, ale pouze o šípku s vydatně postříbřeným hrotem.

DOPLŇKY KE ZBRANÍM

K některým zbraním budeš potřebovat rozličné doplňky. Jejich seznam pak najdeš v následující tabulce.

ZBROJE

Kvalitní zbroj ti může zachránit život. Ne každá postava je však dost silná, aby ji dokázala efektivně použít.

Pokud se navlečeš do zbroje, která vyžaduje větší Sílu, než máš, získáváš **Nevýhodu** (*postih -5*) ke všem ověřovacím hodům na Obratnost. Válečník pak potřebuje ke svým bojovým trikům dvojnásobek adrenalinu (*vždy aspoň 1*).

Nasoukání se do zbroje zabere nějaký čas. U lehkých jsou to 2 kola, u středních 5 a u těžkých 10 i více.

Kvalita zbroje

Každá zbroj má jinou schopnost ochránit svého nositele. Tato schopnost je vyjádřena číslem zvaným Kvalita zbroje. To si pak započítáváš do Obrany. Čím je zbroj lepší, tím je toto číslo vyšší.

Zbroje a spánek

Zbroje už ze své podstaty nejsou příliš pohodlné. Pokud by se postava rozhodla spát či odpočívat ve zbroji (*střední a těžší*), bude efekt této akce pouze poloviční. Neustálé probouzení a nepříjemné pocity navíc způsobí, že nebude schopna meditace.

V lehkých zbrojích lze spát bez jakýchkoliv postihů.

Zbroje a pohyb

Samotné nošení zbroje nikterak neomezuje Pohyblivost postavy, avšak přílišné zatížení ji snížit může. Stejně tak nošení zbroje postavu nijak zvlášť neunavuje, ale v případě, že na ni nemá potřebnou sílu, může se rychle vyčerpat.

vycpávaná



prošíváná



kožená



kroužková



šupinová



plátová



rytířská



1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Koutelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

Další záležitost, která s pohybem souvisí, je hluk, který cinkání zbrojí vydává. Na průzkum nebo nenápadný průnik k nepříteli se proto vyloženě nehodí. Taková postava má ke svému ověření Tichého pohybu postih -2, pokud je oblečená v jakékoliv kovové střední zbroji, a postih -5, pokud má zbroj těžkou.

Nošení zbrojí má vliv i na kouzelníka a jeho šance na úspěšné seslání kouzla (viz kapitola „Kouzelník“ – „Základy magie“ – „Formování kouzel“ na straně 60).

Poslední činností, kterou je potřeba v souvislosti se zbrojí zmínit, je plavání. Pokud plaveš oblečen do zbroje, získáváš k této dovednosti postih ve výši odpovídající Kvalitě dané zbroje.

ŠTÍTY

Štíty pomáhají chránit postavu před útokem. I ony vyžadují určitou sílu, abys je zvládl efektivně použít. Jejich nošení navíc vyžaduje volnou ruku. Nelze tak současně používat štít a obouruční zbraň. Obojí zároveň zkrátka v rukou neudržíš.

Kvalita štítu

Každý štít je charakterizován číslem, které udává jeho kvalitu. To si pak započítáváš do své obrany (viz Tabulka štítů).

Pokud sis vybral zbroj nebo štít, zapiš si je do Osobního deníku. Uveď zde jejich název a do kolonky Kvalita uveď bonus, který ti dávají k obraně.

TABULKA ZBROJÍ

Kategorie	Typ zbroje	Kvalita zbroje	Hmotnost (dle velikosti)			Cena (dle velikosti)		
			A	B	C	A	B	C
Lehké (bez omezení SIL)	Žádná	0	–	–	–	–	–	–
	Vypávaná	+1	0,5 lb	0,7 lb	1 lb	3 zl	5 zl	7 zl
	Prošívaná	+2	1,2 lb	1,8 lb	2,4 lb	10 zl	15 zl	25 zl
Střední (požadovaná SIL 0 a vyšší)	Kožená	+3	3 lb	3,5 lb	4,3 lb	30 zl	40 zl	50 zl
	Kroužková	+4	10 lb	15 lb	20 lb	60 zl	80 zl	95 zl
	Šupinová	+5	12 lb	17 lb	23 lb	135 zl	150 zl	165 zl
Těžké (požadovaná SIL +2 a vyšší)	Plátová	+6	15 lb	20 lb	25 lb	215 zl	225 zl	245 zl
	Rytířská	+7	20 lb	30 lb	40 lb	330 zl	350 zl	370 zl

TABULKA ŠTÍTŮ

Kategorie	Typ štítu	Kvalita štítu	Hmotnost	Cena
Lehké (bez omezení SIL)	Puklír	+1	1 lb	5 zl
Střední (požadovaná SIL 0 a vyšší)	Dřevěný štít	+2	3 lb	10 zl
	Železný štít	+3	5 lb	15 zl
Těžké (požadovaná SIL +2 a vyšší)	Pavéza*	+6	15 lb	30 zl

* Pavéza je velký štít, chrání celé tělo. Je velmi těžký, a musíš ho proto nést oběma rukama. Svou velikostí pak vždy odpovídá třídě velikosti dané postavy. I obři tak svou pavézu musí nést obouruč. Pokud by se chtěli krýt nějakou menší, pak bude kvalita tohoto štítu v obraně poloviční, nebo dokonce čtvrtinová.

BOJ A JEHO PRAVIDLA

V divočině a temném podzemí vládnou jiná pravidla. Jsou to surová místa plná násilí, kde platí právo silnějšího. Pokud se na takovém místě ocitneš, většinou ti nebudou stačit pouhá slova. V takové chvíli přichází na řadu zbraně.

Níže najdeš popsán „základní soubojový systém“. Ten vyniká svou jednoduchostí a hratelností. Je tak vhodný pro úplné začátečníky i ty, kteří se zaměřují na příběh a rychlou hru.

V Pravidlech pro pokročilé pak najdeš jeho složitější variantu. Říká se jí „rozšířený soubojový systém“. Ten prohlubuje reálnost bojových situací. Umožní ti napadat nekrytá místa protivníka, útočit na různé části těla, rozdělit bojové kolo do menších akcí a podobně.

Pravdou zůstává, že ani jeden herní systém není dokonalý. Hry na hrdiny totiž nabízejí neomezené možnosti. **Není ambicí autorů vytvořit pravidla na všechny herní situace.** Pokud tedy na něco neobvyklého narazíte, použijte selský rozum. Navíc máte Pána Jeskyně, který je tu od toho, aby v podobných případech rozhodl.



PRŮBĚH BOJE

Každý boj se skládá z několika fází, jejichž posloupnost bývá následující:

- 1) Zaujetí pozic
- 2) Moment překvapení
- 3) Hod na Iniciativu
- 4) Bojové kolo
- 5) Znovu k bodu 3, dokud boj neskončí

1) ZAUJETÍ POZIC

Před začátkem boje probíhá vždy jeho „přípravná fáze“. Během ní dojde k rozmístění účastníků na bojové scéně. O pozicích nepřátel rozhoduje PJ a o pozicích postav obvykle hráči (pokud nebyli útokem zaskočeni).

Na základě toho lze určit, kdo koho vidí, kdo může koho napadnout a podobně.

2) MOMENT PŘEKVAPENÍ

Moment překvapení může nastat pouze na začátku boje. A to jen v případě, kdy cíl o útočníkovi neví. Zaskočen může být jak jednotlivec, tak celá družina.

Úspěch momentu překvapení závisí vždy na konkrétní situaci. U těch jednoznačných může PJ prostě oznámit, že k němu došlo. U těch ostatních si může vyžádat hod na Postřeh (jehož obtížnost sám určí).

Pokud se útočníkovi podařilo získat moment překvapení, obránce nemá v daném kole možnost žádné akce. Nestihne se bránit, seslat ochranné kouzlo ani nic podobného. Je tak chráněn jen svou Základní obranou.

Jestliže se moment překvapení nezdařil, začíná klasický boj. Stejná situace nastane i v případě, kdy jsou překvapeny obě strany.

3) HOD NA INICIATIVU

Před započítáním každého bojového kola se provádí hod na iniciativu. Ten určuje pořadí akcí jednotlivých účastníků boje. Začínají vždy postavy s nejvyšší iniciativou a pokračuje se až k těm s nejnižší. Pokud má více účastníků stejnou iniciativu, začíná ten s vyšší Obratností. V případě, že se shodují i v tomto, opakují hod tak dlouho, dokud se neurčí vítěz (nebo nerozhodne PJ dle situace).

Pokud PJ rozhodne, může se hod na Iniciativu provést pouze jednou. V takovém případě zůstávají výsledky hodů platné až do konce boje. Tato varianta se obvykle používá ke zrychlení hry.

Určení iniciativy se provádí hodem 1k6, ke kterému přičteš svou Opravu za Obratnost.

$$\text{Iniciativa} = 1k6 + \text{OBR}$$

POZNÁMKA: K hodu na iniciativu se nezapočítávají dovednosti. Přičítají se však případné bonusy za kouzla, zvláštní schopnosti a podobně. Stejně tak se odečítají případné postihy za kletby a podobně.

4) BOJOVÉ KOLO

Jedno bojové kolo trvá zhruba 6 vteřin. Během něj lze podniknout mnoho rozličných akcí. Jeho průběh pak může vypadat třeba následovně:

- Krátký pohyb (akce, při které můžeš zaujmout lepší pozici nebo se přiblížit k protivníkovi)

- Útok (napadneš svého protivníka)

nebo

- Útok (třeba výstřel z kuše)
- Krátký pohyb (přesun za stěnu domu do bezpečí)
- Nabítí zbraně (jako součást útoku, abys mohl střílet i v dalším kole)

Jakmile na tebe přijde řada (iniciativa), oznámíš PJi, co přesně chceš v daném bojovém kole vykonat. Poté obvykle následuje hod kostkou, který ověřuje tvůj úspěch v dané akci či sílu tvého útoku.

PJ následně vše vyhodnotí a popíše ti výsledek.

Poté kolo pokračuje akcemi dalších účastníků boje (těmi s nižší iniciativou). Jestliže tě někdo během kola napadne, máš obvykle možnost se mu bránit.

Jakmile všichni odehrají své akce, začíná další bojové kolo.

BOJOVÉ AKCE

Ačkoliv to název evokuje, bojové akce nemusí být vždy jen o přímé konfrontaci. Mnohé z nich mohou mít jen podpůrný charakter (*přezbrojení, ošetření raněných, útěk a podobně*).

Každá bojová akce má pak určité nároky na čas a obtížnost provedení. V pravidlech se proto dělí na „dlouhé“, „krátké“ a „okamžité“. Dlouhé ti zabere celé kolo, krátké jen jeho část. Okamžité pak nemívají žádné nároky na čas (*dějí se současně s jinou akcí*). Během bojového kola lze provést obvykle nejvýše jednu dlouhou akci nebo až dvě krátké akce.

V tabulce níže najdeš stručný seznam akcí bojového kola. Ty dokážeš pokrýt většinu herních situací. Pokud bys měl potřebu provést něco jiného, stanoví podmínky akce PJ.

TABULKA BOJOVÝCH AKCÍ

Název akce	Délka akce	Typ akce
Útok	dlouhá	bojová
Obrana	–	bojová
Krátký pohyb	okamžitá	pohybová
Plazení se	dlouhá	pohybová
Přesun / Sprint	dlouhá	pohybová
Ústup	krátká	pohybová
Vztyk z leže	krátká	pohybová
Kouzlení	krátká / dlouhá	ostatní
Mluvení	okamžitá	ostatní
Nabití zbraně	krátká / dlouhá	ostatní
Použití předmětu	krátká / dlouhá	ostatní
Přezbrojení	krátká / dlouhá	ostatní

ÚTOK A OBRANA

Nejběžnější akce v bojovém kole jsou útok a obrana. Obě tyto činnosti jsou spolu úzce spojeny jako dvě strany stejné mince. Nelze je tak jednoduše rozdělit, protože se obvykle jeví jako celá série výpadů, krytů, seknutí a úhybů. Obě tyto akce mohou mít navíc různá specifika, o kterých se dozvíš později v této kapitole. Obecně však vycházejí ze stejného základu popsaného níže.

ÚTOK (DLOUHÁ AKCE)

Útok je akce, kterou lze provést pouze jednou za kolo (pokud není okolnostmi dáno jinak – např. vlivem kouzel, zvláštních schopností a podobně). Máš-li v daném kole možnost vícenásobného útoku, jsou všechny výpady v něm vedené (z pohledu *mechanik*) stále součástí jedné herní akce (*Útok - dlouhá*). Pro každý z nich si pak můžeš vybrat jiný cíl.

Útok = Útočné číslo (ÚČ) + hod k6

Základem každého útoku je Útočné číslo (ÚČ). Jde o součet bonusu za atribut a útočnosti zbraně. Při boji tváří v tvář se jako klíčový atribut používá SIL. Při střeleckém a vrhacím útoku pak OBR.

K Útočnému číslu se navíc přičítá ještě hod k6 reprezentující určitý vliv náhody (*přesnost tvých ran a podobně*). **Pokaždé, když ti při útoku padne na kostce číslo 6, házíš znovu.** Výsledky všech těchto hodů pak sečteš.

Jakmile znáš výsledek svého útoku, můžeš ověřit, zda jsi protivníka zasáhl. **K tomu dojde tehdy, jestliže byl tvůj útok vyšší nežli jeho obrana.** V takovém případě zbývá určit, jak velké zranění jsi mu způsobil. K tomu ti pomůže následující vzorec:

**Zranění =
(Útok – Obrana) + Zranění zbraně**

PŘÍKLAD: *Válečník Baldur (SIL +4)*

útočí na vůdce skřetů svým širokým mečem 5 +1 +2. Při hodu kostkou mu padne třeba tři. Jeho Útok pak bude 12 (+4 za Sílu, +5 za Útočnost zbraně a +3 za hod). Skřet se brání, avšak ne moc úspěšně (Obrana 5). Baldurův Útok (12) je vyšší než skřetova Obrana (5). Skřet je proto zasažen a zraněn za 8 životů (Útok 12 – Obrana 5) + Zranění zbraně (1), které široký meč způsobí.

OBRANA (–)

Obrana může mít dvě formy - pasivní a aktivní.

Za pasivní obranu se považuje situace, kdy se postava nemůže bránit. Chrání ji tak pouze její re-

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraníčář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

flexní pohyby (*přirozená obratnost*) a kvalita zbroje, kterou má na sobě.

Za aktivní obranu se považuje situace, kdy se může postava cíleně krýt. Ke své přirozené pohyblivosti a zbroji tak může přičíst ještě svou zbraň a štít.

Aktivní obraně se lze věnovat pouze tehdy, pokud jsi v daném kole ještě neprováděl žádnou akci (či jen jednu krátkou) nebo jsi na někoho útočil (viz akce Útok a obrana). Pokud jsi v daném kole prováděl více krátkých akcí, nebudeš už mít na aktivní obranu dostatek času. Stejná situace nastane, pokud budeš v daném kole přezbrojovat nebo přebíjet po střelbě.

Aktivně se bránit může postava obvykle jednou za kolo. Pokud je však pod vlivem magie či zvláštních schopností, které jí dávají možnost více útoků, má k dispozici i stejný počet obran. Jestliže se můžeš bránit víckrát, pak lze každou obranu použít proti jinému protivníkovi.

Pokud se nemůžeš bránit (*pasivní obrana*), počítá se tvá Obrana následovně:

Obrana = Základní obrana (ZO)

- *Základní obrana (ZO)* je součet tvé kvality zbroje a Opravy za Obratnost (OBR). Jako taková tě chrání neustále (*to co máš na sobě a reflexivní úhyby*).

Pokud se můžeš bránit (*cíleně se kryješ konkrétnímu útoku = aktivní obrana*), počítá se tvá Obrana následovně:

Obrana = Obranné číslo (OČ) + hod k6

- *Obranné číslo (OČ)* je součet tvé Základní obrany (ZO), obrany zbraně a kvality štítu.
- Hod k6 reprezentuje prvek náhody, který určuje, jak moc jsi byl v krytu úspěšný. Pokaždé, když ti při obraně padne na kostce číslo 6, házíš znovu. Výsledky všech těchto hodů pak sečteš.

Aby tě protivník zasáhl, musel by svým Útokem překonat tvou Obranu. Pokud by k tomu došlo,

upíšeš si počet životů odpovídající zranění, které ti způsobil.

Další netypické možnosti obrany pak najdeš popsány v odstavci Netradiční bojové situace.

POZNÁMKA: Jak Útok, tak Obrana mohou mít teoreticky i zápornou hodnotu. Dochází k tomu však jen velmi vzácně (*pokud má postava slabé atributy, nemá zbraň a nevyjde jí hod*). V takovém případě však může dojít k velmi zajímavým situacím.

PŘÍKLAD: *Kouzelníkovi Meredilovi došla mana a navíc mu slabý jed způsobuje bolest hlavy – Nevýhoda (postih -5). I tak se však pokusí napadnout svého protivníka pěstí. Celková síla jeho Útoku tak bude pouze -1. Nemotorný obr Grop se pokouší bránit. Má však mizernou obratnost a také mu na kostce padlo nízké číslo. Výsledek jeho Obrany tak bude pouze -2. Ve hře tedy boj proběhne zhruba následovně: Meredil se zoufale rozmáchne v širokém oblouku, aniž by měl vůbec šanci Gropa zasáhnout. Obr se však snaží polekaně uskočit, přičemž zakopne o vlastní nohu a odporoučí se k zemi. Z tohoto útoku si tedy Grop odnese naraženou kostrč a 1 bod zranění (rozdíl mezi Meredilovým Útokem (-1) a Gropovou Obranou (-2)).*

POHYBOVÉ AKCE

Během boje je často nezbytné zaujmout lepší pozici, vpadnout nepříteli do zad anebo z boje utéct. To vše se děje skrze rozličné pohybové akce.

KRÁTKÝ POHYB (OKAMŽITÁ AKCE)

Krátký pohyb je jednorázová akce probíhající v „nulovém čase“. Jednou za kolo ho tak můžeš použít jako součást kterékoliv dlouhé či krátké akce (*kromě pohybových*). Ten se pak odehraje těsně před ní nebo těsně po ní. Tento pohyb navíc nelze dělit (*provést část před a část po akci*).

Díky krátkému pohybu se dokážeš přesunout na bojišti o jednu desetinu své Pohyblivosti.

PLAZENÍ SE (DLOUHÁ AKCE)

Pokud ležíš na zemi, dokážeš se plazemím přesunout během jednoho kola o 1/10 tvé Pohyblivosti.

Na tvou obranu se pak vztahuje pravidlo Útoku na ležícího protivníka.

PŘESUN / SPRINT (DLOUHÁ AKCE)

Jestliže potřebuješ na bojišti překonat delší vzdálenost (*nebo třeba utéct*), můžeš použít tuto akci. Díky ní se během jednoho kola dokážeš přemístit o vzdálenost odpovídající Pohyblivosti postavy.

Během Přesunu se můžeš proti útokům chránit jen svou Základní obranou.

ÚSTUP (KRÁTKÁ AKCE)

Určitou variantou přesunu je Ústup, při kterém couváš čelem k protivníkovi. Tvá rychlost je při něm pouze 1/4 tvé obvyklé Pohyblivosti. Jeho cílem není dostat se ihned z protivníkova dosahu, ale především přesun na výhodnější pozici, krytí ostatních a podobně.

Při Ústupu se můžeš, na rozdíl od Přesunu, bránit běžným způsobem.

VZTYK Z LEŽE (KRÁTKÁ AKCE)

Jestliže postava leží na zemi, musí nejprve vstát, aby nebyla její situace v boji ztížena.

OSTATNÍ AKCE

KOUZLENÍ (KRÁTKÁ / DLOUHÁ AKCE)

Pokud má postava přirozenou nebo jednorázovou schopnost používat magii, může provést tuto akci. Jestliže jde o půlkolové kouzlo, zabere jí jednu krátkou akci. Jestliže jde o celokolové nebo delší, pak bude potřebovat dlouhou akci každé kolo po dobu vyvolávání kouzla.

MLUVENÍ (OKAMŽITÁ AKCE)

Při boji je obvyklé, že na sebe postavy něco pokřikují. Není důležité, zda jde o varování, posměšky či urážky. Pokud jde jen o pár slov (*žádný dlouhý monolog*), stávají se součástí dané akce (*útoku, obrany nebo třeba přesunu*) a nevyžadují žádný čas.

NABITÍ ZBRANĚ (OKAMŽITÁ / KRÁTKÁ / DLOUHÁ AKCE)

Jestliže použiješ střelnou zbraň, trvá její nabití / přebití nějaký čas (*viz kapitola „Výzbroj a výstroj“ - „Nabíjení střelných zbraní“ na straně 91*).

POUŽITÍ DOVEDNOSTI (DLOUHÁ AKCE)

Během své akce se můžeš pokusit využít své dovednosti. Obvykle jde o dlouhou akci, pokud PJ neurčí jinak.

POUŽITÍ PŘEDMĚTU (KRÁTKÁ / DLOUHÁ AKCE)

Během kola můžeš použít různé předměty. Délka této akce se liší dle typu předmětu, situace a toho, zda máš předmět po ruce či nikoliv. Příkladem mohou být lektvary, jejichž použití (*či požití*) je považováno za krátkou akci. Jejich účinek se pak projeví na začátku dalšího kola. Zapálení bomby či dýmovnice je oproti tomu dlouhá akce. Ta zabere celé kolo a dané předměty tak můžeš použít (*hodit*) až v dalším kole. O délce akce Použití předmětu u každé konkrétní věci rozhoduje vždy PJ.

PŘEZBROJENÍ (KRÁTKÁ / DLOUHÁ AKCE)

Tato akce zabere obvykle jedno kolo. Schováš při ní svou původní zbraň a vyměníš ji za jinou. Jestliže uschování neřešíš (*odhodiš ji*), stihneš obvykle tasit druhou zbraň včas, aby ses jí mohl v daném kole bránit (*záleží však na konkrétní situaci a rozhodnutí PJe*).

NETRADIČNÍ BOJOVÉ SITUACE

Občas se může boj odehrávat jiným způsobem, než je obvyklé. To se pak projevuje na způsobu počítání Útoku a Obrany. Většina těchto situací je shrnuta v následujících řádcích. Pokud tomu tak není, rozhoduje o jejím řešení Pán Jeskyne.

POZNÁMKA: Pokud k protivníkovi běžíš (*akce Přesun*), nebo provádíš jinou dlouhou akci, chrání tě jen tvá Základní Obrana.

BOJ SE STŘELNOU ČI VRHACÍ ZBRANÍ

Útočit se střelnou či vrhací zbraní lze obvykle tehdy, jsi-li od protivníka vzdálen aspoň 2 sáhy. Pokud

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

je k tobě blíž, máš ke střeleckému útoku **Nevýhodu** (*postih -5*).

BOJ BEZE ZBRANĚ

Pokud bojuje postava beze zbraně, jedná se o tzv. „pěštní souboj“. Útočnost i obrana jejích rukou je v takovém případě 0. Některá povolání však mohou mít zvláštní schopnosti, které tuto hodnotu zvyšují.

BOJ SE DVĚMA ZBRANĚMI

Boj se dvěma zbraněmi je výsadou trénovaných válečníků. Obvyčejné postavy sice mohou držet v ruce dvě zbraně, avšak k útoku či obraně zvládají použít vždy jen jednu z nich (*ty sám pak rozhoduješ kterou*). Jednotlivé atributy zbraní se proto nesčítají. Lze však použít v jednom kole k útoku jednu zbraň a v obraně jinou.

BOJ „NA PLOCHO“

Tento způsob boje se trochu liší od toho klasického. Jeho cílem je totiž protivníka nezabít. Používá se k němu pouze tupá strana zbraně nebo její část (*topor a podobně*).

Při útoku na plocho se ke zranění nikdy nepřičítá Zranění zbraně. Stejně tak jím nikdy nemůžeš způsobit Kritická zranění. Jakmile se postava dostane pod mez vyřazení, omdlí a její životy se ustálí na nule.

BOJ S NEVIDITELNÝM PROTIVNÍKEM

Boj proti neviditelnému protivníkovi bývá obtížný. V lepším případě aspoň tušíš, kde se nachází (*otisky bot v bahně, cinkající zbroj*), v tom horším však nevíš ani to.

Při Útoku i Obraně má tak neviditelný protivník **Výhodu** (*bonus +5*).

BOJ V PŘESILE

Pro tento typ útoku se obvykle používá následující pravidlo: Jednoho tvora mohou obvykle obklíčit nejvýše tři tvorové stejné velikosti (*víc se jich kolem prostě nevejde*). O konkrétní situaci však vždy rozhoduje PJ.

Tvor napadený přesilou si započítává k Obraně *postih* -1 za každého útočníka (*nejvýše však -3*).

ÚTOK „ZE ZÁLOHY“

K útoku ze zálohy může dojít jen tehdy, pokud o tobě protivník neví (*a netuší, že bude napaden*). V tu chvíli můžeš využít svůj moment překvapení. Ten ti dává do útoku **Výhodu** (*bonus +5*). Protivník se navíc nemůže bránit (*chrání ho pouze Základní obrana*).

ÚTOK NA BEZBRANNÉHO PROTIVNÍKA

Útok na bezbranného protivníka lze použít jen tehdy, je-li protivník zcela nehybný (*je ochromený, v bezvědomí, spí nebo se nemůže z jiného důvodu vůbec hnout*).

V takovém případě se oběť nijak nebrání. Její Obrana je pak obvykle 0 (*nerozhodne-li PJ jinak*) a to i v případě, má-li na sobě dotýčný nějakou zbroj. Vzhledem k nehybnosti oběti má totiž útočník vynikající šanci zasáhnout cíl v nechráněném místě (*i kdyby jen otvor v hledí přilbice*).

Pokud je útok veden na tvory, kteří mohou krváct, dochází při něm navíc automaticky ke speciální formě Kritického zranění. Ta způsobí, že přijde navíc ještě o ¼ životů ze svého maxima. Toto Kritické zranění se pak projevuje v každém dalším kole stejnou silou a to až do okamžiku, kdy postava zemře, nebo kdy je zranění ošetřeno. Ošetření je možné klasickými způsoby - První pomoc (OBR) vs. 14, použitím lektvarů, léčivých kouzel a podobně.

Útok na bezbranného protivníka lze provést vždy jen z bezprostřední blízkosti. Stejně tak nelze tímto útokem zabít tvory velikosti D a vyšší.

ÚTOK NA LEŽÍCÍHO PROTIVNÍKA

Jestliže leží postava na zemi, jsou její možnosti obrany omezené. O tom, zda si na ni může házet nebo ji chránit jen Základní obrana, rozhoduje PJ na základě situace (*zda má postava po ruce zbraň, zda je otřesená...*). V každém případě získává útočník v této situaci **Výhodu** (*bonus +5*) ke svému Útoku.

OBRANA KOUZLÍČÍ POSTAVY

Při kouzlení a vzývání proseb nemůže postava použít zbraň ani se jinak aktivně bránit. Chrání ji tak pouze její Základní obrana.

OBRANA PROTI STŘELNÝM A VRHACÍM ZBRANÍM

Bránit se těmto útokům je poměrně obtížné. Teoreticky lze k tomu použít štít, avšak zbraň ti nijak nepomůže (*pokud nejsi v něčem podobném trénován*). **Tvé Obranné číslo je součtem ZO + kvalita štítu + k6 (pokud se můžeš aktivně bránit), případně jen ZO (pokud se bránit nemůžeš).**

ÚTĚK A PRONÁSLEDOVÁNÍ

Občas může dojít k situaci, kdy se postava rozhodne utéct z boje. V takovém případě se můžeš pokusit o akci Přesun (*do které útěk spadá*).

Jestliže jsi v dané chvíli účastníkem boje tváří v tvář, musíš se z něj nejprve odpoutat. Ověření se provede hodem všech zúčastněných na OBR. Je-li tvůj výsledek vyšší, pak ses přesunul o vzdálenost odpovídající Pohyblivosti tvé postavy. V opačném případě budeš ještě předtím napaden. Chránit tě navíc bude jen tvá Základní obrana.

Pokud protivníci chtějí, mohou začít utíkající postavu pronásledovat. V takovém případě si obě strany hází na vzdálenost, kterou dokáží v daném kole překonat. Ta se udává v sázích a určí se podle následujícího vzorce:

$$\text{Vzdálenost} = 1k10 + \text{Pohyblivost} + \text{Atletika}$$

Jestliže měl pronásledující vyšší výsledek, zkrátí náskok o tolik sáhů, jako je rozdíl obou výsledků. V opačném případě se náskok naopak úměrně zvyšuje.

Pokud se pronásledující dostane k prchajícímu na délku zbraně (či paže), může ho v daném kole napadnout. Utíkající pak útoku vzdoruje jen svou Základní obranou.

PŘÍKLAD: *Půlčík prchá z boje a barbar ho zuřivě pronásleduje. Půlčíkova Pohyblivost je 24 (k základní Pohyblivosti 20 si přičte ještě Opravu za Obratnost (OBR +4)). Barbarova Pohyblivost je 31 (k základní Pohyblivosti 30 si přičte ještě Opravu za Obratnost (OBR +1)). Následně provedou oba hod 1k10. Půlčíkovi padne 7 a neovládá Atletiku, proto bude jeho celkový výsledek 31 (24 + 7). Barbarovi padne 3 a ovládá Atletiku na druhý stupeň, takže jeho celkový výsledek bude 36 (31 + 3 + 2). Barbarovi se tak během jednoho kola podaří snížit náskok půlčíka o 5*

sáhů (36 - 31). Pokud půlčíka v daném kole nedohnal, následuje další kolo a další ověřování.

Pronásledování ani útěk nelze udržet do nekonečna. Dříve nebo později se někdo vyčerpá. Kolik kol dokáží jednotliví účastníci běžet zjistíš podle následujícího vzorce:

$$\text{Trvání sprintu} = 1k10 + \text{ODO} + \text{Výdrž}$$

Jakmile některá postava tento limit překročí, musí se zastavit. V dalším běhu pak může pokračovat až poté, co nabere „druhý dech“. Tento odpočinek trvá alespoň jednu směnu.

Pronásledování končí v okamžiku, kdy je některý z účastníků příliš vyčerpaný, případně je-li pronásledovaný zabit na útěku či získal takový náskok, že dokázal zmizet nebo se ukrýt.

KRITICKÝ ÚTOK A OBRANA

Kritický útok

Jestliže ti při útoku padnou dvě a více šestek a dokázal jsi protivníka zranit, jde o takzvaný Kritický útok. Ten se kromě běžného zranění projevuje ještě dodatečnou ztrátou životů v každém dalším kole (*kritické zranění*).

Nebezpečnost kritického zranění je úměrná počtu šestek, které ti při útoku padly. První z nich na něj nemá žádný vliv, za každou další šestku si však házíš 1k6. Výsledný součet odpovídá počtu životů, které postava vlivem kritického zranění v daném kole ztratí.

Tyto hody se opakují tak dlouho, dokud není raněný úspěšně ošetřen (*kouzlem či První pomocí*), nebo dokud nezemře.

PŘÍKLAD: *Válečník Baldur se rozpřáhl obouruční sekerou a hodil si na útok. Padlo mu 6 a 6 a 6 a 3. Podařilo se mu tak protivníka zranit. Díky většímu počtu šestek v hodu jde o Kritický útok. Baldur tak protivníkovi způsobí dodatečné zranění krvácením. Šestky v hodu byly tři. Za první z nich se nehází, ale za každou další ano. Padne mu tedy třeba 5 a 2, díky čemuž nepřítel utrpí dodatečné krvácivé zranění za 7*

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

životů. Tyto hody se pak budou každé kolo opakovat (až do jeho smrti nebo ošetření).

Teoreticky může dojít k situaci, kdy padne více šestek jak útočníkovi, tak obránci. V takovém případě se kritický útok projeví pouze tehdy, je-li počet šestek útočníka aspoň o dvě vyšší, nežli počet šestek obránce.

Kritický útok může mít určitý efekt i tehdy, pokud měl hráč dostatek šestek, avšak nedokázal překonat protivníkovu obranu. Nebude jím sice běžné kritické zranění, avšak může ho odstrčit, zastrašit a podobně. O podobné situaci rozhoduje vždy PJ podle uvážení.

Stejně tak platí, že na některé tvory nemusí mít kritické zranění žádný dodatečný efekt (*obvykle jde o různé sochy a další tvory, kteří nemohou krváčet*).



Kritická obrana

Kritická obrana je obdobou Kritického útoku. Může k ní dojít pouze při boji tváří v tvář, a to v případě, může-li se postava aktivně bránit. Pokud ti při ní padnou alespoň dvě šestky, můžeš způsobit útočníkovi vážné zranění.

Celá mechanika i případná omezení je pak obdobná jako u Kritického útoku.

Trvalé následky

Výjimečně mohou mít Kritický útok i Kritická obrana vedlejší efekt. Tím je třeba ztráta oka, končetiny a podobně. Takovéto zranění lze sice ošetřit, ale i tak po sobě zanechá trvalé následky. Zda k tomu dojde a jak přesně, určuje PJ.

KRYTY A PŘEKÁŽKY

Někdy má postava štěstí a může v boji využít ve svůj prospěch různé překážky. Mohutný dubový stůl, prastarý strom nebo třeba odstavený vůz dokáží často rozhodnout o životě a smrti. Podobné kryty proto ovlivňují obranu postavy. V Dračí Hlídkě jich existuje několik druhů:

- **Celkový kryt** – pokud je postava zcela krytá (*například za rohem zdi*), není možné ji běžným způsobem zasáhnout. Na druhou stranu nemůže obvykle ani ona napadnout cíl za zdi.
- **Tříčtvrteční kryt** – pokud má postava krytou větší část těla (*například pavézou či hradní střílnou*), získává při obraně bonus +5.
- **Poloviční kryt** – pokud se postava kryje aspoň částečně (*za dřevěnou bednou nebo cimbuřím*), získává bonus k obraně +3.

Kryty se používají obvykle proti střelným a vrhacím zbraním. Při útoku tváří v tvář působí „dvojsečně“. Chrání totiž jak tebe, tak tvého protivníka.

POZNÁMKA: Štíty se nepovažují za překážku ve výše uvedeném slova smyslu. Ta je zahrnuta už v jejich kvalitě a nelze k ní proto přičítat ještě další „bonus za kryt“.

ŽIVOTY A LÉČENÍ

Během dobrodružství se často dostaneš do vyhrcočených situací. Kolem tebe se budou míhat zbraně a vybuchovat divoká magie. Ti šťastnější, kteří přežijí, se mohou chlubit ostatním svými jizvami a šrámy. O těch méně šťastných se pění písně u táborových ohňů jako vzpomínka na skutky padlých hrdinů.

Tvá postava má od začátku hry určitý počet životů. Ty reprezentují její zdraví a životní energii. S každým zraněním však jejich počet klesá.

Při dosažení nuly se postava dostává na Mez vyřazení, kdy upadá do bezvědomí.

Jestliže pokles životů dále pokračuje (*třeba vlivem krváčení*), může se dostat až na Hranici smrti. Po jejím překročení pak nastává smrt postavy.

MEZ VYŘAZENÍ A BEZVĚDOMÍ

Jakmile má postava 0 a méně životů, zhroutí se k zemi a není schopna ŽÁDNÉ akce. Jde o velmi nebezpečnou situaci (*zvláště pokud boj ještě pokračuje*). Nemůže se totiž bránit a stává se snadným terčem nepřátel. Záleží pak na zbytku družiny, zda se ji pokusí vyléčit, odtáhnout, nebo ji aspoň krýt.

Po upadnutí do bezvědomí se všechny životní funkce postavy utlumí. Zpomaluje se tak i její krváčení, účinky jedů a podobně.

Pokud kvůli něčemu takovému ztrácela životy, sníží se tento efekt na maximálně 2 životy za kolo.

Na Mezi vyřazení (0 životů) zůstává postava 1k10 směn. Pak se její stav obvykle zlepší, probere se a má 1 život. Pokud je však raněna vážněji (*má méně než 0 životů*), leží v bezvědomí déle. Za každých osm hodin se jí tak postupně uzdravují dva životy (*podobně jako u spánku*).

V případě, že se postava vyléčila aspoň na 1 život (*např. pomocí lektvaru*), okamžitě se probere.

KRITICKÁ ZRANĚNÍ

Občas může postava utrpět Kritická zranění. Obvykle se jedná o silná krváčení, otevřené zlomeniny a podobně. V takovém případě pak ztrácí každé kolo takový počet životů, jako je krváčení ze všech kritických zranění, která postava utrpěla. Tato ztráta životů trvá až do okamžiku, dokud není ošetřena. Je tedy zjevné, že bez poskytnutí První pomoci hrozí postavě dříve nebo později smrt.

Ošetřením je myšleno úspěšné použití dovednosti První pomoc (*viz níže*). Další možností je použití magického léčení (*lektvary, kouzla, prosby a podobně*). V takovém případě se postavě kromě doplnění životů navíc automaticky uzdraví (*odstraní*) všechna Kritická zranění.

Kritické zranění se obvykle neprojevuje u tvorů, kteří nemohou krváčet.

PRVNÍ POMOC

K nouzovému ošetření kriticky raněných se používá dovednost První pomoc. Tou lze zastavit krváčení, roždýchat tonoucího a podobně. O tuto akci se může pokusit i ten, kdo danou dovednost neovládá. Jeho šance na úspěch však budou výrazně nižší (*bude totiž odkázán jen na svou Obratnost*).

Smyslem První pomoci je zabránit další ztrátě životů raněného, ne jeho léčba.



Poskytnutí První pomoci zabere obvykle jedno kolo. Dle situace pak může vyžadovat nějaké speciální vybavení (*většinou obvazy*).

První pomoc se provádí jako klasický ověřovací hod proti Obtížnosti stanovené PJem. Ta se liší podle nebezpečnosti zranění (u kritických zranění obvykle okolo 14). V případě úspěchu stabilizuješ raněného a zabrániš tak další ztrátě jeho životů. V opačném případě se můžeš pokusit o První pomoc znovu v následujícím kole.

Pokud je kritických zranění více, musíš léčit postupně každé z nich. Pokaždé půjde o samostatný hod, který ti zabere kolo navíc.

První pomoc lze teoreticky poskytnout i sám sobě. Vždy však bude záležet na okolnostech a konečné rozhodnutí náleží Pánovi Jeskyně.

LÉČBA ZRANĚNÍ

Léčba zranění zahrnuje všechny akce, které postavu uzdravují (*obnovují část jejich ztracených životů*).

K těm nejobvyklejším patří spánek nebo odpočinek. Stačí k nim pouze trocha času a pohodlí. Jejich efekt však působí jen na postavu samotnou.

Větší možnosti pak poskytují některé profesní dovednosti. Ty jsou vázány pouze na určitá povolání a umožňují uzdravovat nejen sebe, ale i ostatní.

Do nejsilnější kategorie léčení pak patří magie. Spadají sem efekty všech lektvarů, mastí, kouzel i proseb.

DŮLEŽITÉ: Životy (*aktuální*) lze doplnit nejvýše do jejich maxima.

Spánek

Pokud je tvá postava vyčerpaná, měla by se co nejdříve vyspat. Pomůže tím nejen svému tělu, ale také hlavě. Je to totiž jediný způsob, jak lze obnovit psychickou sílu a jasnou mysl. Beze spánku nikdo dlouho nevydrží.

Spánek slouží k doplnění fyzických i psychických sil postavy. Pokud trvá aspoň osm hodin, můžeš si za něj obvykle připsat 2 životy a odepsat 10 Bodů únavy či jeden její stupeň.

V neposlední řadě po vydatném spánku znovu získáš možnost soustředit se a meditovat.

Odpočinek

Někdy je tvá postava v nebezpečí nebo pospíchá. V takovém případě obvykle nemá možnost se pořádně vyspat. Tehdy přichází na řadu odpočinek. S jeho pomocí dokážeš doplnit část svých fyzických sil a životní energie.

Za hodinu odpočinku se ti odstraní 1 Bod únavy. Při použití „Alternativního určení únavy“ se ti pak po osmi hodinách odepíše celý jeden stupeň.

Jednou denně lze navíc odpočinkem jednorázově uzdravit 1 život.

Odpočinek bohužel není plnohodnotnou náhradou spánku. Nedokáže proto obnovit psychické síly natolik, abys byl schopen znovu meditovat nebo navázat duševní pouto s přírodou.

Magie

Léčení pomocí magie v sobě zahrnuje účinky lektvarů, elixírů, kouzel a také proseb. Jejich efekt je detailně popsán u jednotlivých povolání. Jejich výhodou je obvykle okamžitý efekt. Díky němu se postavě vrací životy během několika vteřin. Do kategorie léčivé magie spadají také hojivé účinky magických studánek, zřidel či svatých míst.

SMRT POSTAVY

Smrt postavy nastane, jestliže počet jejích životů klesne pod Hranici smrti (*viz Tvorba postavy*). Mrtvou postavu už nelze nijak vyléčit. Nepůsobí na ni ani lektvary, ani běžná kouzla.

PŘÍKLAD: *Válečník Baldur (Hranice smrti -14) leží opuštěn na bitevním poli. Utrpěl vážná zranění a životní síla z něj pomalu mizí. Chvilí má -6 životů, pak -10 a ještě o chvíli později -14. Stále však žije. Teprve když ztratí další život, překročí Hranici smrti. Tehdy jeho duch nenávratně opouští náš svět a odebere se za svými předky.*

UŽITEČNÉ INFORMACE

VOLNÉ CHVÍLE NA CESTÁCH

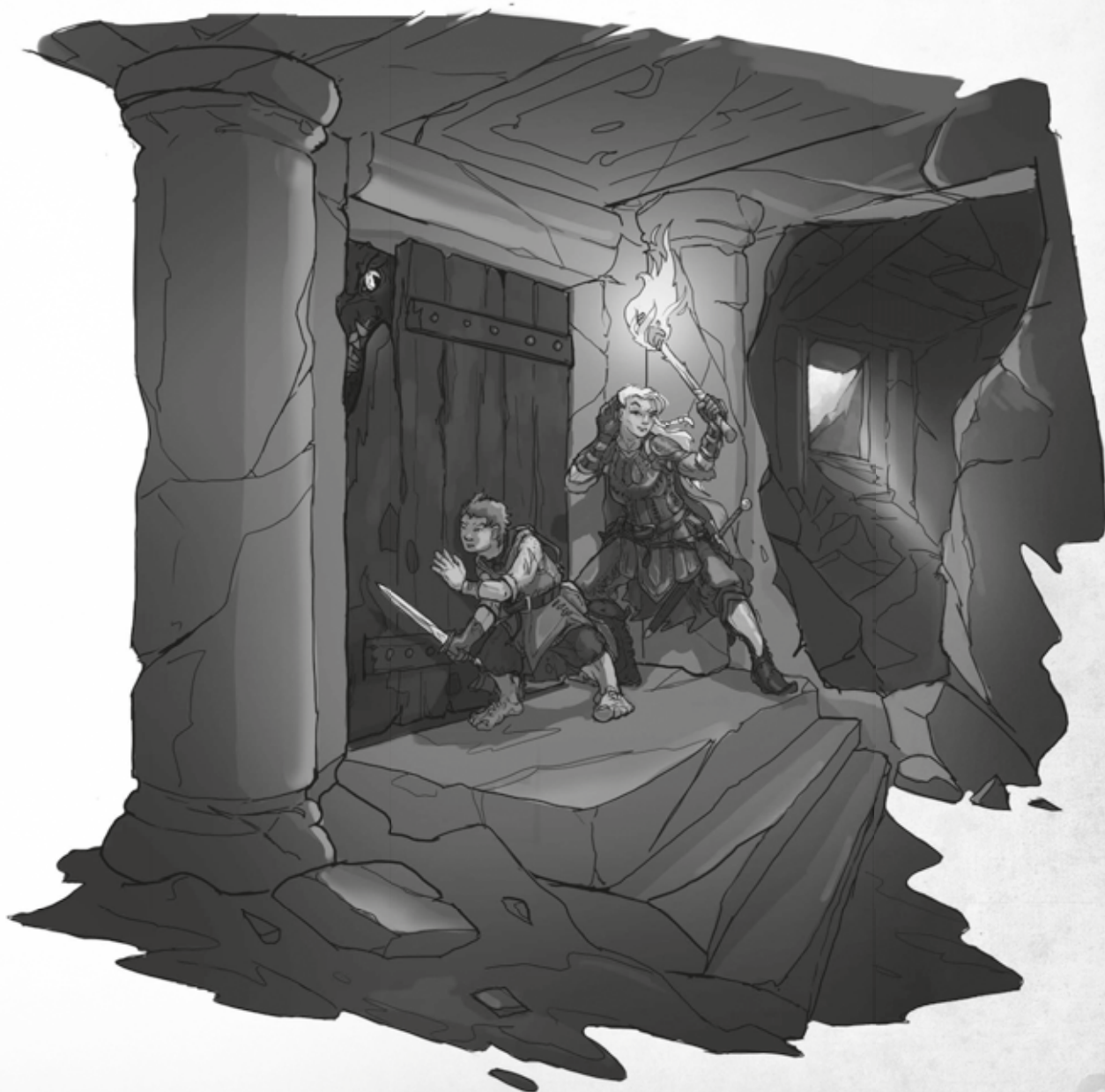
Po celodenním putování přichází zasloužený odpočinek. Před nocováním je však potřeba udělat ještě několik základních věcí.

TÁBOŘENÍ

Táboření je čas, kdy se může družina konečně zastavit a odpočinout si. Většinou tomu předchází hledání vhodného a bezpečného místa. Není rozumné

to nechávat na poslední chvíli. Zkušené družiny se nehrnou dál za každou cenu. Raději obětují hodinu před soumrakem přípravě tábora. Jeho dobrá poloha má totiž mnohdy cenu zlata. Dokáže družinu ochránit před počasím, zvířaty i nečekaným útokem ze zálohy.

Stejně důležitá jako příprava tábora je i starost o jezdecká zvířata. Pokud je družina má, je nutné je napojit, nakrmit, odstrojit a uvázat tak, aby neutekla.



Před setměním je také dobrým zvykem nasbírat dostatek dříví. Oheň totiž může pomoci zahnat divou zvěř a posloužit k přípravě dobré večeře.

Pokud je někde kolem tábora voda, stojí za to si doplnit její zásoby do měchů.

Před spánkem či odpočinkem se také běžně odkládají zbraně a zbroje. Spánek na železných krouzcích či kovových plátech je prostě peklo.

Než se postavy uloží ke spánku, mohou ještě využít čas a v klidu si pohovořit, třeba probrat poslední zážitky a naplánovat další cestu. Stejně tak se však mohou věnovat svým záležitostem. Alchymisté si mohou chystat lektvary, válečníci brousit zbraně a podobně.



JÍDLO A PITÍ

Každý tvor potřebuje jíst a pít, jinak jeho tělo zeslábně a začne chřadnout. Je proto nutné mít na cestách dostatek zásob. Mezi ty nejobvyklejší patří Železná zásoba. Jde o sušené maso, které tě v malých dávkách (3× denně) nasytí až po dobu sedmi dnů.

Pravdou však je, že tvrdé nasolené maso není to, co bys chtěl jíst každý den. Většina dobrodruhů proto raději vyhledává jídlo v krčmách nebo se pokouší něco ulovit. Nic se totiž nevyrovná chuti čerstvě upečeného masa nebo zeleniny. Občas se podceňuje vliv dobrého jídla na zdraví a morálku družiny.

Podle toho, jak moc tě dané jídlo nasytí, se u něj evidují porce. Kus sýra k večeři má jednu porci. Pečeného krocana můžeš jíst třeba celý den (*má proto tři porce*). Železná zásoba jich má 21 (*3× denně po dobu 7 dní*). Po každém jídle si tak upiš jednu porci Železné zásoby nebo vybraného pokrmu. Pokud byla poslední, vygumuj si ji z Osobního deníku.

Stejně důležité jako jídlo je i pití. Běžný člověk potřebuje denně vypít zhruba litr a půl vody. Je proto velmi důležité hlídat si její zásobu v měchu. Díky němu máš po ruce tři půllitrové porce. Obři a další mohutní tvorové toho mohou samozřejmě vypít mnohem více. Proto s sebou nosí dvakrát větší měchy a porce odpovídají jejich potřebě.

POZNÁMKA: Pokud máš s sebou zvířecího přítele, nezapomeň s jídlem a pitím ani na něj.

HLÍDKY

Než postavy zalehnou, je dobrým zvykem rozdělit si hlídky. Usnout „jen tak“ nemusí být nejmoudřejší (*a někdy to bývá i poslední rozhodnutí družiny vůbec*). Hlídky se většinou rozdělují mezi všechny členy družiny. Střídají se po několika hodinách – vždy podle toho, kolik členů družiny se do nich zapojí. Smyslem je udržet hlídku aspoň trochu čerstvou a také předejít situaci, kdy je ráno jeden člen družiny unavený více, než byl večer.

POZNÁMKA: Kouzelníci se z této aktivity občas vymluví, aby byli schopni ráno meditovat.

V JESKYNÍCH A KOBKÁCH

V jeskyních a podzemí jde často o život. Existuje však pár věcí, které ti mohou pomoci přežít.

SVĚTLO

Ve hře se často dostaneš do situace, kdy se tvá družina pohybuje v temnotě. Může jít o podzemní kobky nebo třeba trpasličí jeskyně. V takových situacích se bez zdroje světla neobejdeš. Je proto dobré mít u sebe křesadlo, pochodeň anebo lucernu s olejem. Zároveň se ti může hodit několik užitečných rad.

Pokud si ve tmě posvítiš, získáš přehled o situaci. Zároveň však riskuješ, že odhalíš svou pozici nepříteli. Dobře si proto rozmysli, kdy chceš světlo použít. Rozhodně není na škodu se chvíli předtím zaposlouchat. Může vám to zachránit život.

Pozice toho, kdo světlo ponese, bude určovat, co družina uvidí. Dosvit běžných pochodní a lucerny je 5 sáhů jasného světla a dalších 5 sáhů matného, které dává **Nevýhodu** (*postih -5*) na veškerá ověření Postřehu zrakem. To je důležité nejen pro orientaci, ale i pro odhalování nástrah a případných přepadů. Pochodeň navíc můžeš použít i k propálení pavučin

či jako zbraň, kterou lze protivníky nejen udeřit, ale i popálit (viz *Tabulka zbraní pro boj tváří v tvář*, strana 86).

Pochodeň vydrží svítit zhruba dvě směny, lucerna s olejem až čtyři hodiny. Je důležité si tuto dobu pečlivě hlídat, aby se družina náhle neocitla uprostřed temnoty bez možnosti posvítit si na cestu. Stačí si vzít kus papíru a udělat na něm čárku za každou směnu, kterou může světlo svítit. Po uplynutí směny tě PJ vždy upozorní, že si máš jednu čárku škrtnout. Když už ti žádná nezbyde, světlo pohasne.

ČAS

Běh času ve hře je velmi důležitý. Určuje, jak dlouho potrvá seslání kouzla, léčení nebo třeba cesta do hor. Na dalších řádcích se dočteš, jak si zjednodušíme práci s měřením času a akcí.

SMĚNY A KOLA

V pravidlech se často setkáš s pojmem „směna“. Směna odpovídá zhruba patnácti minutám. Jak je zřejmé, používá se hlavně k měření času u delších akcí. Lze se během ní okoupat, prohledat místnost, nachystat jídlo nebo třeba napsat dopis. Je to paušální jednotka, která brání zbytečným hádkám o to, zda něco trvalo o minutu delší nebo kratší dobu.

Stejným způsobem se na Hlídce setkáš i s pojmem „kolo“. To reprezentuje čas odpovídající zhruba šesti vteřinám. Používá se hlavně pro rychlé akce a bojové situace.

Oba tyto pojmy jsou v pravidlech hlavně pro zjednodušení hry.

HERNÍ A REÁLNÝ ČAS

Další důležitý pojem v pravidlech je „herní čas“. Ten se od toho reálného liší. Pán Jeskyně může říct, že jste se vydali na cestu k sousednímu městu. V reálném čase takto uplyne minuta, avšak v herním čase bude cesta trvat třeba pět dnů. Stejná situace může nastat při svícení lucernou. Popis průchodu trpasličími síněmi může PJ zabrat pět minut, avšak v herním čase může uplynout třeba hodina. Pro měření času ve hře je tedy důležitý herní čas, ne ten reálný.

MANA A JEJÍ SPECIFIKA

S magií se vaše postavy budou setkávat poměrně často. Nemusí jít pouze o kouzla, ale také o následky lektvarů nebo všemožné magické předměty. Je proto dobré mít o ní aspoň základní představu.

FORMY MANY A JEJÍ POUŽITÍ

Mana je všudypřítomná neviditelná energie, která vznikla na samém počátku věků. Říká se, že jde o vedlejší produkt samotné boží existence. V Dračí Hlídce rozeznáváme dva druhy many – volnou a vázanou.

- **Volná** (nebo také *divoká*) mana je čirá energie ve své prapůvodní podobě.
- **Vázaná** (nebo také *pasivní*) mana je energie, která prošla proměnou. Navázala se totiž samovolně na různé živé bytosti, rostliny a podobně. Stala se tak jejich nedílnou součástí.

Některá povolání mají zvláštní dar s manou pracovat. Kouzelník ji dokáže koncentrovat přímo a proměnit ji v kouzla. Hraničář dokáže použít svou duševní sílu, spojit se s přírodou a nechat ji působit skrze ni. Klerik vznáší své prosby k bohům, kteří manu využívají k jejich naplnění.

Specifickým povoláním jsou alchymisté. Ti pracují s manou v jiné (vázané) podobě. Musí si ji tedy obstarat destilací z bylin a vzácných surovin.

Více se o použití many dovíš v popisech jednotlivých povolání.

VICHRY MANY

Jak už bylo zmíněno, mana je všudypřítomná a přelévá se časem i prostorem. Na různých místech jsou její toky různě silné. Na světě existují místa, kde je její pohyb takřka nepostřehnutelný. Stejně tak však existují místa, kudy proudí v mohutných poryvech podobných vichřici. Mezi kouzelníky se pro její proudění uchytil název Vichry many.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Kouzelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

Kouzelník dokáže proudění těchto vichrů vycítit, napojit se na ně a nasát z nich část jejich energie.

VÍCENÁSOBNÉ EFEKTY LEKTVARŮ A KOUZEL

Pokud je postava cílem stejného kouzla (*ještě v době působení prvního*) nebo vypije několik lektvarů stejného druhu (*to zvládne jen alchymista se schopností Odolnost vůči jedům*), jejich účinek se nezvyšuje, pouze se prodlužuje doba jeho trvání.

ROLE PLAY

„Role Play“ je anglický pojem, který se dá snadno přeložit jako „hraní vlastní role“. Celý žánr RPG (*Role Playing Games – her na hrdiny*) je postaven právě na tomto typu hraní. Co to vlastně znamená?

HRANÍ CHARAKTERU POSTAVY

Každá postava je trochu jiná. Stejně jako v reálném světě, ani ve hře nepotkáš dva stejné lidi. Nejde o to, jak vypadají, ale jací jsou, jakou mají povahu a jak se chovají. Každá událost člověka nějak změní. Způsobí, že má něco rád, něco nesnáší, něčeho se bojí a něco naopak vyhledává. Teprve tyto drobné odlišnosti vytváří opravdovou postavu. Bez nich by bylo všechno velmi ploché a stejné. Všichni by byli jen trpaslíci nebo elfové. Jakmile bude mít tvá postava nějaké zážitky, bude pro tebe snazší rozvinout její povahu.

Hraní postavy se nemusíš bát. Už se od ostatních nebo sleduj Pána Jeskyně. Role Play se dá celkem rychle odkoukat a naučit.

PŘÍKLAD: *Při vašem prvním dobrodružství jste měli prozkoumat stoky pod městem a najít ztracené dítě. Bohužel se tvá postava v jednu chvíli málem utopila. A co víc, když jste dítě našli, namyšlený otec vám ani pořádně nepoděkoval. Tyto události způsobily, že máš strach ze stísněných prostor a nemáš rád arogantní lidi.*

Hraní postavy by nemělo být křečovitě. Hraj tak, aby to bylo zábavné pro tebe i ostatní. Nemíj třeba mít stovku charakterových rysů. Na začátku si vyber třeba jen jednu nebo dvě věci. Nějaké, které jsou pro tvou postavu dominantní. Pokud bude vhodná příležitost charakterový rys projevit, neboj se a využij jej.

Občas se stane, že někteří hráči chtějí hrát zlé postavy. Na tom není nic špatného. Důležitá je však forma a způsob hraní. Zlomyslný vtipálek může být zajímavý a zábavný. Ovšem jen do té doby, dokud jeho kruté žerty nedopadnou na družinu. V tu chvíli mohou vzít události rychlý spád. Upřímně, která družina by s sebou tahala někoho, kdo jí škodí? Než se na hraní takových postav vrhneš, zkus nad tím trochu popřemýšlet.

PŘÍMÁ ŘEČ

Aby hra byla věrohodnější, je dobré používat při komunikaci s ostatními přímou řeč. Pro pochopení toho, co to znamená, bude asi nejlepší malá ukázka:

PŘÍKLAD 1 - bez přímé řeči:

PJ: „U stolu vedle vás sedí postarší trpaslík. Obličej má zarostlý zanedbanými vousy a celou tvář má pokrytou hlubokými vráskami. Musel toho hodně prožít. Teď však vypadá hodně nešťastně. Dlaní si podpírá čelo a oči se mu lesknou slzami.“

Hráč: „Jdu k němu a zeptám se, jestli si můžu přisednout.“

PJ: „Trpaslík zvedl hlavu a po chvíli tiše řekl, ať se posadí.“

Hráč: „Představím se mu a zeptám se ho, jestli mu můžu nějak pomoci.“

PŘÍKLAD 2 - s přímou řečí:

PJ: „U stolu vedle vás sedí postarší trpaslík. Obličej má zarostlý zanedbanými vousy a celou tvář má pokrytou hlubokými vráskami. Musel toho hodně prožít. Teď však vypadá hodně nešťastně. Dlaní si podpírá čelo a oči se mu lesknou slzami.“

Hráč: „Jdu k němu a říkám: ‚Zdravím tě, mistře trpaslíku. Tvé šediny tě ctí. Mohl bych přisednout?‘“

PJ: „Trpaslík zvedl hlavu a po chvíli povídá: ‚Taky tě zdravím. Mé šediny už mi dávno nejsou ke cti. Nezasloužím si je.‘ Protřel si oči, aby zakryl slzy, a pak dodá: ‚Pokud chceš, posad se. Nikoho dalšího nečekám.‘“

Hráč: „Působíš hodně nešťastně, mistře. Mé jméno je Darryl. Mohu ti nějak pomoci?“

Asi není potřeba nic dodávat. Druhý příklad je přesně to, co vytváří tu správnou atmosféru. Neříkej, co má tvá postava říct, prostě to řekni za ni. Nestyď se používat přímou řeč. Užij si to a odměnou ti bude lepší ponoření se do příběhu.

HRÁČI NEJSOU POSTAVY

Dračí Hlídka má zvláštní schopnost tě do sebe velmi rychle vtáhnout. Hraješ v ní postavu, na kterou si brzy zvykneš. Prožiješ s ní neuvěřitelné příběhy a situace. Je ale potřeba mít vždy na paměti, že je to jen hra. Postava, kterou hraješ, nejsi ty. Stejně tak to, co se ve hře stane, je jen ve hře. Pokud se postavy porvou anebo mají rozepře, je to jen jejich problém. Ne problém hráčů – tebe a tvých kamarádů. Rozlišuj to, co se stalo ve hře a co je realita. Neber si události ze hry do reálného světa.

Stejně to platí i naopak. Jako hráč znáš spoustu věcí z reality. Navíc můžeš postřehnout, co provádí ostatní hráči se svými postavami. To všechno však víš jenom ty jako hráč, nikoliv tvá postava. Stejná situace platí i pro věci, které znáš z dřívějšího hraní. Pokud jsi s jinou postavou narazil na nějaké monstrum, víš, jaké schopnosti měla a co na ni platí. Víš to ale jako hráč. Tvá nová postava nic z toho nezažila, a tak ani nemůže tyto znalosti využít.

VÝKLAD PRAVIDEL

Dračí Hlídka je HRA na hrdiny a jako taková musí mít svá pravidla a mechaniky. Ty jsou obsaženy v celé této knize. Měly by být psány srozumitelnou a jednoznačnou formou, aby umožnily svůj jasný výklad. Pokud tomu tak není, rozhoduje o jejich správné interpretaci Pán Jeskyně.

Ten je také odpovědný za řešení situací, jež nedokáže tato pravidla postihnout (*u tohoto typu her se to klidně může stát*). V takovém případě je jen na něm, aby určil vhodnou ověřovací mechaniku. Zároveň pak musí dohlédnout na to, aby byla dodržována i v budoucnu, a to nejen hráči, ale i jím samotným (*za nestvůry, cizí postavy a podobně*).

Pokud už PJ o nějaké situaci rozhodne, jeho rozhodnutí prostě platí. Nemusí se vám líbit, nemusíte s tím souhlasit, avšak není jiná možnost, než ho akceptovat (*podobně jako ve sportu s rozhodnutím rozhodčího*).

PÁN JESKYNĚ

Jak už asi tušíš, vypravěčství není vůbec jednoduchá role. Pán Jeskyně musí vymyslet a odvyprávět příběh, ale také řídit události ve hře a reagovat na akce hráčů. Je také odpovědný za výklad pravidel, a proto musí být spravedlivý, nestranný a neutrální.

Během hry se může stát, že se vám některá jeho rozhodnutí nemusí líbit. Je to normální. Ani v běžném životě se občas nedějí věci tak, jak bychom chtěli. Než se však na PJe naštve, uvědomte si, že jako vypravěč toho ví o dané scéně či situaci mnohem více než vy. Zná i ty souvislosti, které jsou vám ukryty a které mohou stát za jeho zdánlivě nepochopitelným rozhodnutím. Někdy se o těchto důvodech dovíte později ve hře, jindy vám zůstanou navždy utajeny.

Pokud však máte o některých věcech stále pochybnosti, můžete si o nich s PJem v klidu popovídat po skončení hry. Můžete probrat, co vám na hře neseď. Můžete mu dát svá doporučení a pohled na to, jak by se dala hra zlepšit. Stejně tak se můžete zeptat na konkrétní situaci, kterou jste zažili. Někdy však může vaše otázka zůstat v rámci ochrany příběhové linky bez odpovědi.

1. Úvod
2. Herní postava
3. Tvorba postavy
4. Herní mechaniky
5. Válečník
6. Hraničář
7. Alchymista
8. Koutelník
9. Zloděj
10. Klerik
11. Dovednosti
12. Výzbroj a výstroj
13. Boj a jeho pravidla
14. Životy a léčení
15. Rozvoj postavy
16. Náboženství a víra
17. Užitečné informace
18. Slovo závěrem

WANTED


DEAD OR ALIVE



**STRANGERS
AND
DRAGONS**

www.strangersanddragons.cz

 [strangersanddragons](#)

 [StrangersAndDragons](#)