



číslo 32. – červen 2012

Obsah čísla

Recenze

4 Dungeon Crawl Classics

Michal „Bifi“ Sedlačko

Dungeon Crawl Classics je ako vaša detská izba, ak by ste ju opustili, keď ste mali štrnásť, a o dvadsať rokov sa do nej, nedotknutej časom, vrátili. Je ako obaly metalových platní z 80. rokov, už trochu ošúchané, zoradené na polici. Je ako praskajúci plagát zo Stredozeme od Johna Howea na stene nad nimi. Je ako blednúca tapiséria utkaná zo svetov Gandalfa, Conana, Elrica, Fafhrda a Skafloca. Je ako sny, ktoré ste zabudli pod vankúšom. DCC RPG je ako návrat domov.

Historie a hry

8 Krčmy a hostince, časť druhá – město

Petr „ilgir“ Chval

Ve druhé části článku o hospodách se blíže podíváme do města. Můžete se těšit na čtyři další ukázkové hostince doplněných plány a obrázky. Nechybí opevněný ungelt, námořnická krčma ani lázně s nevěstincem. V duchu přístupu filmařů a hráčů RPG si z historie vybereme jen to atraktivní a zbytek dotvoříme podle svých představ.

16 Edda „Alteor“

Každý, kto sa len minimálne zaujímal o sever-skú mytológiu, sa s touto knihou musel stret-núť. Dá sa povedať že je to hlavný zdroj infor-mácii o severských božstvách, hrdinoch a ich činoch. Edda.

Koutek pro DrD II

19 DrD II: Akcie a ich dopady

Peter „Peekay“ Kopáč

... alebo Pojednanie o tom, prečo DrD II nie je hrou s explicitnými stávkami

V tejto úvahe sa chcem bližšie venovať problému, s ktorým sa na mňa obrátilo v disku-siách viacero Sprievodcov – čo robiť, keď hrá-čom očakávaný dopad jeho akcie nie je možný kvôli niečomu, o čom vie iba Sprievodca.

22 Ostrovy v hmle

Ján „Crowen“ Rosa

V tomto článku nájdete informácie o Tailte sa Cheo, Ostrovoch v hmle, ich elfských obyvate-ľoch a niekoľkých miestach, ktoré môžu vaše postavy navštíviť. Nájdete tu informácie o el-foch, príklady mien a rodov, niekoľko vzorových

postáv, niekoľko cudzích postáv a tvorov, kto-ré rozšíria Beštiár k DrDII. Ako bonus na konci článku nájdete dve nové povolania pre Dračí Doupe II spojené s vodou a morom.

Překlad

45 D&D Next Playtest: Jak hrát

„ShadoWWW“

Dobrodružství, která se rozvíjí v Dungeons & Dragons, se odehrávají ve vaší fantazii. Děj-mistr popisuje prostředí a ty a tvoji spoluhrá-či reagujete pokládáním otázek, popisujete akce svých postav a testujete jejich schopnosti, abyste překonali překážky a protivníky...

Deskové hry

74 Zahrajte sa s nami:

Ia! Ia! Cthulhu F...antasy Flight!

Petra „Baelara“ Kopáčová

Pokusov o zachytenie diel H. P. Lovecrafta v hrách bolo už množstvo a ich úspešnosť v tomto ohľade bola rôznorodá. Zdá sa však, že strach z nepoznaného a šialenstvo z nepoznatelného ľudí stále fascinuje, čoho dôkazom sú aj ostatné pokusy z dielne Fantasy Flight Games – Mansions of Madness a Elder Sign.



ÚVODNÍ HAIKU

*kořist loď nese
hnána větrem ledovým
z krajů vzdálených*

DRAKKAR je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce vyzýváme vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. K těm poté dostanete komentáře od dvou různých spolupracovníků časopisu a budete mít čas jejich návrhy zpracovat, pokud to uznáte za vhodné. Nakonec finální verze článků podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem z vás, kteří jste kdy přispěli vlastním článkem. Bez vás by se tento projekt nemohl nikdy uskutečnit.

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v DRAKKARU publikovat, srdečně vás zveme do našich organizačních diskuzí.

napsal Michal „Bifi“ Sedlačko

RECENZE

Dungeon Crawl Classics

DUNGEON CRAWL CLASSICS je ako vaša detská izba, ak by ste ju opustili, keď ste mali štrnásť, a o dvadsať rokov sa do nej, nedotknutej časom, vrátili. Je ako obaly metalových platní z 80. rokov, už trochu ošúchané, zoradené na polici. Je ako praskajúci plagát zo Stredozemie od Johna Howea na stene nad nimi. Je ako blednúca tapiséria utkaná zo svetov Gandalfa, Conana, Elrica, Fafhrda a Skafloca. Je ako sny, ktoré ste zabudli pod vankúšom. DCC RPG je ako návrat domov.

Za posledné štyri roky sa viacero tvorcov a vydavateľov pokúšalo doceliť tento pocit. SWORDS AND WIZARDRY či LABYRINTH LORD urobili solídny krok správnym smerom. LAMENTATIONS OF THE FLAME PRINCESS od Jamesa Raggiho sa správnym smerom vyslovene rozbehlo. Ale DCC RPG of Johna Goodmana je oproti tomu ako zbesilá jazda na tátošovi černejšom než noc, pri ktorej vám znie Manowar.

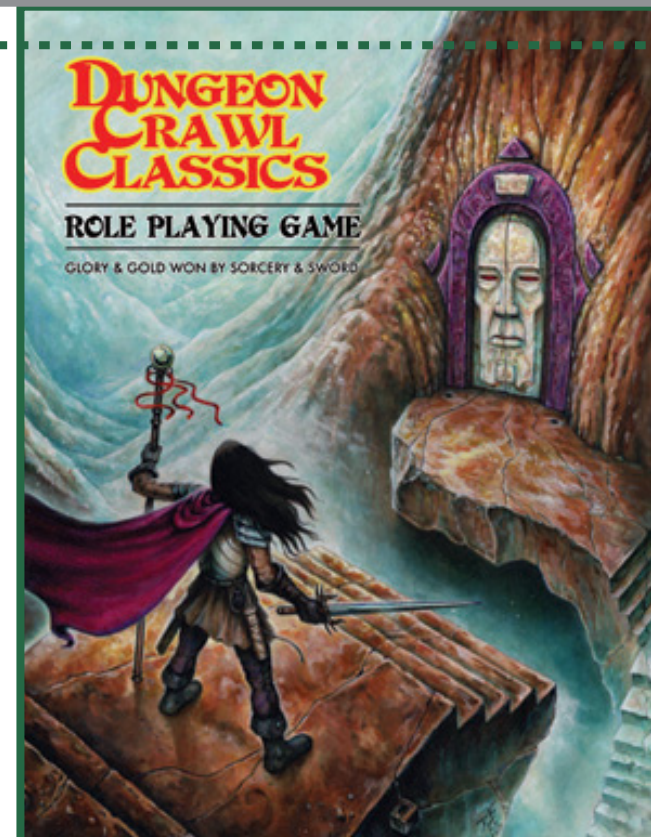
Ak sa ešte stále divíte, o čom rozprávam, tak ste asi pred pár dňami nezachytili vydanie DUNGEON CRAWL CLASSICS, majestátnej základnej príručky k novej hre od Goodman Games. DCC RPG je hra na pomedzí starej školy a „moderného“ dizajnu, s veľmi osobitou estetikou a obrovským srdcom. Je to pokus o reimagináciu DUNGEONS AND DRAGONS, pri ktorom vzniklo niečo nové, s vlastným hlasom –

a predsa to nové zachováva obrovský rešpekt voči velikanom, ktorí mu vyšľapali cestu.

Prvá vec, ktorá vás zaujme, je masívnosť príručky. Po roztvorení jej strán zistíte, že snáď štvrtina textu sú famózne ilustrácie v štýle starej školy od Jeffa Easleyho, Jima Hollowaya, Erola Otusa, Jima Roslofa a ďalších, ktoré – ak nie ste úplný RPG barbar – vám hovoria „tu si doma“. Druhá vec, ktorú zistíte, je, že papier je solídny a hrubý a písmo je príjemne veľké. A keď začnete hľadať samotné pravidlá, s prekvapením zistíte, že sú písané veľmi stručným a zrozumiteľným jazykom a zaberajú vlastne len pár strán.

Systém je jednoduchý a pre hráčov DND akejkoľvek edície či verzie veľmi intuitívne pochopiteľný. Má pre mňa tri zásadné črty. Zaprvé, dodržiava princípy old school: je jednoduchý, rýchly (t.j. väčšina herných operácií sa dá vyriešiť za krátky reálny čas), s veľkým vplyvom náhody, prostredie a mechanika je previazaná veľkým počtom náhodných tabuliek, neobsahuje príbehové právomoci pre hráčov. Zadruhé, inšpiruje sa aj 3.X-tou edíciou DnD: obsahuje záchranné hody, zjednocuje mechaniku smerom ku 1k20 (t.j. všetky zásadné hody sa hádžu ako 1k20 + bonus voči cieľovému číslu), sleduje zásadu, že hra má byť dostatočne zábavná bez ohľadu na zvolené povolanie a pod. Z tretie, obsahuje množstvo kreatívnych inovácií. Tými sa bude zaoberať prakticky celý zvyšok tejto recenzie.

Vlastností je šesť. Namiesto často spornej múdrosti však DCC ponúka vlastnosť šťastie. Z pragmatického hľadiska je v hre šťastím ovplyvnených niekoľko vecí. Predovšetkým je to jedna



DUNGEON CRAWL CLASSICS

– Goodman Games, 2012

– stránka hry

špecifická situácia, ktorá nejakým spôsobom odráža náhodne určenú črtu postavy – napríklad postava prežila tvrdú zimu a preto sa jej bonus alebo postih za šťastie ráta do všetkých útokov, alebo sa narodila pod šťastným znamením a ráta sa jej do záchranných hodov. Šťastie sa ďalej používa ako bonus alebo postih pri hodoch na tabuľke kritických zásahov alebo kritických zlyhaní (k tomu

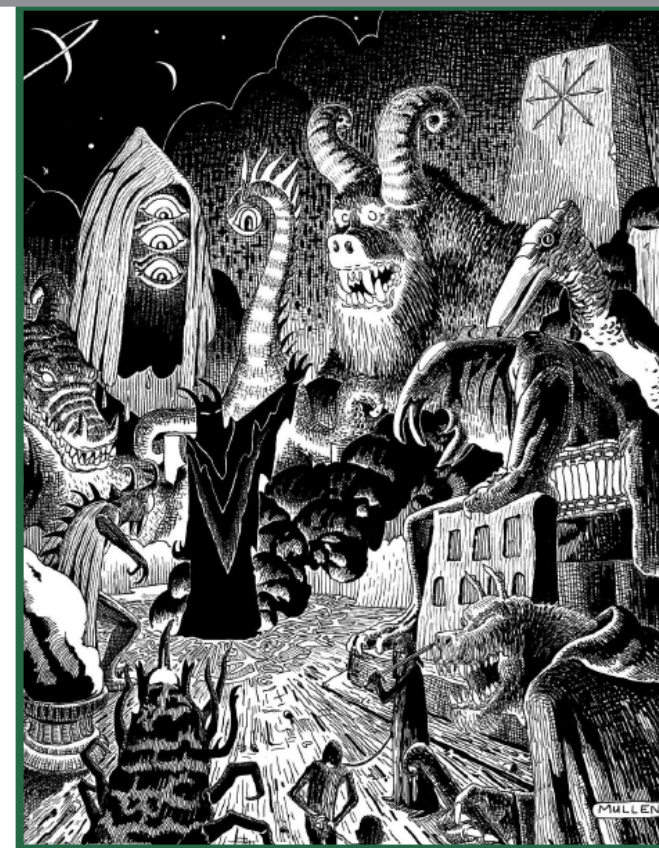
čosi poviem o chvíľu) či na tabuľke korupcie (tiež), rovnako aj v situáciách, v ktorých rozhoduje púha náhoda (napr. „hod“ si, či si tam práve vtedy bol“). No a nakoniec sa šťastie dá čerpať po neúspešnom hode, aby ho hráč zmenil na úspešný; za každý použitý bod šťastia vie postava vylepšiť hod o 1. Táto vlastnosť sa však v zásade neobnovuje a jej nízka hodnota môže napríklad znamenať, že náhodné efekty (účinky pascí, útoky potvôr a všelijaké iné udalosti) budú namierené práve na „nešťastnú“ postavu. (Zlodej vie šťastie využívať výrazne lepšie ako ostatné postavy a v obmedzenej miere sa mu šťastie dokonca vracia.)

Z metafyzického hľadiska „mať šťastie“ znamená konať v súlade s Večnou rovnováhou medzi Zákonom a Chaosom, keď bytosť súznie s kozmickým zámerom. Vtedy, keď sa svojím konaním postava nedostáva do konfliktu s božskými bytosťami, keď neprekračuje svoje osudovo určené miesto, t.j. keď koná v súlade so svojím presvedčením alebo

je obdarená priazňou mocných bytostí, šťastie sa môže dokonca zvyšovať. Ak by sa postava vzoprela svojmu osudu, narúšala Večnú rovnováhu, urážala bohov a nedbala svojej sudby, šťastie jej bude klesať, rovnako aj keď je postava prekliata. Tu vidíte ukážku Goodmanovho génia v spojení mechaniky a prostredia za súčasného zachovania ducha literárnych predlôh (v tomto prípade Moorcocka). A nie je to jediný prípad.

Postavy sa tvoria na nulte úrovni úplne náhodným postupom ako bežní dedičania či meštania (sedliak, holič, hobití kurací mäsiar, lovec). Tvorba postavy je veľmi rýchla – aj vďaka tomu, že hráč robí v jej priebehu minimum rozhodnutí. Hráč nemá vplyv na rasu či doslovne civilné povolanie (v origináli *occupation*) alebo rozdelenie hodov medzi jednotlivé vlastnosti, dokonca nie je potrebné ani nakupovanie výbavy. Odporúča sa, aby si každý hráč urobil postáv hneď niekoľko, pretože 1k4 životov, vidly a sliepka nie sú to, s čím by ste sa normálne vydali do podzemia a očakávali rozumné šance na prežitie.

Po krátkej a obvykle veľmi smrtiacej hernej skúsenosti (t.j. 50–75% postáv nultú úroveň neprežije) postava postúpi na prvú úroveň. Body skúsenosti sa pridávajú za prestáty „encounter“ (t.j. jednotlivé bojové či nebojové situácie, v ktorých doľko k prekonaniu nejakej prekážky), pričom Pán hry pridá všetkým zúčastneným postavám rovnako od 0 do 4 XP podľa obťažnosti situácie. Na dosiahnutie prvej úrovne je potrebných 10 bodov skúsenosti, druhej 50, a počet skúsenosti potrebnej na postup na každú ďalšiu úroveň ďalej rastie. Ak je postava ľudskej rasy, po postupe na prvú úroveň si môže



vybrať jednu zo štyroch tried (v origináli *class*). Triedy sú klasicky bojovník, zlodej, kňaz a mág. Postavy iných rás postupujú ako rasa (t.j. ich rasa je ich povoláním), pričom elf je v zásade kombinácia bojovníka a mága, trpaslík je bojovník (výborný so štítom) a hobit je kombinácia bojovníka s dvoma zbraňami a zlodeja. V hre je desať úrovní. Postup o úroveň znamená zásadné posilnenie postavy – postava sa výrazne zlepši alebo získa nové schopnosti (a okrem toho získa životy). Skúsenejšie postavy dostávajú možnosť viacnásobných útokov za kolo (mág a kňaz viacnásobného čarovania), avšak

spočiatku uskutočňovaných menej kompetentne než primárny útok. Hra okrem počiatočného civilného povolania neobsahuje systém zručností, teda napríklad hraničiar by bol lovec, ktorý postupuje ako bojovník. Na činnosti, ktoré rozumne spadajú do kompetencie povolania (teda v tomto prípade napríklad stopovanie), postava hádže 1k20+bonus/postih za relevantnú vlastnosť. Ak sa pokúša o činnosť, v ktorej nie je trénovaná, hádže sa 1k10+bonus/postih.

Viacero inovácií sa týka boja. Pri hodenej dvadsiatke ste spôsobili kritický zásah (bojovníkovi stačí aj menej); preto postava okrem spôsobenia štandardného poškodenia ešte hádže na tabuľke kritických zásahov. Skúsenejšie postavy či postavy špecifických povolání (bojovník, zlodej) spôsobujú

vážnejšie kritické poškodenia – od vyrážania zbraní či zrážania na zem až po celkom významné dodatočné poškodenia. Pri hodenej jednotke nastane kritický neúspech pričom čím ťažšie brnenie postava nosí, tým viac sebe alebo niekomu inému môžete ublížiť. Veľmi elegantne je riešené poškodenie z prebodávania zo zálohy. V 2. edícii ADnD ma napríklad vždy škredo, že napriek tomu, že sa môj zlodej vyzul a dal si dole brnenie, aby si zvýšil šancu dostať sa nepozorovane strážam za chrbát, vždy sa viac oplátilo útočiť dlhým mečom než dýkou. To mi do koncepcie tichého zabijaka nikdy nesedelo. V DCC majú zbrane, ktoré sú obzvlášť vhodné na útoky zo zálohy (teda dýka, fúkačka či garota), dvojité údaje poškodenia. Tak napríklad dýka je obvyklých 1k4, ale v rukách zo zálohy útočiaceho zlodeja sa stáva nástrojom smrti – 1k10. (Okrem toho, ak útok zo zálohy uspeje, zlodej automaticky spôsobí kritický zásah.)

Goodman si dal pozor, aby každé povolanie malo doménu, v ktorej toho môže dostatok robiť, a aby sa na každej úrovni niečo zmenilo. Ani bojovník preto nie je nudná mlátička; namiesto bonusu na útok dostáva dodatočnú kocku (tzv. *deed die*), ktorá sa dá využívať na špeciálne manévry ako napr. odzbrojenie protivníka.

Mágia u mága funguje tak, že všetky kúzla, ktoré mág ovláda, môže kedykoľvek zoslať. Takmer každé kúzlo, ktoré sa mág naučí, je nejako špeciálne modifikované (napr. sa ťažšie zosiela alebo vyžaduje špeciálny komponent, má dodatočný účinok apod.), čo do mágie prináša veľa nevypočítateľnosti a osobitosti. Na zosielanie sa tiež hádže 1k20 (tzv. *spell check*), pričom vyšší hod znamená



vyšší efekt kúzla. Ak je kúzelník v zosielaní neúspešný, kúzlo na zvyšok dňa stratí. Kritický neúspech pri zosielaní znamená menšiu alebo väčšiu katastrofu, typicky hnev patróna alebo korupciu (t.j. stopy, ktoré na tele a duši mága zanechá nezvládnutá surová sila mágie). Príručka mágov vykresľuje ako mocichtivých bastardov, ktorí pri stretnutí bežne rozpútajú magický duel – a hra aj pre neho obsahuje solídne zvládnuté pravidlá. Kňaz je bližší klasickej „slotovej“ mágii. Nestráca však kúzla, ale s každým neúspešným zoslaním sa mu zvyšuje šanca, že pri pokuse o zoslanie jeho božstvu dôjde trpezlivosť a kňaz upadne v nemilosť. Takmer 300 strán príručky zaberá práve popis kúzel. Magické predmety sú zriedkavé a obvykle veľmi špecifické (neexistuje preto žiadny „trh“ s magickými predmetmi).

Presvedčenie som už spomenul pri vlastnosti šťastia. V hre sú tri presvedčenia: chaotické, neutrálné a zákonné. Presvedčenia majú veľkú váhu; odrážajú kozmické súperenie medzi silami Chaosu (kam patria napríklad démoni) a Zákona (kam patria trebárs anjeli a podobné bytosti). Konanie postavy môže túto kozmickú rovnováhu ovplyvniť. Každé presvedčenie má tiež svoj vlastný jazyk, a napríklad výška jednotlivých zlodejových schop-



ností sa líši podľa presvedčenia, dôležitú úlohu hrá presvedčenie tiež pre mága a klerika, u ktorých ovplyvňuje voľbu patróna či božstva.

Podobne ako mágia, príšery majú byť nevypočítateľné a jedinečné. Beštiár obsahuje príšery generické (duch, goblin, obrí chrobák, kentaur a pod.) a „weird“ (android, Lovecraftovi deep ones, dinosauri, cestovatelia v čase), rovnako ako aj príklady cudzích postáv. Táto sekcia obsahuje aj plejádu náhodných tabuliek, ktoré umožňujú príšery jedinečne modifikovať a tak držať hráčov stále v napätí a umožniť im opakovane zažívať pocit neznáma. Okrem toho, príšery nemajú bežne hromady nikomu nechýbajúcich zlatých. Každý poklad má mať svoj pôvod a má mať v kontexte stredovekej ekonomiky rozumnú výšku.

Hra využíva plnú sadu Zocchi kociek, teda k3, k4, k5, k6, k7, k8, k10, k12, k14, k16, k20, k24, k30



a k100. Toto môže byť pre našinca samozrejme nevýhoda (spolu s relatívne vysokou cenou a poštovným za základnú príručku), aj keď neobvyklejšie kocky sa dajú rôzne nahradiť. Zaujímavý je spôsob využívania týchto kociek: v mnohých situáciách znevýhodnenie neznamená postih, ale posun nadol (resp. pri zvýhodnení nahor) v postupnosti kociek. Preto ak trebárs postava používa netrénovanú zbraň, hádže na útok 1k16 namiesto 1k20. Proti znehybnenému protivníkovi by naopak hádzala 1k24.

V mnohých ohľadoch DCC RPG nasadzuje nový štandard pre produkty starej školy, ba ich v monohom prekračuje. Povedal by som, že na Pána hry kladie menšie nároky než je pre starú školu typické a tiež mám pocit, že nevyžaduje až toľko „zaostrenia“ a textúry a teda jej herný štýl je o trochu intuitívnejší a pochopiteľnejší. Niektoré dizajnové rozhodnutia sa puristom môžu zdať príliš „moderné“ (napríklad zlodej a jeho schopnosti), DCC RPG je však veľmi ľahko houserulovateľná. Okrem toho k starej škole vychádza neustále enormné množstvo vysoko použiteľného (aj neplateného) materiálu, s ktorým je hra prakticky plne kompatibilná. K DCC RPG už bola ohlásená séria dobrodružstiev a pri doterajšej kvalite produktov Goodman Games sa je na čo tešiť. Na fantasy hru, v ktorej sa z nýmandov stávajú hrdinovia, je pre mňa DCC RPG voľbou číslo jedna. A teraz ma ospravedlňte, idem si pustiť Manowar.

(V skrátenej podobe bola recenzia zverejnená ako hodnotenie k [anotácii](#) na [rpg.sk](#).)



napsal Petr „ilgir“ Chval

HISTORIE A HRÝ

Krčmy a hostince, část druhá – město

Ve druhé části článku o hospodách se blíže podíváme do města. Můžete se těšit na čtyři další ukázkové hostince různých kategorií doplněných plány a obrázky. Nebude chybět opevněný ungelt, námořnická krčma ani lázně s nevěstincem. Pokud jde o stavební typologii, podíváme se po celé Evropě. Ale nebojte se, nepůjde o žádnou odbornou stať. V duchu přístupu filmařů a hráčů RPG si z historie vybereme jen to atraktivní a zbytek dotvoříme podle svých představ. Jádro článku budou opět tvořit „plug & play“ nápady na zápletky.

O čem je a o čem není tento článek?

V minulém díle jsem se věnoval venkovským hostincům a krčmám. Pro ty účely jsem využil venkovská stavení naší krajiny, tak jak vypadala v 16. až 19. století. Důvodem byla skutečnost, že skutečně středověké krčmy (11. až 14. století) by svou podobou nezapadaly do představ a požadavků hráčů fantasy RPG. V tomto díle se chci věnovat městským hospodám a situace je tedy poněkud odlišná. Ustálené představy o fantasy hospodách se zde přece jen s realitou shodují více, než tomu bylo na venkově. Navíc se tentokrát nechci omezovat pou-

ze na naše území, protože ani vypravěči RPG se na něj při líčení fantasy měst obvykle neomezují.

Městské hostince

V historii existovaly dražší a větší hostince s ubytováním, které sloužily především formanům a z tohoto důvodu musely disponovat větším dvorem, zatímco druhou skupinou byly hospody navázané na tržiště, kde se uzavíraly a zapíjely větší obchody, popíjelo se zde v době volných dnů a trhů. Často byly hostince navázány na „státní správu“ – vybírání daní, cel a poplatků. Šenkýřské právo mohla získat jen osoba důvěryhodná a bylo spojeno s určitou autoritou. Ve fantasy světech, kde je obvyklý větší pohyb dobrodruhů, budou nejspíš hospody více diferenciovány. Hostince pro pocestné budou nabízet ubytování různých kategorií, zatímco nálevny budou sloužit jen místním a na cizince zde bude pohlíženo nedůvěřivě.

Podoba městských hostinců pochopitelně vychází z běžných městských domů. Jejich uspořádání zase závisí na tom, jakým způsobem město vznikalo, zda bylo plánovaně vyměřeno či rostlo živelně kolem tržiště. U plánovaných měst jsou obvykle parcely úzké a zabíhají daleko do hloubky bloku. Fasáda obrácená do náměstí nebo hlavní ulice totiž je tou nejvýznamnější částí domu a je potřeba všechny měšťany podělit stejným dílem. U některých měst jde rovnostářství tak daleko, že všechny pozemky v bloku mají na píd' stejnou šířku. Vzhledem k hloubce pozemku zbývá za domem ještě místo na dvůr, který je využíván k chovu zvířat, pěstování zeleniny, skladování dřeva, a je

zde také umístěna latrína. Tam, kde město vyrostlo živelně, jsou velikosti i tvary pozemků, a tedy i domů, různé.

Pro měšťanské domy je typický velký vstupní prostor, kterému se v německém kulturním okruhu (a tedy i v našich zemích) říká „mázhauz“. Jedná se o místnost, do níž se vstupuje přímo z ulice, protože právě zde je umístěna provozovna spojená s prodejnou. Tady měšťan – řemeslník pracuje, nabízí své zboží a uzavírá obchody. Proto je důležitý co nejlepší kontakt s uličním prostorem. Mázhauz bývá tedy prostorný, u bohatších domů klenutý a vůbec reprezentativně upravený. Většinou se zde nachází schodiště do dalšího patra a dveře do zadních místností v přízemí. Je možné odtud sestoupit do sklepa, kde bývá vykopána studna. Je nasnadě, že v případě hostinců mázhauz přijal funkci nálevny, tedy hlavního shromažďovacího prostoru. Sklep bude také velmi důležitý, protože slouží k chlazení piva pomocí ledu, který se zde skladoval od zimy do podzimu.

Odlišné je uspořádání u dvorců, které vznikaly především v živelně rodících se městech, dokud neměla hradby (románská Praha). V případě dvorce bude vždy hlavním vstupem brána či průjezd do dvora (či lépe dvojice bran naproti sobě, aby se vozy nemusely otáčet). Teprve z něho se dá vstoupit do ostatních budov, ovšem i ty mohou mít v přízemí mázhauz. Nejvýznamnějšími dvorcovými hostinci jsou **ungelty**, které mají výhradní právo vybírat cla od „meziregionálních“ kupců a poskytují jim ochranu a ubytování na nejlepší dostupné úrovni. Ungelt bývá vybaven řemeslníckými dílna-

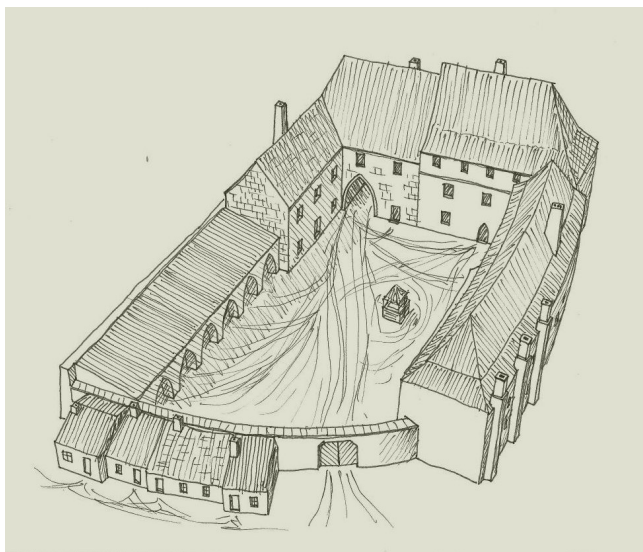
mi, váhou na zboží, dlouhodobě pronajímatelnými sklady a luxusními hostinskými pokoji. Spadá pod pravomoc a kontrolu vrchnosti, ať už se jedná o město, šlechtu, nebo rovnou krále.

Pokud jde o stavební materiály, je skladba velmi pestrá. Obecně platí to, co bylo psáno v minulém díle, a totiž že podíl dřeva je nepřímo úměrný míře civilizovanosti krajiny a tedy zpuštěnosti lesů. Nejobvyklejší konstrukcí nejspíš bude hrázdní, které se v Evropě vyskytovalo v Německu, velké části Francie i na britských ostrovech. S kamenem je ta potíž, že je velmi drahý, a to jak kvůli dopravě, tak kvůli obtížnému zpracování. Budou si ho tedy pořizovat jen boháči. Častější výskyt kamene se dá čekat tam, kde ho je opravdu dostatek a snadno se těží (vápenec v některých italských městech, břidlice v západní Francii). Někoho možná překvapí, jak běžná byla ve středověku pálená cihla – například pražská Malá Strana ve 13. století se doslova červenala cihelnými zdmi. Dřevo je pochopitelně omezováno protipožárními předpisy, ale na levnější stavby (domky chudiny, hospodářské stavby) se ho stále používá. To ovšem nebude případ hostinců. Nejobvyklejší střešní krytinu zastupují došky a šindele, pálené tašky (podobné dnešním bobrovkám) se poprvé objevily ve Francii ve 12. století, v některých regionech a ve vyšších polohách je rozšířena štípaná břidlice. Nejdražší krytinou je olověný plech.

Strava dostupná v hostinci velmi záleží na jeho úrovni. U těch obyčejných příchozí zkrátka večeří spolu s rodinou. Obilné placky, kaše s ovocem, luštěniny, kořenová zelenina, mléko – to jsou nejčastější pokrmy prostých lidí. V hostinci více spe-

cializovaném na pocestné je možné dostat hlavně drůbež, protože ta se dá připravit poměrně snadno a v různém množství. Vepřové hody jsou sezónní záležitostí. Oblíbené jsou také ryby. V přímořských regionech je to samozřejmostí, ale i chov sladkovodních ryb je značně rozšířen. Navíc nasolené mořské ryby jsou oblíbeným artiklem dovozu, který je dostane i stovky mil daleko.

V podmínkách podobných našim krajům mezi alkoholickými nápoji převažuje jednoznačně pivo. Slabé pivo se pije dokonce častěji než voda, protože je to bezpečnější z hlediska mikrobiologické kontaminace. Silné husté pivo (někdy tak husté, že se jí lžící z misek) je sváteční záležitostí. Ve vinařských jižních krajích je cenově dostupné i víno a mošty. Pálení vína, obilí a ovoce se Evropané naučili od Arabů, ale s masivnější výrobou a konzumací se začalo až ke konci středověku. Ve fantasy hrách to ovšem může být jinak a pálenka může být značně rozšířeným nápojem.



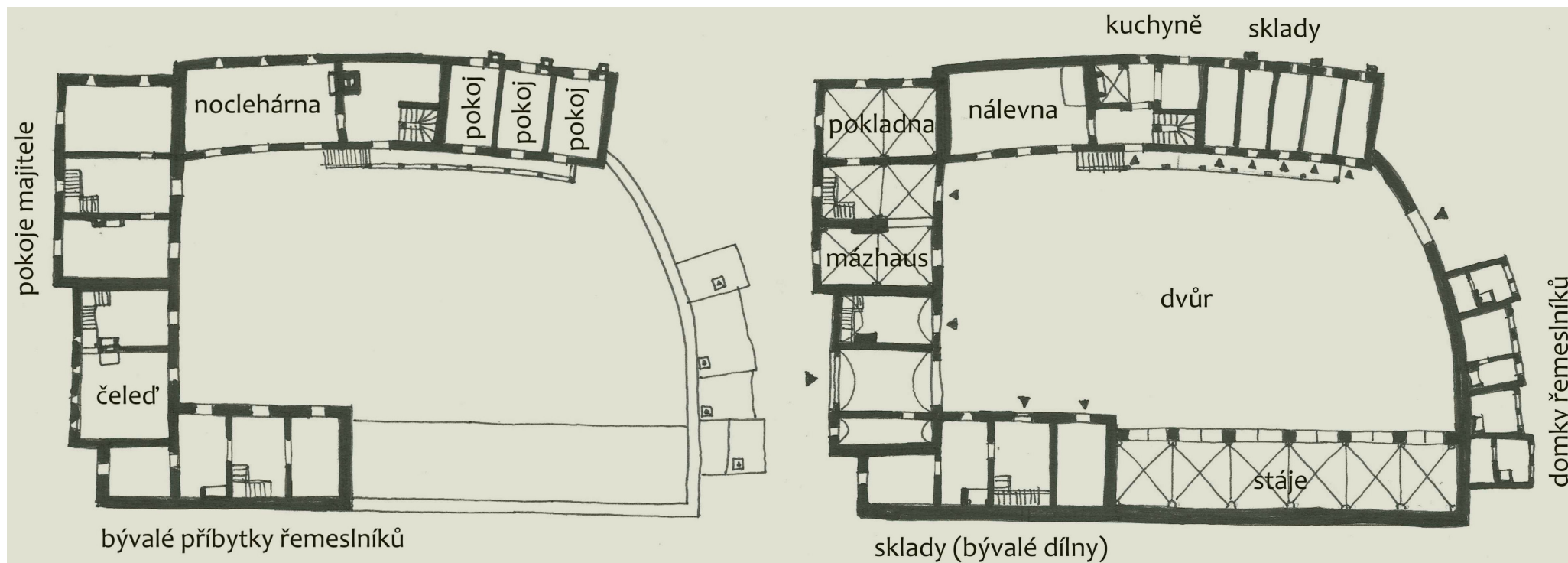
Ubytování v hostincích není nijak valné. Luxus těch nejlepších pokojů spočívá hlavně v tom, že poskytují soukromí, jinak jsou velmi prosté. Běžní lidé ovšem jsou odkázáni na hromadnou noclehárnu se slamníky, nebo dokonce na stoly a lavičky v nálevně. Vytápění krbů se praktikuje hlavně tam, kde jsou jen mírné zimy, tedy v přímořských a jižních krajích. V podmínkách podobných českým zemím by byl krb neefektivní. Například dům U Kamenného zvonu v Praze, který byl pravděpodobně obýván i Eliškou Přemyslovnou, měl zimní obytnou místnost vytápěnou kamny a opatřenou „klenbou“ z kulatiny kvůli izolaci. Tam, kde se vaří, je ovšem otevřený oheň potřeba. V prostých podmínkách se jedná o ohniště s dymníkem, název krb by zde byl nadnesený. Mnohé místnosti v hostincích nejsou vytápěny vůbec, což koresponduje s faktem, že v zimním období se cestuje jen velmi výjimečně.

Ukázkové hospody

Stejně jako v minulém díle, i tentokrát jsem připravil čtyři různé ukázkové hospody, které můžete vzít a použít ve svých hrách, či se jimi jen inspirovat.

Starý Ungelt

Starý ungelt je nejspíš nejstarším hostincem v desetitisícovém městě Ulič. Byl postaven ještě dříve, než se město zformovalo a získalo hradby. Proto měl podobu opevněného dvorce, kterou si dodnes uchoval. V době, kdy Ulič vznikla, měla především význam tržiště a obchodní křižovatky. Podle nařízení vrchnosti museli všichni obchodníci podléhající placení cla (tedy ti, kteří přijížděli z větší dálky) slo-



žit svůj náklad právě v ungeltu. Dvorec tedy obsahoval kromě hostinského domu také rozlehlé stáje a pronajímatelné sklady (zde měli kupci možnost uložit své zboží i na delší dobu). V čele dvorce stál dům správce, v jehož přízemí byla uložena váha určená pro vážení zboží a také pokladnice na vybraná cla. Na bývalé bohatství dvorce ukazuje, že prostory v přízemí jsou zaklenuty kamennou křížovou klenbou. V ungeltu také měli své dílny řemeslníci specializovaní na opravy povozů a postrojů. Další řemeslníci si postavili své domky mimo dvůr, přilepené na zeď.

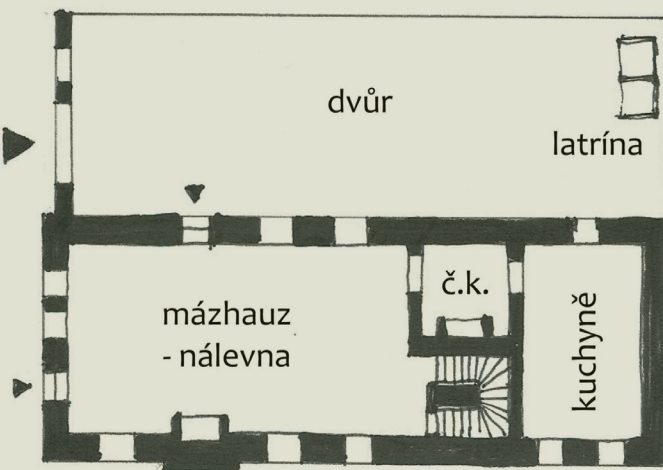
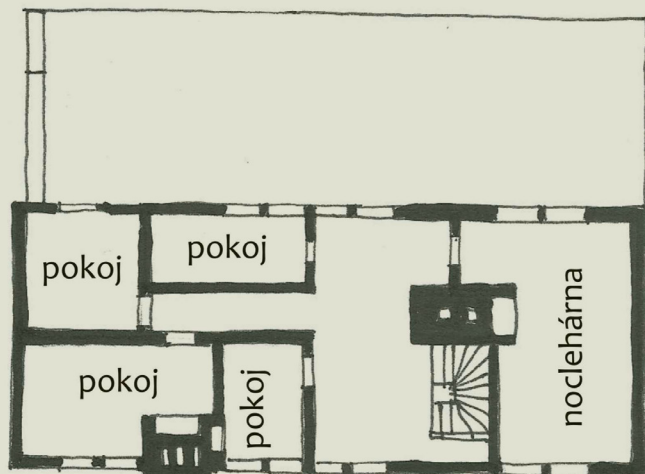
Uplynulo necelých sto let od založení ungeltu, když v Uliči došlo k nálezu stříbra. Město začalo prudce bohatnout, což vyvolalo zájem krále. Došlo

ke konfliktu mezi panovníkem a uličskými velmoži, který skončil popravami a dosazením královského správce. Jako symbol královské moci zde byla vystavěna nová pevnost, která převzala celní právo. Ze Starého ungeltu se tak stal pouhý hostinec, který navštěvují především lokální kupci, i když sem občas zavítá i nějaký ten cizinec, ačkoli je to v rozporu s nařízením. Proslýchá se také, že se v jeho zdech scházejí protikrálovsky naladěné živly a kuji zde plány, jak vládcovu pokladnici co nejvíce zkrátit o výnosy z cel a těžby. Těmto pověstem nasvědčuje skutečnost, že majitel hostince se nesnaží lépe využít prostor, které po ztrátě výsadního postavení zůstaly poloprázdné, a Starý ungelt je tak po většinu času tichým místem.

Náměty na zápletky

Děs ve skladu

Z jednoho ze skladů v přízemí hostinské budovy se ozývá bouchání a chrčivé zvuky. Hluk stále sílí a děsí hosty i služebnictvo. Správce se marně pokouší sehnat kupce, který si sklad pronajal. Po bohatém obchodníkovi z cizích krajů jako by se slehla zem. Je to shoda okolností, nebo jeho zmizení nějak souvisí s těmi zvuky? Nechá správce přepilovat řetěz a sklad otevřít? Nebo bude čekat, až se ta neznámá síla osvobodí sama?



Mezi povstalci

Ve velmi brzkou ranní hodinu probudí dobrodruhy a ostatní hosty křik a řinčení zbraní. Na nádvoří se strhla bitka. V nálevně se zatím zabarikádoval správce s několika pohůnků a dalšími hosty. Naléhají na družinu, aby jim pomohla bránit budovu proti útočníkům.

Skutečnost je taková, že do hostince vtrhla skupina královských strážných, kteří měli za úkol pozatýkat skupinu povstalců, jež tu pod rouškou obchodních jednání domlouvala vzpouru. Strážní ovšem zátaž zpackali, takže došlo k boji. Je správce ungeltu s povstalcí smluven, nebo o ničem neví? A vědí to dobrodruzi?

Ve službách krále

Královský místodržící v Uliči najme družinu, aby vypátrala, v tichosti zadržela a spravedlnosti odezdala psance. Jedná se o bývalého šlechtice, který se zpronevěřil králi. Potíží je v tom, že ten člověk má mezi místními mnoho přívrženců a pro královskou stráž je prakticky nemožné tento úkol provést. Stopy prý ukazují, že se psanec opakovaně skrýval ve Starém ungeltu.

Hostinec U Šedého medvěda

*Když mladý Clair byl z města vyhoštěn,
jak soud ho coby svůdce vykázal,
Lord Archibald svou ženu hlídat dal,
jen mnich a lékař přístup měl k ní dál.
Však i ten mnich byl pouhý člověk jen,
co svody ženy obměkčit se dal.*

*Pak Lord Archibald hoře litoval,
on počtvrté se paroháčem stal.*

– čtvrtá sloka písně „O milostných dobrodružstvích ženy Lorda Archibalda“

Na nároží dvou hlavních ulic Arkiry stojí majestátní hostinec, kterému se odjakživa říká U Šedého medvěda. Povídá se, že ctihodný rod Bernhartů, jemuž dům patří, má mezi svými předky tuto mocnou šelmu. Snad ke vzniku pověsti přispěl výjev na vývěsní ceduli, který zobrazuje medvěda, kterak hnán chlípným pudem zmocňuje se bezbranné panny; možná je za tím proslulá síla a prudkost, která se v rodině dědí z otce na syna. Jaká je pravda, to už se nikdo nedozví, v každém případě se na toto téma nedoporučuje dělat nemístné vtipy v přítomnosti některého z Bernhartů.

Hostinec je vyhlášený skvělým pivem, které si majitelé sami vaří, a přestože patří k těm dražším v Arkiře, o hosty nemá nikdy nouzi. Velká kuchyně, která slouží i jako varna piva, se nachází v zadní části přízemí. Hostinský používá vodu z vlastní studny, kterou má vykopanou ve sklepě (vchází se tam přímo z mázhauzu, který slouží jako nálevna). Mázhauz v přízemí je vskutku obrovský a za chladnějších dnů jej vyhřívá oheň v krbu. Do místnosti lze vstoupit ze dvora i přímo z ulice. V prvním i druhém patře je několik pokojů a jedna noclehárna pro méně majetné hosty. Některé pokoje jsou rovněž vybaveny krbem. Šedý medvěd je tedy oblíbeným útočištěm lidí, kteří jsou z nějakých důvodů nuceni vydat se na cesty v zimním období. Nejvyšší patro obývají majitelé – Joachim Bernhart se svou ženou a dvěma dětmi, jeho bratr s rodinou a je-

jich starý otec. V počtu devíti osob si Bernhartové vystačí bez další čeledě, hostinec provozují sami. Úzký dvorek podél budovy je přes den rušný – u žlabu jsou přivázáni koně hostů, králíci v kotcích a slepice v kurníku čekají na svou poslední cestu na hospodský stůl, pijáci piva korzují k latríně (močit na dvůr či na ulici zakazuje nařízení městské rady).

Náměty na zápletky

Otrávené pivo

Nějakou chvíli poté, co Bernhart narazil nový soudek svého proslulého piva, začali se někteří hosté urychleně odebírat na dvůr směrem k latríně. Brzy však její kapacita přestala stačit a dvůr se zaplnil zvracejícími a kálejícími nešťastníky. Někteří z nich svolávali kletby na Bernhartovu hlavu, ale těm bystřejším bylo jasné, že v tomhle případě hraje Bernhart roli oběti, nikoli zločince. Jenže kdo mohl mít zájem poškodit hostinec takovým způsobem? A jak se mu podařilo otrávit pivo v zapečetěném sudu? Pokud dojde na vyšetřování, bude se městská stráž zajímat o všechny, kdo v hostinci přespávali noc předtím. Tedy i o hráčské postavy.

Drzý umělec

Večer v nálevně zpřijemňuje hostům potulný bard. S přibývajícím hladinou alkoholu se pouští do stále odvážnějších kousků, až nakonec začne zpívat posměšnou píseň utahující si z manželky jednoho z městských patricijů a jejích milostných avantýr. Po nějaké době do hostince nakráčí skupina pohánků s tím, že si „jdou pro toho nestoudného uřvance“. Nešťastného barda očividně někdo udal.

Přítomní už nad ním dělají kříž, když se za barda nečekaně postaví jeden z vlivných měšťanů, který se svými muži tráví večer v hostinci. Vypadá to, že v tom jsou i jiné zájmy než pouhé dobrodiní vůči umělci. Muži na obou stranách se chápou zbraní a schyluje se k bitce, která hrozí přerůst obvyklé rozměry hospodské rvačky. Komplikací pro postavy může být, pokud jsou s bardovým ochráncem nějak svázány, například dluhem za předešlé služby.

Neodbytný opilec

Družina tráví večer v hostinci, když se k ní odkudsi přimotá podnapilý člověk a začne hlasitě urážet jednoho z dobrodruhů. Spílá mu kvůli jakési dávné křivdě a vypadá to, že se na něj co nevidět vrhne. Plete si ho s někým nebo má dotýčný družiník z minulosti nějaký škraloup, o němž ostatní nevědí? Situace může vyznít ještě pikantněji v případě, že se dobrodruzi z nějakého důvodu snaží na sebe neupozorňovat (například ve městě po něčem pátrají či někoho sledují).

Vereniny Lázně

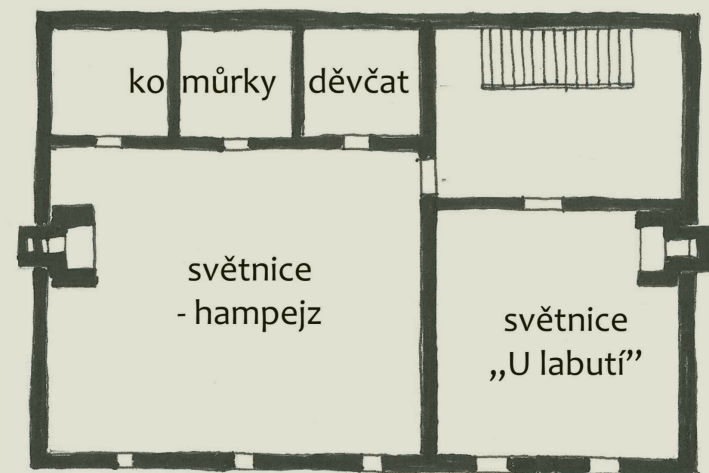
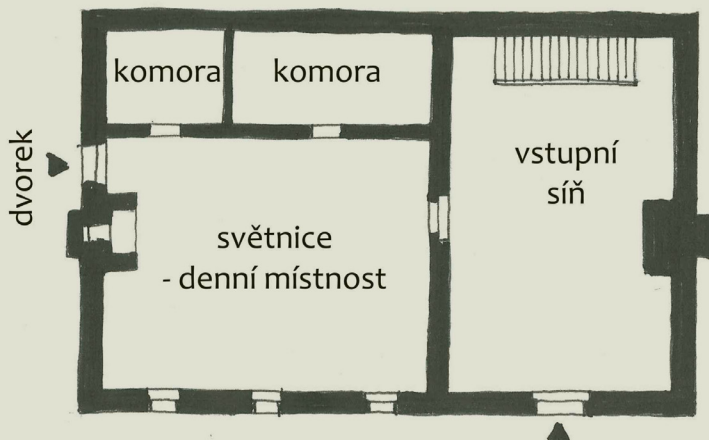
Nevěstky? Tss, moje dívky jsou mnohem víc. Ponoř se do vůně skořice a hřebíčku a nech se laskat dotyky, jaké si dopřávají zesnulí bohatýři z rukou andělských hurisek. Jinde lazebnické umění oblažuje znavené údy, ale u nás proniká do samotného srdce. Až poprvé okusíš koupel z růží, tymiánu a levandule, zahalíš se ve vonný dým olibana, myrhy a cedru, pochopíš, že se k nám budeš vracet do konce svých dnů.

– Madam Verena

V zadní ulici, kousek od strážnice, se k městským hradbám tiskne dům, který už z dálky upoutá výraznými komíny. V noci k němu však láká především svit červené lucerny, který nikoho nenechá na pochybách, jaké služby zde lze dostat. Lázním vládne Madam Verena, protřelá a rázná dáma, o níž kolují zvěsti, že v raném mládí byla milenkou hned několika mocných mužů města. I dnes, po těch letech, je to pořád ženská k světu. Na rozdíl od jiných podobných zařízení nejsou v jejích lázních zaměstnání žádní vyhazovači. (Pohybuje se tu jen pacholek Ivan, hromotluk mdlého rozumu, který pomáhá nosit vodu do koupelí.) Zdá se, že nad Verenou drží ochrannou ruku některý z bývalých milenců. Každý, kdo ji zná, dobře ví, že zkoušet vůči ní nekalosti se nevyplácí. Verena zaměstnává půltuctu dívek.

Mezi její zákazníky patří nejen důstojníci z nedaleké strážnice, ale též překvapivě pestrá skladba lidí „zvenku“ – poslové, obchodníci, šlechtici na cestách, žoldnéři a různí dobrodruzi. Vereniny lázně se totiž svým názvem (na rozdíl od jiných nevěstinců) honosí zcela oprávněně – všechny dívky ovládají umění lazebnické na takové úrovni, kterou si dopřávají králové.

Verena sama se zabývá výrobou mýdel, esencí do koupele a jiných přípravků s povzbuzujícími i uvolňujícími účinky, a stále se v tom zdokonaluje. A co víc: Ze stálých hostů lázní se postupně vytvořil jakýsi okruh s velmi pestrým složením a dalekým dosahem. Jeho členové mají ve zvyku nechávat si u „svých“ lazebnic různé vzkazy i drobné zásilky. Vědí, že díky ochraně, které se Verena těší, zde budou v bezpečí.



Když návštěvník vstoupí dveřmi z ulice, dostane se do velké síně se schodištěm. Na stěně visí portréty všech pracovníků lázní vyvedené v křiklavých barvách. Jinak místnost obsahuje jen lavici pro ty příchozí, kteří nechtějí či nesmějí dál. Kamenná podlaha bývá postříkaná vodou, jak tudy Ivan tahá těžká vědra.

Druhou část přízemí zaujímá velká místnost, kde dívky tráví většinu svého mimopracovního času. Zde si příchozí objednávají služby a je tu také možné dostat něco k jídlu. Stěny jsou ověšeny gobelíny s více či méně lascivními výjevy, otevřené ohniště naproti vchodu slouží i k vaření. Dvířka vedle ohniště vedou na miniaturní dvorek s latrínou. Místnosti dominuje velký stůl s lavicemi, u kterého si lazebnice krátí čas hovory a hrami.

Za hlavní místností jsou ještě dvě komory, kde Madam Verena skladuje jídlo, předměty denní potřeby a přísady do svých esencí.

Po dřevěném schodišti ze síně člověk vystoupá do patra, kde největší plochu zabírá světnice s káděmi a lehátky. Zde se Vereniny dívky věnují svým zákazníkům. Trochu soukromí zajišťují pouze lehké paravány. Kdo touží po větším luxusu, může si objednat menší světnici zvanou „u labutí“ naproti schodům, kde bude mít zajištěno absolutní soukromí. Někteří návštěvníci tuto možnost využívají pro zvláště důvěrné hovory se svými lazebnicemi. Velkou část této místnosti zabírá obrovská kád', kterou bylo nutné sestavit na místě. Svůj název dostala světnice podle reliéfů labutí, které zdobí rámy oken.

U zadní stěny domu se nacházejí tři malé komůrky, kde mají dívky vždy po dvou uskladněno své šatstvo, líčidla a osobní potřeby.

Náměty na zápletky

Zuřivec u labutí

Postavy tráví příjemný čas ve společnosti dívek, když je náhle z poklidu vytrhne řev a hluk. Do světnice vrazí člen družiny, který si před tím objednal místnost u labutí, a chová se jako smyslů zbavený. Bije pěstmi do všeho kolem, nelidsky chrčí a od úst mu jde pěna. Pokud se ostatním podaří ho zpacifikovat, zjistí, že jeho šaty a věci z místnosti u labutí zmizely. A nejen to – po lazebnici, která mu dělala společnost, není ani stopy. Místnost je plná páry z horké lázně, protože sem proudí chladný vzduch z oken s labutěmi, která jsou obě dokořán otevřená...

Podvržený dopis

Družina si má u Vereny vyzvednout doporučující dopis k jednomu z nejvýznamějších patriciů Arkiry, který tam pro ni zanechal přítel jedné z postav. Když však dotýčný měšťan dopis otevře, najde tam nějakou nečekanou informaci, na jejímž základě nechá dobrodruhy vykázat ze svého domu. Takový šokující závěr jednání postavy nečekaly, proto pojmu podezření, že dopis někdo vyměnil. Když se vrátí do lázní, aby se vyptaly dotýčné nevěstky, dívka samozřejmě nic neví. Madam Verena pouze podotkne, že za dívkami včera byla na návštěvě nějaká „přítelkyně z branže“, což však není nic neobvyklého.

Hněv lůzy

Ve městě propukla epidemie. Na základě mylných závěrů někdo obviní místní nevěstince. Vereně a je-

jím dívkám hrozí lynč. Madam přesvědčuje dobrodruhy, kteří se v jejím podniku tou dobou zrovna zdržují, že ona naopak dovede vyrobit lék, protože ví, o jakou nemoc se jedná. Potřebuje k tomu ale čas a ochranu před rozvášněnou lůzou.



Zlomená kotva

Mezi rybáři a námořníky se vypráví, že první jarní noci by se měl mít každý člověk na pozoru. Mořské čarodějnice totiž zuří, že s přicházejícím jarem ztratí část své moci, a hledají, jak by lidem uškodily. V Glenmore nicméně mořskou čarodějnici neviděli ani ti nejstarší, a tak toto vyprávění začalo být považováno za pouhou báchorku.

Až jednou přišel ten zvláštní den. Slunce bylo ještě vysoko na obzoru, když vítr znenadání přihnál bouřková mračna. Spustila se bouře, jakou zažijete jednou za život. Blesky křížující oblohu se splétaly ve fantastické obrazce a burácení hromů se slilo v jeden ohlušující rachot. Mnozí by byli ochotni odpřísáhnout, že v mračnech osvětlených fialovou září spatřili tváře čarodějnic a ve větru slyšeli jejich uštěpačný smích.

Navečer bouře ustala, ale nebe zůstalo přikryté těžkými šedými mraky, z nichž se snášel jemný chladný déšť. Rybáři z Glenmore se sešli ve Zlomené kotvě, dnes totiž do osady dorazila skupina pocestných, a to je vždy příležitost dozvědět se nějaké zajímavosti ze světa. I přes hlučnou zábavu, která v krčmě panovala, bylo možné vycítit tíseň, kterou na přítomné doléhala dnešní noc. Se západem slunce kdosi zastřelil závoru.

Bylo již po setmění, když se ozvalo tlučení na dveře a zoufalý ženský hlas. „Otevřete! Prosím, otevřete!“

Zlomená kotva je malá krčma stojící na samém břehu mořského zálivu, v rybářské osadě Glenmore. Kdysi tu byl významný přístav, který sloužil jako útočiště a překladiště lodí převážejících zboží mezi městskými státy na jihu a královstvím na severu. Avšak poté, co byly vyhlazeny barbarské kmeny obývající vysočinu, začali obchodníci dávat přednost cestě po souši, přes bývalé barbarské území. Mnoho lidí z Glenmore od té doby odešlo a ti zbylí se živí rybolovem. V přístavu sice čas od času za-

kotví nějaká kupecká koga, ale není to nic, na čem by se dala postavit obživa stovek krčmářů, řemeslníků, nosičů a námořníků, jako tomu bylo kdysi. Opuštěné budovy, všechny postavené ze dřeva, se časem rozpadly a na pobřeží zůstaly jen roztroušené rybářské chaty, mezi nimi i krčma Zlomená kotva. Zde se scházejí rybáři ve dnech, kdy počasí nepřeje lovu. Sem také zavítají námořníci ze zbloudilých lodí, které náhodou zakotví v Glenmore.

Ve Zlomené kotvě nejsou žádné hostinské pokoje, místní sem chodí poklábosit a popít, ale na noc se vracejí do svých domovů. Krčmář se ovšem nechá přesvědčit, aby za malý poplatek nechal přespat pocestné na lavicích v nálevně. Sám bydlí v malé místnůstce v podkroví a přichozím skutečně nemůže nabídnout nic víc. Krčmář je postarší člověk, který nemá rodinu (kdyby měl, stejně by ji neuživil) a jako jediná „suchozemská krysa“ v osadě má mezi rybáři zvláštní postavení. Je sice často terčem vtipných poznámek, ale zároveň požívá určité úcty. Hlavně proto, že svými kontakty s projíždějícími kupci zajišťuje zásobování osady věcmi, které moře nenabízí. Někteří z obyvatel také vědí, a ostatní alespoň tuší, že hostinský se zná i s pašeráky a podloučníky, kteří přes moře převážejí problematické či zakázané druhy zboží. Tvrdí se, že je smluven i s piráty, kteří u něj směňují kradené zboží za peníze, ale nejspíš jde jen o báchorky.

Vstupními dveřmi návštěvník vejde rovnou do nálevny, jejíž nevelkou plochu zabírají hlavně dva mohutné stoly s lavicemi. V pravém koutě vzadu stojí ohniště s dymníkem, kde krčmář připravuje jednoduché pokrmy. Za malými dvířky, která krčmář vždy pečlivě uzamyká, má uskladněno zbo-

ží, které nakupuje od obchodníků. Občas zde též přechovává pašerácký kontraband. Jsou zde také úzké schody vedoucí do horní světničky – do té ovšem není nikdo z místních ani cizích zván.

Náměty na zápletky

Noc čarodějnic

Do krčmy uprostřed večerní zábavy vrazí žena s dítětem. Vypadá vyděšeně a vypráví něco o čarodějnicích a utonulých vystupujících z moře. Po chvíli dohadování se několik mužů odhodlá a s loučemi vyrazí na obhlídku. Nemusí chodit moc daleko, na rozhraní pláže a moře se bezcílne loudá několik zčernalých postav. Některé mají nafouklá břicha, jiné vypadají jako obrostlé chaluhami. Rybáři je nějakou dobu z uctivé vzdálenosti pozorují, a nakonec dojdou ke znepokojivému závěru, že utopenců přibývá a že se přibližují. Opět propukne vzrušené dohadování. Obrátí se rybáři na dobrodruhy s prosbou o pomoc, nebo je obviní z toho, že s sebou přinesli trest či kletbu? A je vyprávění o mořské čarodějnicích důvěryhodné, nebo za povstáním mrtvých stojí něco jiného?

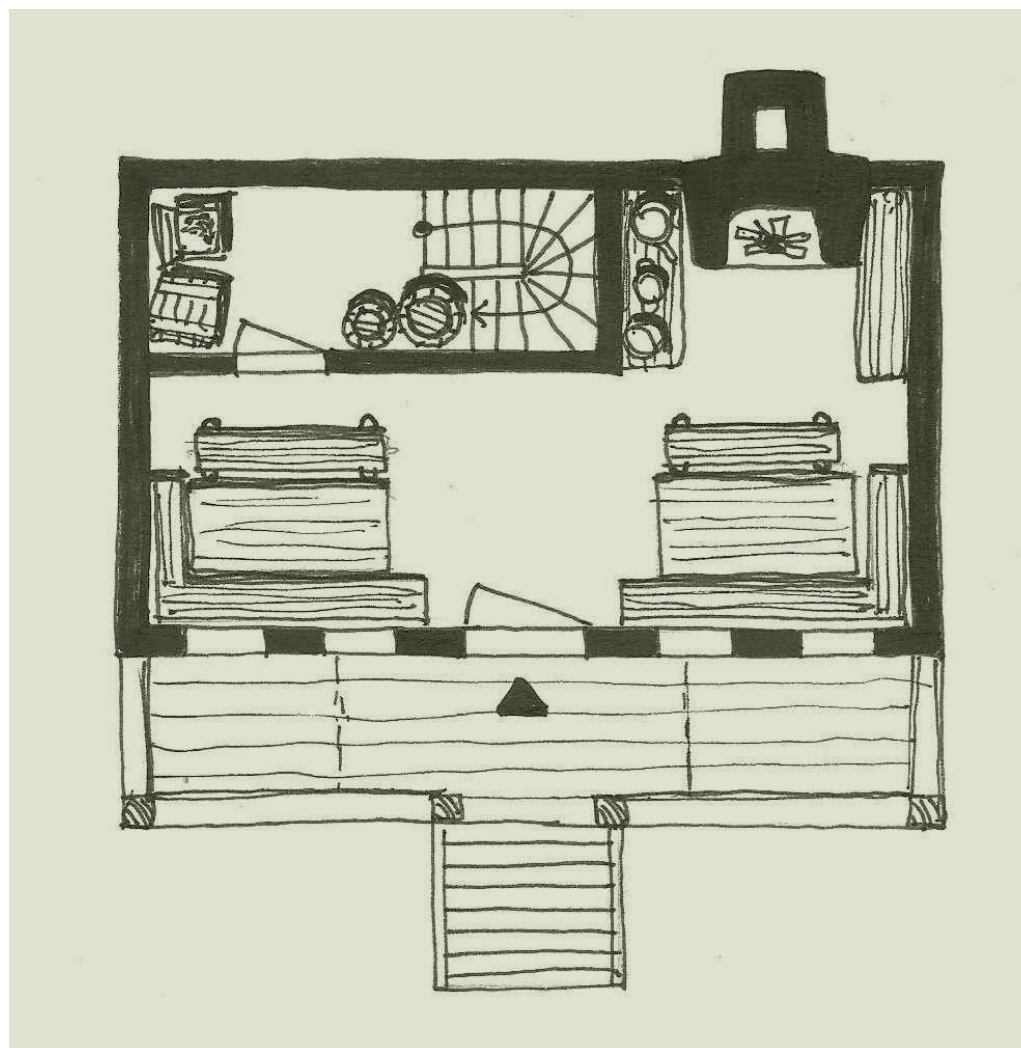
Lovci pašeráků

Družina je skupinou královských zmocněnců požádána o spolupráci při pátrání po bandě pašeráků. Ukáže se, že stopy vedou ke krčmáři ve Zlomené kotvě, jehož pohostinnosti dobrodruhové před časem využili. Některým z nich dojde, že krčmář by z toho nemusel vyjít se zdravou kůží. Jak se zachovají?

Utopený poklad

Zatímco dobrodruzi odpočívají ve Zlomené kotvě, přijde do krčmy rybář se zprávou, že včerejší bouře vyplavila trosky obchodní lodi. Jeden plavčík, který se zázrakem zachránil, tvrdí, že koga převážela sudy s nákladem značné hodnoty. Nechce prý říct

nic bližšího, pouze mluví o magických substancích. Byl by prý ochoten navést rybáře na místo, kde loď najela na skaliska. Sudy musí ležet nepříliš hluboko pod hladinou. Za to by mu prý stačil jeden soudek z nákladu. Ostatní by si mohli rozdělit účastníci výlovu.



napsal „Alteor“

HISTORIE A HRY

Edda

Každý, kto sa len minimálne zaujímal o sever-skú mytológiu, sa s touto knihou musel stretnúť. Dá sa povedať že je to hlavný zdroj informácií o severských božstvách, hrdinoch a ich činoch. EDDA.

Je to zbierka piesní, ktorá bola spísaná v trinástom storočí na Islande, avšak predpokladá sa, že obsahuje piesne až z deviateho storočia. Túto podobu z trinásteho storočia poznáme skoro nezmenenú až dodnes. Cesta k tejto knihe nebola pre mňa ťažká, ale dlhá, tento skvost literatúry bolo treba nájsť v pivnici, pod hrbou starých kníh v našej mestskej knižnici. Knihu si od sedemdesiateho roku nikto nepožičal, a preto bolo pre mňa veľmi zaujímavé prehadzovať staré listy tohto zaujímavého diela...

Ale to nie je podstatné, podstatný je momentálne obsah. Chcete vedieť odkiaľ poznáme príbehy o Ódinovi, Thorovi alebo Valkýrach? Ako vznikol svet podľa severských mýtov? A čo stým má spoločné Tolkien a jeho Gandalf? Poďme si teda spolu prečítať Eddu.

Ak ste o Edde už čo to počuli, určite viete že Eddy máme dve. Prvá, skoršia sa nazýva poetická, alebo piesňová Edda. Druhá, takzvaná Edda v próze alebo Prozaická Edda od islandského politika Snorriho Sturlusona bola napísaná neskôr ako taká učebnica pre skaldov. Skaldov určite poznáte, boli

to básnici a sprevádzali kráľov či jarlov na ich dobrodružných výpravách. Tu ich hrdinské činy zaznamenávali a následne z nich vytvárali piesne. Skaldi sa tešili veľkej obľube u ľudí každej vekovej kategórie. Samotný Snorri Sturluson mal veľké bohatstvo a vplyv. Skaldi a potulní speváci bývali jedinými nosičmi mýtov. Po dlhé roky spievali svoje piesne prostému ľudu, len tak spamäti, až po rozšírenie kníh a kníhtlače, kedy boli mýty zozbierané a spísané. Samozrejme všetko, čo sa šíri ústnym podaním, sa mení. Niektoré často z piesne dačo vypustil, iný dačo pridal.

Vo fantastike bývajú často využívaní bardi. Bývajú využívaní ako potulní speváci, tak ako skaldi. Avšak keltskí bardi mávali významnejšiu funkciu, boli skôr kňazi ako potulní speváci, z toho im aj plynuli rôzne privilégia. Teda ak chcete vo svojej hre potulného speváka, čo pozná rôzne piesne, hrdinov a ich chrabré činy, zvolte skalda. Ak chcete tiež básnika, avšak vážnejšieho, človeka po dlhom bardskom tréningu, ktorý sa skôr blíži druidovi, zvolte barda.

Avšak to som trocha išiel k Snorriho Prozaickej Edde. Ja som zohnal Eddu piesňovú a tej sa

chcem aj venovať. Za autora tejto knihy sa považuje Saemund Múdry. Ten však Eddu nenapísal, kniha obsahuje básne veľmi odlišné na to, aby ich všetky napísal jeden autor. Básne natoľko odlišné, že najstaršie mohli byť napísané už pred ôsmym storočím a najmladšie až koncom dvanásteho. Autor teda ako u skoro všetkých mýtov, ktoré sa tradiovali celé pokolenia, ostáva nejasný...

Piesňová Edda sa delí na dve časti: prvá sa nazýva Piesne Mytologické, druhá Piesne Hrdinské. Tie sa samozrejme následne delia na samostatné piesne.

Prvá časť Piesní mytologických začína Vědmínou piesnou. Vďaka tejto piesni vieme väčšinu našich znalostí o severskej mytológii a je to zároveň obrovský poklad stredovekej literatúry. Ako ste si mohli všimnúť z krátkeho úryvku, pieseň začína vznikom sveta:

Ako presne vznikol svet, zo severských prameňov nie je známe, avšak vieme, že existoval Midgard, pevnina obkolesená morom. O túto pevninu sa delia ľudia a bohovia, ktorí obývajú mesto Ásgard. Svet taktiež obývajú škriatkovia, ktorí býva-

Piesne mytologické: Vědmína píseň

*Slyšte mě, všechny
svaté rody,
první i poslední,
1 potomci Heimdalla!
Chceš na mně, vládce,
věrně bych řekla
prastaré zvěsti,
jež v paměti mám.*

*Vzpomínám obrů
z počátku věků,
z nichž jsem se tehdy
2 narodila.
Znám devět světů,
devět říší,
hloubku znám kořenů
slavného stromu.*

*V úsvitu věků
jen Ymi vládl,
nebylo moře
3 ni mohutných vln,
nebyla země,
ni nahoře nebe,
jen pustá, bez trávy
zela propast.*

jú v skalách a v jaskyniach. Obri bývajú vo svojom vlastnom svete.

Svetu však dominuje obrovský strom Yggdrasil (pozri Vědminu píseň, časť 2, verš 7–8). Tento strom prechádza všetkými svetmi. Jeho korene začínajú dole, v podsvetí. Korene strážia nornovianositelia osudu. Kmeň veľkého stromu prechádza svetom naším a jeho konáre sa dotýkajú neba.

Na začiatku vznikol obor Ymi¹ a krava Audhumla (Audzumla²). Krava bola na mlieko štedrá, a tak Ymi mlieko pil. Mlieko bolo výživné, a tak mal neskôr Ymi veľa potomstva (inde sa zasa uvádza že Ymi potomstvo splodil medzi svojimi dvoma nohami). Z jeho potomstva sa uvádza obor Búri a jeho syn Bor (alebo Burr). Ten mal s obryňou Bestlou troch synov: bohov Ódina (Ódzina), Viliho a Vé. Títo bohovia sa stali zakladateľmi slávneho rodu Ásov.

Inde sa zase hovorí, že Ymi bol zakladateľ zlých a zlomyseľných obrov a Búri pochádza z kravy Audhumly. Nedá sa jednoznačne povedať, ktorá varianta príbehu je správna. Mýty a legendy sa interpretujú veľmi ťažko a niekedy si navzájom protirečia.

Ódin jazdil na svojom koni Sleipnim ktorý mal osem nôh a bol mimoriadne rýchly. Ódinov syn Thór (Tsór), boh hromu a blesku, mal zasa zázračné kladivo, ktoré sa mu po každom hode vrátilo do ruky. Tiež mal zázračný opasok a rukavice. Jazdieval na voze, ktoré ťahali dva capy, ktoré každý večer

*Tu vládcové sveta
na stolce zasedli,
presvatí bohové,
a premýšľali:
který z nich by
měl skřítky stvořit
z Brimiho krve,
z Bláinových kostí.*

9

*Nejmocnější byl
Mótsogni stvořen
ze všech skřítků
Durin byl druhý.
Ti ze země stvořili
postavy mnohé,
podobné lidem,
jak Durin děl.*

10

*Nýi a Nidi,
Nordi a Sudri,
Austri a Vestri,
Altjóf, Dvalin,
Bífur, Böfur,
Bömbur, Nóri,
Ánn a Anar,
Ái, Mjödvitni.*

11

*Veig a Gándalf,
Vindálf, Tráin
Tekk a Torin,
Trór, Vit a Lit,
Nár a Regin,
Nýrad a Rádsvid,
to je jmen skřítků
správný výčet.*

12

*Fíli, Kíli,
Fundin, Náli,
Hepti, Víli,
Hanar, Svíur,
Frár, Hornbori,
Frég a Lóni,
Aurvang, Jari,
Eikinskjaldi.*

13

stiahol z kože a zjedol. Ich kosti potom hodil naspäť do kože a capy sa ráno objavili živé a zdravé.

Niekedy boli spolu s Ódinom vyobrazení aj Valkýry. Tieto krásne, nebezpečné bojovníčky dohliadali na vojny a boje. Rozhodovali o smrti bojovníkov. Ak padol pravý hrdina, prišli na svojich okrídlených koňoch a zobrali ho do Valhally, obrovskej siene slávy v Ásgarde. Tu spolu s Valkýrami a Ódinom hrdina hodoval na mäse kanca Saehrimniho a pili medovinu od kozy Heidrún.

Neskôr Ódin, Vili a Vé zabili Ymiho. Z jeho obrovského tela potom vznikol svet podobný tomu dnešnému. Z jeho tela vznikla zem, z kostí hory a skaly, lebka poslúžila ako nebo a z jeho mozgu vznikli mraky. Z chlupov a vlasov povstali lesy a z červov, ktoré žili v jeho tele, vznikli trpaslíci, ktorí sa zabývali pod zemou. Jeho pot zaplnil moria a rieky. Krvi mal toľko veľa, že vznikla na svete potopa,

ktorá utopila všetkých obrov až na jedného, Ymiho vnuka Bergelmiho...

V časti 11 až 17 vo Vědminej písni prichádza vymenovanie mien škriatkov. Na tejto ukážke by som vám chcel ukázať pár vecí. Prvá: všimnite si 9. časť, 7. verš – „z Brimiho krve“ – je nesporné, že sa jedná o obra, ktorého som doteraz uvádzal pod menom Ymi. Tu vidíme živý dôkaz menenia sa obsahu v piesňach, ktoré boli predávané ústnou tradíciou. Brimi-Ymi nie sú až také rozdielne, nemyslíte?

Druhá vec, ktorú vám chcem týmto ukázať: toto je len časť z vymenovania škriatkov, pokračuje až do časti 17. Tu môžeme vidieť, aký ťažký bol život skaldov. Zapamätať si mená všetkých škriatkov a potom ešte pokračovať v piesni muselo byť pamäťovo veľmi namáhavé. Skaldi si preto museli veľmi často cvičiť pamäť. Ale tretia, veľmi zaujímavá vec, ktorú vám chcem ukázať, a mnohí ste si ju asi už všimli: isté mená som zvýraznil ... čitatelia Hobita to už určite postrehli. Majster Tolkien, dá sa povedať, Eddu „vykradol“. Zvýraznené mená sú mená, ktoré boli použité v knihe Hobit od

1 Ak narazíte na podobu *Ymir*, vedzte, že sa jedná o tvar s koncovkou *-r*, ktorá sa v ostatných pádoch vypúšťa podobne ako latinské *-us* – pozn. redakcie

2 Zdroje sa rôznia v prepise severských mien obsahujúcich znaky *þ*, *ð*, ktoré označujú hlásky obsiahnuté napr. v angl. slovách *this*, *path*. Preto: *þor* → *Thór* / *Tsór*, *Auðumla* → *Audhumla* / *Audzumla*.

J. R. R. Tolkiena. Dokonca aj samotný Gandalf je z Eddy. Keď však Tolkien vykrádal, vedel, čo vykráda. Každé jedno meno opisuje škriatkov vzhľad, osobnosť alebo povahu. Napríklad: Gandalf znamená „znalý kúziel“. Tolkien teda vedel, čo robí a mená si „nepožičal“ len tak.

Vědmina píseň sa končí epickým koncom sveta. V mýtoch sa nazýva Ragnarök a opisuje sa veľmi detailne. (Např: Starý jasan, slavný Yggdrasil, chvěje se v kořenech, vlk pouta trhá. Vědm. píseň 46) Pri tejto veľkej vojne zanikne vesmír, avšak nastane nový úsvit. Zopár bohov a ľudí prežije a začnú znova budovať nový a lepší svet.

Druhá časť piesni mytologických sú Výroky Vysokého. Možno to vidieť aj v našej krátkej ukážke, Výroky Vysokého je „súhrn severskej životnej filozofie“ (Edda poznámky). Z tejto skladby sa veľmi veľa dozvedáme o tom, ako severania žili, aké mali myslenie a názor na život. Treba povedať, že niektoré piesne, aj keď sú minimálne deväť storočí staré, sú mimoriadne nadčasové a niektoré rady, ktoré autor dáva stredovekému čitateľovi, by si mali ľudia vziať k srdcu aj dnes. Výroky Vysokého by si mal podľa môjho skromného názoru mal prečítať každý :-)

Vo Výrokoch Vysokého sa hovorí, aj ako vzniklo runové písmo. Toto prastaré písmo nám a všetkým živým tvorom priniesol Ódin za veľmi zaujímavých okolností: Ódin bol deväť nocí prebodnutý

Piesne mytologické: Výroky Vysokého

*Po všech vchodech,
než dovnitř vejdeš,
se podívej
a poohlédni,
neboť nemůžeš vědět,
kde nepřátelé
u stolu v síni sedí.*

1

*Dárci buď zdar!
Host do domu vešel:
kam sednout si má?
Netrpělivý je,
kdo na prahu musí
čekat na pozvání.*

2

*Oheň potřebuje,
kdo ustálý je,
koho kolena studí.
Jídla a pláště
je potřebí tomu,
kdo v chladu hor chodil.*

3

vlastnou kopijou, ktorá bola zabodnutá v strome Yggdrasil. Hladoval a vďaka tomuto obetovaniu pochopil runové písmo. Slovo runa znamená tajomstvo, posolstvo, alebo záhada, preto sa tomuto písmu prisudzuje čarovná moc a tak sa severania aj k nemu správali. Runové písmo, ktoré používali, malo dvadsať štyri písmen, ktorých počet bol neskôr zmenený na šesťnásť. Zvyčajne sa písmo vytesávalo do kameňa, a preto má také ostré tvary. Vo Výrokoch sa spomína aj farbenie rún. Runy sa naozaj farbili a o tom svedčia aj doteraz dochované

zafarbené runové nápisy. Na Slovensku sa runový nápis nachádza napríklad na Lietavskom hrade, kde nápis v preklade znamená: pohliadni Thor, vlahu z neba vylej. Nápis teda bola prosebná modlitba o zoslanie dažďa. Momentálne môžete nájsť po celom Nórsku, Švédsku, Islande alebo Dánsku okolo 1800 runových nápisov a kameňov. Runové kamene bývali zväčša vztýčované pôvodnými obyvateľmi na pamiatku zosnulých. Takýto kameň môžete nájsť napríklad v Švédskom Vårdsbergse, kde je kameň zasadený do vonkajšej steny kostola a hovorí toto: Östen vztýčil tento kameň na pamiatku Torera, svojho otca. Podobnú stavbu textu, teda: „niekto dal vztýčiť tento kameň na pamiatku niekoho“ má väčšina týchto kameňov. (Například kameň v Stratomte alebo kameň v Törnevalle)

Toto krátke predstavenie bol len úvod. Severská mytológia obsahuje ešte kvantum príbehov o Ódinovi, Thorovi, ale aj iných bohoch, polobohoch alebo obyčajných ľuďoch... Dlhé stáročia boli tieto príbehy zdrojom inšpirácie príbehov ďalších. Dúfam že tak poslúžia aj vám...

Piesne mytologické: Výroky Vysokého

*Dívčí řeči nikdo
nikdy nevěř,
ni výřečnosti vdaných žen
jejich srdce je
jak otáčivé kolo,
vratkou mají vůli.*

84

*Stejně nevěř
stromu bez kořenů,
stoupající vodě,
chrochtající svini,
prasklému luku,
hořící louči,
vyjícímu vlku,
krákové vráně,
zpěněnému kotli,*

85

*oštěpu v letu,
padajícím vlnám,
tenkému ledu,
stočenému hadu,
ženám v posteli,
puklému meči,
hře medvěda,
královské hlavě,*

86

*nemocnému oslu,
otroku svéhlavému,
lichotkám vědmy
a těm, kteří právě
v poli padli.*

87

napsal Peter „Peekay“ Kopáč KOUTEK PRO DRDII

DrD II: Akcie a ich dopady

alebo Pojednanie o tom, prečo DrD II nie je hrou s explicitnými stávkami

V tejto úvahe sa chcem bližšie venovať problému, s ktorým sa na mňa obrátilo v diskusiách viacero Sprievodcov – čo robiť, keď hráčom očakávaný dopad jeho akcie nie je možný kvôli niečomu, o čom vie iba Sprievodca.

1 Vyznanie na úvod

Priznávam bez mučenia, DrD II nie je zrovna najľahšou hrou na pochopenie. Mnoho vecí je v nej riešených exoticky, veľa princípov popísaných tak, že to spôsobuje časté otázky a nepochopenie. Preto niet divu, že veľa času trávim v debatách s hráčmi, ktorí sa snažia niečo pochopiť či lepšie uchopiť.

Jednou z najproblematickejších tém v rolových hrách celkovo je problematika sociálnych konfliktov – ako ich vyhodnocovať, či je správne diktovať hráčskym postavám ako sa cítia, k čomu je možné oponenta donútiť hodom a podobne. Práve diskusie o tejto problematike ma priviedli k úvahe, s ktorou sa chcem teraz podeliť. Nasledujúca úvaha je primárne motivovaná potrebami DrD II, s trochou fantázie sa však dá preniesť aj do iných rolových hier.

2 Stávky opúšťajú dostihovú dráhu

Ak vás nejako hlbšie nezaujíma teória za rolovými hrami, možno neviete, čo vlastne sú tie „explicitné stávky“, ktoré sa spomínajú v podtitule. Ide o princíp, ktorý často nájdete v pravidlovo jednoduchších, príbehových alebo rozprávacích rolových hrách. Voľne prerozprávajú hovorí asi toto: „Predtým, ako si hodíme, určíme si, čo sa presne v hernom svete stane ak uspejem a čo, ak neuspejem. Hod potom určí, ktorá z týchto alternatív nastane.“

Dobрым príkladom je napríklad hra SHADOWS. Tam sa vymyslí „dobrá“ a „zlá“ alternatíva pokračovania príbehu, a potom si hráč hodí jednou svetlou a jednou tmavou kockou. Podľa toho, ktorá kocka ukáže vyššie číslo sa určí, ktorá verzia sa použije a pokračuje sa ďalej. Pre nás je dôležité, že v momente hádzania kockou hráč presne vie, čo je „v stávke“, čo ktorý výsledok spôsobí – bolo to jasne povedané ešte pred hodom. Odtiaľ pochádza aj pomenovanie „**explicitné stávky**“.

3 Ako toto súvisí s DrD II?

Mnoho hráčov hľadá explicitné stávky aj v DrD II – očakávajú, že ak povedali, čo chcú dosiahnuť a uspejú v hode kockou (či sa vyčerpajú), je ich plným právom očakávať, že sa presne toto stane. Toto očakávanie však naráža na drobný problém: chýbajúce vedomosti o situácii.

Zoberme si môj obľúbený príklad s kostrou, ktorej nevádi odťatie hlavy. Hráč, ktorý s takouto kostrou bojuje prvýkrát, môže veľmi ľahko povedať „*Chcem kostre odseknúť hlavu*“ a očakávať,

že ak jeho akcia uspeje, kostra bude (prirodzene!) vyradená z konfliktu. Keď mu následne Sprievodca po úspešnom hode povie „*Tvoj mocný švih kostre usekol hlavu, bezhlavá príšera sa však na teba rúti ďalej a chce ti rozdriapať hrdlo*“, bude sa hráč sťažovať – on predsa odťal kostre hlavu preto, aby ju vyradil z konfliktu (a každý predsa vie, že to je presne to, čo odťatie hlavy spôsobí). Ak to táto akcia nemohla spôsobiť, mal mu to predsa Sprievodca vopred oznámiť, aby mohol vymyslieť inú akciu – takú, ktorá dosiahne to, o čo mu ide!

Toto je príklad, kedy chýbanie informácie pracuje v hráčov neprospech.

Teraz prípad, kedy tajná informácia pracuje pre hráča: Bojuje sa s kostrou, ktorú drží pokope prekliaty meč, ktorý má v ruke. Hráč nahlási akciu „*Chcem kostre vyraziť meč z ruky*“, očakávajúc zvýšenie ohrozenia ako dopad akcie. Bude sa sťažovať, ak mu Sprievodca v prípade úspechu povie „*Ako náhle rúčka meča opustí zovretie kostnatej dlane, kostra sa rozsype na prach*“? (Možno áno, ak bola kostra inteligentná a on ju odzbrojoval, aby ju mohol vypočúvať :-))

Toto sú trochu extrémne príklady, na problém ste ale možno narazili aj vo svojej vlastnej hre. Omnoho častejším prejavom sú debaty štýlu:

„Úspešne som ho zastrášil, chcem aby utiekol z boja!“



„Ale to by on nikdy neurobil, je to vetrom ošľahaný nájomný zabijak...“

„To mi je jedno, uspel som a toto je to, čo som robil“

Pri sociálnom konflikte sa ťažšie rozhoduje, čo presne má vplyv na výsledok a čo nie, častokrát o súperovi vieme omnoho menej ako pri fyzickejšie zameranom spore. Tieto odlišnosti ale nie sú hlavným zdrojom problému, ten treba hľadať práve v očakávaní explicitných stávok. Keď ich hra nemá, vyhodnocovací proces musí vyzeráť inak a treba k nemu aj pristupovať s trochu odlišnými očakávaniami.

4 Prichádzajú tajnôstky

Pri hre bez explicitných stávok hráč povie, čo robí (svoj výber pritom riadi tým, čo chce aby sa stalo) a hod rozhodne, nakoľko úspešne sa mu podarilo toto niečo urobiť. Či ale naozaj dosiahne, čo chcel však určí až kombinácia výsledku akcie a ďalších okolností – napríklad, či je oponent zraniteľný použitou zbraňou, či má zmysel sa mu vyhrážať zabitím rodiny a podobne.

Pod hlavičkou „ďalšie okolnosti“ sa nám práve na scénu dostali tajné vedomosti. Sprievodca je väčšinou ten, kto si vymyslel oponenta, na ktorého je akcia smerovaná, vie o ňom všetko. Hráč, naopak, vie iba to, čo počas hry vyšlo najavo (či už „samo“, alebo si dal námahu to zisťovať konaním svojej postavy). Pri niektorých akciách (a hráčskych očakávaníach ich dopadov) ale vzniká problém, ako ďalej. Je neférové hráčovi povedať „*uspel si a nič*

si nedosiahol“ (obzvlášť v DrD II, kde vždy existuje možnosť, že investoval do úspechu zdroje). Na druhej stranu už povedať hráčovi „*Toto nemôžeš, skús niečo iné*“ mu dáva metahernú informáciu navyše (čo niektorým skupinám extrémne vadí). Čo teda s tým?

5 Škandalózne odhalenie!

Odpoveď je pomerne jednoduchá – za svoj úspech hráč vždy niečo dostane, aj keď to nemusí byť to, čo očakáva. V systéme DrD II máme hneď niekoľko možností, čo hráčovi dať za úspešnú akciu: odhad hranice, pridelenie výhody, zníženie vlastného či spolubojovníkovho ohrozenia, zvýšenie súperovho ohrozenia, alebo jeho úplné vyradenie. Bolo by škoda túto širokú paletu nevyužiť a namiesto toho hráča odbiť iba suchým „*Uspel si, ale nič to neurobilo*“, keď namiesto toho môžeme jeho akciu interpretovať napríklad ako odhad súperovej hranice. Predsa len, tým že postava zistila, že niečo na súpera nefunguje, dozvedela sa o ňom dovtedy neznámu informáciu!

Na tomto mieste radšej zopakujem nasledovné: je dôležité si uvedomiť, že **hráč svojou akciou navrhuje, o ktorý efekt mu ide, tento návrh ale nesmie brať ako záväzný** – tomu môžu brániť práve spomínané tajné vedomosti. To ale znamená, že niekto musí určiť, aký efekt vlastne akcia bude mať. Kto to bude? Logicky, osoba s najkompletnejšou vedomosťou o situácii – často Sprievodca, môže to

ale byť aj hráč. Tento princíp určovania efektu je veľmi užitočný aj vtedy, keď práve hráči ťahajú za kratší koniec metaforického lana a dejú sa akcie, ktorých cieľom je psychicky pôsobiť na ich postavy konkrétnym spôsobom. Koniec-koncov, hráč si (väčšinou) príliš neužije, keď mu niekto nadiktuje, že jeho chrabrý barbar uteká ako malá vydesená školáčka.

Možno si teraz povieť „*No dobre, a čo mu bráni vždy vyhlásiť, že toto na neho nefunguje?*“

Odpoveď leží v dôvere medzi spoluhráčmi – ak Sprievodca hovorí „*Toto ho nezabije, iba mu to zvýši Ohrozenie*“, mal by hráč veriť že pre to existuje objektívny dôvod ktorý on nepozná a nejedná sa o snahu Sprievodcu uškodiť mu. Ak sa niekto snažil barbara zastrašiť k úteku a podľa jeho hráča by on nikdy neutiekol, dobre. Nejaký dopad akcia mať bude – možno barbar stratí súdnosť a vrhne sa do prostred protivníkov v slepej zúrivosti. Hráč iste bude schopný vybrať aj mechanický následok tak, aby zodpovedal efektu, ktorý vyhlási, že má akcia na jeho postavu.

Bolo by škoda hráča odbiť iba suchým:

„Uspel si, ale nič to neurobilo“

6 Načo nám je popis akcie?

Len vedomosti o situácii ako takej však na rozhodnutie nestačia. Druhou veľmi dôležitou zložkou je samotná akcia – konkrétne jej popis, nahlásenie. Kým hráč dostatočne dobre nepopíše, čo to vlastne jeho postava robí, nemáme ako rozhodnúť, ako táto akcia vplýva na cieľ za daných okolností (či už sú ohlasujúcemu hráčovi známe, alebo nie).

Ja ako Sprievodca sa presne pre toto snažím usmerňovať hráčov, ktorí hlásia „*Chcem mu zvýšiť Ohrozenie*“ – toto je želaný dopad akcie z hľadiska hernej mechaniky, nie akcia ako taká. Ohlásenie akcie je napríklad „*Chcem mu palicou podraziť nohy, aby spadol na zem*“. Dáva mi jasnú predstavu, o čo sa hráčova postava pokúša, viem ako reagovať a dokážem posúdiť, čo sa s cieľom akcie stane, ak akcia uspeje.

Toto je podľa mňa jeden z dôvodov, prečo DrD II niektorým hráčom a herným skupinám „nefunguje“ – **namiesto aby rozmýšľali nad tým, čo presne ich postava chce urobiť, rozmýšľajú hlavne nad tým, aký následok má ich akcia mať.** Následne ich hra obsahuje nedostatočne popísané akcie,

časté doťahovanie „*ale toto nie je to, čo som chcel urobiť*“ a podobne. Viem, že táto zmena vnímania je ťažká, obzvlášť pre nás dlhoročných hráčov, ktorí sme celé desaťročie strávili nahlasovaním akcií štýlom „*útočím za 2d8+7 životov*“, a v pozadí mysle nám stále hľodá ten hlások, ktorý hovorí „*načo mu teraz zvyšovať Ohrozenie, treba ohlásiť akciu, ktorá ho vyradí*“ ... ale skúste to, ono to pomáha.

7 Záverom

Ak ste sa dostali až sem (či už poctivým čítaním, alebo snahou preskočiť na ďalší článok), iste súhlasíte, že je čas na zhrnutie a ukončenie úvahy. Takže, o čo mi v tomto zamyslení vlastne išlo?

- Nenahlasujte NÁSLEDKY akcií, nahlasujte AKCIE.
- Následky nech vyplynú z toho, ako akcia dopadla a toho, čo je cieľ zač.
- Rozhodujúce slovo o následkoch nech patrí tomu, kto vie najviac o vlastnostiach cieľa.
- Dôverujte svojim spoluhráčom!

Osvojenie týchto bodov vám pomôže nielen pri hraní DrD II, ale aj celkovo pri odohrávaní sociálnych konfliktov, ktoré sú často v hrách problematické.



napsal Ján „Crowen“ Rosa

Koutek pro DrDII

Ostrov v hmle

V tomto článku nájdete informácie o **Tailte sa Cheo**, Ostrovoch v hmle, ich elfských obyvateľoch a niekoľkých miestach, ktoré môžu vaše postavy navštíviť. Ďalej tu nájdete informácie o elfoch, príklady mien a rodov, niekoľko vzorových postáv, ktoré si môžu hráči zobrať a hrať, niekoľko cudzích postáv, s ktorými sa môžu pri svojom putovaní stretnúť a niekoľko tvorov, ktoré rozšíria Beštiár k DrD II. Ako bonus na konci článku nájdete dve nové povolania pre DRAČÍ DOUPĚ II spojené s vodou a morom – Lodník (základné povolanie) a Moreplavec (pokročilé povolanie).

Ostrov v hmle patria do série článkov popisujúcich prostredie Vysočiny určené pre DRAČÍ DOUPĚ II. Predchádzajúce články z prostredia Vysočiny môžete nájsť v DRAKKAROCH 28 až 30.

Tailte sa Cheo, Ostrov v hmle

Ostrov v hmle tvorí reťaz ostrovov na západ od Tailte Arda, Vysočiny. Štyri najväčšie sa nazývajú Leódhas, Uibist a Tuath, Uibist a Deas, Barraigh. Ostrov v hmle obývajú výhradne elfovia, spolu ich tu žije približne 25 000, z čoho vyše polovica na ostrove Leódhas.

Veľkú časť ostrovov pokrýva les, v okolí sídiel domov a rodov sú polia, ktoré obrábajú jednoduchí elfovia. Pobrežie z veľkej časti tvoria z väčšej časti kamenné útesy, občas prerušené bielymi plážami. Zátok vhodných na vybudovanie prístavu je na Ostrovoch v hmle len niekoľko.

V horách v južnej časti Leódhasu sa nachádza niekoľko väčších železných, medených a strieborných baní a kamenných lomov a jedna menšia zlatá baňa, na ostatných väčších ostrovoch možno jedna dve bane.

Symbolom Ostrovov v hmle je *Dubh Eala*, Čierna labuť. Kráľovský rod má na svojich zástavách okrem znamenia svojho domu aj čiernu labuť na znamenie vlády nad ostrovmi. Členovia kráľovskej gardy majú na štítoch tri čierne labute.

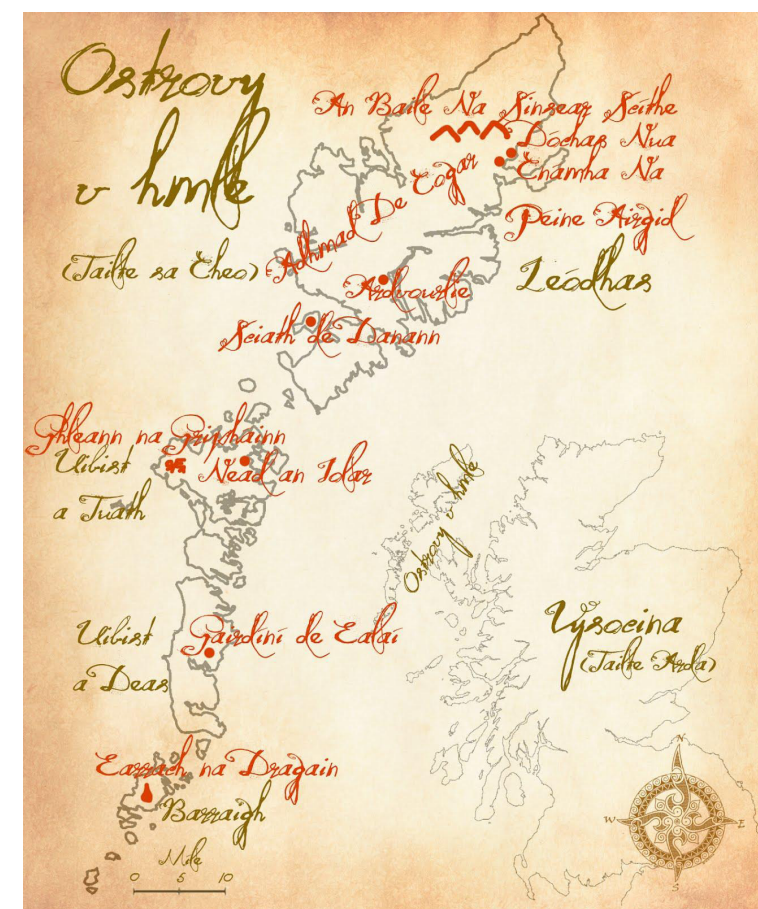
Miestopis

Leódhas

An Ghleann Codlata Síoraí, Údolie večného spánku
Mohylové pole, nachádza sa na severe ostrova neďaleko *Cnámha Na Péine Airgid* (Kostí Striebornej Borovice). Je to rozsiahle údolie posiate väčšími či menšími mohylami. V týchto mohylách sú pochované niekoľké generácie elfských kniežat spolu so všetkými elfami, ktorí padli vo veľkej vojne o Ostrov v hmle. *Cogadh Mór*, Veľká vojna, ktorú viedli elfovia proti rozpínajúcim sa ľuďom a ich trpasličím žoldnierom, sa odohrala pred niekoľkými ľudskými generáciami, avšak ešte stále žije mnoho elfov, čo si jej hrôzy pamätajú.

Cnámha Na Péine Airgid, Kosti Striebornej Borovice

Ruiny kedysi nádherného mesta, ktoré bolo dobyté a vypálené ľuďmi počas Veľkej vojny o Ostrov v hmle. Elfovia votrelcov vyhnali z Ostrovov v hmle len za cenu obrovských strát, *Cnámha Na Péine Airgid* slúži ako nemý pomník obetiam a pripomienka, že sloboda a vlastné územie boli draho vykúpené smrťou mnohých statočných elfov a el-





fiek. Dom Striebornej Borovice bol pri dobytí mesta takmer vyhladený, tých málo elfov, čo prežilo, založilo nové sídlo na neďalekých útesoch a pomenovali ho *Dóchas Nua*, Nová nádej.

Dóchas Nua, Nová nádej

Nové sídlo Domu Striebornej Borovice. Stojí na hrane útesu nad morom. Zámok a príslušné budovy sú obohané tromi polkruhovými kamennými hradbami. Členovia Domu Striebornej Borovice si svoje nové sídlo vybudovali na veľmi ťažko dostupnom mieste, ktoré sa dá veľmi ľahko brániť aj s veľmi malým počtom bojovníkov.

Adhmad De Cogar, Šepkajúci les

Najväčší hvozď na *Leódhase*, pokrýva takmer polovicu ostrova. Hovorí sa, že si v ňom stromy šep-

kajú takmer elfskými hlasmi a že elfskí divotvorci prebudili jeho hnev počas Veľkej vojny. Mnoho družín ľudských votrelcov v ňom zmizlo bez stopy. Pred ústupom z Ostrovov v hmle ľudskí zvedovia doviedli k veliteľovi votrelcov pološialeného bľabotajúceho vojaka. Bol celý doráňaný, doškriabaný a stále dookola drmolil čosi o živých stromoch, koreňoch útočiacich spod zeme, miznúcich lesných cestách a zelených príznakoch. Veliteľ ho dal popraviť za dezerciu, neveril jeho výhovorkám, prečo z celej jednotky prežil len on. O niekoľko dní sa však mal možnosť presvedčiť na vlastnej koži, že to neboli len výplody šialenej mysle.

Geata Ar Na Taobh Thoir, Východná brána

Dlhý kamenný most spájajúci dva brehy zálivu *Loch Siphoint*. Stráži *Súil de Ollmhór*, Oko obra – knie-

žací prístav hlbšie v zálive, a skracuje cestu medzi dvomi časťami ostrova a sídlami Domu Modrého Smreku a Zlatej lipy. *Geata Ar Na Taobh Thoir* spravuje Rod Modrého buka. Kamenné oblúky nesúce most zdobia reliéfy modrých bukov. Na oboch koncoch mostu sú kamenné veže s posádkami tuctu elfských strážcov. Most je uprostred rozdelený dreveným otváracím mostom, ktorý umožňuje plachetniciam dostať sa hlbšie do zálivu. Padací most stráži menšie veže, v každej je vždy na stráži pol tuctu elfov.

Súil de Ollmhór, Oko obra

Ostrov v zálive *Loch Siphoint*. Na ostrove je hrad, sídlo Domu Modrého buka, ktoré zároveň, podobne ako *Gaeta An Na Taobh Thoir*, chráni prístav *Ardvourlie* ležiaci na pravom brehu zálivu *Loch Siphoint*.

Ardvourlie

Elfský prístav pod správou Domu Modrého buka, najväčšie mesto na Ostrovoch v hmle. Žije tu približne 2500–3000 elfov. *Ardvourlie* je kráľovské mesto, okrem kráľovnej a jej dvora tu sídli aj *An Chomhairle Glas*, Zelená Rada, *Marcaigh* i *Scamail*, Jazdci v oblakoch a *Ealaí Dubh*, Čierne labute – kráľovská garda.

Súil Mór a Súil Beag, Veľké oko a Malé oko

Veľké kamenné kruhy. *Súil Mór* zobrazuje pohyb slnka a ročné obdobia, dátumy slnovratov a rovnodennosti. *Súil Beag* zobrazuje pohyb a fázy mesiaca. Obe oči stráži pevnosť *Sciath dé Danann*.

Sciath dé Danann, Štít bohyne Danu

Kamenná pevnosť, sídlo *Tuatha dé Danann*. Žije tu štyri až päť tuctov Divotvorcov.

Uibist a Tuath

Ghleann na Gripháinn, Údolie Gryfov

Dlhé ľadovcové údolie, ktoré ústí do mora na západnej strane ostrova. Do tohto údolia sa vždy na jar zletia gryfovia zahniezdiť, vysedieť vajcia a vychovať mláďatá, aby sa na začiatku leta vrátili tam, odkiaľ prileteli. Počas tohto obdobia sa v údolí nachádza niekoľko desiatok gryfích samíc s mláďatami, ktoré sú postrachom pre všetkých pastierov ovci, dobytká ale aj divokej zveri.

Nead an Iolar, Orlie hniezdo

Pevnosť *Hiolair Airgid*, Strieborných orlov. Nead an Iolar je hlavné sídlo strážcov Ostrovov v hmle. Nad prístavom sa vypína hrad obklopený mohutným valom a hradbami. Neďaleko prístavu je *Iolar Gar-rán*, Orlí háj, v ktorom divotvorci pestujú a tvarujú *Hiolar na farraige*, Morských orlov – lode používané Striebornými Orlami.

Uibist a Deas

Gairdíní de Ealaí, Labutie záhrady

Letné sídlo kráľovského dvoru. Prekrásny zámoček na ostrove uprostred jazera, obklopený rozsiahlymi záhradami s množstvom rôznych vzácnych stromov, bylín, kvetov a menších jazierok, ktoré obývajú čierne labute.

Barraigh

Earrach na Dragain, Dračie pramene

Sústava horúcich žriediel, kam sa chodia elfovia kúpať aj v zime. O dračích prameňoch sa hovorí, že ich voda má liečivé účinky, a ohrievajú ju draci svojím ohnivým dychom. Povešť ďalej hovorí, že draci, ktorí spia pod prameňmi, vyjdú opäť na povrch a postavajú sa na ochranu Ostrovov v hmle, keď ich povolá elfská kráľovná v čase najväčšej núdze.

Aes Sídhe, Elfovia

Mohylový národ, Starší ľud, Magický ľud, Dlhovekí, Deti prírody, Prízraky z hmly – rôzne mená pre ten istý národ, každé iné, a predsa každé vystihuje podstatu elfov obývajúcich *Tailte sa Cheo*, Ostrovy v hmle.

Dobytie a strata Albionu

Škreti, v elfom jazyku *Orqui*, obývali Albion pred príchodom elfov. Elfovia pôvodne priplávali z ďalekého severu a vyhnaní škretov do nehostinných kútov Albionu, najmä na Vysočinu a Orkneje. Okrem plnokrvných koní, sokolov, masívnych vlkodavov a prírodnej mágie, ktoré im pomohli v boji so škretmi kmeňmi, priniesli elfovia na Albion poľnohospodárstvo, kamenné stavby, vinič a dobré víno. Počas svojho panovania vztýčili elfovia mnoho menhirov označujúcich magické tepny zeme a kamenných kruhov postavených na ich priesečníkoch, postavili množstvo mohýl pre svojich mŕtvych, malých veží, zámočkov, opevnených domov a mostov po celých ostrovoch.



Keď z východu priplávali na Albion ľudia (*Gearr Ina Gcónaí*, krátkovekí) a trpaslíci (*Fir Bheaga*, malí ľudia), vytlačili elfov z väčšiny území Albionu, podobne ako predtým elfovia vyhnaní škretov. Postup ľudí a trpaslíkov nezastavili ani *Geataí Ar An Taobh Ó Thuaidh*, Brány Severu. Je to sústava jedenásť pevností strážiacich val, ktorý sa ťahne naprieč Albionom z východu na západ. Mnoho menhirov popadalo, kamenné kruhy boli zničené fanatickými ľudskými kňazmi, hrobky, ktoré neostali ukryté pod zemou, ľudia vydrancovali a rozobrali na stavebný materiál (Aha, aká dobrá hromada kameňa tej správnej veľkosti na stavbu domov, plotov a múrov!), až z nich ostali len dolmeny, tri – štyri vysoké kamene podopierajúce plochú kamennú tabuľu, ktoré tvorili jadro hrobky a niesli celú váhu mohyly. Zámočky vydrancovali, zbúrali alebo premenili na malé pevnosti, v ktorých sa usadili.

Dielo elfov aj tak nezmazateľne zmenilo ráz krajiny, čo je viditeľné hlavne na Vysočine, kam až toľko ľudí zatiaľ nepreniklo. A aj teraz možno ob-

čas z diaľky zbadať sprievody elfov, ako putujú na posvätné miesta svojich predkov, spievajúc tiché a clivé melódie. Nikto nevie, ako sa sprievod elfov ocitne uprostred ľudských teritórií a potom záhadne zmizne, povráva sa, že kamenné kruhy im slúžia ako brány medzi skutočným a príзраčným svetom, ktorý elfovia využívajú na svoje putovanie.

Elfské územia

Ostrovy v hmle sú jediným čisto elfským územím takto ďaleko na severe Albionu. Na juhu Albionu je kniežactvo *Dumnonia*, ktoré výmenou za relatívnu suverenitu platí každé leto kráľovi Mercie berň v striebre, železe, dreve a tuctu elfských bojovníkov, ktorí musia slúžiť tri letá ako kráľovi osobní strážcovia. Najväčšie územia obývané elfami sú na ostrove Hibernia, kde je niekoľko elfských kniežatstiev a dve veľké územia ovládané severanmi.

Kultúra

Elfovia žijú v súlade z prírodou, nedrancujú ju, berú si z nej len toľko, koľko spotrebujú, ich kultúra nie je zaťažená na materiálne bohatstvo. Je to možno preto, že aj najmenej šikovný Elf by si za desiatky či stovky zím dokázal nahonobiť slušný majetok.

Elfovia sú veľmi umelecky založený národ, majú radi piesne a básne, všetko zdobia prírodnými ornamentmi – obydlia, zbrane i nástroje dennej potreby. Mnohí sa venujú maľovaniu, rezbárstvu alebo sochárstvu. Elfským unikátom je umelecké spracovanie skla a krásne výrobky z neho – poháre, tanieri, šperky, svietniky, miniatúrne sošky zvierat aj rastlín. Elfské sklenené ozdoby sa v po-

slednej dobe stali veľmi módnymi a bohatí ľudia sú ochotní platiť nehorázne sumy v striebre, len aby si rozšírili svoju zbierku.

Elfovia sú veľmi spätí zo svojou zemou, a nemôžu sa pozeráť, ako ľudia drancujú prírodu, rúbu lesy, stavajú priehrady na miestach, ktoré elfom patrili pred desiatkami či stovkami rokov a ktorí ich ešte stále považujú za svoje. Najmä v pohraničí sa často stáva, že partiu drevorubačov nájdú pozabíjanú, prípadne o nich už nikdy nikto nepočuje. Malé elfské komandá radikálnych ochrancov prírody útočia na veľké ľudské stavby – katedrály, kostoly a podobne, ktoré sa im zdajú nehoráznym plytvaním, pretože v nich nikto nebýva.

Rozprávajú pomaly, rozvážne, kvetnato, v dlhých súvetiach, medzi ktorými robia pauzy na premýšľanie. Často používajú prirovnania k rastlinám a zvieratám.

Elfovia neoddeľujú náboženstvo a mágiu, elfskí kňazi – ľudia ich nazývajú druidi, elfovia divotvorci – vládnu mágii. Elfská mágia je divoká, intuitívna, spätá z prírodou, elfovia ju majú v krvi a takmer každý Elf má nejakú schopnosť, ktorú by ľudia nazvali kúzlom alebo mágiou. Elfská mágia väčšinou pôsobí na telo alebo prírodu.

Cumhachtaí Mór, vyššie mocnosti

Elfovia uctievali niekoľko rôznych mocností a božstiev.

Morrígan, Dcéry vojny. *Nemain*, Zúrivosť, reprezentuje bojový ošiaľ a často berie na seba podobu obrovskej vlkodlačice trhajúcej nepriateľov zubami a pazúrami. *Badhbh*, Strach, v podobe

vrany zasieva paniku do sŕdc nepriateľov. *Macha*, Odvaha, dodáva odvahu elfským bojovníkom, vraj ju vídať cválajúcu po bojisku ako nádhernú kobylu, ktorá zadupáva protivníkov do zeme.

Dagda, Veľký lovec. Pomáha lovcom, dáva silu ich pažiam a rýchlosť ich šípom. Jeho symbolom je oštep, vie vziať na seba podobu obrovského vlkodava, medveďa alebo horského leva.

Lugh, Štedrý otec. Je boh úrody, elfovia na jeho počesť slávia sviatok *Lughnasadh* na konci leta. Obetujú mu prvé kusy zozbieranej úrody pálením v ohni a hodovaním.

Lir, Pán morí. Je patrónom námorníkov a ochrancom Ostrovov v hmle. Vraj ho vídať počas najväčších búrok plaviť sa po vode alebo oblohe v zlatej lodi ťahanej tuctom čiernych labutí. Jeho symbolom je hlásny roh, ktorým rozpútava búrky, silný vietor alebo z neho vyfukuje hmlu.

Danu, Pani riek. Danu je pani riek a potokov, prináša vodu elfm poliam, svoj hnev prejavuje skazonosnými povodňami.

Dian Cécht, Liečiteľ. Prepožičiava prameňom, jazierkam a studničkám svoju liečivú moc a elfovia mu na znak vďaky obetujú pri vodných zdrojoch.

Goibniu, Remeselník. Goibniu je božským kovárom a vinohradníkom, prepožičiava svoju silu kovu a svoj um pestovateľom viniča. Jeho symbolmi sú kladivo a kliešte na vinič.

Elfské domy, rody a kniežatá

Elfská spoločnosť je matriarchát, delí sa na domy, ktoré zastrešujú niekoľko rodov. Každému domu vládne kňažná po boku s kniežaťom z najsilnejšie-

ho alebo najpočetnejšieho rodu. Na čele každého rodu je *Mháthair mhór*, Veľká matka, po jej boku je *Athair mór*, Starší otec. Staršia matka je dedičný titul, stáva sa ňou najstaršia dcéra vládnucej Staršej matky, v prípade jej smrti titul prechádza na mladšie sestry alebo sesternice. Staršia matka má právo vybrať si Staršie otca ešte predtým, ako sa stane Staršou matkou, na túto svoju rolu je pripravovaná od narodenia.

Zástupcovia domov tvoria *An Chomhairle Glas*, Zelenú radu, ktorá si volí kráľovnú zo svojho stredu. Keďže sú elfovia dlhovekí, k voľbe veľmi často nedochádza. Nikto zo žijúcich ľudí si nepamätá, a ani nepočul o inej kráľovnej na Ostrovoch v hmle, ako *Blathnaid aep Niamh aep Oisín ó Conchobhair de Teach an Dubh Darach*.

Elfské mená sú inšpirované írskymi keltskými menami, meno Elfa je vo forme Meno syn matky a otca z Rodu XXX z Domu XXX, napríklad *Coinneach aep Siobhan aep Jarlath ó Mordha de Teach an Dearg Beithe*. Pri kontaktoch si inými elfami alebo rasami sa predstavujú zväčša len svojím menom a rodom, vyššie spomínaný elf sa teda zväčša predstavuje ako *Coinneach ó Mordha*. Elfské Domy sú zväčša pomenované po jemných a elegantných zvieratách (na Albione), alebo stromoch (v Hibernii a na Ostrovoch v hmle).

Elfovia – *Abbán, Áengus, Aibhne, Ailín, Ainíleas, Amhalgaidh, Anmchadh, Aodhán, Árdhgal, Bairre, Bearach, Beacán, Bran, Bréanainn, Brochadh, Coileán, Cairbre, Caoimhghín, Caomhán, Carraig, Cárthach, Cathaoir, Ceallach, Ciarán, Cinnéididh, Coinneach, Comhghal, Conán, Conchobhar, Connlaodh, Cormac, Cúchonnacht,*

Cúmhaighe, Cúmheadha, Dabhóg, Daithi, Declán, Diarmaid, Domhnall, Donncha, Dubhaltach, Dubhlainn, Dúnlán, Eachaidh, Éanna, Earcán, Eirín, Éibhear, Éigneachán, Éimhín, Eochaidh, Eoghainín, Fachtna, Fáilbhe, Fearchar, Fearganainm, Feichín, Fearghus, Fiachra, Fionnbharr, Garbhán, Iarlaith, Lachtna, Lasairian, Lochlainn, Lorcán, Lughaidh, Mainchín, Maoilir, Maolmórdha, Maolruadháin, Muircheartach, Muirgheas, Murchadh, Neachtan, Niallán, Oireachtach, Oisín, Paedair, Quinlan, Roibhilín, Rónán, Ruadhán, Ruaidhrí, Seachnasach, Séadna, Siaghal, Suibhne, Tadhg, Taichleach, Tighearnán, Toirdhealbhach, Treabhair, Tuathal, Uaitéar, Ualgharg, Ultán.

Elfky – *Aíbhinn, Áine, Aisling, Aileen, Aithche, Aoife, Barrdhubh, Blathnaid, Bríd, Brónach, Caoimhe, Caoilfhionn, Clíodhna, Clodagh, Dearbhfhorgaill, Deirdre, Doireann, Dubhóg, Éimhear, Eithne, Étaín, Faoiltighearna, Fiadhnaid, Fíona, Fínemhain, Gormlaith, Grainne, Lann, Lasairfhíona, Maebh, Meibhín, Míde, Mór, Móirín, Muadhnaid, Muireann, Muirne, Niamh, Nóirín, Odharnait, Órlaith, Peigín, Rathnait, Ríonach, Roisín, Sadhbh, Saoirse, Saorlaith, Siobhan, Síthmaith, Sláine, Sorcha, Uallach, Úna.*

Rody – *ó Murchadha, ó Suilleabháin, ó Briain, ó Conchobhair, ó Dubhghaill, ó Mordha, ó Caerbhail, ó Fearghail, ó Riordain, ó Conaill, ó hAnnluinn, ó Caomhánach, ó Branagáin, ó Caoindealbháin, ó Caollaidhe, ó Cillín, ó Cinnéide, ó Corbáin, ó Corráin, ó Daimhín, ó Deághaidh, ó Dubhuir, ó Donncaidha, ó Dubhshláine, ó Faracháin, ó Fianaidhe, ó Gallchobhair, ó hAlmhuráin, ó hAirt, ó hEadhra, ó hUbáin, ó Laochdha, ó Lideadha,*

ó Maoldomhnaigh, ó Móráin, ó Muireadhaigh, ó Néill, ó Riodeacháin, ó Ruairc, ó Sé, ó Seireadáin, ó Sioráin, ó Teamhaninn, ó Tuathail.

Domy – *Teach an Carraige Iolar* (Skalný sokol), *Teach an Fianna Bána* (Biely jeleň), *Teach an Adhard Aonair Airgid* (Strieborný jednorožec), *Teach an Sliabh Leon* (Horská puma), *Teach an Dearg Beithe* (Červená breza), *Teach an Dubh Darach* (Čierny dub), *Teach an Crann Aol* (Zlatá lipa), *Teach an Airgead Ghiúis* (Strieborná jedľa), *Teach an Airgead Péine* (Strieborná borovica), *Teach an Gorm Feá* (Modrý buk).

Spoločensvá a bratstvá

Tuatha dé Danann, Deti bohyne Danu

Deti bohyne Danu sú tiež elfami nazývaní Divotvorcovia. Je to rôznorodá zmes druidov, šamanov, alchymistov, mágov a čarodejov. Plnia funkciu kňazov a radcov elfských kniežat, vykonávajú náboženské obrady a tradičné rituály, riadia poľnohospodárstvo, starajú sa o chovy a lesy, strážia hranice a v prípade potreby bojujú v mene svojho pána.

Tuatha dé Danann vedú štyria veľmajstri: Pán živlov (druid + čarodej), Pán šeliem (šaman + hraničiar), Pán bylín (vedmák + alchymista) a Pán tieňov (mág + zved), ktorí spolu s hlavami elfích domov zasadať v *An Chomhairle Glas*, Zelenej Rade.

Divotvorcovia majú svoje sídlo v pevnosti *Sciath dé Danann*, Štít bohyne Danu, na ostrove Léodhas. Tu prebieha ich výcvik a učenie, konajú sa tu každoročné rituály a stretnutia.

Hiolair Airgid, Strieborné orly

Strieborné orly su elfami tiež nazývaní Strážcovia hranice, iné rasy ich volajú Prízraky z hmly. Ich úlohou je ochrana Ostrovov v hmle a hranice elfích území.

Šíp, ktorý vyletí z hmly a zabodne sa do sťažňa alebo boku lode znamená varovanie, že sa blíži hranica Ostrovov v hmle. Väčšina námorníkov berie toto varovanie vážne snaží sa čo najskôr svoju loď naviesť na nový kurz, ktorý vedie čo najďalej od hmly okolo ostrovov.

Odznamki príslušnosti k Strieborným orlom sú strieborné spony v tvare útočiaceho orla, orlie perá vo vlasoch a orlie zobáky - bojové kladivo s hlavicou v tvare orlej hlavy so zahnutým zobákom.

Strieborné orly sa delia na niekoľko brigád, každá brigáda má dve kopy (120) členov a delí sa na niekoľko kománd. Brigáda disponuje dvomi typmi lodí, Veľkým a Malým orlom. Lode Strieborných orlov sú z jedného kusu dreva, ktoré formujú Divotvorcovia. Vpredu majú orliu hlavu a používajú zvláštnu dvojdielnu plachtu v tvare orlích krídel.

Veľký orol unesie vyše kopy bojovníkov s plnou výzbrojou, niekoľkými elfskými vlkodavmi, koňmi a zásobami. Má vynikajúcu manévrovateľnosť a veľmi ploché dno, čo mu umožňuje plavbu v plytkých pobrežných vodách, výsadky na pláži alebo plavbu po riekach do vnútrozemia. Povráva sa, že ak je na palube jeden z mocnejších Divotvorcov, ani nedostatok vody nie je pre Morského orla problém. Typickú posádku Veľkého orla tvorí kapitán (a zároveň veliteľ brigády), 4x divotvorca, 4x seržant, 4x psovod a 4x12 orlov.

Malý orol je prieskumná a hliadkovačka loďka, ktorá unesie maximálne tucet bojovníkov. Typická posádka malého orla je seržant - veliteľ, divotvorca, psovod, 6-8 orlov.

Ealaí Dubh, Čierne labute

Čierne labute sú kráľovská garda, ktorú tvoria vybraní elfovia z jednotlivých elfských domov. Vo svojom znaku majú tri čierne labute predstavujúce tri úlohy: ochraňovať kráľovský rod, ochraňovať slabších v núdzi a udržiavať poriadok v krajine.

Celá kráľovská garda má tri veletucety (432) členov, z ktorých väčšina putuje po Ostrovoch v malých skupinkách a plnia to, čo sľúbili. V kráľovskom sídelnom meste Ardvourlie je vždy aspoň kopa (60) Čiernych labutí dohliadajúcich na poriadok a bezpečnosť.

Marcaigh i Scamaill, Jazdci v oblakoch

Jazdci v oblakoch sú elitné komando kráľovskej gardy, tvoria osobnú stráž kráľovskej rodiny. Najlepší z najlepších, skúsení válečníci, hraničiari, zvedovia a čarodejovia. Podmienkou prijatia do komanda Jazdcov v oblakoch je chytenie, skrotenie a vycvičenie gryfa, na ktorom bojujú. Nikdy ich nie je viac, ako dva tucty.

Leanai an Adhmad, Deti lesa

Deti lesa sú fanatickí radikálni obracovníci prírody a (aj bývalých) elfích území. Ide zväčša o skupiny mladých naivných elfov nasledujúcich príklad niekoľkých starých zatrpknutých elfov, ktorí sa stále nevedia zmieriť so stratou územia a nadvládou

ľudí. Útočia nie len na pobrežie zo svojich rýchlych lodí, ale často aj ďaleko od pobrežia vo vnútrozemí Albinu na miestach, ktoré už dávno nemajú elfských vládcov.

Vypaľujú ľudské kostoly, ničia hrádze, mlyny alebo iné veľké stavby, útočia na drevorubačov, sedliakov kľúčujúcich les či baníkov dolujúcich kameň, uhlie alebo vzácne kovy, jazdných poslov, vyberačov daní alebo menšie vojenské posádky v pohraničných tvrdzách. Niektorí sa snažia len zničiť stavby, ktoré podľa nich zbytočne plytvajú prírodnými zdrojmi, iní s radosťou zabíjajú neelfov na bývalých elfích územiach.

Niektoré elfské kniežatá Deti lesa podporujú tajne, iné otvorene, ďalší ich považujú za bláznov a narušiteľov akého takého mieru medzi ľuďmi a elfami.

Vzorové postavy

Ainníleas aep Míde aep Neachtan ó Caomhánach de Teach an Crann Aol, Strieborný Orol

Slúžiť u Strieborných orlov je česť, ktorú náš rod požíva už päť generácií.

Životný príbeh: *Ainníleas* pochádza z rodu, kde už päť generácií mužských potomkov vstupuje do kománd Strieborných orlov po dovŕšení dospelosti. Jeho dvaja bratia, otec, strýko aj deda stále brádzia pobrežné vody v okolí Ostrovov v hmle.

Výzor: vysoký elf s prísnu tvárou, dlhé plavé vlasy nosí rozpustené, plášť mu zdobí spona označujúca príslušnosť k Strieborným orlom.

Rasa: Elf, lid noci

Úroveň: 5

Hranice: Telo 7, Duša 4, Vplyv 4

Balíčky schopností (povolania): Bojovník 3, Lovec 1, Lodník 1

Zvláštne schopnosti: Plášť soumraku (rasová), Cit pro zbraň (bojové kladivo), Bojové reflexy, Rameno na rameno, Dobrá muška (luk), Lučičník, Člen posádky,

Povahový rys: Kodex

Vybavenie: orlí zobák (bojové kladivo, stredná, drtivá, zdarma mocne), luk (strelná, zdarma presne, dostrel asi 80 krokov) + dva tucty šípov, kopia zdobená orlími perami (bodná, dlhá, zdarma Istivo), nôž s hlavicou v tvare orlej hlavy (krátka, bodná, zdarma Istivo), orlie pazúre (tri čepele prečnievajúce cez päste pripevnené na predlaktia, krátka, bodná, zdarma Istivo), kožené brnenie (zľava 1) a štít v tvare orlieho krídla (obránná, stredná, zdarma obrana), plášť, strieborná spona na plášť v tvare orla, vak, prikrývka, mech na vodu, kresadlo, Lirov amulet.

Rady pre hranie postavy: *Ainníleas* je mladý, občas naivný elf, pre ktorého je česť a meno jeho rodu a služba u Strieborných orlov všetkým. Občas arogantný, občas pyšný na svoj pôvod, ale celkovo rozumný.

Seachnasach aep Órlaith aep Fearghus ó Dubhuir de Teach an Airgead Péine, Strieborný Orol, Psovod

Cú faoil sú úžasné stvorenia, verné, krásne, smrtiace, elegantné.

Životný príbeh: *Seachnasach* si od útleho veku lepšie rozumel so zvieratami ako s inými elfami, a keď mu jeho matka dala na výber, aby sa dal do učenia k mäsiarovi alebo psovodovi od Strieborných orlov, dlho neváhal.

Výzor: Svalnatý, zjazvený, pohybuje sa ladne ako jeho vlkodavy. Bojové kladivo nosí na pravom boku, pretože je ľavák. Na pravom predlaktí má veľké jazvy po zuboch vrka, ktorý sa pokúsil zadaviť jedného z jeho vlkodavov.

Rasa: Elf, lid noci

Úroveň: 5

Hranice: Telo 5, Duša 4, Vplyv 6

Balíčky schopností (povolania): Bojovník 2, Lovec 3

Zvláštne schopnosti: Jsme jedné krve (rasová), Pádny úder, Silák, Krotitel, Stopár, Pruzkumník,

Povahový rys: Kodex

Vybavenie: orlí zobák (bojové kladivo, stredná, drtivá, zdarma mocne), luk (strelná, zdarma presne, dostrel asi 80 krokov) + dva tucty šípov, kopia zdobená orlími perami (bodná, dlhá, zdarma Istivo), nôž s hlavicou v tvare orlej hlavy (krátka, bodná, zdarma Istivo), plášť, strieborná spona na plášť v tvare orla, vak, prikrývka, mech na vodu, kresadlo, amulet boha Dagda, kostená píšťalka na psy a tri remene na psy.

Pomocníci: tri elfské vlkodavy: *Gaoth* (Vietor), *Stoirm* (Búrka), *Toirneach* (Hrom). Sú vycvičení poslúchať hlasové povely alebo povely píšťalkou a *Seachnasach* ich vycvičil aj na boj aj na stopovanie. Puto 6 s každým vlkodavom. Všetky tri vlkodavy majú ježaté obojky, ktoré im chránia krk.



Rady pre hranie postavy: *Seachnasach* je mĺkvy, veľa toho nenahovorí, len keď má naozaj čo povedať. Nemá rád, keď niekto trápi zvieratá, či už v podobe ostrôh, bičika na koňa alebo kopanca do túlavého psa či mačky. Ak môže, aj v boji útočí radšej na jazdca, ako na koňa.

Vlkodavy Gaoth, Soirm, Toirneach

Charakteristika: 3 (stopovanie, stráženie pred vretelcami, vynikajúci čuch a sluch, boj zblízka proti ľuďom a zvieratám, zastráňovanie zvierat a ľudí, nenápadnosť a tichý pohyb v divočine)

Sudba: 6 (alebo Puto 6, keď sú spolu so *Seaschnachom*, platba má hodnotu 3 groše a podobu lahôdok z koristi – vnútornosti, jemné mäso a podobne)

Hranice: Telo 5, Duša 4, Vplyv 3

Zvláštne schopnosti: Prirodzené zbrane – zuby (krátka, sečná, zdarma presne), Boj ve skupine, Člen svorky (funguje ako zvláštna schopnosť Člen skupiny), Drtivý hryz (ako Pádny úder, ZS bojovníka), Osobný strážca, Stopár

Fínehain aep Faoiltighearna aep Éibhear ó Riordain de Teach an Fianna Bána, Strieborná Orlica, Divotvorkyňa

Nič sa nevyrovná pocitu slobody, ktorý elka zažije pri lete na orlích krídlach.

Životný príbeh:

Výzor: *Fínehain* má na chrbte tetovanie orla s rozťahnutými krídlami, konce krídel siahajú takmer až po lakte a zobák končí na vrchu oholenej hlavy. Až na tesák za pásom nie je viditeľne ozbrojená.

Rasa: Elfka, lid noci

Úroveň: 12

Hranice: Telo 5, Duša 6, Vplyv 4

Balíčky schopností (povolania): lovkyňa 4, zaříkavačka 2, mastičkářka 2, druidka 2, šamanka 2

Zvláštne schopnosti: Prízračný cestovateľ (rasová), Vetřelci, K neutahání, Zálesák, Jedno oko otevřené, Čtení v duši, Ranhojič, Divoký talent, Moc amuletu, Mlha a led, Spodní proudy, Měníč podob, Velký hadač,

Povahový rys: Kodex

Vybavenie: tesák s hlavícou v tvare orlej hlavy (stredná, sečná, zdarma presne), plášť z orlích pier, vak, deka, medený kotlík, strieborná lyžica, suroviny (60 grošov), truhlička na poltucet lektvarov, strieborná spona na plášť v tvare orla, strieborné náušnice v tvare orlích pazúrov, Lughov amulet – klas obilia z prvého zberu úrody zaliaty do skla na striebornej retiazke

Rady pre hranie postavy: *Fínehain* je húževnatá, takmer nepotrebuje spať a dokáže prenasledovať nepriateľa celé dni. K podobným extrémom tlačí aj ostatných elfov v komande, avšak vie, kedy sa blížila k hranici svojich možností. Rozpráva kvetnato, občas v hádankách.

Lochlainn aep Deirdre aep Cúmheadha ó Branagáin de Teach an Gorm Feá, Strieborný Orol, Seržant

Ešte prejdeme cez tento hrebeň a utáboríme sa. No a čo, že je to ešte dve hodiny pochodu, keby si nekecal a šlapal, tak to zvládneme aj za kratšie.

Životný príbeh: *Lochlainn* dostal po bitke s elfom z rodnej dediny, v ktorej mu zlomil ruku, na výber: buď ho s hanbou vyženú z dediny, alebo sa pridá k ozbrojenej družine niektorého pána, kde môže lámať ruky nepriateľom. Samozrejme, že si vybral druhú možnosť a časom skončil medzi Striebornými orlami.

Výzor: *Lochlainnovi* chýba ľavé ucho, ľavé líce mu zdobí nepekná jazva zasahujúca až pod kľúčnu kosť. Na pravej ruke mu chýba malíček. Meč nosí

na chrbte. Nie je najvyšší ani najmohutnejší z elfov, ale hýbe sa s ladnosťou šelmy.

Rasa: Elf, lid noci

Úroveň: 14

Hranice: Telo 6, Duša 4, Vplyv 5

Balíčky schopností (povolania): Kejkliř 4, Bojovník 2, Lovec 2, Lodník 2, Válečník 2, Zved 2

Zvláštne schopnosti: Elfie oči (rasová), Prova-zochodec, Zloděj, Špeh, Skrytá kapsa, Gladiátor, Přechtení soupeře, Pruzkumník, Vetřelci, Netradičné zbrane (sieť), Člen posádky, Velitel, Bojový výcvik, Lesní přízrak, Kamufláž

Povahový rys: Rebel

Vybavenie: meč (stredná, sečná, zdarma presne), orlí zobák (bojové kladivo, stredná, drtivá, zdarma mocne), luk (strelná, zdarma presne, do-strel asi 80 krokov) + dva tucty šípov, kopia zdobená orlími perami (bodná, dlhá, zdarma Istivo), nôž s hlavícou v tvare orlej hlavy (krátka, bodná, zdarma Istivo), orlie pazúre (tri čepele prečnievajúce cez päste pripevnené na predlaktia, krátka, bodná, zdarma Istivo), sieť (vrhacia, zdarma presne, 6 krokov, po úspechu je pre zamotanú postavu každá akcia náročná), krúžkové brnenie (zláva 2) a štít v tvare orlieho krídla (obranná, stredná, zdarma obrana), plášť, strieborná spona na plášť v tvare orla, vak, prikrývka, mech na vodu, kresadlo, lovecký roh, brúsny kameň, mech s olejom.

Rady pre hranie postavy: *Lochlainn* je na elfa nezvyčajne prchký a občas zbytočne krutý. K členom svojho komanda je tvrdý, ale férový a vždy sa ich zastane.

Nóirín aep Síthmaith aep Eochaidh ó Briain de Teach an Dearg Beithe, Strieborný Orol, Kapitánka

Pripravte sa, na najbližšej čistine narazíme na ozbrojený odpor. Škreti nejakým zázrakom prenikli ďalej, ako zvyčajne.

Životný príbeh: *Nóirín* je najmladšou dcérou menej významného kniežaťa, a ako mnoho iných mladších súrodencov volila kariéru v armáde, keďže nádej na vedenie rodu je veľmi malá.

Výzor: *Nóirín* je na elfské pomery skôr priemerná šedá myška ako krásavica, vojenský život sa zapísal na jej postave - má viac svalov, než sa sluší na dámu z dobrého rodu, a viac jaziev, ako mnohí vojaci.

Rasa: Elf, lid noci

Úroveň: 22

Hranice: Telo 4, Duša 4, Vplyv 7

Balíčky schopností (povolania): Bojovník 3, Kejkliř 3, Lovce 3, Zvěd 2, Hraničář 3, Válečník 3, Lodník 3, Moreplavec 2

Zvláštne schopnosti: Chovateľ koní (rasová), Zápasník, Přechtení soupeře, Šampión, Vrháč, Děšivá přesnost (nôž), Hadí muž, K neutahání, Vetřelci, Průzkumník, Kapitán, Kamufláž, Strážce hranice, Divá žena (ako Divý muž), Znalec krajiny, Velitel, Veterán, Urodzený, Plechový žalúdok, Člen posádky, Rezbár, Lodivod, Kartograf

Povahový rys: Kodex

Vybavenie: kvalitný meč (stredná, sečná, zdarma presne), orlí zobák (bojové kladivo, stredná, drtivá, zdarma mocne), kvalitný luk (strelná, zdarma

ma presne, dostrel asi 80 krokov) + dva tucty šípov, kopia zdobená orlímí perami (bodná, dlhá, zdarma Istivo), nôž s hlavícou v tvare orlej hlavy (krátka, bodná, zdarma Istivo), orlie pazúre (tri čepele prečnievajúce cez päste pripevnené na predlaktia, krátka, bodná, zdarma Istivo), sieť (vrhacia, zdarma presne, 6 krokov, po úspechu je pre zamotanú postavu každá akcia náročná), kvalitné krúžkové brnenie (zlava 2) a štít v tvare orlieho krídla (obránná, stredná, zdarma obrana), plášť, strieborná spona na plášť v tvare orla, vak, prikrývka, mech na vodu, kresadlo, brúsny kameň, mech s olejom, tenký strieborný torque označujúci kapitána Strieborných orlov.

Rady pre hranie postavy: *Nóirín* má rada dobré víno, teplý kúpeľ a rúbanie škretích hláv. Nie je práve z tých, čo bezhlavo nasledujú rozkazy nadriadených, skôr naopak, občas si rozkazy vysvetlí po svojom, ale len do takej miery, aby jej to prešlo bez nejakých väčších ťahaníc s nadriadenými.

Fuill Sídhhe, Elfia krv

Fuill Sídhhe popisuje niekoľko nových rasových Zvláštnych schopností elfov.

Prízračný cestovateľ

Hovorí sa o ňom, že je na niekoľkých miestach odrazu, často aj niekoľko tuctov či kôp míľ vzdialených. Tak rýchlo necvála žiadny kôň, ani z najušľachtilejšieho rodu elfských plnokrvníkov.

Postava dokáže využívať snový svet na presun medzi miestami označenými kamennými kruhmi alebo *menhirmi*. Podmienkou je, že už daný kruh

alebo *menhir* niekedy navštívila. (aktivácia: 1 Duša za presun medzi kamennými kruhmi, 3 Duše medzi *menhirmi*)

Podmanivý hlas

Elfov príbeh natoľko upútal pozornosť poslucháčov v taverne, že jeho kumpán nemal žiadne problémy poodrezávať zopár napchatých mešcov a nepozorovane sa vytratiť.

Postava má nadanie (dva manévry) na ovplyvňovanie pocitov osôb v dosahu jej hlasu. Ukludní nazúreného drevorubača, rozplače či rozveselí poslucháčov piesne, dojedná lepšiu cenu. (aktivácia: 1 Vplyv)

Zlaté ruky

Pod jeho rukami sa kus dreva takmer magicky menil na gryfa, ktorý vyzeral, ako keby chcel každú chvíľu zamávať krídlami a vzlietnuť.

Postava je majstrom (posilnené manévry) v tvorbe umeleckých predmetov a zdobení. (aktivácia: 1 Telo)

Elfie oči

Elfí stopár upozornil na skupinu jazdcov, baróni ľudskí družiníci ju spozorovali až po hodnej chvíli.

Postava s touto schopnosťou dobre vidí aj v šere alebo čiastočnej tme, ale potrebuje k tomu nejaký zdroj svetla - mesiac, hviezdy, fakľu. Okrem toho dovidí oveľa ďalej, ako iné postavy. (bez aktivácie, Duša)

Magické kamene

Krajina je posiatá dedičstvom elfov, magickými kameňmi. Niekde je to stojaci menhir, niekde rad či pole menhirov, inde zase kamenný kruh.

Hráč môže určiť, že sa v blízkosti nachádza menhir alebo kamenný kruh, musí však popísať, za akých okolností toto miesto v minulosti navštívil. (aktivácia: 1 Vplyv)

Čítanie aury

Hneď, ako vstúpila do hostinca, vycítila, že niečo nie je v poriadku. Hostinský za maskou priateľského úsmevu ukrýval strach a napätie.

Postava dokáže po krátku sústreďení sa vycítiť náladu inej bytosti – radosť, smútok, strach, klamstvo a podobne. (aktivácia: 1 Duša)

Mágia v krvi

Elfovi sa zježili chlpy na krku a strpili mu zuby. Niektorí v lese pred nimi práve čarovali, a nebude ďalej ako niekoľko minút ostrej chôdze.

Postava s touto schopnosťou dokáže vycítiť použitie mágie v okruhu jednej hodiny chôdze a približný smer, kde sa zdroj mágie nachádza. (bez aktivácie, Duša, alebo aktivácia: 1 Duša, ak túto schopnosť využije hráč ako obsahovú právomoc)

Chovateľ koní

Plnokrvníky z jeho chovu boli vždy krajšie, silnejšie, rýchlejšie, bojovnejšie, než iné kone.

Postava s touto schopnosťou je majstrom (posilnené manévry) v chove, výcviku, šľachtení, odhadovaní a oceňovaní koní. (bez aktivácie, Duša)

Jazdec na vlnách (ZS dostupná Strieborným Orlom)

Zrazu sa okolo dračej lode severanov vynoril húf delfínov. To by nebolo nič zvláštne, keby sa každej chrbtovej plutvy nedržala polonahá postava elfa so zahnutým elfským mečom na chrbte alebo zvláštnym bojovým kladivom na páse.

Postava dokáže putovať na chrbte delfína na dlhé vzdialenosti a delfín ju donesie tam, kam si želá, podobne ako kôň svojho jazdca. Hráč si môže počítať svoj bonus k hodu za dovednosť jazdenia na koni pri jazde na delfínovi (aktivácia: 1 Telo)

Pán oblohy (ZS dostupná Jazdcom v oblakoch)

Elf sa za hrôzu naháňajúceho gryfíeho škreku zniesol na tlupu škretov a dobre mierenými šípmi ich začal zabíjať jedného po druhom.

Postava je majstrom (posilnené manévry) v leteckom boji zblízka aj zďiaľky proti ľuďom, zvieratám a netvorom.

Nové dovednosti dostupné Jazdcom v oblakoch:

Letecký boj zblízka proti ľuďom, zvieratám a netvorom (Telo)

Letecký boj zďiaľky proti ľuďom, zvieratám a netvorom (Telo)

Dhaoine as Adhmad, bytosti lesa

V elfských lesoch a hvozdoch Ostrovov v hmle alebo na bývalých elfských územiach na Vysočine môžu postavy naraziť na rôzne bytosti.

V pravidlách DrD II nájdete popísané medvede, vlky, sokoly, víly, vlkodlaka, medveďodlaka (v rozšírenej elektronickej verzii), gryfa, hejkala, bludičku, vodníka, či obrie pavúky. Na webe rpg-forum.cz nájdete Maugirom vynikajúco popísané vranu, diviaka a jeleňa alebo zbra, rysa a kone.

Na nasledujúcich riadkoch nájdete stručné informácie o ďalších *Dhaoine as Adhmad*, bytostiach lesa: Pani svetiel, Prízračný pes, Strážca mohyly, Žena z mohyly, Dryáda, Lesný troll, Šepkajúci les, *Leannán Síde, Slauch*.

Maistreás na Soilse, Pani svetiel (bes bažín)

Charakteristika: 3–5 (ovládanie bludičiek, boj proti ľuďom a zvieratám, mágia dreva)

Sudba: 12

Hranice: Telo 9, Duše 3, Vplyv 4

Zvláštne schopnosti: Talenty bažinného besa (mistr v bažine a pri vode), Ztělesnená zkáza (švihnutie konármi, ovinutie konármi, aj proti postavám, ktoré sú od seba značne vzdialené, ale stále v dosahu konárov Pani svetiel), Oživlá hora, Pôrodné zbrane (konáre, dlhá drtvá), Drtivý stisk (po ovinutí konármi, zbroj poskytuje postavám o 1 menšiu zľavu, kým sa postava nevymaní z objatia konárov, všetky jej akcie sú náročné), Železná koža, Zraniteľnosť (oheň a mágia ohňa), Nezraniteľnosť (strelné a bodné zbrane, mágia dreva, mágia ľudskej mysle, mágia ilúzií), Kořeny a šlahouny, Paměť dřeva, Kráčajúci strom (Pani svetiel sa vie presúvať mohutnými krokmi až do úsvitu alebo súmraku, aktivácia: 3 Telá)

Pani svetiel vyzerá ako stará vrba na brehu riečky, jazera alebo v bažine. Zdanie však klame, po kraji kolujú povesti o zlovestnej vrbe, ktorá zamotá náhodných pocestných do svojich dlhých konárov a pomaly ich trávi. Hovorí sa, že Pani svetiel vyrastie nad hrobom kanibala, vraha vlastných príbuzných alebo nespravodlivo zabitej vedmy či ženy označenej za čarodejnicu.

Je zlým besom bažín, pomocou bludičiek, ktoré ovláda, láka pocestných na dosah svojich konárov. Občas vytiahne svoje korene z rozmočenej pôdy brehu alebo bažín a presunie sa na iné miesto, bližšie k cestám, po ktorých sa pútnici ešte neboja chodiť.

Ako jedná:

- S Pani svetiel sa nedá vyjednávať ani rozprávať, je hnaná nenávisťou k živým bytostiam a hladom po mäse.
- Z času načas sa presunie na iné miesto, keď sa rozkríkne povest' o besovi v bažinách a pútnici začnú chodiť inými cestami.
- Ovláda niekoľko bludičiek, ktoré jej vodia potravu.
- Ulovená potrava skončí v dutine kmeňa, kde ju Pani svetiel postupne strávi.

Ako bojuje:

- Snaží sa postavy zhodiť útokom konárov na zem a potom ich ovinúť, aby na ňu nemohli ďalej útočiť.
- Po ovinutí postavy konármi sa ju snaží silno stisnúť, aby postava stratila vedomie.

- Využíva mágiu dreva, ak postavy nie sú v dosahu jej konárov, pomáha si ovládaním iných kríkov alebo koreňov, pôsobí na poriská sekier a koplí (spráchnivejú alebo pokrútiť sa).
- Dokáže zaútočiť aj na niekoľko postáv odrazu.
- Je veľmi ťažké poraniť kmeň, pretože Pani svetiel má dlhé konáre, ktorými si drží útočníkov od tela, a odťaté konáre rýchlo nahradí pomocou mágie dreva (pri úspešnom použití mágie dreva si zníži Ohrozenie o 1).

Akú úlohu má v príbehu:

Legenda:

- Hovorí sa, že dryády svojich zajatcov odvedú k Pani svetiel a pozerajú sa, ako ich Pani svetiel polapí a požrie vo svojej dutine.
- Víly potrebujú kanibala alebo vraha príbuzných, aby z neho mohli vyčarovať Pani svetiel, ktorá by ochraňovala ich les.
- Dedinčania občas obätujú tuláka alebo pocestného Pani svetiel, aby ostala ďalej od ich dediny, cez ktorú vedie obchodná cesta, a povesti nevysťažili prechádzajúcich kupcov.

Útočník:

- Pani svetiel sa pomocou bludičiek snaží lákať postavy do bažiny.
- Postavy sa pred búrkou ukryjú do starej rybárskej zemljanky na brehu jazera, ráno pred zemljankou stojí vrba, ktorá tam večer určite nebola.
- Cez močiar, v ktorom vraj žije Pani svetiel, vedie kratšia cesta a rýchlejšia cesta. Kupec

s korením hľadá niekoho, kto by ho cez močiar odprevadil, aby bol na trhu skôr, ako jeho konkurenti.

Varianta: Kelpie

Charakteristika: 2–4 (ovplyvňovanie pocitov, boj zblízka proti ľuďom a zvieratám, tichý pohyb, mágia vody, ľudskej mysle a ilúzií, dovednosti zaříka-vače)

Sudba: 8

Hranice: Telo 3, Duša 5, Vplyv 7

Zvláštne schopnosti: Talenty vodného besa (majster pri vode a vo vode, zbehlость nad hĺbinou, kde človek nedotiahne na dno), Proměny (nádher- ná kobyľa z ušľachtileho elfieho chovu alebo nád- herné mladé elfské dievča), Nezraniteľnosť (voda a mágia vody, mágia ľudskej mysle, mágia ilúzií), Zraniteľnosť (oheň a mágia ohňa), Neschopnosť (ďaleko od vody)

Kelpie je zákerná elfožravá bytosť (ľudožravá, tr- paslíkožravá...), ktorá svojou krásou, či už v podo- be nádhernej plnokrvnej kobyly alebo krásne- ho mladého elfieho dievčaťa zvädza pocestných k vode, kde ich utopí a potom zožerie.

Cú Síth, Prízračný pes (nemŕtvy)

Charakteristika: 1–3 (beh, stopovanie čuchom, ti- chý pohyb, zastrašovanie ľudí a zvierat, stráženie pred votrelcami, ovplyvňovanie pocitov, mágia vetra)

Sudba: 6

Hranice: Telo 3, Duša 4, Vplyv 5

Zvláštne schopnosti: Vetřelci (nájdete u Lovca), Nelidská rychlost, Hruza a děs, Nezranitelnost (telesné akcie s výnimkou útokov striebornou zbraňou, mágia vetra), Člen skupiny/Vudce skupiny, Neschopnosť (po vyslovení psovho mena spojenom s povelom), Ztělesněná zkáza (pri strašidelnom vytí a zastrašovaní)

Cú Síth je nehmotná duša elfského vlkodava zabité v boji, ktorá nenašla pokoj a neodišla do *Tír inna n-Óc*, Krajiny mladých – elfského záhrobia. Často sa vyskytuje v blízkosti starých bojových polí alebo elfských pohrebných mohýl.

Niekedy sa krajom preháňa celá svorka prízračných psov a plaší ľudí aj zver. Povráva sa, že sa občas za zvukov loveckých rohov pridá k poľovačke elfov v lese alebo sa zjaví pri úmrtí elfského bojovníka, ktorého dušu zoberie do záhrobia.

Ako jedná:

- Prízračný pes sa obvykle príliš nevzdáva od miesta posledného odpočinku svojho tela.
- Zjavuje sa náhodne, niekedy o ňom nepočuť celé týždne či mesiace, niekedy vyčína aj niekoľko dní vkuse.
- Behá po okolí a hľadá svojho pána.
- Ak zomrel v boji, útočí na postavy v domnení, že sú to jeho vrahovia alebo vrahovia jeho pána.
- Ak zomrel počas lovu, správa sa, ako keby bol stále na love - ňuchá, stopuje, naháňa zver, pri volá ho zvuk loveckého rohu.

Ako bojuje:

- Bojuje ako pes – hryzie, cerí zuby, šteká a vyje. Štekot a vytie sú pokusy o zastrašenie protivníkov. Hryzenie nespôsobuje telesné zranenia, ale zranenia na Vplyve. Ak sa chcú hráči vyhnúť zvýšeniu Ohrozenia, musia sa vyčerpávať na Vplyve.
- Občas použije mágiu vetra a zosilní svoje vytie či štekot, alebo sa pokúsi poryvom vetra zastrašiť postavy či zhodiť ich s ňôh.
- Vyberá si najslabšieho člena skupiny na útok, podobne ako keď poľuje svorka vlkov na stádo jeleňov.
- Svorka psov útočí spolu na jedného protivníka.

Akú úlohu má v príbehu:

Legenda:

- Počas lovu sa po zvuku loveckého rohu k poľujúcim postavám pripojí prízračný pes. Koho viac vystraší, štvajú zver, či postavy?
- Z hmly sa vynorí prízračný pes, neustále pribieha k postavám a zase odbieha, ako keby ich niekde volal.

Útočník:

- Ak postavy prízračného psa nasledujú, dovedie ich k mohyle svojho pána alebo k jeho kostre uprostred lesa, kde ich čaká duch elfského bojovníka, ktorý ich chce buď o niečo požiadať, alebo na nich zaútočí z čírej nenávisti k živým bytostiam.
- Z hmly sa vynorí prízračný pes opačného pohlavia, ako pes postavy, a začne hárať.

Caomhnóir Tulach, Strážca mohyly (nemŕtvy)

Charakteristika: 3–5 (peší boj zblízka proti ľuďom a zvieratám, zastrašovanie ľudí a zvierat, tichý pohyb, dovednosti bojovníka, kejkliře a válečníka)

Sudba: 11

Hranice: Telo 7, Duša 5, Vplyv 6

Zvláštne schopnosti: Talenty čiernej duše (majster od súmraku do úsvitu, kedykoľvek vo svojej pohrebnej mohyle), Vudce skupiny, Nezraniteľnosť (magie lidské mysli, magie iluzí, zastrašenie), Cit pro meč, Cit pro kopí, Pádny úder, Silák, Válečný tanečník, Bojové reflexy, Šermíř, Vládca podsvetia (Postava je majstrom (posilnené manévry) vo vedení nemŕtvych v boji), Železná kuže (sleva 2), Sila spomienok (Strážca mohyly dotykem spôsobí postave Duševnú jazvu 2. stupňa a získa od nej nejakú spomienku viažúcu sa na oblasť, kde kedysi Strážca žil, zároveň tak získa jeden bod Sudby).

Caomhnóir Tulach, Strážca mohyly, je dávno mŕtve elfské knieža alebo mocný válečník, ktorého niečo stále púta k hmotnému svetu a ktorý stále nenašiel pokoj záhrobia. Väčšinou sa jedná o niekoho, koho poslaním bola ochrana elfov, pri ktorom zomrel, a aj po smrti sa snaží vyplniť svoj sľub. Niekedy sa zjaví aj s prízračným psom alebo družinou umrlcov – svojimi bývalými otrokmi, ktorých pochovali spolu s ním, aby mu slúžili v záhrobí. Otroci sú zviazaní so svojím pánom a ani im nebol dopriaty pokoj po smrti.

Strážca mohyly je zvyčajne odetý do jemnej zdobenej krúžkovej zbroje, ozbrojený mečom, ští-

tom a kopiou, s ktorými bol pochovaný vo svojej mohyle, znaky rodu sú už vyblednuté a málokedy čitateľné, ale zbrane v jeho rukách dokážu spôsobiť strašné zranenia. Povráva sa, že Strážca mohyly sa živí spomienkami ľudí, ktoré im berie dotykom.

Ako jedná:

- Strážca mohyly sa nikdy príliš nevzdáľuje od svojho hrobu.
- Ak je v družine postáv, ktoré ho vyrušia z jeho nemŕtveho spánku, nejaký elf, najprv sa pokúsi postavy odohnať od svojej mohyly a pokladov, ktoré s ním boli pochované, aby si ich užíval v záhrobí.
- Ak v družine nie je žiadny elf, Strážca mohyly (spolu so svojimi otrokmi – umrlcami) zaútočí na postavy.

Ako bojuje:

- Strážca mohyly sa najprv snaží držať si protivníkov od tela pomocou kopije (dlhá, bodná, zdarma ľstivo), potom vytasí svoj zdobený meč (stredná, sečná, zdarma presne) a do druhej ruky si zoberie štít zo závesu na chrbte (obraná, stredná, zdarma obrana).
- Ak sú s ním aj umrlci, útočia v prvej vlne, a Strážca mohyly im velí v boji. Umrlci sa bez zaváhania obetujú za svojho pána.
- Aj napriek času, ktorý uplynul od jeho smrti, je Strážca mohyly prekvapivo rýchly a dokáže si poradiť aj s viacerými protivníkmi odrazu.
- Z boja ustúpi len málokedy, pretože si plní svoje poslanie ochrany elfských území.

- Strážca mohyly necíti bolesť, telesné útoky ho veľmi neohrozujú, pretože má zľavu 2 na vyčerpanie (ZS Železná kuže).

Akú úlohu má v príbehu:

Legenda:

- Hovorí sa, že v lesoch niekoľko dní putovania od mesta sa nachádza hrobka jedného zo starých mocných elfských kniežat plná pokladov, ktoré mu elfovia ako poctu uložili do mohyly.
- Útočník:
- Skupina skalolamačov pri ťažení štrku a kameňov na stavbu novej strážnej tvrdze náhodou vyrušili niečo, čo ich brutálne rozsekalo na kusy.
- Po jarnej lavíne, ktorá spolu so snehom strhla aj časť horského úbočia, sa v priesmyku začali strácať ľudia. Sú to len hladní škreti, alebo prebudila lavína nejaké staré zlo?

Spojenec:

- Barónove panstvo sužujú stále dotieravejší škreti, nedávno sa objavila veľmi silná tlupa, na ktorú nestačí ani družina barónovych zbrojnošov. Vedma žijúca za dedinou mu poradila, že v mohyle v neďalekom močiari je pochované elfské knieža, ktoré by im mohlo pomôcť v boji proti škretom výmenou za niekoľko spomienok, ktoré ho držia pri živote a pomáhajú mu prekonať bolesť a zúfalstvo z nesplneného sľubu ochrany.
- Varianta pre elfskú družinu na Ostrovoch v hmle: na pobrežie búrka vyplavila štyri dračie lode severanov, ktorí sa vydali na pochod do

vnútrozemia. Aj po stroskotaní ich prežilo viac, ako zvládnu Strieborní orli z miestnej posádky, a postavy musia poprosiť o pomoc Strážcu mohyly.

Bean Sídhe, Žena z mohyly (nemŕtvy, varianta Ducha)

Charakteristika: 2–4 (zastrašovanie ľudí, veštenie, ovplyvňovanie pocitov, magie vetru)

Zvláštne schopnosti: Hrůza a dēs, Nezraniteľnosť (telesné akcie, s výnimkou útokov striebornými zbraňami), Vzdušný vír (nájdete u Čarodeja, strana 84), Proměny (elfské dievča, vrana popoláva, lasica, zajac, hranostaj).

Bean Sídhe sa zjavuje pri úmrtí niekoho dôležitého, alebo ju niekedy svojím zjavením zvestuje. Povráva sa, že je poslom záhrobia. Svoju prítomnosť označuje ťahavým kvílením, ktoré sa postavám zahŕza až do morku kostí a aj najudatnejším hrdinom sa rozklepú kolená, keď počujú spev *Bean Sídhe*. Najčastejšie sa zjavuje v podobe mladej krásnej elfky, ktorá plače nad mŕtvym hrdinom, alebo pri zvestovaní blízkej smrti perie jeho zakrvavené šaty a brnenie vo vode. Niekedy sa zjavuje v podobe popolavej vrany, lasice, zajaca alebo hranostaja.

Cara de chrainn, Priateľka stromov, Dryáda (človek)

Charakteristika: 2–4 (dovednosti Lovca a Hraničiar, Pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům, Jízdný boj zdálky proti lidem a zvířatům)

Sudba: 9

Hranice: Telo 6, Duša 4, Vplyv 5

Zvláštne schopnosti: Talenty dcéry lesa (postava je majster (posilnené manévry) a zároveň zbehlá (niektoré manévry zdarma) pod korunami stromov), Vetrelci, Dobrá muška (luk), Zdvojená střela, Znalec krajiny, Lesní přízrak, Kamufláž, Člen skupiny/Vudce skupiny.

Dryády bojovali o svoje lesy so škretmi ešte pred príchodom elfov, ktorí ich nazvali *Cara de chra- inn* – Priateľky stromov. Živia sa lovom a zberom lesných plodín a milujú svoje lesy, v ktorých veľmi neradi vidia skupiny drevorubačov chtivých dreva. Majú veľmi dobré priateľské vzťahy s vílami aj elfami, pokiaľ neťažia v ich lesoch drevo.

Dryády sú útle drobné žienky, asi o hlavu menšie ako elfovia. Zdobia sa kvetmi a prírodnými materiálmi – kamienkami, drevkami, kožou, jantárom, perlami, pierkami. Veľa ľudí verí, že ich pokožka je zelená, ale to je len kvôli maskovaciemu náteru, ktorý dryády používajú. V lese sú takmer neviditeľné a nepolapiteľné, často jazdia na neosedlaných mohutných losoch v kohútiku takmer o hlavu vyšších ako priemerný elf a bojujú krátkymi rohovinovým lukmi, ktoré sa silou vyrovnajú najlepším tisovým dlhým lukom.

Ako jedná:

- Dryády sú veľmi podozrievavé voči cudzincom avšak po získaní ich dôvery sú spoľahlivými spojencami.
- Nemajú veľmi radi ozbrojené družiny, lebo skúsenosť ich naučila, že zbrojnošov nasledujú

drevorubači a uhliari so sekerami a hladom po dreve v lesoch a hvozdoch obývaných dryádami.

- Pred útokom zvyčajne varujú votrelcov vystrelením jedného alebo niekoľkých šípov, ktoré označia hranicu, po prekročení ktorej dryády zaútočia.
- Neuznávajú ľudské ani elfské hranice, ktoré ich často zatlačujú na čoraz menšie územie, a môže sa stať, že zaútočia na drevorubačov v miestach, ktoré nejaký miestny barón alebo kráľ pokladá už dlhé roky za svoje územie.

Ako bojuje:

- Dryády sa naučili, že je oveľa jednoduchšie a efektívnejšie zneškodniť nepriateľa v pasci alebo strelbou z luku, ako v priamom strete, hlavne v bojoch so silnejšími škretmi. Stavajú v lesoch pasce, strieľajú na votrelcov z úkrytov.
- V prípade potreby útočia z chrbtov mohutných losov, na ktorých jazdia, sú vynikajúce lukostrelkyne.
- Nikdy sa otvorene nepostavia presile, používajú taktiku lesných bojovníkov - udrú a utečú, udrú a utečú, pre šľachtu nárokovúcu si ich lesy je veľmi ťažké s nimi bojovať pomocou regulérneho vojska.
- Dryáda zahnaná do kúta je aj napriek svojej útlej postave smrteľným protivníkom, dlhým nožom alebo tesákom vie šikovne nájsť slabé miesta brnenia alebo nekryté časti ľudského tela.

Akú úlohu má v príbehu:

Legenda:

- Dryády žijú v matriarchálnej spoločnosti a povráva sa, že sa im rodia iba dievčatá. Vraj možno občas natrafiť na dryádu, ktorá hľadá muža, čo by jej daroval dieťa. Hovorí sa aj, že dotýčný muž sa zvyčajne nedožije rána.
- Po páde lavíny vedie jediná cesta na druhú stranu hôr cez les, o ktorom sa vraví, že v ňom žijú dryády. Odvážia sa postavy sprevádzať kupcov so zbraňami?

Spojenec:

- Barón chce, aby mu postavy pomohli dohodnúť spoluprácu s dryádami, za sľub nedotknuteľnosti ich lesov by chcel získať prísľub ochrany severnej hranice svojho panstva pred votrelcami.
- Knieža by rád zverboval niekoľko dryád ako svojich zvedov na základe povestí o ich umení zmiznúť prenasledovateľom pred očami a znalostí miestnych lesov.
- Počas krutej zimy sa objavili nezvyčajne početné vlčie svorky, často vedené vrčkmi, a dedinčania sa už nevládu brániť. Chcú požiadať dryády o pomoc, ale boja sa ich a hlavne boja sa cesty za nimi.
- Niekoľko úmyselne zakladá lesné požiare a rýchlo uniká, dryády ho nevedia polapiť. Sú v tom nejaké čary? Kto má záujem na vypaľovaní veľkých častí lesa?

Útočník:

- Chamtivý vojvoda nerešpektoval staré dohody, ani varovania miestnych osadníkov, ani šípy

vyznačujúce hranicu lesa a na dryády poslal trestnú výpravu. Naspäť sa vrátil len jeden ťažko zranený blúzniaci vojak priviazaný k sedlu koňa s odkazom, že dryády svoj les ochránia za každú cenu. Nahnevané dryády začali útočiť bez varovania na každého, kto vstúpi do ich lesa a aj na osamelé usadlosti na kraji lesa. Obchodná cesta je nepriechodná, ľudia sa búria, treba situáciu upokojiť.

- Mladé dryády sa pridali ku Deťom lesa a spolu s radikálnymi elfami útočia na usadlosti a budovy iných rás aj mimo územia lesov obývaných dryádami.

Varianta: Bhean Glas den Adhmad, Zelená pani lesa

Charakteristika: 3–5 (dovednosti Lovce, Mastičkáře, Zaříkavače, Šamana a Druida, magie lidské mysli)

Sudba: 11



Hranice: Telo 5, Duša 5, Vplyv 8

Zvláštne schopnosti: Talenty dcéry lesa (postava je majster (posilnené manévry) a zároveň zbehlá (niektoré manévry zdarma) pod korunami stromov), Vetřelci, Lesní přízrak, Vudce skupiny, Triumfální příchod, Měníč podob, Neviditelný jezdec, Vládce šelem, Paměť kamene, Paměť dřeva, Hněv lesa, Přízračný cestovatel, Neviditelný Lotutkář.

Zelená pani lesa je legendárnou vládkyňou dryád, málokto ju videl alebo sa s ňou stretol a mnohí ľudia veria, že je to len bytosť z legend a v skutočnosti neexistuje.

Creachadóir Mór as an Adhmad, Lesný Troll (varianta Zlobra)

Charakteristika: 2–4 (dovednosti bojovníka, lovca a hraničiara, okrem streľby)

Sudba: 9

Hranice: Telo 8, Duša 3, Vplyv 4

Zvláštne schopnosti: Ztělesněná zkáza (útoky dlhou drtivou zbraňou), Železná kuže, Silák, Pádny úder (oboje nájdete u Bojovníka), Regenerácia (Trollovi sa regenerujú zranenia veľmi rýchlo, na konci kola sa mu vráti jeden bod Sudby, ktorý stratil v dôsledku telesnej akcie. Ak prežije, dokáže zregenerovať aj veľmi ťažké zranenia, napríklad mu narastie odťatá ruka či noha), Prirodzené zbrane (pazúre - krátka drtivá, zuby - krátka sečná), Člen skupiny.

Lesný troll je trochu menší a mrštnejší než zlobr, patrí viac do zvieracej ríše ako do ľudskej. Je to agresívny mäsožravý predátor, často odetý len do hrubo spracovaných zvieracích koží. V boji používa obrovský kyj alebo palicu, zvyčajne okovanú alebo s kamennou hlavicom, alebo obrovský tesák či širočinu ukradnutú drevorubačom.

Lesní trollovia sú veľmi nebezpeční, pretože zvyčajne lovia v skupine dvoch až troch trollov a jedného vedúceho samca. Vedia sa v lese veľmi dobre ukryť a utržené zranenia sa im regenerujú neuveriteľnou rýchlosťou. Kolujú legendy o tom, že lesnému trollovi prirastie aj odťatá ruka, a jediný spôsob, ako ich zabiť, je odňať im hlavu a telo spáliť. Lesní trollovia sú výnimočne agresívni voči komukoľvek, kto čo i len približne pripomína alchymistu, čarodeja alebo niekoho podobného, kto by mohol mať záujem o ich krv, z ktorej sa vrah dá vyrobiť zázračný ozdravujúci elixír.

Adhmad De Cogar, Šepkajúci les

Charakteristika: 3–6 (magie dreva, magie vody, magie kamene, magie vetru, zvierací magie, zastrašovanie ľudí, mágia počasia, privolávanie besov okrem ohnivých)

Sudba: 48

Hranice: Telo 24, Duša 24, Vplyv 24

Zvláštne schopnosti: Talenty šepkajúceho lesa (majster pri obrane svojho územia), Hruza a dës, Ztělesněná zkáza (na tvory pod korunami stromov), Oživlá hora, Nezranitelnost (akékoľvek akcie okrem ohňa a útokov na Srdce lesa), Zranitelnost (oheň a magie ohně), Triumfální příchod, Pochod

lesa (šepkajúci les dokáže ovládať veľké množstvo stromov, ktoré sa zdvihnú a pomalým kolísavým krokom sa začnú presúvať z miesta na miesto, aktivácia: 1 Telo za každý veletucet (144) stromov), Besnenie živlov (šepkajúci les dokáže zosielat kúzla pôsobiace na celom území lesa, aktivácia: 3 Vplyvy)

Šepkajúci les je prastarý elfský hvozd, ktorý sa ešte ľuďom, trpaslíkom ani škretom nepodarilo vyrúbať, a ešte stále sa nachádza v niektorých oblastiach Vysočiny. Hovorí sa, že je starší a hustejší, ako iné lesy, tajomnejší, strašidelnejší, rastú v ňom obrovské niekoľko storočné stromy, aké už inde nerastú.

Mnohých šľachticov irituje susedstvo šepkajúceho lesa, nemôžu v ňom ťažiť drevo ani drahé kovy, nemôžu ho vyklčovať, aby uvoľnili pôdu sedliakom, nemôžu cezeň postaviť obchodnú cestu, a musia chodiť okolo. Z času načas sa nájde blázon, ktorý si myslí, že niečo zmôže, ľudia si potom ešte dlho rozprávajú legendy a strašidelné príhody o hneve lesa.

Ako jedná:

- Nemá rád votrelcov pod svojimi korunami, bytosti s ohňom a sekerami, ktoré majú v úmysle mu ublížiť nenávidí.
- Na votrelcov vplýva podvedomým strachom, temnotou pod korunami stromov, hmlou, vetrom, dažďom.
- Mätie ich miznutím a objavovaním sa cestičiek, vodí votrelcov v kruhu alebo ich privedie

ku bažine, skalnému zrázu či priepasti a uzavrie za nimi cestu.

- Bytosti spriaznené s lesom dokáže ukryť a ochrániť pred votrelcami.

Ako bojuje:

- Šepkajúci les v boji využíva korene stromov, konáre, popínavé rastliny. Snaží sa postavy znehybniť alebo omráčiť.
- Často si šepkajúci les povolá na pomoc zvieratá - svorku vlkov, medveďa, horského leva, divokého kanca, zubra či losa, ktoré útočia na votrelcov aj proti svojej prirodzenosti.
- Niekdy šepkajúci les na svoju obranu povolá jedného alebo viacerých besov – najčastejšie hejkalov, bludičky, vlkodlaka alebo vodníka.
- Pomocou mágie živlou vplýva šepkajúci les na postavy alebo ich vybavenie – železné zbrane hrdzavejú, drevené poriská práchnivejú alebo na nich zrazu vyrastú trne, postavy zrazí na zem poryv vetra či sa spustí absolútna hmla, v ktorej nič nevidia.
- Proti silnejším alebo početnejším protivníkom môže šepkajúci les vyvolať povodeň, mohutné krupobitie, zmeniť kus lesa na bažinu.

Akú úlohu má v príbehu:

Legenda:

- Hovorí sa, že srdce šepkajúceho lesa tvorí obrovský prastarý strom, ktorý rastie na mohyle niektorého z mocných divotvorcov. Magická sila divotvorcu prešla do stromu a do celého lesa, prebudila ho.

- Iní tvrdia, že vedome šepkajúceho lesa tvoria duše mŕtvych elfov, víl alebo stromov.
- Šepkajúci les ochraňuje a ukrýva dryády, Deti lesa alebo divotvorcov útočiacich na ľudí.
- Podľa starej legendy ten, komu sa podarí nájsť Srdce lesa, získa tajomstvo nesmrteľnosti.
- Ak niekto zničí Srdce lesa, zabije tým šepkajúci les, ktorý sa zmení na obyčajný.

Útočník:

- Mocnému divotvorcovi sa podarilo ovládnuť srdce malého šepkajúceho lesa. Pokrivený les začal rozširovať svoje hranice, pohlcovať polia, dediny a stále rastie.
- Les sa zbláznil od bolesti spôsobenej rozsiahlym lesným požiarom, ktorý na opačnom konci svojho panstva založil barón v nádeji, že les zaútočí na jeho suseda. Šepkajúci les naozaj zaútočil, ale nie len jedným smerom. Treba zistiť, ako sa dá rozzúrený šepkajúci les upokojiť.
- Ako odpoveď na skupiny drevorubačov odklonil šepkajúci les koryto rieky, spôsobil najprv mohutné záplavy v krajine, ktoré nasledovalo sucho, nedostatok vody a vyschnuté koryto rieky, ktorá zavlažovala polia a lúky a slúžila ako rýchla obchodná cesta.

Leanaí an adhmad, Deti lesa (varianta Lapku)

Charakteristika: 1–3 (dovednosti Lovce a Bojovníka)

Sudba: 6

Hranice: Telo 5, Duša 4, Vplyv 3

Zvláštne schopnosti: Paměť rodu, Lesní přízrak, Talenty lesných bojovníkov (majster v lese, pri prepadoch zo zálohy, záškodníctve, lesných pasciach a obrane územia), Člen skupiny.

Veliteľ komanda Detí lesa (varianta Rytiera)

Charakteristika: 2–4 (dovednosti Lovce, Bojovníka, Válečníka a Hraničáře)

Sudba: 8

Hranice: Telo 5, Duša 4, Vplyv 6

Zvláštne schopnosti: Paměť rodu, Lesní přízrak, Talenty lesných bojovníkov (majster v lese, pri prepadoch zo zálohy, záškodníctve, lesných pasciach a obrane územia), Znalec krajiny, Veliteľ, Válečný tanečník, Vudce skupiny, Nezraniteľnosť (podplácanie a znižovanie morálky), Bojové reflexy.

Leannán Sídh, Kúzelná milenka (bes lásky)

Charakteristika: 1–3 (dovednosti Zaříkavače a Mastičkáře, zvádžanie, ovplyvňovanie pocitov, mágie ľudskej mysli, vplyv vo vyššej spoločnosti)

Sudba: 8

Hranice: Telo 3, Duša 6, Vplyv 7

Zvláštne schopnosti: Talenty besa lásky (majster pri zvádžaní, umení lásky, pomoci milovanej osobe, akciách namierených proti iným ženám v blízkosti svojho milenca), Idol mužu, Vznešenosť, Ostrý jazyk, Milenka úspešných (postava, ktorá je v mileneckom vzťahu s Leannán Sídh, za 1 jazvu v príslušnej vlastnosti získa majstrovstvo, zbehlosť

a nadanie v jednej svojej dovednosti do najbližšieho súmraku či úsvitu)

Leannán Sídh je až nadpozemsky krásna elfská dievčina, ktorú zvyčajne vidno po boku úspešných mužov – umelcov, kniežat, vojvodcov, bojovníkov či divotvorcov. Hovorí sa, že jej krása ich inšpiruje k veľkým činom, že žijú intenzívny, plný, úspešný ale zároveň krátky život.

Ako jedná:

- *Leannán Sídh* sa vždy snaží získať si lásku niekoho mocného a úspešného.
- Svojmu milencovi poskytuje silnú podporu, ktorá ho však stojí veľa emócií a milenec pomaly ale isto chradne, ako sa viac a viac zameriava do osídíel lásky.
- Niekedy *Leannán Sídh* sleduje svoju agendu a využíva milenca na dosiahnutie svojho cieľa.
- Túži po sláve, obdive a prepychu a dosiahnutie svojich cieľov uskutočňuje pomocou svojich milencov.
- Je žiarlivá a neznesie iné pekné ženy v blízkosti svojho vyvoleného.

Ako bojuje:

- *Leannán Sídh* nebojuje priamo, ale prostredníctvom osôb v jej okolí, najmä prostredníctvom svojho milenca, pokiaľ ho to veľmi neohrozí.
- Využíva svoje umenie manipulácie ľudskej mysle a zvádžania na dosiahnutie svojich cieľov.

- Využíva svoje znalosti jedov a omamných látok.
- V prípade núdze bojuje skrytou dýkou alebo ihlicou do vlasov napustenou ochromujúcim jedom.

Akú má úlohu v príbehu:

Manipulátor:

- Na hostine po turnaji sa *Leannán Sídh* začne zaujímať o jednu z postáv, ktorej sa v turnaji dobre darilo, chce ju využiť na pomstu voči kniežaťu, ktorý ju odmietol.
- *Leannán Sídh* sa snaží ovplyvniť mladého pekného kapitána barónovej stráže, aby starého baróna odstránil a zaujal jeho miesto na panstve.

Útočník:

- Jeden z kapitánov Strieborných orlov sa zamiloval do *Leannán Sídh*, ktorá ho nenápadne manipuluje do čoraz odvážnejších výpadov na mori, až postupne prechádzajú do agresívnych útokov voči všetkým neelfom na mori. Tieto útoky poškodzujú dobré meno Strieborných orlov.
- *Leannán Sídh*, manželka jedného zo severných barónov, ktorému postavy prekazili obchod s otrokmi a zosmiešnili ho tak v lepšej spoločnosti, túži po pomste za výsmech a pohrdanie, ktorý utržila spolu s barónom.

Legenda:

- Rodina nadaného rezbára hľadá pomoc, lebo vidí, ako ho láska ku *Leannán Sídh* duševne aj

telesne ničí. Rezbár celé dni a noci sedí vo svojej dielni a fanaticky pracuje, len aby dokončil ďalšie zo svojich geniálnych výtvorov.

Sluagh (bes pomsty)

Charakteristika: 1–3 (lietanie a letecký boj zblízka proti ľuďom a zvieratám, zastrašovanie ľudí a zvierat, boj v skupine)

Sudba: 7

Hranice: Telo 5, Duša 3, Vplyv 4

Zvláštne schopnosti: Hruza a dës (pri škriekaní), Ztĕlesnená zkáza (pri útoku v krdli), Oživlá hora, Pĕrozené zbrane (zobák, krátka bodná), Zúrivý krdel' (akcie proti útočiacemu krdľu sú náročné, postava obklopená útočiacimi vtákmi nevie, kam skôr udrieť), Nezraniteľnosť (zvířecí magie, magie iluzí, magie lidské mysli, zastrašovanie, ovládanie zvierat), Zraniteľnosť (oheň a magie ohně). Talenty besa pomsty (majster pri akciách proti cieľu pomsty), Požierač strachu (ak sa krdľu podarí zastrašením zvýšiť Ohrozenie svojej obete, získa jeden bod Sudby).

Sluagh je elfský bes pomsty, ktorý sa zjavuje ako krdel' uhľovo čiernych vrán s červenými planúcimi očami. Hovorí sa, že sú to duše zabitých elfov, ktoré vždy prilietajú zo západu na krídlach búrky. Podľa legendy môže umierajúci elf zabitý cudzou rukou privolať na svojho vraha pomstu.

Sluagh sa živí strachom svojej obete, čím viac sa obeť bojí, tým je *Sluagh* silnejší. Niektorí ľudia hovoria, že kto do zjavenia sa krdľa vrán stihne splatiť dlh – namiesto jedného zmareného života

zachráni tri iné a zároveň vykoná tri dobré skutky, zruší tým účinok klatby.

Ako jedná:

- Prilietá vždy zo západu počas búrky. Do budovy vletí iba cez západné okno.
- Vybranú obeť najprv pozoruje a prenasleduje jedna vrana, potom celý krdel'. Krákajú, poleťujú zo stromu na strom, čakajú, kým vyjde obeť na voľné priestransvo, a potom zaútočia.
- *Sluagh* sa nedá zastrašiť, ovládať, zmiast'ť, nedá sa s ním vyjednávať.
- Ak sa náhodou podarí obeti ubrániť sa a zabiť celý krdel', vrany sa opäť zjavia po určitej dobe a znovu zaútočia.

Ako bojuje:

- Najprv sa strašným záhrobným škrekom a náletmi snaží na smrť vystrašiť svoju obeť.
- Prekvapivým náletom sa na obeť zosype celý krdel' a snaží sa uďobať ju k smrti, potom prudko vzlietne a čaká na ďalšiu vhodnú chvíľku na útok.
- Pri odpore obete útočia zúrive, vôbec nevzlietajú a nekrúžia.
- Útočia do posledného vtáka bez ohľadu na straty.

Akú má úlohu v príbehu:

Legenda:

- Nad bojiskom krúži obrovský krdel' vrán. Sú to len obyčajné mrchožrúty, alebo pomsta niektorého zo zabitých elfov?

- Oproti idúci pútnik varuje postavy pred hostincom na križovatke zemských ciest. Na strohoch pred hostincom sedí krdel' vrán a zaútočí na hostinského a každého, kto sa pokúsi hostinec opustiť vždy, keď vystrčia čo i len nos z dverí. Žeby bolo niečo pravdy na povestiach, že v okolí hostinca občas miznú pocestní, a že za to môžu zbojníci, ktorým dáva hostinský tipy na dobrý úlovok?

Útočník:

- Elf alebo polelf, ktorého postavy zabijú, ich poslednými slovami preklaje. Po nejakom čase, ale najneskôr pred najbližším slnovratom či rovnodennosťou zaútočí na postavy krdel' vrán.
- Postavy narazia na človeka, čo sa zúrive bráni útočiacemu krdľu vrán, a zúfalo vykrikuje: „To som nebol! Ja som Oisina neotrúvil! To Wilfred! Wilfred!“ Kto je Oisin, kto je Wilfred a prečo vrany útočia na toho úbožiaka?

Zápletky pre družinu elfov

- Na ostrove stroskotala dračia loď, po ostrove sa pohybuje skupinka severanov, treba ich nájsť a znemožniť im plienenie krajiny.
- Jednu z elfských kňazných uniesli škreti počas plavby medzi ostrovmi. Jej brat organizuje veľkú trestnú výpravu na Škretie ostrovy – Orkneje. Musia kňaznú oslobodiť pred zatmením mesiaca, ktoré nastane o niekoľko dní, aby ju škreti neobetovali svojmu dračiemu božstvu.
- V lesoch vyčína elfožravý medveď, treba ho vystopovať a uloviť.

Neelfské postavy a Ostrovy v hmle

Ak vaši hráči nehrajú družinu elfov alebo postavy na takej vysokej úrovni, aby mali čo ponúknuť elfim kniežatám na Ostrovoch, je veľmi málo pravdepodobné, že neelfské postavy na Ostrovy v hmle zavítajú.

Ako teda využiť Ostrovy v hmle a ich obyvateľov vo vašej hre? Nižšie nájdete niekoľko nápadov.

- Postavy na mori prepadnú piráti v presile, ak sa bude situácia vyvíjať veľmi v neprospech postáv, z hmly sa vynorí Veľký orol s plnou posádkou elfou vyzbrojených do boja, ktorí pirátov zaženú na útek.
- V prístave kotví Veľký orol, ktorý robí doprovod bohatému elfskému kupcovi. Prečo kupec potrebuje takú silnú ochranu?
- Veliteľ kniežacej stráže potichu pátra po jednom z mladších synov kniežata, ktorý naivne vstúpil do radov Detí lesa a knieža sa bojí o jeho život. Bude sa vypytovať postáv, či nepočuli o nejakej aktivite Detí lesa, a ak áno, bude sa nenápadne zistiť, či sa medzi nimi nenachádzal určitý elf.
- Mladá elfka hľadá svojho otca, obchodníka s hudobnými nástrojmi, ktorý sa nevrátil z poslednej cesty ani mesiac po sľúbenom termíne.
- Ponad postavy preletia traja Jazdci v oblakoch smerom do vnútrozemia Vysočiny. Čo robia tak ďaleko od Ostrovov v hmle?
- Do mestečka zavíta obchodník so zdobenými elfími nožmi a mečmi, je doráňaný, podopiera ho ďalší zranený elf, veliteľ jeho ochranky. Obchodníka prepadli v horách škreti, čo sa spoloči-

li s dvomi divokými lesnými trollmi, pozabíjali jeho ochranku a ukradli mu tovar. Obchodník hľadá niekoho, kto by mu pomohol získať tovar naspäť.

- Medzi postavy vpadne zranený a popálený gryf, šialený bolesťou okamžite zaútočí. Po chvíli dobehne udýchaný zranený elf, ktorý sa snaží gryfa spevavými príkazmi upokojiť a zároveň kričí na postavy, aby jeho gryfa nezabíjali.

Nové povahové rysy

Poverčivý

Žena na palubu lode nepatrí, prináša nešťastie a priťahuje búrky.

Uplatní sa vždy, keď sa postava zachová podľa určitých pover.

Nové povolania

» Lodník

Základné povolanie

Dovednosti

Lode (Duša):

- **Znalosť lodí:** zhodnotenie stavu člna alebo malej riečnej lode, znalosť ceny člna alebo malej riečnej lode
- **Plavba na lodi:** ovládanie člnov a lodí, odhad vodných prúdov a vírov
- **Viazanie uzlov:** nadpájanie lán, výroba a oprava lanovia

- **Práca s drevom:** výroba a oprava člnov a malých riečnych lodí
- **Práca s látkou:** výroba a oprava plachiet

Pohyb na lodi (Telo):

- **Mrštnosť:** šplhanie po lanách a sťažňoch
- **Istý krok:** pohyb na vratkom člne alebo rozhojdanej lodi

Plávanie (Telo):

- **Plávanie:** rôzne štýly plávania, znalosť vody
- **Potápanie:** výdrž pod vodou, odhad hĺbky vody

Hazardné hry (Duša):

- **Znalosť hier:** kartové hry, kocky, stávkovanie, škrupinky
- **Kradmá ruka:** podvádzanie pri hrách

Rybolov (Duša):

- **Chyťanie rýb:** do sietí, na udicu, do vrší, s kormoránom
- **Náčinie:** výroba a oprava udíc, sietí a vrší
- **Návnady:** znalosť návnad, ich výskytu a výroby
- **Znalosť rýb:** druhy, výskyt, zvyklosti
- **Zpracovanie rýb:** čistenie rýb, získavanie surovín z rýb, preparácia, znalosť cien a trhov s rybami

Odolnosť a výdrž (Telo):

- **Húževnatosť:** odolávanie nedostatku potravy, zlému počasiu, exotickým chorobám, vlhku

Znalosť počasia (Duša):

- **Predpoveď počasia:** predpovedanie počasia na najbližšie hodiny a lebo dni, odhad ľadu, ľadovcov a krýh, pozorovanie príznakov náhlej zmeny počasia

Zvláštne schopnosti

Netradičné zbrane

Lodník zlodeja prekvapil, hodil na neho sieť a kým sa zlodej snažil vymotať, zmlátil ho hákom na vyťahovanie rýb až krv striekala naokolo.

Funguje rovnako, ako Čit pre zbraň, hráč ci môže vybrať jednu z nasledujúcich zbraní: harpúna, lodný hák, rybárska sieť, trojzubec. (bez aktivácie, Telo)

Dievča v každom prístave

Ahoj krásavica, dávno sme sa nevideli. Máš dnes večer čas? Zajtra zase vyrážame na more.

Hráč môže určiť, že jeho postava má v danom prístave ženský kontakt. (aktivácia: 1 Vplyv)

Plechový žalúdok

Ako jediný sa v búrke usmieval, zvyšok partie zvracal cez bok lode.

Postava má nadanie (dva manévry) čeliť účinkom morskej nemoci, otrave jedlom alebo alkoholom. (bez aktivácie, Telo)

Člen posádky

Nikdy sa nepúšťaj do boja s námorníkom, lebo zistiš, že bojuješ proti celej posádke.

Postava môže reagovať pomocou manévru obrana nie len na útoky vedené na seba, ako je obvyklé, ale aj na útoky vedené na iných členov posádky alebo lodného dôstojníka, pokiaľ sa nachádzajú nablízku. (bez aktivácie, Duša)

Netradičný maznáčik

Zrazu spod stola vyskočilo malé chlpaté čudo, ukradlo si kus chleba a usadilo sa na ramene smejúceho sa lodníka.

Postava si môže pri uplatniť svoj bonus za povolanie Lodníka pri použití lovcových dovedností Jednanie so zvieratami (Vplyv) a Vedení zvierat (Vplyv) uplatnených na svojho netradičného pomocníka - opice alebo papagája. Získavanie pomocníka prebieha podľa štandardných pravidiel a lodník nemôže túto dovednosť použiť na cudzie alebo divé zvieratá. (bez aktivácie, Vplyv)

Rybár

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) a zároveň majstrom (posilnené manévry) v rybolove. (bez aktivácie, Duša)

Tesár

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) a zároveň majstrom (posilnené manévry) v práci s drevom. (bez aktivácie, Telo)

Rezbár

Postavičky a zvieratá vyrezávané do mrožieho kla pod jeho rukami akoby oživali.

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) a zároveň majstrom (posilnené manévry) v umeleckej práci s drevom a kosťami. (bez aktivácie, Telo)

» Moreplavec

Základné povolania: Lodník + Bojovník

Dovednosti

Lode (Duša):

- **Znalosť lodí:** zhodnotenie stavu veľkej lode, znalosť ceny veľkej lode
- **Práca s drevom:** stavba veľkých lodí, oprava veľkých lodí

Morský rybolov (Duša):

- **Náčinie:** výroba a oprava harpún
- **Znalosť veľrýb:** druhy, výskyt, zvyklosti
- **Zpracovanie veľrýb:** čistenie, získavanie surovín, preparácia, znalosť cien a trhov s veľrybím mäsom, tukom a kosťami

Učenosť (Duša):

- **Znalec kultúr:** znalosť jazykov, zvykov, povier, povestí a zákonov rôznych kultúr a národov žijúcich pri vode.
- **Čítanie a písanie:** čítanie a písanie v niekoľkých jazykoch národov žijúcich pri vode

Moreplavecké znalosti (Duša):

- **Stratégia:** stratégie námorného boja, prenasledovanie, taranovanie, využívanie vetra a vesiel
- **Základy diplomacie:** námorná heraldika, námorné zvyky a právo
- **Signalizácia:** vlajkové signály, zvukové signály, svetelné signály
- **Kartografia:** kreslenie a čítanie máp
- **Navigácia:** navigácia pomocou prístrojov, slnka a hviezd

Moreplavcova zbehlosť (Duša):

- **Odhad morských príšer:** odhad zvláštnych schopností, ktoré spadajú pod Telo, Dušu a Vplyv

Boj proti morským tvorom (Telo):

- **Znalosť morských tvorov:** znalosť silných a slabých stránok morských tvorov a spôsobov boja s nimi: útoky, obrana, finty. Peší aj strelecký boj s morskými tvormi.
- **Lov veľrýb:** lov veľrýb s harpúnou

Vplyv skúseného moreplavca (Vplyv):

- **Získavanie a výcvik námorníkov:** verbovanie, presvedčovanie k činnosti, tréningy k súčinnosti a disciplíne, upevňovanie oddanosti a morálky
- **Skupinové velenie na lodi:** vydávanie rozkazov, koordinácia činnosti, orientácia v situácii,

dodržiavanie dohodnutého plánu a vydaných rozkazov

Ruka zákona (Telo):

- **Vykonávanie telesných trestov:** bičovanie, palicovanie, obesenie, sťatie, vytrhnutie jazyka, useknutie ruky

Zvláštne schopnosti

Piráť

Vyskočí na zábradlie, prebehne okolo bojujúcej skupiny ľudí, mrštne sa vyšplhá do lanovia a odvážnym skokom vpadne nepriateľovi do chrbta. Divoké hojdanie lode hnanej na vlnách silným vetrom ani nevníma.

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) a zároveň majstrom (posilnené manévry) v boji zblízka proti ľuďom na palube lodi. (bez aktivácie, Telo)

Dôstojník

Dôstojník má autoritu a je lepšie ho poslúchať, ak nechce človek prísť o prídel jedna a dostať týždeň nočných hliadok na vrchole sťažňa.

Postava je majstrom (posilnené manévry) vo vedení ľudí mimo boj. (bez aktivácie, Vplyv)

Kapitán

Kapitán lode je vážený človek a svojimi historikami z plavieb po celom známom svete dokáže pobaviť vľadykov, vojvodov aj urodzené dámy.

Postava si môže pri uplatniť svoj bonus za povolanie Moreplavca pri použití Válečnickej dovednosti Vplyv vo vyššej spoločnosti. (bez aktivácie, Vplyv)

Kormidelník

Keď stojí pri kormidle, vyzerá ako zrastený so svojou loďou.

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) a zároveň majstrom (posilnené manévry) pri ovládaní lode. (bez aktivácie, Duša)

Strelmajster

Keď dostane loď pred svoju balistu, málokedy minie.

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) a zároveň majstrom (posilnené manévry) pri ovládaní lodných zbraní - veľrýbarskej harpúny, balisty alebo katapultu. (bez aktivácie, Duša)

Znalec pobrežia

Som si istý, že tu niekde je skrytá zátoka, kde nás kráľovské lode nebudú hľadať.

Hráč môže určiť, že sa v blízkom okolí na pobreží vyskytuje ústie potoka alebo rieky, prírodný prístav, pláž, útesy alebo podmorská jaskyňa. (aktivácia: 1 Duša)

Žabí muž

Keď sa už už zdalo, že sa nevynorí, z vody vystrelila postava, z ktorej črčala voda. Ten má hádam žiabre, keď tak dlho vydržal pod vodou.

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) a zároveň majstrom (posilnené manévry) v plávaní, potápaní a opravách lodí pod vodou. (bez aktivácie, Telo)

Triton

Zatiaľ čo jeho protivník pod vodou panikáril, vypúšťal bubliny a snažil sa dostať naspäť na hladinu, moreplavec chladnokrvne vytiahol tesák a bodol ho do žalúdka.

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) a zároveň majstrom (posilnené manévry) v boji zblízka pod vodou. (bez aktivácie, Telo)

Morská reč

Keď sa pri boku lode vynorila skupinka nýmfov, moreplavec priložil ruky k ústam a melodickým písaním im čosi zakričal na pozdrav.

Postava ovláda reč podmorského národa, rozumie sa s nymfami, tritonmi a inými inteligentnými bytosťami žijúcimi pod hladinou mora. (bez aktivácie, Duša)

Lodivod

Po troch dňoch hustej hmly a absolútneho bezvetria sa pred námorníkmi vynoril ostrov. Už prestávali veriť, že lodivod vie, kam plávajú.

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) a zároveň majstrom (posilnené manévry) pri navigovaní. (bez aktivácie, Duša)

Kartograf

Jeho mapy sú to najlepšie, čo sa dá nájsť, presné, detailné, dá sa podľa nich navigovať takmer poslepiačky.

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) a zároveň majstrom (posilnené manévry) pri tvorbe a čítaní máp. (bez aktivácie, Duša)

Veľrybár

Z lovu sa vždy vracia s podpalubím plným mäsa, tuku a kostí veľryby.

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) a zároveň majstrom (posilnené manévry) pri love veľkých morských tvorov. (bez aktivácie, Telo)

Staviteľ lodí

Jeho lode sú rýchlejšie a pevnejšie, ako ktorékoľvek iné.

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) a zároveň majstrom (posilnené manévry) pri stavbe lode. (bez aktivácie, Duša)

Majster biča

Útočníkovu ruku oblapil koniec biča, moreplavec silno trhol a zhodil útočníka z paluby.

Funguje rovnako, ako Cit pre zbraň, hráč si môže vybrať jednu z nasledujúcich zbraní: bič, deŕvčhvostá mačka. (bez aktivácie, Telo)

Proviantmajster

Pri každej zastávke v prístave sa snaží nájsť to najlepšie vybavenie a potraviny pre svoju posádku.

Postava si môže pri uplatnení svoj bonus za povolanie Moreplavca pri použití Mastičkárovej dovednosti Jednanie s ľuďmi. (bez aktivácie, Duša)

Obchodník

Plaví sa z prístavu od prístavu, lacno nakupuje, drahô predáva.

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) pri vyjednávaní a obchodovaní s ľuďmi. (bez aktivácie, Duša)

Pašerák

Jeho malý čln sa pomaly plaví po hladine ako morský duch a prekĺzne strážnikom na lodiach blokujúcich prístav priamo popod nos.

Postava s touto vyhradenou dovednosťou pozná tajné cesty do mesta či prístavu, dokáže prekĺznuť cez námornú blokádu a takmer magicky uniknúť prenasledujúcim lodiam. (aktivácia: 1 Duša)

Kontraband

Colníci zase odišli s dlhým nosom, dobre ukrytý náklad drahého korenia a unesenú plavovlasú dievčinu nenašli.

Postava s touto vyhradenou dovednosťou môže určiť, že na lodi ostala po prehľadani neodhalená tajná komora s pašovaným kontrabandom. Tajná komora je relatívne malá, ledva sa do nej zmestia dvaja dospelí ľudia. (aktivácia: 1 Duša)

Priekupník

Treba čosi kúpiť, treba čosi predať, treba čosi stratiť, treba čosi nájsť? Nemôžete sa obrátiť na lepšiu osobu. Vždy zoženie to, čo treba, aj keď sa to nedá oficiálne kúpiť, a nikto ho pri obchodoch neťahá za nos.

Postava si môže pri uplatniť svoj bonus za povolanie Moreplavca pri použití Zvedovej dovednosti Vplyv v podsvetí v prístavných mestečkách. (bez aktivácie, Vplyv)

Morský vlk

Po bitke sa o ňom začalo hovoriť aj vo vyšších kruhoch, s tromi loďami vďaka svojmu umu a skúsenostiam ubránil prístav pred trojnásobnou prevahou pirátov.

Postava je zbehlá (niektoré manévry zdarma) a zároveň majstrom (posilnené manévry) v stratégii boja na mori. (bez aktivácie, Duša)

přeložil „ShadoWWW“

PŘEKLAD

D&D Next Playtest: Jak hrát...

Dobrodružství, která se rozvíjí v DUNGEONS & DRAGONS, se odehrávají ve vaší fantazii. Děj-mistr popisuje prostředí a okolnosti a ty a tvoji spoluhráči s použitím představivosti reagujete pokládáním otázek, popisujete akce svých postav a testujete jejich schopnosti, abyste překonali překážky a protivníky. Toto společné fiktivní prostředí zahrnuje místnosti, které prozkoumáváte, souboje, které vedete, a střetnutí, která zažíváte.

Pokud jsi hráč, pak tato pravidla předpokládají, že máš sadu mnohostěnných hracích kostek, deník postavy a něco na psaní poznámek. Pokud jsi DM, měl bys mít kostky, něco na poznámky, a dobrodružství, buď publikované dobrodružství, nebo tebou vytvořené. Můžete používat libovolné vizuální pomůcky, které vylepší váš zážitek ze hry – figurky, čtverečkové podložky jako jsou *D&D Skládačky* apod. – nebo nepoužívejte vůbec žádné.

Většina tohoto dokumentu je zaměřena na hráče, ale pravidla jsou pro hráče, stejně jako pro Dějmistry.

Základní pravidla

Základem D&D pravidel je, že provádíš věci ve hře tak, že prve popíšeš, co si přeješ udělat. Potom DM reaguje na tvou akci a může tě požádat, abys použil jednu ze svých vlastností jako prostředek k určení úspěchu. Své hodnoty a opravy vlastností používáš k interakci s herním světem třemi způsoby: ověřením, útoky a záchrannými hody. Viz část „Hodnoty vlastností“, kde jsou podrobnosti o každé vlastnosti a jak se určí její oprava.

Ověření

Ověření je test, který má ukázat, jestli tvůj vrozený talent a trénink stačí na překonání výzvy. Ověření musíš provést většinou proto, že DM rozhodl, že akce, o kterou se chceš pokusit, má šanci neuspět. Výsledek je nejistý a váš DM nechává na kostkách, aby určily tvůj osud. Pokud potřebuješ provést ověření, DM tě požádá, abys ho provedl s použitím vlastnosti, kterou zvolíš. DM zvolí vlastnost, která se nejlépe hodí k dané činnosti.

Provedení ověření

Pro provedení ověření se prve obrať na vlastnost v deníku postavy. Vlastnost má hodnotu a opravu.

Hod' kostkou: Pro provedení ověření hod' k20 a přičti příslušnou opravu vlastnosti.

Započítej bonusy a postihy: Pokud ti znak povolání, dovednost, kouzlo nebo nějaký jiný účinek dává bonus nebo postih k tomuto ověření, započítej ho k aktuálnímu výsledku. Některé bonusy

a postihy platí pro všechna ověření s danou vlastností. Jiné platí jen za určitých okolností.

Oznam výsledek: Řekni DMovi výsledek svého ověření.

Určení úspěchu

Když provádíš ověření, váš DM k němu vybere Třídu obtížnosti (TO). Čím obtížnější činnost, tím vyšší TO. DM zná podrobnosti, jak určit TO.

Pokud je tvůj výsledek ověření rovný nebo vyšší než TO, tak uspěješ. V opačném případě selžeš. Pokud uspěješ, pak tvá akce funguje tak, jak jsi zamýšlel. Pokud selžeš, tak buď se ti akce prostě jen nezdaří, nebo se nejspíš tvá situace zhorší, jak rozhodne DM.

Konflikty

Konflikt staví dvě postavy nebo tvory proti sobě a úspěch je určen štěstím a talentem každého z nich. Konflikty fungují stejně jako ověření, ale s jednou důležitou výjimkou: místo abys porovnával svůj hod s TO, tak ty i osoba, se kterou jsi v konfliktu, si hodíte oba. Potom se oba výsledky porovnají, aby se zjistilo, kdo uspěl.

Kdy dochází ke konfliktu: Konflikt nastane, když se dva tvorové pokouší o stejnou věc, a může uspět jen jeden, například pokud se ty i bandita pokoušíte zvednout kouzelný prsten, který spadl na zem. V jiných případech se můžeš pokoušet o akci, které jiný tvor aktivně vzdoruje. Pokud se snažíš tlačení otevřít dveře, které drží ork na druhé straně zavřeně, provedeš ověření, jestli je

otevřeš a ork provede ověření, jestli je udrží zavřené.

Vyřešení konfliktu: Konflikt se řídí stejnými pravidly jako ověření, až na to, že každý z obou tvorů provádí ověření. Všechny relevantní bonusy a postihy, které používáš při ověření s danou vlastností, se použijí i pro konflikty, které zahrnují danou vlastnost.

Tvor s vyšším výsledkem ověření vyhraje konflikt. Tento tvor buď uspěje ve své akci, nebo zabrání protivníkovi, aby uspěl.

Pokud nastane remíza, neuspěje žádný z tvorů. Situace zůstane stejná, jako byla před konfliktem. To může způsobit, že jeden tvor vyhraje konflikt kontumačně. Pokud nastane remíza mezi tebou a banditou v konfliktu o to, kdo zvedne prsten, nezvedne ho žádný z vás. Pokud remizuješ v konfliktu s orkem o otevření dveří, dveře se neotevrou. V tomto případě ti ork zabrání otevřít dveře, i když konflikt nevyhrál.

Útoky

Pokud potkáš zuřivou nestvůru, nejspíš na ni budeš muset útočit, abys ji porazil. Hod na útok je podobný ověření, avšak hod kostkou není proti normální TO. Místo toho porovnáš výsledek svého útoku s Třídou zbroje (TZ) tvého cíle. Abys zasáhl cíl, musí být výsledek rovný nebo vyšší než TZ. Pokud zasáhneš, způsobíš svým útokem zranění a snížíš cíli životy. Pokud se životy cíle sníží na 0 nebo méně, obvykle tvor spadne na zem a umírá.

Další pravidla pro útoky a zranění jsou v části „Boj“.

Záchranné hody

Záchranný hod představuje zoufalý pokus o odolání kouzlu, pasti, jedu, nemoci a podobných hrozeb. Ověření a útoky provádíš, když se rozhodneš vykonat akci. Záchranné hody provádíš jako reakci na události, které se ti přihodí.

Provedení záchranného hodu

Když tě DM požádá o provedení záchranného hodu, sdělí ti, jakou dovednost pro to použít.

Hod kostkou: Pro provedení záchranného hodu hod' k20 a přičti příslušnou opravu vlastnosti.

Započítej bonusy a postihy: Pokud ti znak povolání, dovednost, kouzlo nebo nějaký jiný účinek dává bonus nebo postih k tomuto záchrannému hodu, započítej ho k aktuálnímu výsledku. Některé bonusy a postihy platí pro všechny záchranné hody s danou vlastností. Jiné platí jen za určitých okolností.

Oznam výsledek: Řekni DMovi výsledek svého záchranného hodu.

Výsledky záchranného hodu

Když provádíš záchranný hod, účinek, kterému se snažíš odolat, má TO. Silné účinky mají vysoké TO, zatímco slabé mají nízké TO.

Pokud v záchranném hodu selžeš, utrpíš plnou sílu účinku, kterému se snažíš odolat. Kouzlo ti může způsobit zranění, můžeš spadnout do jámy, která se pod tebou rozevřela, nebo jed ti může vysát životní sílu.

Pokud v záchranném hodu uspěješ, buď se vyhneš účinku, nebo utrpíš jeho slabší verzi. Můžeš se kouzlu vykrýt a utrpět jen jeho částečné zranění. Jak se jáma rozevírá, můžeš uskočit na pevnou zem. Z jedu ti může být špatně, ale jsi dost odolný, abys potlačil některé jeho účinky.

Výhoda a nevýhoda

Někdy máš vliv na situaci. Kouzelný předmět ti může dodat sílu pro ověření, nepřítel si nemusí být vědom tvého útoku, *ohnivzdorný plášť* může pohltit velkou část horka z ohně. V takových situacích máš výhodu.

Jindy se okolnosti spiknou proti tobě. Ohavná kletba zlého kněze může překážet tvému útoku. Některé magické účinky může zaútočit na tvou mysl a rušit tvou koncentraci, nebo se můžeš pokusit o útok, zatímco visíš na srázu. Toto všechno jsou situace, kde máš špatné vyhlídky. V takových situacích máš nevýhodu.

Výhodu nebo nevýhodu obvykle získáš při použití zvláštních schopností a kouzel. DM může také rozhodnout, že ti nahrávají okolnosti a udělí ti výhodu, nebo že jsou proti tobě a dá ti nevýhodu.

Pokud máš výhodu či nevýhodu k ověření, hodu na útok nebo záchrannému hodu, hodíš si k20 ještě podruhé. Pokud máš výhodu, použiješ k určení výsledku vyšší hod, máš-li nevýhodu, použiješ nižší hod.

Nezáleží na tom, kolikrát získáš výhodu nebo nevýhodu ke stejnému ověření, hodu na útok nebo záchrannému hodu, navíc si hodíš k20 pouze jednou.

Máš-li výhodu i nevýhodu ke stejnému ověření, hodů na útok nebo záchrannému hodu, výhoda a nevýhoda k danému hodu se vzájemně zruší.

Hodnoty vlastností

Postavy v D&D mají těchto šest vlastností: Síla, Obratnost, Odolnost, Inteligence, Moudrost a Charisma. Ke každé vlastnosti má postava také přidělenou hodnotu. Hodnota vlastnosti charakterizuje zhruba tvůj talent, trénink a způsobilost dělat věci spojené s touto vlastností. Čím je hodnota vyšší, tím má tvá postava danou vlastnost lepší. Vlastnosti v mnoha ohledech fungují jako základ tvé postavy a jsou výchozí pro tvou dobrodružnou kariéru.

Typická nestvůra má stejných šest vlastností a jejich použití se řídí stejnými pravidly jako postava, i když nestvůra se opírá o vlastnosti mnohem méně než dobrodruh.

Hodnota 10 či 11 je průměrem pro dospělého člověka. Hodnota 18 je nejvíce, čeho normální osoba může obvykle dosáhnout. Dobrodruzi mohou mít hodnoty až 20 a nestvůry a božské bytosti mohou mít hodnoty až 30.

Opravy vlastností

Hodnoty vlastností určují mnoho věcí, které tvá postava může udělat. Když útočíš, způsobuješ zranění, zkoumáš prostředí, překonáváš překážky a rizika a jednáš s ostatními tvory, používáš při tom vlastnosti.

Hodnota určuje opravu tvé vlastnosti. Když se pokoušíš vykonat věci s použitím vlastnosti a DM tě požádá o hod kostkou, téměř vždy použiješ opravu vlastnosti – bonus, nebo postih na základě hodnoty vlastnosti – která ti pomůže určit tvou šanci na úspěch. Útoky, ověření a záchranné chody, ty všechny zahrnují opravy vlastností.

Tvá oprava vlastnosti je tvá hodnota vlastnosti minus 10 a poté děleno 2 (zaokrouhleno dolů). Takže pokud máš Sílu 15, tvá oprava Síly je +2.

Hodnota vlastnosti	Oprava vlastnosti
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

A tak dále...

Síla (Sil)

Síla představuje tělesnou výkonnost, atletický trénink a do jaké míry umíš vynaložit hrubou fyzickou sílu. Sílu použiješ zpravidla na šplhání, skákání, plavání, udeření protivníka zbraní nablízko, vyražení dveří, zdvižení brány a roztrhnutí pout.

Každá postava, která bojuje tváří v tvář, může mít prospěch z vysoké hodnoty Síly. Proto bojovníci a ostatní válečníci preferují vysokou hodnotu Síly.

Ověření

DM tě obvykle požádá o použití Síly, když provádíš ověření při šplhání po kolmé stěně, při skoku přes širokou průrvu, při plavání přes rozbouřenou vodu, při ohýbání mříží, při zvedání brány, při odvalení kamene, při zvedání kmene stromu, nebo při vyražení dveří.

Záchranné hody

DM tě obvykle požádá o použití Síly, když provádíš záchranný hod, abys unikl sevření nebo z pout, odolal odtlačení proti své vůli, odvalil kámen, který se k tobě řítí, podepřel bortící se strop nebo se zachytil okraje, aby ses vyhnul pádu.

Útoky

Opravu síly si přičítáš k hodům na útok a hodům na zranění při použití různých zbraní založených na Síle, například dlouhý meč nebo válečná sekera.

Nosnost

Tvá hodnota Síly určuje velikost váhy, kterou dokážeš unést. Počet liber, které dokážeš unést bez omezení, určíš tak, že vynásobíš svou hodnotu Síly 10.

Pokud neseš větší váhu, jsi zatížený, což znamená, že tvá rychlost klesne o 1 stop a máš nevý-

hodu k ověření, hodům na útok a záchranným hodům. Maximální váha, kterou můžeš nést zatížený, se rovná dvojnásobku tvé nezatížené nosnosti.

Zvedání a tažení: Tvá hodnota Síly udává velikost váhy, kterou dokážeš odtlačit, přitáhnout nebo kolmo zvednout. Tuto váhu určíš tak, že vynásobíš svou nezatíženou nosnost 5. Pokud odtlačuješ nebo táhneš větší než maximální váhu, můžeš se ve svém tahu pohnout nejvýše 5 stop.

Velikost a Síla: Větší tvorové mohou nést větší váhu, zatímco menší tvorové nemohou tolik unést. Za každou třídu velikosti nad Střední zdvojnásob nosnost; maximum; a váhu zvednutí, přitažení a odtlačení. Za každou třídu velikosti pod Malou zmenši tyto váhy na polovinu. DM má více informací o velikostech tvorů.

Obratnost (Obr)

Obratnost představuje fyzickou hbitost, reflexy a rovnováhu tvé postavy. Obratnost použiješ zpravidla na akrobatickou akci, například udržení rovnováhy při pohybu po vratkém povrchu, zkřivení tvého těla pro protažení úzkým prostorem, střelbu na vzdáleného protivníka s použitím střely, nebo vysmeknutí se z pout.

Tuláci a jiné postavy, které nosí lehkou zbroj, preferují vysokou hodnotu Obratnosti, neboť pomáhá se vyhýbat nepřátelským útokům. Postava také může použít Obratnost, když útočí pomocí určitých zbraní: luky, praky a podobně. Jakákoliv postava, která chce reagovat na nebezpečí rychle, může mít prospěch z vysoké hodnoty Obratnosti.

Ověření

DM tě obvykle požádá o použití Obratnosti, když provádíš ověření pro udržení rovnováhy na úzké římse, pro uvázání lana, pro vykroucení se z pout, pro provedení akrobatického kousku, nebo když se k někomu plížíš.

Záchranné hody

DM tě obvykle požádá o použití Obratnosti, když provádíš záchranný hod, aby ses vysmekl ze sevření, vyhnul se kouzlům jako blesk a ohnivá koule, uhnul padajícímu sloupu nebo uskočil z cesty jedoucímu koni.

Útoky

Opravu síly si přičítáš k hodům na útok a hodům na zranění při použití vytríbených zbraní a střelných zbraní.

Třída zbroje

V závislosti na zbroji, kterou nosíš, si můžeš přičíst část nebo celou opravu Odolnosti ke své Třídě zbroje.

Iniciativa

Na začátku každého souboje si hodíš na iniciativu, což zahrnuje hození k20 a přičtení své opravy Obratnosti.

Odolnost (Odl)

Odolnost představuje tvé zdraví a životnost. Odolnost použiješ zpravidla k zadržení dechu, k nucenému pohybu, běhu na dlouhou vzdálenost a provádění namáhavé aktivity po dlouhou dobu.

Z vysoké hodnoty odolnosti mají prospěch všechny postavy.

Ověření

DM tě obvykle požádá o použití Odolnosti, když provádíš ověření na zadržení dechu, pro mnohahodinový pochod bez odpočinku, když se nevyspíš, pro přežití bez jídla a vody nebo pro podobnou činnost.

Záchranné hody

DM tě obvykle požádá o použití Odolnosti, když provádíš záchranný hod, abys odolal nemoci, jedu nebo únavě; ustál zkameňující pohled medúzy; vydržel vysilující účinky hlubokých zranění; nebo abys ignoroval nesmírnou bolest.

Životy

Pomocí hodnoty a opravy Odolnosti určíš své životy. Na 1. úrovni začínáš s počtem životů rovným tvé hodnotě Odolnosti plus hod kostkou danou tvým povoláním. Tento hod se nazývá Vitalita.

Když získáš úroveň, hodíš si znovu Vitalitu a výsledek si přičteš k celkovým životům. Avšak pokud je oprava tvé Odolnosti vyšší než výsledek, použij ji místo něj.

Intelligence (Int)

Intelligence popisuje mentální bystrost, tvé vzdělání a schopnost myslet, pamatovat si informace a používat logiku pro překonávání překážek a komplikací. Inteligenci použiješ zpravidla k zapamatování důležité skutečnosti, při řešení hlavolamu nebo k seslání mystického kouzla.

Zvládnutí mystické magie, kterou používají například kouzelníci, vyžaduje často bystrou mysl, a tak Intelligence je pro takové postavy nejdůležitější.

Ověření

DM tě obvykle požádá o použití Intelligence, když provádíš ověření, aby sis na něco vzpomněl, abys určil vlastnosti předmětu či pasti, nebo rozluštil starodávnou mapu.

Záchranné hody

DM tě obvykle požádá o použití Intelligence, když provádíš záchranný hod, abys odolal kouzlům, jež se snaží přemoci tvůj intelekt.

Magická vlastnost

Určitá povolání, jako kouzelníci, využívají Inteligenci jako svou magickou vlastnost. Pokud je Intelligence tvá magická vlastnost, přičteš si opravu Intelligence k útočným hodům svých kouzel a tato oprava ti pomůže stanovit TO záchranných hodů kouzel.

Moudrost (Mdr)

Moudrost odráží, jak chápeš na své okolí. Představuje obecnou vnímavost, intuici, vhled a ostatní, méně hmotné smysly. Moudrost je důležitá také pro porozumění božským nařízením a očekáváním.

Ačkoliv je Moudrost důležitá pro všechny postavy, které chtějí být ostražitě, je zvláště důležitá pro kněze a druidy, protože tato vlastnost je zásadní pro vedení božské moci bohů a prostředí.

Ověření

DM tě obvykle požádá o použití Moudrosti, když provádíš ověření, jestli někdo lže, abys zahlédl skrytého tvora, rozpoznal tvorovu náladu, naslouchal nebo ucítil přítomnost ducha.

Záchranné hody

DM tě obvykle požádá o použití Moudrosti, když provádíš záchranný hod, abys odolal okouzlení nebo vystrašení, abys prohlédl iluzi, kterou na tebe někdo seslal, nebo abys odolal pokusu o ovlivnění.

Magická vlastnost

Určitá povolání, jako kněží, využívají Moudrost jako svou magickou vlastnost. Pokud je Moudrost tvá magická vlastnost, přičteš si opravu Moudrosti k útočným hodům svých kouzel a tato oprava ti pomůže stanovit TO záchranných hodů kouzel.

Charisma (Cha)

Charisma představuje tvou vlastnost ovlivňovat ostatní a sílu tvé osobnosti. Vysoké Charisma vypovídá o silné cílevědomosti, zatímco nízké Charisma značí málo sebejistou osobnost. Charisma také určuje, jak dobře vedeš své následovníky.

Z vysokého Charismatu mají prospěch všechny postavy, zvláště ty, které jednají s cizími postavami, jako například námezdníky, stoupenci a inteligentními nestvůrami. Charisma je také důležité pro sesilatele, kteří manipulují magickou pomocí síly vůle.

Ověření

DM tě obvykle požádá o použití Charismatu, když vyjednááš příměří, utiňuješ divoké zvíře, máš projev, nebo když někoho klameš.

Záchranné hody

DM tě obvykle požádá o použití Charismatu, když provádíš záchranný hod, abys odolal magickým nutkáním, zvláště těm, které by překonaly tvé vlastní vědomí.

Magická vlastnost

Určitá povolání, jako kněží, využívají Charisma jako svou magickou vlastnost. Pokud je Charisma tvá magická vlastnost, přičteš si opravu Charismatu k útočným hodům svých kouzel a tato oprava ti pomůže stanovit TO záchranných hodů kouzel.

Průzkum

Ať už vstoupíte do prastaré hrobky, procházíte uličkami Hlubiny nebo si prosekáváte novou cestu hustými džunglemi Ostrova hrůzy, v D&D se mnohé točí kolem průzkumu. Součástí zábavy ve hře je odkrývání tajemství, nestvůr a pokladů, které DM umístil do světa tažení. Ve hře D&D nikdy nevíš, co může číhat za rohem.

Během průzkumu se hojně používá několik herních mechanik: pohyb, nenápadnost a vnímání. Pravidla pohybu určují, jak daleko můžete cestovat. Také pokrývají, jak plavat, šplhat, skákat a podobně. Pravidla nenápadnosti uvádí, jak se můžeš skrýt před tvory, zatímco pravidla vnímání určují, jak si všimnout skrytých předmětů a tvorů. Všechna tato pravidla zastřešují pravidla času.

Čas

Když zkoumáte oblast, DM sleduje váš postup a popisuje, co vidíte a potkáváte. Jak postupujete hlouběji do země a cestujete po kraji, plynou hodiny a dny. Když je čas důležitý, DM sleduje minuty. Hra používá také kola jako jednotku času v boji a ostatních situacích, kdy jsou důležité akce každé postavy vteřinu za vteřinou.

Dny: Dny se obvykle sledují počítáním dlouhých odpočinků během dobrodružství. DM může sledovat dny, když je odpočítává do festivalu nebo jiné události v kalendáři. Někdy se družina rozhodne odpočinout si od dobrodružství a DM sleduje, kolik dnů uběhne. Místo s chrámem, věží nebo hrobkou, kam se družina vydává, může ležet několik dní cesty daleko.

Hodiny: DM zhruba sleduje počet hodin, které ubíhají během aktivního dobrodružství. Dokončení některých magických rituálů zabere hodinu. Bádání v knihovně zabere nejméně několik hodin. Cesta do vedlejší vesnice může vyžadovat 4 nebo 5 hodin usilovné jízdy.

Minuty: Odstranit písek ze vstupu do hrobky může zabrat 10 minut, nebo prodrat se z jednoho konce zaplněného tržišť na druhý vám může zabrat 5 minut.

Kola: Na kola se hraje, když je důležité sledovat akci v malém měřítku. Každé kolo trvá asi 6 sekund, což znamená, že 10 kol zapadá do minuty.

Na kola se hraje během boje, kdy každý krok nebo sek meče může znamenat rozdíl mezi vítěstvím a porážkou, i v ostatních situacích, kdy DM musí sledovat každou akci, kterou provedete.

V části „Boj“ najdeš více informací, jak se kola používají v souboji.

Pohyb

Každá postava má hodnotu rychlosti, což je vzdálenost ve stopách, kterou postava může urazit za 1 kolo. Když chceš zjistit, jak daleko se můžeš pohnout za minutu, vynásob rychlost 10. Když je důležitá přesnost, například během souboje, vynakládáš svou rychlost po úsecích 5 stop, pokud není řečeno jinak.

Během průzkumu a boje jsi nucen vstupovat na plochy se šterkem, musíš šplhat po lanech a zdech a plavat přes řeky nebo podzemní jezírka. Když se setkáte s terénem, přes který nemůžete normálně projít, DM posoudí, co se stane. Nejčastěji se se-

tkáte s těžkým terénem, který obvykle stojí 5 stop pohybu navíc za každých 5 stop překročeného terénu.

Druhy pohybu

Je mnoho různých způsobů, jak se můžeš pohybovat, od prosté chůze napříč prázdnou místností po vyškrabání se na prudký svah. Tyto různé druhy pohybu můžeš během svého pohybu kombinovat. Jednoduše odečti vzdálenost každého úseku svého pohybu od své rychlosti, dokud ji celou nevyčerpáš nebo dokud neskončíš svůj pohyb.

Chůze: Tvá rychlost udává, kolik stop můžeš ujít během kola.

Mimo boj můžeš zdvojnásobit svou rychlost, když spěcháš. Když to uděláš v boji, budeš se obvykle muset zříci útoku, seslání kouzla nebo provedení jiné akce (viz oddíl „Boj“).

Skok: Skokem se vzneseš do vzduchu, abys překonal překážku, nebo abys dosáhl na předmět nad tebou a mohl ses ho chytit.

Skok do dálky: Pokud ujdeš aspoň 10 stop a potom skočíš do dálky, přeskočíš počet stop až do hodnoty své Síly. Jinak můžeš přeskočit jen poloviční vzdálenost.

Skok do výšky: Pokud ujdeš aspoň 10 stop a potom skočíš do výšky, vzneseš se do vzduchu až do výšky 3 + tvá oprava Síly stop. Jinak se můžeš vznést jen o počet stop rovný své opravě Síly (minimum 1).

V obou případech můžeš vzpažit ruce o polovinu své výšky.

Šplhání: Můžeš šplhat po kolmém povrchu, který má dostatek úchytů, každých 5 stop šplhání stojí 5 stop pohybu navíc. Kluzký kolmý povrch nebo ten s málo úchyty obvykle vyžaduje ověření šplhání. Bez zvláštní schopnosti nemůžeš šplhat po stropě či podobném povrchu.

Plavání: Když plaveš ve vodě nebo jiné kapalině, každých 5 stop plavání stojí 5 stop pohybu navíc. Plavání v divoké vodě obvykle vyžaduje ověření plavání.

Postavení: Když ležíš, můžeš se postavit jako součást pohybu. Postavení stojí 5 stop pohybu.

Plazení: Pokud ležíš a nepostavíš se, můžeš se pohybovat pouze plazením. Každých 5 stop plazení stojí 5 stop pohybu navíc.

Nenápadnost

Když se tvor pokouší schovat, musí se spolehnout na svou Obratnost, aby zůstal bez povšimnutí. Může se pokusit o ověření Obratnosti, aby se proplížil kolem, tedy pohyboval se potichu a spoléhal při tom na kryt a hustě zahalené oblasti, aby se vyhnul odhalení.

Jsou dvě možnosti, jak se můžeš schovat. Pokud tě tvor nemůže vidět, musíš se pouze pohybovat tiše, aby tě neodhalil. Pokud tě může vidět, musíš se držet za krytem nebo v hustě zahalených oblastech, abys zůstal skrytý.

Když se pokoušíš skrýt před jedním nebo více tvory, tvoje ověření Obratnosti se porovná s ověřením Moudrosti každého tvora, který si tě může všimnout. Pro tento konflikt provedeš jen jedno ověření Obratnosti. Poznamenej si svůj výsledek a

použij ho jako své ověření pro všechny konflikty, dokud tě neobjeví, nebo se nepřestaneš skrývat.

Remíza je v tomto konfliktu zvláštní případ. Je-li si tě tvor vědom už před konfliktem, ve schování selžeš. Pokud si tě nebyl vědom před konfliktem, zůstaneš v případě remízy skrytý.

Podmínky nenápadnosti

Aby si tě nikdo nevšiml, musíš se nějak schovat. Nemůžeš prostě stát ve středu prázdné, osvětlené místnosti a doufat, že si tě nikdo nevšimne. Něco tě musí zakrývat, nejspíš velký předmět, kus terénu nebo nehybný tvor vhodné velikosti, například spící drak. Nezáleží na tom, co tě zahaluje, ale aby ses schoval, musí daná věc zakrývat aspoň polovinu tvého těla.

Zahalené oblasti: Úkaz prostředí, který tě hustě zahaluje, může také poskytovat prostředky k ukrytí. V hustě zahalené oblasti je obvykle tma, hustá mlha nebo husté listí. Některé nestvůry a postavy, jako například tuláci, mají zvláštní schopnosti, které jim umožňují pokus o schování dokonce i v oblastech, které jsou slabě zahalená. Slabě zahalená oblast obvykle obsahuje hustý déšť, mlhu nebo středně husté listí.

Zůstat potichu: Předpokládá se, že se snažíš při skrývání nehluket a tvé ověření Obratnosti zahrnuje tvou schopnost zůstat potichu. Pokud způsobíš hluk, například zařeveš na spojence varování nebo shodíš vázu, ztratíš svou pozici a přestaneš být skrytý.

Odhalení: Pokud ztratíš podmínky, které jsou potřeba pro ukrytí, a tvor se dívá tvým směrem, jsi

automaticky odhalen. Můžeš se skrýt za rohem a potom se proplížit kolem strážného, který se dívá jinam.

Výhody schování

Kromě zřejmé výhody – tvoji nepřatelé nevědí, kde jsi – poskytuje schování několik zvláštních výhod.

Nelze tě zacílit: Tvor, pro kterého jsi skrytý, tě nemůže zacílit útoky ani kouzelnými účinky, které vyžadují vybrat konkrétní cíl. Stále však můžeš být postížen plošnými účinky.

Výhoda k útokům: Pokud zaútočíš na tvora, pro kterého jsi skrytý, máš bojovou výhodu k útku. Útok obvykle odhalí tvou pozici.

Vnímání

Když jdeš podzemím, lesní pěšinou nebo hledáš mudrcovo bádání, spoléháš na své smysly, aby sis všiml skrytých vodítek, číhajících nestvůr a jiných překvapení. DM vám popisuje scénu, ale občas chceš, aby tvá postava pátrala po něčem, co DM mohl ve svém popisu opominout. Pravidla vnímání pomáhají určit, jestli si tvá postava všimne skrytého předmětu nebo tvora.

Objevení skrytého předmětu

Když tvá postava hledá skrytý předmět, například tajné dveře, DM tě obvykle požádá o ověření Moudrosti. Takové ověření lze použít k objevení podrobností nebo jiných informací a vodítek, které bys jinak přehlédl. DM jako obvykle stanoví TO.

Ve většině případů musíš říct Dějmistrovi, kde hledáš, aby určil tvou šanci na úspěch. Například klíč je schovaný pod složeným oblečením v horní zásuvce komody. Řekneš-li DMovi, že obcházíš místnost a rozhlížíš se po zdech a nábytku, nemáš žádnou šanci na nalezení klíče, bez ohledu na výsledek tvého ověření Moudrosti. Musel bys upřesnit, že otvíráš zásuvky a hledáš v komodě, abys měl aspoň nějakou šanci na úspěch.

Neboť skryté předměty mohou být chráněny pastmi a jinými nebezpečími, je pro hru neobvyčejně důležité být fér. Stejně jako DM by nikdy neměl diktovat akce tvé postavy, také ty bys měl dávat své záměry Dějmistrovi jasně najevo, když hledáš vodítka a jiné skryté věci.

Objevení skrytého tvora

Když tvá postava hledá skrytého tvora, obvykle se porovná ověření Obratnosti daného tvora s tvým ověřením Moudrosti (viz „Nenápadnost“ výše).

Protože tvé hledání je směsici rozhlížení a naslouchání, nemusíš být obvykle ve svém popisu, kde hledáš, moc konkrétní. Číhající nepřítel se může prozradit tlumeným zakašláním, cestičkou svých stop v prachu nebo jakýmkoliv jinými signály.

Boj

Tato část upřesňuje pravidla boje. Pokrývá základy, jak začít souboj, jaké akce můžete provádět a jak tyto akce fungují.

Pořadí boje

Toto je základní pořadí hry pro bojové střetnutí.

1. Určete iniciativu.
2. Hodte si na iniciativu.
3. Odehrajte celé kolo boje, každý účastník souboje provede tah dle pořadí iniciativy.

Pokud souboj pokračuje, opakujte 3. krok.

Kolo

Každé kolo představuje 6 sekund. V průběhu kola provede každý účastník souboje tah v pořadí daném iniciativou. Jakmile každý provedl tah, boj pokračuje do dalšího kola, pokud žádná ze stran neporazila tu druhou.

Na začátku a konci kola většinou ve hře nezáleží. Když účinek, způsobený například kouzlem, trvá kolo, trvá od aktuálního tahu do stejného tahu v příštím kole. Pokud není řečeno jinak, účinek končí na začátku onoho příštího tahu.

Překvapení

Družina dobrodruhů se propíjí do tábora banditů, seskáče ze stromů a zaútočí na ně. Rosolová krychle

se klouže podzemní chodbou, aniž by si jí všimla orčí hlídka, dokud krychle nepohltní polovinu skupiny.

V takových situacích získala jedna strana souboje překvapení vůči druhé. Jedna strana jedná, zatímco druhá strana je zaskočená a nedokáže v kritickém okamžiku jednat.

Určení překvapení: DM určí, jestli jedna nebo obě strany jsou překvapené. Každý, kdo si nebyl vědom přítomnosti protivníků nebo že se přibližují, je překvapený.

Účinek překvapení: Tvor, který je překvapený, utrpí postih –20 k iniciativě.

Iniciativa

Iniciativa určuje pořadí akcí během souboje. Rychlí, hbití tvorové útočí nebo se pohybují první a následují ti pomalejší.

Určení iniciativy: Pro určení iniciativy si každý účastník souboje hodí k20 a přičte svou opravu Obratnosti. Skupina stejných tvorů si může hodit jednou za celou skupinu a každý člen této skupiny jedná ve stejnou dobu.

DM seřadí účastníky podle pořadí od nejvyššího výsledku iniciativy k nejnižšímu. Toto je pořadí, podle kterého jedná v každém kole.

Vyřešení remíz: Nastane-li remíza, jedná remizující tvorové podle Obratnosti od nejvyšší. Pokud je stále remíza, hodí si každý remizující tvor k20 a o pořadí rozhodne výsledek, nejvyšší hod jede první. Je-li stále remíza, budou hod opakovat tak dlouho, dokud se nevyřeší.

Provádění tahu

Ve svém tahu můžeš provést jednu akci. Můžeš se také pohnout až o svou rychlost použitím libovolného druhu pohybu, jak je popsáno v části „Průzkum“. Jakmile se pohneš a provedeš svou akci, tvůj tah skončí.

Pohyb v boji: Pohyb můžeš přerušit před i po akci. V boji tě spojenec nechá projít místem, které zabírá, ale nepřátelský tvor ne. Musíš manévrovat kolem nepřátel.

Vynechání tahu nebo jeho části: Ve svém tahu se nemusíš pohnout nebo provést akci a někdy možná nebudeš chtít provést nic, když uvidíš, jak se souboj vyvíjí.

Pokud si zvolíš nedělat ve svém tahu nic, soustředění na obranu ti přinejmenším pomůže přežít do příštího tahu. Zvaž použití akce uhýbání (viz „Akce v boji“ níže).

Reakce: Některé akce ti umožňují jednat, když nejsi na tahu, obvykle jako odezva na spouštěč. Taková akce se nazývá reakce. Například můžeš provést akci, kvůli které se zřekneš útoku ve svém tahu, abys mohl udeřit medvěda jako reakci, když se nestvůra k tobě přiblíží ve svém tahu. Nejběžnější způsob, jak provést reakci, je připravení akce (viz „Akce v boji“ níže).

Když provedeš reakci, nemůžeš provést další do začátku svého příštího tahu. Rovněž účinek, který ti brání provádět akce, ti také brání provést reakci.

Akce v boji

Tato část uvádí typické akce, které můžeš provést ve svém tahu. V kole můžeš zpravidla zaútočit mečem, vystřelit z luku, seslat kouzlo a tak dále.

Některé zvláštní schopnosti ti umožňují použít několik těchto akcí najednou. Například bojovníci na vysoké úrovni mohou útočit několikrát a ještě udělat něco jiného.

Hledání

Ať už hledáš tvora nebo předmět, pokus o najetí něčeho vyžaduje soustředění – právě tolik, aby to zabralo tvou akci uprostřed boje. Viz „Vnímání“ v části „Průzkum“, kde jsou pravidla pro všímání si věcí.

Improvizace

Tvé vlastnosti ti umožňují dělat všechny druhy věcí, které nejsou pokryty ostatními akcemi v této části, například vyrazit dveře, zhoupnout se na lustru, sklouznout se po zábradlí, strhnout podpěru, zastražit nepřítele, hledat slabiny v magické obraně nebo vyjednávat s protivníkem. Jediná omezení akcí, které můžeš provést, jsou tvá představitost a hodnoty vlastností.

Pokud popíšeš akci, která není popsána nikde jinde v pravidlech, DM ti řekne, jestli je tato akce možná a jaký druh ověření bys měl případně provést, aby se určil úspěch či selhání.

Pomoc

Můžeš propůjčit svou kvalifikaci jinému tvorovi, abys mu pomohl s dokončením činnosti. Získá vý-

hodu k následujícímu příslušnému ověření, které provede před tvým příštím tahem.

DM obvykle bude vyžadovat, abys měl hodnotu vlastnosti pro danou činnost aspoň 10. Některé činnosti jsou natolik specializované, že DM může navíc požadovat, abys měl trénovanou příslušnou dovednost.

Použití předmětu

Obyčejné i kouzelné předměty, od *ohlušujícího rohu* po nejrůznější hvězdíkovité ježky, jsou užitečné nástroje v boji. Použití zvláštní schopnosti takového předmětu standardně vyžaduje akci. Popis konkrétního předmětu ti poví, co se stane, když ho použiješ.

Většina nejběžnějších interakcí s předměty – tasení nebo zastrčení meče, projití dveřmi, které se dají snadno otevřít, zvednutí svitku, vytažení lektvaru z batohu a podobně – nevyžaduje akci. Obecně se předpokládá, že taková použití dokážeš zakomponovat do svého tahu, zatímco se pohybuješ a provádíš svou akci. Někdy však DM bude vyžadovat, abys použil akci, když předmět potřebuje zvláštní péči, nebo když to představuje neobvyklou překážku. Například DM může logicky očekávat, že k otevření zaseknutých dveří použiješ akci.

Příprava akce

Někdy chceš mít náskok před protivníkem nebo čekat na určitou okolnost, než budeš jednat. Můžeš to udělat tak, že utratíš akci ve svém tahu a připravíš se skočit zpět do akce později v kole.

Když si připravuješ akci, rozhodneš, jaká událost nebo okolnost, která je tvou postavou postřehnutelná, způsobí tvou reakci a určíš, jaká bude tvá reakce. Například: „Jakmile vyjde troll zpoza rohu, vystřelím na něj,“ nebo: „Přijde-li goblin až ke mně, sešlu na něj šokující sevření.“

Když nastane spouštěč, můžeš provést svou reakci hned poté, co spouštěč skončí. Pokud akce přeruší tah jiného tvora, může ve svém tahu pokračovat po reakci.

Poté, co jsi reagoval, se změní tvé místo v pořadí iniciativy, že budeš těsně před tvorem nebo událostí, která vyvolala reakci. Pokud spouštěč ignoruješ nebo nenastane, jednoduše počkáš na svůj příští tah a zaujmeš místo jako obvykle.

Rána z milosti

Pokud protivník upadl do bezvědomí, máš šanci zabít bezmocného tvora na místě. Akci rána z milosti můžeš použít proti tvorovi v bezvědomí vedle tebe. Musíš na něj zaútočit. Když zasáhneš, snížíš tvorovi počet životů na 0. Měl-li tvor 0 nebo méně životů už předtím, tak umře.

Seslání kouzla

Mnozí dobrodruzi, například kouzelníci a kněží, mají přístup ke kouzlům a mohou je velmi efektivně používat v boji. Seslání kouzla vyžaduje jednu akci, pokud není řečeno jinak. V popisu kouzla jsou instrukce pro použití kouzla.

Spěch

S touto akcí se pohneš až svou rychlostí. Pokud zkombinuješ tuto akci s tvým normálním pohybem, bude tvá rychlost v aktuálním tahu vlastně dvojnásobná. Tento pohyb může jako obvykle zahrnovat více než jeden druh: chůzi, skákání, šplhání, plavání a tak dále.

Uhýbání

Když si vybereš tuto akci, budeš se zcela soustředit na vyhýbání se útokům. Do konce svého příštího tahu získáš bonus +4 k TZ a záchranným hodům na Obratnost. O tento bonus přijdeš, když se z nějakého důvodu nemůžeš pohnout nebo provádět akce, například když jsi paralyzovaný útokem nestvůry nebo uvízneš v tekutém písku.

Ukrytí

Uprostřed boje je často výhodné se klidit z očí, ale může to být ošemetné. Za normálních okolností zabere pokus o ukrytí celou tvou akci. Viz „Nenápadnost“ v části „Průzkum“, kde jsou pravidla pro schování.

Útok

Ať mácháš mečem, střílíš šíp z luku nebo se rveš pěstmi, provádíš útok, nejčastější akci v souboji. Viz „Základy útoku“ níže, kde jsou pravidla, kterými se řídí útoky.

Základy útoku

Tato část obsahuje prve obecná pravidla pro útoky a potom popisuje pravidla, která platí pro útoky nablízko a na dálku.

Útoky mají obecně následující strukturu.

1. **Vyber cíl:** Než zaútočíš, zvol tvora nebo předmět v dosahu tvého útoku, který má být cílem útoku.
2. **Určete opravy:** DM určí, jestli má cíl kryt. Také zkontroluj, jestli máš výhodu nebo nevýhodu vůči cíli. Dále kouzla, zvláštní schopnosti a ostatní účinky mohou poskytovat bonusy a postihy k hodům na útok.
3. **Vyřeš útok:** Když DM určí situační opravy, které mohou platit, hodíš si na útok, jak je popsáno níže. Pokud zasáhneš, hodíš si na zranění, nestanoví-li tvůj útok jinak.

Hody na útok

Když útočíš zbraní nebo kouzlem, musíš určit, jestli tvůj útok zasáhne, nebo mine. Učiníš tak hodem na útok, hod k20 plus opravy, které představují tvůj přirozený talent se zbraní nebo kouzly a také nějakou zvláštní dovednost nebo trénink, který ovládáš.

DM může rozhodnout, že máš lepší nebo horší šanci na zásah na základě faktorů, které nemůžeš ovlivnit. Například je těžší zasáhnout orka krčícího se za kamennou zdí než stojícího orka v otevřeném prostoru.

Hod na útok vypadá takto: k20 + oprava vlastnosti + (případný) zbraňový nebo magický trénink

+ situační opravy. Je-li tvůj celkový hod stejný nebo větší než Třída zbroje (TZ) cíle, útok zasáhl.

Přirozená 1: Pokud ti na k20 padne 1 bez započítání oprav, tvůj útok automaticky mine.

Přirozená 20: Pokud ti na k20 padne 20 bez započítání oprav, způsobí tvůj útok kritický zásah. Kritický zásah způsobí maximální možné zranění útoku.

Kryt

Když představuje pevné předměty – například zdi, sloupy a ostatní terén, který se obvykle nachází v podzemí – který ční mezi tebou a tvým cílem. Cíl za krytem, jenž zakrývá aspoň polovinu jeho těla, je těžší zasáhnout. Tvor, který je zcela zakrytý, nelze zacílit útoky.

Poloviční kryt: Tvor má poloviční kryt, pokud překážka zakrývá aspoň polovinu jeho těla. Překážkou může být nízká zídka, velký kus nábytku, úzký kmen stromu nebo jiný tvor, nepřítel či spojenec.

Tvor s polovičním krytem má bonus +2 k TZ a záchranným hodům na Obratnost proti útokům a účinkům, které vychází z opačné strany krytu.

Tříčtvrteční kryt: Tvor má tříčtvrteční kryt, pokud překážka zakrývá aspoň tři čtvrtiny jeho těla. Překážkou může být padací mříže, střílna nebo široký kmen stromu.

Tvor s tříčtvrtečním krytem má bonus +5 k TZ a záchranným hodům na Obratnost proti útokům a účinkům, které vychází z opačné strany krytu.

Útok na neviděný cíl

Účastníci boje se často snaží uniknout z pozornosti protivníků skrytím, sesláním neviditelnosti nebo číháním ve tmě.

Skryté cíle: Chceš-li zaútočit na tvora, který je před tebou schovaný, musíš ho napřed nalézt, obvykle provedením akce hledání tvora (viz „Akce v boji“). Dokud ho neobjevidíš, nemůžeš ho zacílit svými útoky, avšak můžeš ho eventuálně postihnout plošným účinkem, například ohnivou koulí.

Nevýhoda: Když útočíš na cíl, který nevidíš, máš nevýhodu k hodu na útok. Když provádíš takový útok, musíš si být minimálně vědom pozice cíle, buď protože způsobil hluk, nebo kvůli nějakému jinému znamení.

Útoky nablízko

Útok nablízko ti umožňuje zaútočit na protivníka ve tvém dosahu. Útoky nablízko obvykle využívají meč, válečné kladivo, sekeru nebo nějakou jinou zbraň, včetně holých pěstí. Některá kouzla také zahrnují útok nablízko.

Střední tvorové mají obvykle dosah 5 stop, a proto mohou útočit na tvory do 5 stop od nich. Větší a menší tvorové mají dosah určený jejich velikostí, jak je popsáno v části „Velikost tvorů“.

Útoky na dálku

Když útočíš na dálku, střílíš z luku nebo kuše, vrháš vrhací sekeru či používáš střelnou zbraň, nebo sesíláš kouzlo, které zasáhne vzdáleného protivníka.

Dostřel: Útočit na dálku můžeš proti cílům v dostřelu tvé zbraně nebo kouzla. Nemůžeš zacílit něco mimo dostřel tvého útoku.

Zbraň má dva dostřely. První číslo udává normální dostřel zbraně. Druhé číslo udává dlouhý dostřel. Pokud útočíš na cíle mimo normální dostřel v rámci dlouhého dostřelu, máš nevýhodu.

Střelba v dosahu nablízko: Když střílíš a jsi v dosahu nepřátelského tvora, máš k tomuto útoku nevýhodu. Míření je obtížné, když čelíš protivníkově výpadu.

Hody na zranění

Každá zbraň a kouzlo udává zranění, které způsobuje, například 1k8 nebo 2k8. Hod kostkami, přičti opravy (včetně opravy vlastnosti použité k útoku) a uplatni zranění na cíl. Kouzelné zbraně, zvláštní schopnosti a podobně mohou poskytovat bonus ke zranění.

Navíc některé schopnosti ti dávají dodatečné zranění udávané bonusovými kostkami. Například tulákův znak povolání Zákeřný útok poskytuje dodatečné kostky zranění.

Způsobuje-li kouzlo nebo jiný účinek zranění víc než jednomu cíli najednou, hod si na zranění jednou pro všechny cíle.

Účinky způsobení zranění a snížení životů na 0 nebo méně je popsáno v části „Zranění a umírání“.

Kritický zásah: Způsobí-li tvůj útok kritický zásah, způsobí maximální zranění. Považuj všechny kostky zranění, kterými házíš, včetně bonusových kostek ze schopností typu Zákeřný útok, jako by padly maximální možné výsledky.

Typ zranění: Všechna zranění mají typ. Například dlouhý meč způsobuje sečné zranění, šíp způsobuje bodné zranění a ohnivá koule způsobuje ohnivě zranění. Typ zranění většinou není důležitý, ale někteří tvorové mají rezistence a zranitelnosti vůči určitým typům zranění, což může snížit nebo zvýšit velikost způsobeného zranění.

Rezistence: Má-li cíl rezistenci proti typu zranění, toto zranění se sníží cíli na polovinu.

Zranitelnost: Má-li cíl zranitelnost vůči typu zranění, toto zranění se cíli zdvojnásobí.

Zranění a umírání

Kdykoliv cíl utrpí zranění, odečte se od jeho životů. Tvorové s více životy jsou tužší a je obtížnější je zabít. Ti s méně životy jsou křehčí.

Zranění obvykle nemá ve hře žádný účinek, dokud ti neklesnou životy na 0 nebo méně. V tu chvíli umíráš.

Životy

Životy představují kombinaci několika faktorů. Fyzickou odolnost a celkové zdraví, tvou čilost a hbitost předcházet zranění a tvou celkovou míru energie. Zahrnují také štěstí, božskou přízeň a jiné mystické faktory.

Životy jsou zkrátka abstrakce. Když máš polovinu nebo více celkového počtu životů, neneseš známky zranění. S méně než polovinou životů jsi utrpěl pár šrámů a modřin. Útok, který sníží tvé životy na 0 nebo méně, tě okamžitě skolí a způsobí krvácející zranění nebo jiné trauma, nebo tě prostě omráčí.

Umírání (0 životů nebo méně)

Když máš aktuálně 0 nebo méně životů, umíráš. Upadneš do bezvědomí a spadneš na zem. Během bezvědomí nemůžeš jednat ani se pohybovat a nejsi si vědom svého okolí.

Záchranné hody proti smrti: V každém tvém tahu poté, co začneš umírat, provedeš zvláštní záchranný hod – nazývaný záchranný hod proti smrti – jestli se přiblížíš smrti, nebo se budeš držet naživu. Provedeš záchranný hod na Odolnost s TO 10. V případě úspěchu budeš dále umírat, ale tvůj stav se nezhorší. Při selhání utrpíš zranění 1k6. Toto zranění se nedá zmenšit žádným způsobem.

Pokud uspěješ ve třech těchto záchranných hodech, budeš okamžitě stabilizovaný. Tyto úspěchy nemusí jít po sobě.

Nestvůry a umírání: DM má jen zřídka nestvůru, která podstupuje proces umírání. Místo toho nestvůra, již se snížily životy na 0, obvykle jen zemře.

Mocní zloduchové a zvláštní cizí postavy jsou obvykle výjimkami; DM je může nechat upadnout do bezvědomí a postupovat podle stejných pravidel jako hráčské postavy.

Smrt

Když tvé životy klesnou na zápornou hodnotu tvé Odolnosti plus úroveň tvé postavy, tak umřeš. Pokud jsi například na 5. úrovni a máš Odolnost 14, tak umřeš, když tvé životy klesnou na -19.

Stabilizovaný

Když jsi stabilizovaný, zůstává ti aktuální počet životů a nemusíš už provádět záchranné hody proti

smrti. Jako stabilizovaný zůstáváš v bezvědomí, dokud si neobnovíš aspoň 1 život, nebo dokud neplyne 2k6 hodin a pak si obnovíš 1 život.

Stínové zranění

Tvor, který útočí se zbraní nablízko (například mečem, palcátem nebo pěstí), si vždy může vybrat, že bude útočit naplocho a způsobí jen stínové zranění místo klasického. Útočník, který prohlásí, že útočí naplocho, způsobí zranění jako obvykle. Avšak pokud by zranění snížilo cíli životy na 0 nebo méně, bude mít cíl 0 životů a upadne do bezvědomí. Utrpí-li tvor v bezvědomí nějaké zranění, začne umírat jako obvykle.

Léčení

Léčíš se, kdykoliv si obnovuješ životy magickými nebo obyčejnými prostředky.

Když si obnovuješ životy, přičteš je k aktuálnímu počtu životů. Nemůžeš mít více než celkové množství životů. Všechny obnovené životy, které překračují celkové životy, se vyplývají bez užtku.

Pokud si obnovuješ životy, zatímco jsou tvé aktuální životy menší než 0, rázem máš 0 životů a přičteš si obnovené životy. Takže pokud máš -5 životů a kněz Jozan sešle uzdrav lehká zranění, které obnovuje 4 životy, budeš mít 4 životy.

Odpočívání

Nejvhodnější metodou léčení je pomocí magie, ale když není dostupná, můžeš si obnovit životy také odpočíváním. Můžeš odpočívat dvěma různými způsoby: krátce, nebo důkladně.

Krátký odpočinek

Krátký odpočinek je asi 10 minut klidu, během kterých nabíráš dech, jíš, piješ a čistíš a ovazuješ si rány. Musíš mít aspoň 1 život, aby sis mohl krátce odpočinout.

Máš-li léčitelskou soupravu, můžeš ji použít a utratit jednu nebo více Vitalit až do jejich maximálního počtu. Za každou utracenou Vitalitu si hod' kostkou a přičti k ní opravu Odolnosti. Výsledek udává počet životů, které si obnovíš. Po každém hodu se můžeš rozhodnout utratit další Vitalitu. Jakmile utratíš všechny své Vitality, musíš si důkladně odpočinout, aby sis je obnovil.

Důkladný odpočinek

Důkladný odpočinek je prodloužená doba klidu, asi 8 hodin, během nichž spíš nebo provádíš lehkou aktivitu: čteš, mluvíš, jíš nebo jsi na hlídce ne více než 2 hodiny doby odpočinku. Pokud během důkladného odpočinku vykonáš namáhavou práci, například zaútočíš, utrpíš zranění nebo sešleš kouzlo, musíš začít odpočívat od znovu.

Musíš mít aspoň 1 život, aby sis mohl důkladně odpočívat. Na konci odpočinku si obnovíš všechny své ztracené životy a všechny své Vitality, které jsi před odpočinkem spotřeboval. Ve 24 hodinovém období nemůžeš důkladně odpočívat více než jednou.

Stavy

Stavy mění různými způsoby tvorovy schopnosti a obvykle jsou důsledkem kouzla nebo jiného účinku. Většina stavů, jako například oslepený nebo

ohlušený, škodí, ale několik z nich, jako například éterický nebo neviditelný, může být užitečných.

Stav je obvykle dočasný, ale mocná magie nebo vážné zranění může způsobit, že stav bude trvat dlouhou dobu. Účinek, jenž způsobuje stav, uvádí, jak dlouho stav trvá. Navíc účinky stavu nelze navyšovat opětovným způsobením stejného stavu. Daný stav nemůže na tvora působit v jednu chvíli více jen jednou – daný stav buď tvor má, nebo nemá.

Následující definice udávají, co se tvorovi stane, zatímco je podroben stavu. Každá definice je výchozím bodem. Je na DM, aby za určitých okolností rozhodl o dalších patřičných účincích. Například opilá postava má obvykle nevýhodu k ověřením, ale DM může rozhodnout, že ověření Charismatu trpaslíků, kteří milují pivo, netrpí tímto neduhem.

Éterický

- Tvor žije v Éterické sféře. Vypadá jako přízrak.
- Z neéterického zdroje utrpí jen poloviční zranění a neéterickým cílům způsobí jen poloviční zranění. Žádný z těchto účinků se nevztahuje k silovému zranění.
- Tvor může procházet neéterickými tvory. Může také procházet pevnými předměty, ale během toho je oslepený a nemůže nic zacílit.

Ležící

- Pokud se tvor nepostaví, jeho jediný druh pohybu je lezení.
- Tvor utrpí postih –2 k hodům na útok.

- Každý útok nablízko má proti tvorovi výhodu a útok na dálku nevýhodu, pokud útočník na dálku není vedle tvora.

Neviditelný

- Tvor není možné vidět. Pro potřeby hledání je hustě zahalený. Tvor je možné odhalit na základě hluku, který způsobuje, stop, které nechává, nebo stínu, který způsobuje.
- Útoky proti tvorovi mají nevýhodu.

Ohlušený

- Tvor nic neslyší. Proto každý, kdo se k tvorovi plíží, automaticky uspěje, pokud není šance, že by ho tvor vytušil nějakým jiným smyslem či vlastností.

Ochromený

- Tvor je v bezvědomí pouze napůl a nemůže se hýbat ani provádět akce.
- Tvor automaticky selže v záchranných hodech na Sílu a Obratnost.
- Útoky proti tvorovi mají výhodu.

Okouzlený

- Tvor nemůže zaútočit na toho, kdo ho okouzlil, ani ho zacílit zraňujícími schopnostmi či magickými účinky.
- Okouzlující tvor výhodu ke každému ověření vztahujícímu se k společenskému jednání s okouzleným tvorem.

Opilý

- Tvor má nevýhodu k útokům a ověřením.
- Tvorovi se snižují utrpená zranění o 1k6.

Oslepený

- Tvor nevidí.
- Tvor se pohybuje poloviční rychlostí.
- Tvor má nevýhodu k útokům.

Tvorové, kteří se při vnímání okolí běžně spoléhají na jiné smysly než zrak, jsou obvykle imunní vůči tomuto stavu.

Paralyzovaný

- Tvor se nemůže fyzicky pohybovat, ovládat své končetiny ani mluvit. Pustí, cokoliv právě drží a spadne na zem. Tvorovy mentální schopnosti nejsou dotčeny.
- Tvor automaticky selže v záchranných hodech na Sílu a Obratnost.
- Útoky proti tvorovi mají výhodu.

V bezvědomí.

- Cokoliv tvor právě drží v ruce, pustí to a spadne na zem.
- Tvor se nemůže pohybovat, provádět akce ani si není vědom svého okolí.
- Tvor automaticky selže v záchranných hodech na Sílu a Obratnost.
- Útoky proti tvorovi mají výhodu.

Vystrašený

- Tvor má nevýhodu k ověřením a útokům.
- Tvor musí využít každé příležitosti, aby se dostal na místo mimo výhled na zdroj svého strachu.
- Zadrženy
- Tvorova rychlost je 0 a nemá žádný užitek z bonusů k rychlosti.
- Útoky proti tvorovi mají výhodu a tvorovy útoky mají nevýhodu.

Zadrženy tvor je obvykle svázaný, chycený do pasti nebo jinak zadrženy na určitém místě.

Vybavení

Správné vybavení může v dobrodružství znamenat rozdíl mezi životem a smrtí. Jako dobrodruh můžeš nosit zbroj, jednu nebo více zbraní a výbavu dobrodruhů obsahující užitečné věci, které ti pomohou přežít na prodloužených výpravách do divočiny a v nebezpečném prostředí.

V této části najdeš přehled běžných zbraní, zbrojí a výbavy.

Bohatství

Ve světě Dungeons & Dragons má bohatství mnoho forem. Mince, drahokamy, obchodní zboží, umělecké předměty, zvířata a nemovitosti mohou odrážet finanční zajištěnost tvé postavy.

Mince

Běžné mince mají několik různých nominálních hodnot podle relativní hodnoty kovu, z kterého jsou vyrobeny. Tři nejběžnější mince ve světě jsou zlaťák (zl), stříbrňák (st) a měďák (md). Jeden zlaťák má hodnotu deseti stříbrňáků. Jeden stříbrňák má hodnotu deseti měďáků.

Mimo běžné mince se občas obchoduje i s neobvyklými kovy. Elektrum (el) a platiňák (pl) pochází z padlých císařství a ztracených království a v obchodě budí podezření a skepsi. Elektrum má hodnotu pěti stříbrňáků a platiňák má hodnotu deseti zlaťáků.

Standardní mince váží asi třetinu unce, takže padesát mincí váží libru (1 mince tedy 10 gramů).

Prostí lidé používají měďáky a občas stříbrňáky. Ostatní mince jsou určeny hlavně pro bohaté obchodníky, šlechtu a poklady chamtivých draků.

Standardní kurzy

Mince	md	st	el	zl	pl
Měďáky (md)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Stříbrňáky (st)	10	1	1/5	1/10	1/100
Elektrum (el)	50	5	1	1/2	1/20
Zlaťáky (zl)	100	10	2	1	1/10
Platiňáky (pl)	1000	100	50	10	1

Prodej kořisti

Obecně platí, že můžeš prodat cokoliv za polovinu plné tržní ceny. Výjimkou je tržní zboží, drahoka-

my a šperky. Za toto zboží obdržíš vždy plnou tržní cenu.

Prodej kouzelných věcí, které najdeš v rámci kořisti, je problematické. Najít někoho, kdo koupí lektvar nebo svitek, není příliš těžké, ale jiné předměty jsou mimo možnosti většiny obyvatel, kromě nejbohatších šlechticů. Taktéž mimo několika běžných předmětů se obvykle nesetkáš, že by se daly koupit kouzelné předměty a kouzla. Jinými slovy, hodnota magie je daleko za běžným zlatem a vždy by s ní mělo být tak nakládáno.

Zbroje a štíty

Zbroj a štít tě chrání proti nesčetným sekům, bodnutím a drtivým úderům, kterým čelíš na jakémkoliv výpravě. Tvé povolání stanoví, jaké druhy zbroje můžeš nosit a jestli můžeš používat štíty. Tabulka Zbroje a štíty shrnuje výhody nošení zbroje.

Tabulka zbrojí

Světy D&D jsou obrovskou tapisérií tvořenou různými kulturami a všechny jsou na své vlastní technické úrovni. Z tohoto důvodu mohou dobrodruzi najít široké spektrum druhů zbroje, od kožené zbroje po kroužkovou a drahou plátovou zbroj a mnohé zbroje mezi nimi. V tabulce Zbroje a štíty jsou nejběžněji dostupné zbroje ve hře.

Název: Název zbroje nebo štítu.

Cena: Obvyklá tržní cena zbroje.

Třída zbroje (TZ): Zbroj chrání nositele před útoky, ať už jsou ve formě úderu meče nebo ohnivé střely vržené kouzelníkem. Zbroj určuje tvou

základní Třidu zbroje, ke které přičteš svou celou opravu Obratnosti, polovinu této opravy, nebo žádnou opravu. Používání štítu zvýší tvou Třidu zbroje.

Rychlost: Těžká zbroj může mít dopad na tvou rychlost, že se budeš pohybovat pomaleji než obvykle. Sniž svou rychlost o uvedenou hodnotu.

Váha: Váha zbroje.

Navlékání a sundávání zbroje

Čas potřebný k navléknutí zbroje záleží na kategorii zbroje, jak uvádí následující tabulka.

Navléknutí: Toto je čas, který zabere správné oblečení zbroje.

Sundání: Toto je čas, který zabere svlečení zbroje. Pokud ti někdo pomáhá, sniž tento čas na polovinu.

Navlékání a sundávání zbroje

Kategorie	Navléknutí	Sundání
Lehká zbroj	1 minuta	1 minuta
Střední zbroj	5 minut	1 minuta
Těžká zbroj	10 minut	1k4 + 1 minut

Nošení zbroje, kterou nemůžeš používat

Každý si může navléct zbroj a připnout na ruku štít. Avšak pouze ti, kteří jsou trénovaní v jejich použití, vědí, jak je používat efektivně. Pokud si navlékneš zbroj, kterou nemůžeš používat, budeš mít nevýhodu k ověření na Sílu a Obratnost, záchranným hodům a k útokům.

Zbroj a nenápadnost

Se zbrojí je obtížnější být nenápadný, kvůli její váze a velikosti. Když máš na sobě střední nebo těžkou zbroj a ověřením se chceš schovat nebo tiše pohybovat, máš nevýhodu.

Zbraně

Jen málo dobrodruhů má mnoho štěstí nebo úspěch ve svém úsilí bez spolehlivé zbraně. Tvé povolání ti dává trénink s určitými zbraněmi, což odráží zaměření tvého povolání a nástroje, které budeš s největší pravděpodobností používat. Ať už máš v oblíbě dlouhý meč nebo dlouhý luk, tvá zbraň a schopnost ji účinně používat může v podzemí znamenat rozdíl mezi životem a smrtí.

Kategorie zbraní nablízko

Každá zbraň nablízko spadá do jedné z následujících kategorií, obširných skupin, které sdílí určité klíčové znaky. Tvé povolání určuje, jaké zbraně můžeš používat.

Základní zbraně: Použití základní zbraně vyžaduje jen nepatrný trénink.

Vytříbené zbraně: Vytříbená zbraň je lehká a snadno se s ní zachází. Při útoku s touto zbraní můžeš pro hody na útok a hody na zranění zaměnit svou opravu Síly za opravu Obratnosti.

Válečné zbraně: Tyto zbraně umí efektivně používat pouze postavy se zvláštním tréninkem.

Těžké zbraně: Kvůli své váze a velikosti jsou tyto zbraně těžkopádné, takže jejich použití vyžaduje zvláštní trénink. Malé postavy nemohou používat těžké zbraně.

Kategorie střelných zbraní

Všechny střelné zbraně vyžadují střelivo, které je podrobně uvedeno v jejich popisech.

Svou spotřebované střelivo můžeš z poloviny obnovit, když strávíš jejich hledáním minutu na bojišti.

Jednoduché střelné zbraně: Použití jednoduché střelné zbraně vyžaduje jen nepatrný trénink.

Složité střelné zbraně: Ovládnutí složité střelné zbraně vyžaduje pokročilý trénink.

Tabulka zbraní

V Tabulce zbraní jsou nejběžnější zbraně ve hře. Každá zbraň má následující charakteristiky.

Název: Název zbraně.

Cena: Obvyklá tržní cena zbraně.

Zranění: Když útočíš se zbraní a zasáhneš, způsobíš uvedené zranění plus relevantní bonusy a magické bonusy. Je zde uvedený i typ zranění, které zbraň způsobuje.

Váha: Tento údaj popisuje, kolik zbraň váží.

Vlastnosti: Má-li zbraň nějaké zvláštní schopnosti, je to uvedeno zde.

Lehká: Lehká zbraň je malá a snadno se s ní zachází. Můžeš ji pohodlně nosit jako druhou zbraň, bojovat s ní v těsných prostředích a tak dále.

Dostřel: Pokud je u zbraně uveden dostřel, můžeš ji použít k útoku na dálku. Dostřel vždy uvádí dvě čísla. První je normální dostřel zbraně a druhé označuje její maximální dostřel. Když útočíš na nepřítele mimo normální dostřel, máš k tomuto útoku nevýhodu.

Dosah: Když útočíš ve svém tahu s touto zbraní, tvůj dosah se zvětší o 5 stop.

Zvláštní: Tato zbraň má zvláštní pravidla vysvětlená v jejím popisu.

Obouruční: Použití této zbraně vyžaduje obě ruce.

Improvizované zbraně

Každý předmět může posloužit jako zbraň, i když pro to nebyl navržen. Improvizovaná zbraň může být libovolný předmět, který můžeš vzít do jedné nebo obou rukou, například šípy, nohy od stolu, pánev na smažení, kolo vozu nebo mrtvý goblin.

Improvizovanou zbraň může použít každý. Útočení s těmito zbraněmi neposkytuje bonus k hodu na útok a způsobuje zranění 1k6, nebo 1k10, drží-li se oběma rukama. DM určí typ zranění na základě použití předmětu.

Zbroje a štíty

Zbroj	Cena	Třída zbroje	Rychlost	Váha
<i>Lehká</i>				
Kožená	10 zl	12 + oprava Obr	—	15 lb
Okovaná kožená	25 zl	13 + oprava Obr	—	20 lb
Kroužková košile	75 zl	14 + oprava Obr	—	25 lb
Mitrilová kroužková	2 500 zl	15 + oprava Obr	—	25 lb
<i>Střední</i>				
Kroužková	35 zl	13 + oprava Obr	—	30 lb
Šupinová	50 zl	14 + oprava Obr	—	45 lb
Lamelová	500 zl	15 + oprava Obr	—	20 lb
Dračí šupinová	5 000 zl	17 + oprava Obr	—	
<i>Těžká</i>				
Drátěná	100 zl	15	−5 stop	40 lb
Lorika	500 zl	16	−5 stop	35 lb
Plátová	1 500 zl	17	−5 stop	50 lb
Adamantinová	15 000 zl	18	−5 stop	50 lb
<i>Štíty</i>				
Lehký	10 zl	+1	—	5 lb
Těžký	20 zl	+2	—	15 lb

Zbraně

Jméno	Cena	Zranění	Váha	Vlastnosti
<i>Základní zbraně (Útok: oprava Síly)</i>				
Kladivo	2 zl	1k6 drtivé	2 lb	Lehké, Dostřel 20/80
Kopí	3 zl	1k6 bodné	6 lb	Dostřel 30/120
Kropáč	12 zl	1k6 bodné, nebo drtivé	12 lb	Obouruční
Kyj	5 st	1k6 drtivé	3 lb	
Palcát	6 st	1k6 drtivé	8 lb	
Sekera	3 zl	1k6 drtivé	5 lb	Lehké, Dostřel 30/120
Úder beze zbraně	—	1k4 drtivé	—	Lehký
<i>Vytříbené zbraně (Útok: oprava Síly, nebo Obratnosti)</i>				
Dýka	2 zl	1k4 bodné	1 lb	Lehká, Dostřel 20/80
Hůl	5 st	1k8 drtivé	4 lb	Obouruční
Krátký meč	10 zl	1k6 bodné	3 lb	
Rapír	20 zl	1k6 bodné	2 lb	
Šamšír	15 zl	1k6 sečné	4 lb	
<i>Válečné zbraně (Útok: oprava Síly)</i>				
Bodec	8 zl	1k8 bodné	6 lb	
Dlouhé kopí	6 zl	1k6 bodné	4 lb	Dosah, Obouruční
Dlouhý meč	15 zl	1k8 sečné	5 lb	
Dřevec	8 zl	1k10 bodné	9 lb	Dosah, Obouruč., Zvlášť.
Meč bastard	35 zl	1k8 sečné	10 lb	Zvláštní
Řemdih	8 zl	1k8 drtivé	5 lb	
Trojzubec	15 zl	1k8 bodné	5 lb	
Válečná sekera	10 zl	1k8 sečné	7 lb	
Válečné kladivo	12 zl	1k8 drtivé	8 lb	

Jméno	Cena	Zranění	Váha	Vlastnosti
<i>Těžké zbraně (Útok: oprava Síly)</i>				
Halapartna	10 zl	1k10 sečné	15 lb	Dosah, Obouruční
Obouruční meč	50 zl	1k12 sečné	15 lb	Obouruční
Obouruční sekera	20 zl	1k12 sečné	20 lb	Obouruční
Palice	12 zl	1k12 drtivé	25 lb	Obouruční
<i>Jednoduché střelné zbraně (Útok: oprava Obratnosti)</i>				
Dlouhý luk	75 zl	1k8 bodné	3 lb	Dostřel 150/600, Obouruční
Krátký luk	50 zl	1k6 bodné	2 lb	Dostřel 100/400, Obouruční
Lehká kuše	35 zl	1k8 bodné	6 lb	Dostřel 80/320, Obouruční, Zvláštní
Prak	5 st	1k6 drtivé	1/2 lb	Dostřel 30/120
Ruční kuše	75 zl	1k6 bodné	3 lb	Lehká, Dostřel 30/120, Zvláštní
<i>Složitě střelné zbraně (Útok: oprava Síly)</i>				
Těžká kuše	50 zl	1k10 bodné	9 lb	Dostřel 100/400, Obouruční, Zvláštní

Mistrovské zbraně

Zbraň, již vytvořil zbrojářský mistr, má lepší vlastnosti než běžné druhy zbraní, které lze nalézt na tržištích a v obchodech. Mistrovská kvalita poskytuje bonus +1 k hodům na zranění při útoku s mistrovskou zbraní.

Zbraň získává mistrovskou kvalitu během své výroby, takže nelze přidat mistrovství již existující zbraní. Zručný zbrojář a kvalitní materiály zvyšují cenu zbraně buď o 300 zl, nebo zdvojnásobují její základní cenu, podle toho, co je vyšší.

Stříbrné zbraně

Některé nestvůry mají zvláštní zranitelnost vůči stříbrným zbraním, takže mnoho dobrodruhů investuje peníze navíc, aby si postříbřili své zbraně. Za 100 zl si může postříbřit jednu zbraň, nebo 10 kusů střeliva. Tato cena obnáší nejen cenu stříbra, ale i čas a kvalifikaci nutnou k postříbření zbraně, aniž by jí to snížilo její účinnost.

Zvláštní zbraně

Zde jsou popsány zbraně se zvláštními pravidly.

Meč bastard: Meč bastard, známý také jako jedenapůlruční meč, je má delší rukojeť, která ti umožňuje se plně opřít do každého úderu, když hod držíš oběma rukama. Když použiješ meč bastard oběma rukama, zvýší se kostka zranění na 1k10.

Kuše: Nabití kuše obvykle zabere akci. Můžeš nabít a vystřelit z kuše ve stejné akci, ale k útoku utrpíš nevýhodu.

Dřevec: V sedle můžeš držet dřevec jednou rukou.

Dobrodružná výbava

Tato část popisuje běžně dostupnou výbavu pro dobrodruhy. Předměty se zvláštními pravidly jsou popsány níže.

Alchymistický oheň: Tato mazlavá, lepkavá tekutina se na vzduchu vznítí. Jako akci ji můžeš vrhnout až o 20 stop. Zaútoč na dálku. Při zásahu utrpí cíl na začátku každého svého tahu ohnivé zranění 1k4. Tvor může ukončit toto zranění použitím akce, aby provedl ověření na Obratnost s TO 11 a uhasil plameny.

Beranidlo, přenosné: Přenosné beranidlo můžete používat k vyražení dveří. Pokud ho použiješ sám, získáš výhodu k ověření Síly. Pokud ti pomůže jiná postava, stačí ti hod na ověření rovný tvé hodnotě Síly + 2.

Brašnička na rituální suroviny: Většina mystických sesilatelů používá obsah brašničky na rituální suroviny pro vykonávání rituálů. Cena brašničky na rituální suroviny je vysoká podle toho, kolik chceš investovat do jejího obsahu. Pokaždé, když vykonáš rituál, odečteš od brašničky cenu surovin. Když klesne na 0, dojdou ti suroviny a musíš ji znovu naplnit.

Dalekohled, skládací: Předměty, které vidíš přes skládací dalekohled, se zvětší na dvojnásobek.

Džbán, hliněný: Základní keramická nádoba uzavřená zátkou pojme 1 galon tekutiny.

Flakón: Keramický, skleněný nebo kovový flakón uzavřená těsnou zátkou. Není obvykle širší než jeden palec a pojme asi unci tekutiny.

Horolezecká souprava: Horolezecká souprava obsahuje speciální skoby, podrážkové hroty, rukavice a sedací úvaz, který pomáhá při šplhání. Při použití horolezecké soupravy získáš bonus +2 k ověření šplhání.

Hudební nástroj: Tento předmět zahrnuje širokou škálu nástrojů. DM může rozhodnout, že větší a fantastičtější nástroje jsou dražší.

Jed, základní: V tomto flakónu je dost jedu pro nanesení na jednu sečnou či bodnou zbraň, nebo až na tři střely, například šipky nebo šípy. Nanesení jedu zabere akci. Tvor zasažený otrávenou zbraní či střelou musí provést záchranný hod na Odolnost s TO 11, nebo utrpí jedové zranění 1k4. Jakmile se jed nanese, vydrží účinný 1 minutu, než zaschne.

Ježci: Jde o velké kovové hvězdice s bodci. Když se rozsypou po zemi, spadnou vždy bodcem nahoru, takže tvorové se musí pohybovat pomalu, aby se jim vyhnuli.

Jeden vak ježků pokryje plochu 5 stop čtverečních. Každý tvor, který na plochu vstoupí, musí provést záchranný hod na Obratnost s TO 13. Při selhání utrpí tvor bodné zranění 1 a postih k rychlosti -10 stop, dokud si tento život neobnoví.

Tvorové, již se na ploše pohybují poloviční rychlostí, si nemusí házet záchranné hody.

Kapsa, na opasek: Tato kožená kapsa se připevňuje na opasek. Je dobrá na nošení věcí, které je potřeba rychle vytáhnout. Kapsa pojme až pětinu stopy krychlové (zhruba 5,5 litrů) materiálu.

Dobrodružná výbava

Předmět	Cena	Váha	Předmět	Cena	Váha	Předmět	Cena	Váha
Alchymistický oheň (lahvice)	20 zl	1 lb	Lampa, obyčejná	1 st	1 lb	Řemeslnické nářadí	5 zl	5 lb
Beranidlo, přenosné	10 zl	20 lb	Lano, hedvábné (50 stop)	10 zl	5 lb	Řetěz (10 stop)	30 zl	2 lb
Brašnička na rituální suroviny	Zvláštní	2 lb	Lano, konopné (50 stop)	1 zl	10 lb	Signální píšťalka	8 st	—
Brousek	2 md	1 lb	Léčitelská souprava	50 zl	1 lb	Skoba	1 st	1/2 lb
Dalekohled, skládací	1 000 zl	1 lb	Léčivý lektvar	50 zl	1 lb	Souprava dobrodruhů	10 zl	40 lb
Džbán, hliněný	3 st	9 lb	Lovecká past	12 zl	15 lb	Souprava pro přestrojování	50 zl	8 lb
Flakón	1 zl	1/10 lb	Lucerna s okenicemi	7 zl	2 lb	Stan	10 zl	20 lb
Horolezecká souprava	80 zl	5 lb	Lucerna, směrová	12 zl	3 lb	Svatý symbol	1 zl	—
Hřebíky, železné (10)	7 st	5 lb	Měch na vodu (plný)	1 zl	4 lb	Svěcená voda (lahvice)	25 zl	1 lb
Hudební nástroj	5 zl	3 lb	Mýdlo	5 st	1 lb	Svíčka	1 md	1/10 lb
Inkoust (flakón 1 unce)	8 z	—	Nádobíčko	5 st	1 lb	Šaty, cestovní	1 zl	4 lb
Inkoustové pero	1 st	—	Okovy	15 zl	2 lb	Šaty, kostým	10 zl	4 lb
Jed, základní (flakón)	100 zl	—	Olej, lahvice s 1 pintou	1 st	1 lb	Šaty, letní	5 st	3 lb
Ježci	1 zl	2 lb	Páčidlo	1 zl	4 lb	Šaty, zdobené	50 zl	6 lb
Kapsa, na opasek	1 zl	1 lb	Papír (list)	4 st	—	Šipky do kuše (10)	1 zl	3 lb
Kladivo	5 st	2 lb	Pečetní prsten	5 zl	—	Šípy (20)	1 zl	3 lb
Kladkostroj	5 zl	5 lb	Pečetní vosk	1 zl	1 lb	Torna (prázdná)	2 zl	2 lb
Kniha kouzel (prázdná)	15 zl	3 lb	Pergamen (list)	2 st	—	Tubus na mapy či svitky	1 zl	1 lb
Kotlík, železný	5 st	10 lb	Perlík	1 zl	10 lb	Tyč, 10 stop	2 st	8 lb
Kotvička	1 zl	4 lb	Pochodeň	5 md	1 lb	Váhy, kupecké	2 zl	1 lb
Krumpáč, hornický	3 zl	10 lb	Pokrývka	5 zl	5 lb	Vědro (prázdné)	5 st	2 lb
Křesadlo	1 zl	1 lb	Protijed (flakón)	50 zl	—	Zámek	40 zl	1 lb
Křída, 1 kus	1 md	—	Přesýpací hodiny	25 zl	1 lb	Zásoby (1 den)	5 st	1 lb
Kule do praku (10)	1 st	1 lb	Přikrývka, zimní	5 st	3 lb	Zlodějské náčiní	30 zl	1 lb
Kuličková ložiska (100)	1 zl	1 lb	Pytel	1 st	1/2 lb	Zrcátko, ocelové	10 zl	1/2 lb
Kyselina (lahvice)	10 zl	1 lb	Rukověť	25 zl	5 lb	Zvětšovací sklo	100 zl	1/10 lb
Lahvice	3 md	—	Rybářské potřeby	10 zl	8 lb	Zvonek	1 zl	—
			Rýč nebo lopata	2 zl	8 lb	Žebřík, 10 stop	5 st	20 lb

Kladkostroj: Kladkostrojem můžeš zvednout až čtyřikrát větší váhu než obvykle.

Kotlík, železný: Železný kotlík je dobrý na vaření a pojme až galon tekutin. Může posloužit také jako improvizovaná zbraň.

Kotvička: Kotvičku můžeš použít k ukotvení lana na místě.

Krumpáč, hornický: Hornický krumpáč je dobrý na rozlomení kamene nebo ztvrdlou půdu. Dá se použít jako improvizovaná zbraň způsobující bodná zranění.

Křesadlo: Zapálení pochodně křesadlem zabere akci a zapálení jiného ohně potrvá nejméně stejně dlouho.

Kuličková ložiska: Z kapsy nebo váčku můžeš rozsypat po zemi kovové kuličky. Tvor, jenž se pohybuje po ploše pokryté kuličkovými ložisky, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost s TO 11, nebo spadne na zem. Tvor, který si všimne kuličkových ložisek, se může vyhnout spadnutí na zem zpomalením rychlosti svého pohybu na polovinu. Jeden váček kuličkových ložisek pokryje plochu 10×10 stop.

Kyselina: Jako akci můžeš chrstnout kyselinu na tvora vedle tebe, nebo ji vrhnout až do 20 stop. Zaútoč na dálku. Při zásahu utrpí cíl kyselinové zranění 1k4. Pokud se vylije na kov, způsobí kyselina kyselinové zranění 1k4 na začátku každého tvého tahu po 1k4 kol.

Lahvice: Keramická, skleněná nebo kovová nádoba uzavřená těsnou zátkou. Lahvice pojme 1 pintu tekutiny.

Lano: Lano má dva životy a dá se roztrhnout ověřením Síly s TO 17.

Léčitelská souprava: Jde o perfektní nástroj na léčení, poskytuje výhodu k ověření léčení. Léčitelská souprava je na deset použití. Jako akci můžeš spotřebovat jedno použití léčitelské soupravy a automaticky stabilizovat padlého člena družiny.

Léčivý lektvar: Tento flakónek s magickou tekutinou obnovuje život a energii osobě, která se ho napije. Obnoví jí 1k8 životů. Pití nebo podání lektvaru zabere akci.

Lovecká past: Jde o ozubený kruh, který se sklapne, když tvor vkročí na nášlapný plát. Když je past schovaná pod listím nebo v podrostu, je těžší ji odhalit. Tvor, který šlápne do pasti, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost s TO 13, nebo utrpí bodné zranění 1k6 a je zadržený. Osvobození z pasti vyžaduje úspěšné ověření Síly s 13. Každé neúspěšné ověření způsobí bodné zranění 1.

Lucerna s okenicemi: Lucerna s okenicemi osvítl jasným světlem okruh s poloměrem 30 stop a slabým světlem poloměr 60 stop. Po zapálení vydrží s pintou oleje hořet 6 hodin. Jako akci můžeš stáhnout okenice lampy. To omezí světlo na poloměr 5 stop slabého světla.

Lucerna, směrová: Směrová lucerna osvítl jasným světlem 60 stop velký kužel a slabým světlem 120 stop velký kužel. Po zapálení vydrží s pintou oleje hořet 6 hodin.

Měch na vodu: Kožený vak s úzkým hrdlem se používá k nošení vody nebo vína. Měch na vodu může pojmout až galon vody.

Mýdlo: Mýdlem se dá nejen umýt bláto a špína, ale má řadu dalších použití. Dají se jím namazat panty, nebo se dá mrštit do tmavé místnosti.

Nádobíčko: Tato malá plechová krabička obsahuje šálek a příbor.

Okovy: Těmito kovovými pouty se dá spoutat Malý nebo Střední tvor. Únik z okovů vyžaduje ověření Obratnosti s TO 19. Roztrhnutí pout vyžaduje ověření Síly s TO 21. Každá pouta se dělají s jedním klíčem. Mají 15 životů.

Olej: Pinta oleje hoří v lucerně 6 hodin. Jako akci můžeš vychrtnout olej na tvora vedle tebe, nebo ho vrhnout do 20 stop. Zaútoč na dálku. Při zásahu olej pokryje tvora. Utrpí-li cíl ohnivé zranění než olej do 1 minuty zaschne, utrpí navíc ohnivé zranění 5.

Pintu oleje můžeš rozlít na zem a pokrýt jím 5 stop čtverečních za předpokladu, že je povrch hladký. Pokud se zapálí, hoří 2 kola a způsobí ohnivé zranění 5 každému tvorovi, který na plochu vstoupí nebo na ní začne svůj tah.

Páčidlo: Páčidlo poskytuje bonus +2 k ověření Síly pro vypáčení zavřených předmětů.

Pečetní prsten: Pečetní prsten má jedinečný vzor, který je do něj vyrytý, takže když se obtiskne do horkého pečetního vosku, zanechá po sobě identifikační značku.

Pečetní vosk: Tento vosk se snadno taví a používá se k zapečetění svitů a jiných dokumentů.

Perlík: Těžkým kovovým perlíkem na dřevěném topoře se dá snadno kutat do skály.

Pochodeň: Pochodeň hoří 1 hodinu a poskytuje jasné světlo v okruhu s poloměrem 20 stop a slabě osvětluje okruh 40 stop. Pokud se pochodeň použije jako zbraň, považuj ji za kyj způsobující ohnivé nebo drtivé zranění. Zapálení pochodně zabere akci.

Pokrývka: Dobrodruzi často netuší, kde budou spát. Pokrývky jim umožňují pohodlnější spánek na seníku nebo na zemi. Pokrývka zahrnuje polštář a přikrývku, které jsou dostatečně tenké, aby se daly srolovat a svázat.

Protijed: Živý tvor, který vypije tuto tekutinu, získá na 1 hodinu rezistenci proti jedu a výhodu k záchranným hodům proti jedu.

Přikrývka, zimní: Tlustá přikrývka dokonale drží teplo nebo tlumí zvuk tříštění se skla.

Pytel: Utahovací pytel je vyroben z juty nebo podobného materiálu. Může pojmout až 1 stopu krychlovou materiálu.

Rukověť: Tato tlustá kniha obsahuje znalosti týkající se nějakého konkrétního tématu. DM stanovi znalostem rukověti TO. Strávíš-li hodinu studiem rukověti, automaticky uspěješ v jednom ověření znalosti s TO menší nebo rovnou TO rukověti.

Rybářské potřeby: Tato souprava obsahuje prut z březového dřeva, hedvábný vlasec, korkový plavák, ocelové háčky, olůvka, sametové návnady a síť s drobnými oky.

Rýč nebo lopata: Tento základní nástroj se dá použít jako improvizovaná zbraň způsobující buď sečná, nebo drtivá zranění.

Řemeslnické nářadí: Toto speciální nářadí zahrnuje věci, které jsou potřebné k provozování řemesla. Bez nich máš nevýhodu k ověření řemesla.

Řetěz: Řetěz má 10 životů. Dá se roztrhnout ověřením Síly s TO 19.

Skoba: Horolezci zatloukají skoby do stěn, aby si vytvořili své vlastní úchyty. Skoby se také dají použít na zatlučení dveří, což způsobí, že budou vzpříčené.

Souprava dobrodruhů: Tento balík obsahuje základní věci, které potřebuje dobrodruh v divočině. Je v něm torna, nádobíčko, 50 stop konopného lana, křesadlo, zásoby na sedm dní a měch na vodu.

Souprava pro přestrojování: Vak s kosmetikou, barvou na vlasy a malými fyzickými rekvizitami. Abys vytvořil uvěřitelné přestrojení, musíš spotřebovat jedno použití této soupravy. Souprava pro přestrojování je na deset použití. Kdokoliv se pokusí prohlédnout tvé přestrojení, hodí si na ověření Moudrosti proti tvému ověření Charismatu.

Stan: V tomto jednoduchém stanu se vyspí dva.

Svatý symbol: Svätý symbol je malý znak boha, panteonu nebo filozofie.

Svěcená voda: Jako akci můžeš chrstnout tuto svěcenou vodu na tvora vedle sebe, nebo ji vrhnout až do 20 stop. Zaútoč na dálku. Při zásahu znesvěceného tvora utrpí cíl svaté zranění 1k4.

Svíčka: Svíčka slabě osvítlí okruh 5 stop v polo-měru a hoří 1 hodinu.

Torna: Kožený ruksak nošený na zádech, obvykle připevněný řemeny. Torna může nést až jednu stopu krychlovou materiálu.

Tyč, 10 stop: Dobrodruzi používají desetistopé tyče na prověřování chodby před nimi, jestli tam nejsou pasti. Tuláka nahradí těžko, ale mohou odhalit skryté nebezpečí, než o něj zavadíte.

Váhy, kupecké: Tato sada obsahuje malé váhy, misky a vhodnou soupravu závaží. Váhy ti dávají výhodu k ověření ocenění předmětů.

Vědro: Praktické dřevěné vědro, které pojme či unese až jednu stopu krychlovou.

Zámek: Zámek se vyrábí s velkým, rozměrným klíčem. Bez klíče může tento zámek otevřít trénovaný tvor se zlodějským náčiním při úspěšném ověření TO 15. Lepší zámky se prodávají za vyšší ceny.

Zásoby: Kompaktní, suché, vysokoenergetické jídlo vhodné na dlouhé cesty. Obsahuje sušené maso, sušené ovoce, sušenky a ořechy.

Zlodějské náčiní: Postavy trénované na použití zlodějského náčiní ho mohou použít k nalezení a zneškodnění pastí a otevírání zámků. Tyto činnosti jsou bez příslušných nástrojů nemožné.

Sada zlodějského náčiní obsahuje malý pilník, sadu paklíčů, zrcátko na krátkém, kovovém držadle, sadu nůžek s úzkými čepelemi a dvoje kombináčky.

Zvětšovací sklo: Tato jednoduchá čočka umožňuje bližší pohled na malé předměty. Dá se také použít místo křesadla pro zapálení ohně. Zapálení ohně zvětšovacím sklem vyžaduje kvůli ohnisku světlo jasné jako denní, troud a pět minut zapalování. Zvětšovací sklo poskytuje výhodu k ověření ocenění, nebo při zkoumání malého či velmi detailního předmětu.

Žebřík, 10 stop: Rovný, prostý dřevěný žebřík.

Magie

Kouzla jsou dvojího druhu: mystická a božská. Pověsti vypráví o jiných druzích magie, zejména o podivné formě síly, která pochází z energie mysli, ale takové báchorky jsou stále nepotvrzené.

Většina postav, které mohou sesílat kouzla, se učí magickému umění ve svém povolání. Koutelníci sesílají mystická kouzla a kněží sesílají božská kouzla. Postavy ostatních povolání mají jiné způsoby učení a přípravy kouzel, ale když dojde na jejich sesílání, jsou si velmi podobná.

Tato část poskytuje přehled o formátu popisu kouzla spolu s diskuzí o tom, jak kouzla fungují a co se stane, když se magické účinky zkombinují.

Čtení popisu kouzla

Popis kouzla je rozdělen do několika různých částí.

Název, úroveň a popisky: Popis začíná názvem kouzla. Druhý řádek udává úroveň kouzla, nebo označuje kouzlo jako drobné kouzlo, a obsahuje doplňující popisky. Například mnoho kouzel je součástí nějaké školy kouzel, například iluze nebo nekromancie. Taková označení jsou obsažena zde.

Po těchto dvou řádcích obvykle následuje jeden nebo dva odstavce popisující různé věci o kouzle, včetně jeho historie a vnímatelných účincích.

Požadavek: Seslání některých kouzel vyžaduje zvláštní okolnosti nebo specifické předměty. Takové požadavky jsou uvedeny zde. Nemůžeš-li splnit požadavky kouzla, nemůžeš ho seslat. Tyto požadavky

davky doplňují požadavky, které běžně musíš splnit pro sesílání kouzel.

Účinek: Tato část popisuje mechaniky kouzla ve hře. Říká, co se stane dle pravidel, když sešleš kouzlo.

Rituál: Pokud se kouzlo dá použít jako rituál, jsou zde popsány podrobnosti o použití kouzla tímto způsobem a účinky jeho použití jako rituálu.

Zvláštní: Existují-li zvláštní pravidla pro seslání daného kouzla, jsou uvedeny zde.

Sesílání kouzla

Kouzla jsou samozřejmostí mezi hrdiny a zloduchy DUNGEONS & DRAGONS. Když postava sesílá kouzlo, řídí se stejnými pravidly, bez ohledu na své povolání nebo účinky kouzla.

Za prvé, musíš mít přístup ke kouzlu, abys ho seslal, buď z povolání, kouzelného předmětu, nebo nějakého jiného zdroje. Některá povolání také vyžadují, abys měl kouzlo připravené dopředu.

Za druhé, v boji musíš seslat kouzlo jako akci (viz „Akce v boji“ v pravidlech boje), pokud není v popise kouzla řečeno jinak. Mimo boj můžeš účinně seslat kouzlo kdykoliv chceš, ale musíš kouzlo dokončit, než začneš sesílat další.

Složky kouzel

Složky kouzla jsou fyzické požadavky, které musíš splnit, abys ho seslal. Pokud popis kouzla neříká něco jiného, tak kouzlo vyžaduje, abys pronesl mystická slova a vykonal složité pohyby rukama. Některá kouzla uvádí také suroviny, které jsou potřeba k jejich seslání.

Pokud nejsi schopen splnit složky kouzla, nedokážeš ho seslat. Pokud jsi tedy umlčený nebo nemůžeš pohybovat rukama, tak nemůžeš seslat kouzlo.

Některé situace činí sesílání kouzla problematické. Pokud například stojíš na palubě lodi zmítající se v bouři, mohla by tě při pokusu o seslání kouzla smést přívalová vlna. V takovém případě tě může DM požádat o ověření Odolnosti, abys překonal rozrušení a dokončil kouzlo. Pokud selžeš, ztratíš akci, kterou jsi použil na sesílání kouzla, ale kouzlo samotné neztratíš.

Doba seslání

Seslání kouzla obvykle vyžaduje jednu akci, asi 6 sekund recitace magické formule a dokončení sady pohybů rukou.

Několik kouzel se dá seslat jako reakce. Tato kouzla zabírají zlomky sekundy a zpravidla se sesílají jako reakce na nějakou událost. Například kouzlo pomalý pád ti umožňuje bezpečně se snést na zem ve chvíli, kdy padáš do díry. Takové kouzlo se obvykle dá seslat jako akce nebo reakce, s různými účinky v závislosti na tom, jak je sesláno. Pokud se dá kouzlo seslat jako reakce, popis kouzla výslovně říká, kdy je to možné udělat.

Dosah

Popis kouzla udává jeho dosah. Dosah je maximální vzdálenost mezi tebou a místem, kam můžeš zacílit účinek kouzla. Účinek může přesáhnout tento dosah. Záleží pouze na tom, že když sesíláš kouzlo,

umístíš počáteční účinek nebo vybereš cíl, který není mimo dosah.

Většina kouzel má dosah vyjádřený ve stopách. Některá kouzla, například uzdrav lehká zranění, mohou zacílit pouze tvora (včetně tebe), kterého se dotkneš. Jinými slovy, musíš být schopen se dotknout cíle.

Jiné schopnosti mají vliv pouze na sesilatele. Například kouzlo štít chrání tebe, a jenom tebe.

Cíle

Kouzlo určuje, kolik tvorů zacílí, nebo jakou plochu účinek pokryje. Pokud kouzlo cílí na jednoho tvora, je to tak uvedeno. Pokud cílí na více než jednoho tvora, uvádí maximální počet tvorů, které může zacílit.

Jsi-li na ploše účinku nebo v dosahu tebou sesílaného kouzla, můžeš zacílit sebe.

Plochy účinku

Mnoho kouzel má plošný účinek. Ohnivá koule vybuchne a popálí celou skupinu orků. Kužel mrazu vystřelí vpřed a na místě zmrazí skupinu zlobrů. Tato kouzla pokrývají plochu, což jim umožňuje postihnout několik tvorů najednou.

Plocha účinku má jeden z několika různých tvarů. Má také výchozí bod, místo, ze kterého vytryskne energie kouzla. Každý tvar uvádí, jak umístíš jeho výchozí bod. Obvykle je výchozí bod ve vzduchu, ale některá kouzla vyžadují, aby bodem byl tvor nebo předmět.

Oblak: Vybereš výchozí bod oblaku a ten se rozšíří kolem bodu. Velikost oblaku je uvedena jako poloměr ve stopách, který se rozšíří z výchozího bodu. Výchozí bod je zahrnut do oblaku.

Plyn nebo jiná látka oblaku se rozšíří kolem výchozího bodu. Rozšíří se na vzdálenost poloměru a obejde předměty jako zdi nebo sloupy. Oblak může růst i dál, nebo v závislosti na konkrétním kouzle se může dokonce pohybovat.

Kužel: Kužel se rozšíří z výchozího bodu směrem, který určíš. Šířka kužele v daném místě je rovna vzdálenosti od výchozího bodu. Plocha účinku kužele udává jeho maximální délku.

Energie kuželu se rozšiřuje v přímých drahách z výchozího bodu. Pokud jsou k místu v kuželu blokovány všechny přímé dráhy od výchozího bodu, pak dané místo není zahrnuto do plochy účinku.

Výchozí bod kuželu není zahrnut do plochy účinku, pokud nerozhodneš jinak.

Válec: Výchozí bod válce je ve středu kruhu daného poloměru, jenž je uveden v kouzle. Účinek kouzla potom vystřelí nahoru nebo dolů (dle tvé volby) z povrchu kruhu. Výchozí bod je zahrnut v účinku kouzla. Můžeš stanovit kruhovou výseč a určit, ze které části výseče vytryskne energie.

Energie ve válci se rozšiřuje v přímých drahách z výchozího bodu do obvodu válce. Pokud jsou k místu ve válci blokovány všechny přímé dráhy od výchozího bodu, pak dané místo není zahrnuto do plochy účinku.

Dráha: Dráha se rozšiřuje z výchozího bodu přímo až do své velikosti a pokrývá oblast danou svou šířkou. Šířka dráhy je její průměr. Výchozí bod

dráhy není zahrnut do plochy účinku, pokud nerozhodneš jinak.

Koule: Vybereš výchozí bod koule a koule vybuchne kolem tohoto bodu. Velikost koule je vyjádřena jako poloměr ve stopách, který se rozšíří z výchozího bodu. Výchozí bod je zahrnut v kouli.

Energie koule se rozšiřuje v přímých drahách z výchozího bodu. Pokud jsou k místu v kouli blokovány všechny přímé dráhy od výchozího bodu, pak dané místo není zahrnuto do plochy účinku.

Trvání

Trvání kouzla udává dobu, po kterou účinkuje. Trvání může být vyjádřeno jako časový úsek v kolech, minutách, hodinách nebo dokonce letech. Některá kouzla udávají, že trvají, dokud nejsou zlomena, obvykle skrz nějaký magický účinek, který je zruší.

Není-li v kouzle uvedeno žádné časové období, pak je účinek kouzla okamžitý. Kouzlo něco nebo někoho zraní, vyléčí, vytvoří nebo změní způsobem, který nejde zlomit.

Útočná kouzla

Některá kouzla ti mužní zaútočit nablízko nebo na dálku. Takový útok vyřešíš jako normálně, avšak tento útok se málokdy opírá o Sílu nebo Obratnost. Útočné kouzlo téměř vždy vyžaduje použití magické vlastnosti, která je uvedena u tvého povolání nebo u jiného zdroje, který ti dal kouzlo. Například kouzelníci používají pro svá útočná kouzla Inteligenci a kněží Moudrost.

Kouzla a záchranné účinky

Některá kouzla uvádí, že cíl může provést záchranný hod, aby se vyhnul některým, nebo všem účinkům kouzla. Vyžaduje-li kouzlo záchranný hod, uvádí vlastnost, kterou cíl použije pro záchranu. TO pro odolání kouzlu je obvykle rovna 10 + tvá oprava příslušné magické vlastnosti.

Kouzlo stanoví, co se stane každému cíli v případě úspěšné nebo neúspěšné záchranu.

Kombinování magických účinků

Zatímco jednotlivá kouzla je celkem jednoduché posoudit, může být někdy matoucí, když jednoho tvora ovlivňuje více než jedno kouzlo.

Sčítání

Bonusy a postihy poskytnuté kouzly se všechny sčítají, v době kdy se trvání těchto kouzel překrývá. Až na jednu výjimku. Účinky stejného kouzla seslaného několikrát se nesčítají, a to ani verze nižší a vyšší úrovně stejného kouzla. Místo toho se použije největší bonus (nebo postih) těchto kouzel. Každé kouzlo stále skončí samostatně.

Pořadí operací

Při určování účinků několika kouzel použijte prve kouzlo seslané na tvora jako první, potom druhé a tak dále.

Drobná kouzla

Drobné kouzlo, nazývané u kouzelníků trik a u kněží orace, je jednoduché kouzlo, které se sesílatel ob-

vykle naučil během úvodního tréninku. Opakované sesílání upevnilo kouzlo v sesílatelově mysli a naplnilo ho magickou mocí potřebnou k vytvoření magického účinku, kdykoliv a jakkoliv často si přeje.

Tvé povolání určuje, kolik drobných kouzel znáš. Některé rasy, minulosti a motivy propůjčují také drobná kouzla.

Kouzla na vyšších úrovních

Když si připravuješ kouzlo, musíš použít slot úrovně kouzla nebo vyšší. Některá kouzla jsou účinnější, když jsou připravena na vyšší úrovni, jak je uvedeno v jejich popisu.

Rituály

Rituál je verze kouzla, která se sesílá delší dobu a jeho dokončení občas vyžaduje zvláštní materiály. Výhoda seslání kouzla jako rituálu je v tom, že si nemusíš připravovat kouzlo dopředu. Nevýhodou je, že dokončení rituálu trvá několik minut a spotřebuje drahé magické suroviny.

Předpoklad: Nemůžeš použít kouzlo jako rituál, pokud nemáš zvláštní schopnost nebo znak povolání, který ti to umožňuje.

Doba: Vykonání rituálu zabere více času než prosté seslání kouzla. Každý rituál udává čas potřebný k jeho dokončení. Během této doby nemůžeš dělat nic než pracovat na rituálu. Stejně jako u seslání kouzla musíš být schopen mluvit a hýbat rukama, abys mohl vykonat rituál.

Suroviny: Pro dokončení rituálu musíš spotřebovat suroviny jako palivo pro magii, kterou jsi

nashromáždil a utvořil. U rituálu je její cena v zlatá-
cích, která představuje řadu obecných magických surovin, jako je čaroprach nebo vzácné alchymistické ingredience. Brašnička na rituální suroviny ti dodá materiály, které potřebuješ.

Když dokončíš rituál a započnou jeho účinky, potřebné suroviny se spotřebují.

Dokončení rituálu vyžaduje v některých případech zvláštní předmět. Takové předměty jsou uvedeny v popisu kouzla.

Kouzla

Zde jsou kouzla, která používají některé z předpřipravených postav. Kouzla jsou uvedena v abecedním pořadí.

Některá kouzla se odkazují na stavy, například stav okouzlený. Definici stavu najdeš v části „Stavy“.

Alarm

1. úroveň vymítání

Když střežíš oblast kouzlem alarm a přiblíží se ve-
třelec, dostaneš mimosmyslové nebo zvukové va-
rování.

Požadavek: Pro seslání kouzla musíš použít jako ohniskový předmět stříbrný zvoneček v ceně nejméně 1 zl.

Účinek: Střežíš oblast nejvýše 20 stop v polo-
měru se středem v tobě. Když do oblasti vstoupí

tvor, kouzlo tě upozorní zvukově nebo mimosmyslově (dle tvého výběru), ale pouze pokud je tvor aspoň Drobný a není éterický. Můžeš také zvolit heslo, které, když pronese hlasitě, nechá tvora vstoupit do oblasti, aniž by to spustilo kouzlo. Oblast zůstane střežena po 8 hodin.

Pokud sis zvolil mimosmyslový alarm, zažiješ mimosmyslový alarm, který tě okamžitě vzbudí z normálního spánku. Pokud sis zvolil zvukový alarm, kouzlo vydá hlasité zvonění trvajícím 1 kolo a automaticky probudí spící tvory do 60 stop od středu střeženého prostoru.

Rituál: Toto kouzlo můžeš seslat jako rituál, když strávíš 10 minut přípravou zvláštních surovin, které obsahují křidu, další zvonečky a stříbrný provázek, všechno v hodnotě nejméně 25 zl.

Bleskový oblouk

2. úroveň zaklínání

Z tvé předpažené ruky vyletí blesk k cíli a potom obloukem k druhému cíli.

Účinek: Zaútočíš na dálku proti tvorovi do 100 stop od tebe. Při zásahu utrpí cíl bleskové zranění 4k6 + tvá oprava magické vlastnosti. Při minutí utrpí cíl poloviční zranění.

Potom proved' útok na dálku proti tvorovi do 20 stop od prvního cíle. Výchozím bodem pro tento útok je původní cíl. Při zásahu utrpí druhý cíl bleskové zranění 2k6 + tvá oprava magické vlastnosti. Není-li v okolí do 20 stop od prvního cíle žádný tvor nebo druhý útok mine, udeří blesk prostě do země bez dalšího účinku.

Duchovní kladivo

1. úroveň zaklínání

Zavoláš o pomoc svého božského patrona a sešleš magické silové pole ve tvaru svítícího kladiva. Kladivo se zvedá a padá a drtí tvé nepřátele.

Účinek: Sešleš levitující přízračné kladivo, které se objeví a zaútočí na tebou vybraného tvora do 50 stop od tebe. Zaútoč kladivem nablízko. Při zásahu utrpí cíl silové zranění 1k8.

Jednou v každém svém tahu v následující minutě můžeš pohnout s kladivem až o 20 stop a provést s ním další útok nablízko. Uděláš to jako součást své akce.

Hořící ruce

1. úroveň zaklínání

Spojíš ruce sepnutými palci a roztaženými ostatními prsty. Z konečků tvých natažených prstů vyšlehnou úzký plamen.

Účinek: Vyvoláš 15 stop dlouhý kužel, jenž vychází z tebe. Každý tvor chycený v plamenech utrpí ohnivé zranění 2k4 + tvá oprava magické vlastnosti. Tvor se může prchnout úspěšným záchranným hodem na Obratnost a utrpět tak jen poloviční zranění.

Kouzlo zapálí opuštěné hořlavé předměty v oblasti.

Křížácký úder

1. úroveň zaklínání

Tvá modlitba vzbudí zuřivost tvého patrona a spojí ji s mečem, který vlastníš. Pokaždé, když tímto mečem udeříš, země se zatřese a vzduch kolem tvého protivníka se zachvěje, to jak se zcela uvolnil hněv tvého boha.

Účinek: Na svou zbraň povoláš božskou energii. Následující hodinu budou útoky pomocí této zbraně způsobovat buď svaté, nebo znesvěcené zranění (dle tvé volby) 1k6 navíc.

Léčivé slovo

1. úroveň vyvolávání

Zašeptáš na tvora v nouzi krátké léčivé slovo. Když tvorova zranění pokryje mihotavé světlo, pustíš se do akce.

Účinek: Udělíš požehnání tvorovi do 50 stop od tebe, který tě slyší. Cíl získá 1k6 životů.

Potom můžeš zaútočit nablízko či na dálku, nebo seslat drobné kouzlo, které znáš.

Magická střela

Drobné zaklínání

Magická střela, kouzlo, které se u kouzelníků proslavilo svou spolehlivostí, neomylně zasáhne svůj cíl.

Účinek: Sešleš střelu tvořenou magickou silou a pošleš ji směrem k tvorovi, kterého vidíš od 100 stop od tebe. Pokud má střela volnou cestu k cíli, utrpí cíl silové zranění 1k4 + 1.

Zvláštní: Na 3. úrovni sešleš 2 střely, na 6. úrovni tři střely a na 9. úrovni čtyři střely. Všechny střely můžeš směřovat na stejný cíl, nebo každou na jiný cíl v dosahu.

Mágova ruka

Drobné vyvolávání

Pomocí mágovy ruky vytvoříš přízračnou ruku, se kterou můžeš manipulovat s předměty, otvírat dveře a brát malé předměty. Mnoho kouzelníků používá mágovu ruku k vytahování předmětů ze svých váčků, aby zůstaly jejich ruce volné.

Účinek: Vyvoláš přízračnou, levitující ruku na místě do 50 stop od tebe. Ruka vydrží 1 minutu, nebo dokud nesešleš toto kouzlo znovu. Během této doby ji můžeš ovládat jako akci. Můžeš ruku použít na manipulaci, uložení předmětu, otevření dveří nebo vylití obsahu flakónu. Můžeš také pohnout s rukou o 30 stop, ale ne dále než 50 stop od tebe.

Ruka neunes víc než 10 liber. Nemůžeš ji zvednout víc jak 5 stop nad zem a nemůže útočit ani používat kouzelné předměty.

Mazadlo

1. úroveň vyvolávání

Vyvoláš mastný klacek, který můžeš použít na zpomalení blížících se protivníků, uniknout pronásledování nebo ti pomůže s únikem z pout.

Účinek: Vyvoláš spoustu mazadla, které pokryje plochu, předmět nebo tvora do 100 stop od tebe. Mazadlo vydrží 1 minutu, než zaschne a sloupe se.

Pokud sešleš kouzlo jako auru, mazadlo pokryje všechny povrch v kouli o průměru 10 stop. Každý tvor v auře musí uspět v záchranném hodě na Obratnost, jinak spadne. Dokud kouzlo neskončí, tak každý tvor, který se pohybuje aurou, musí provést stejný záchranný hod, jinak spadne.

Když sešleš kouzlo na předmět, například lano, žebřík nebo zbraň, stane se kluzké. Nikdo ho nemůže použít, ledaže by tvor prve uspěl v záchranném hodu na Obratnost. Když tvor selže v záchranném hodu, neudrží se předmětu, spadne z žebříku, sjede dolů z lana, pustí malý předmět a tak dále.

A konečně, sešleš-li kouzlo na tvora, získá výhodu k ověření týkajícího se úniku ze zadržení, chycení nebo stlačení skrz úzký prostor.

Mrazivý paprsek

Drobné zaklínání

Vystřelíš bledý paprsek modrobílé energie, která uvězní tvora v ledu.

Účinek: Zaútočíš na dálku proti tvorovi do 100 stop od tebe. Při zásahu klesne rychlost tvora na 0 do tvého příštího tahu.

Najdi magii

Drobné věštění

Po seslání najdi magii si budeš okamžitě vědom předmětů, polí nebo tvorů ovlivněných nebo vytvořených magií, neboť budou mít mihotavou auru. Prostudování aury ti může dát vodítka o povaze magie, například poznáš školu nebo schopnost.

Účinek: Vytušíš přítomnost magie v kuželu 30 stop od tebe. Toto kouzlo nezjevuje magii, která je uzpůsobená tomu, aby byla skrytá.

Odvracení nemrtvých

1. úroveň nekromancie

Důrazná ukázka tvého svatého symbolu a přísná výhrůžka způsobí, že nemrtví, kteří tě slyší, se stáhnou a v hrůze před tebou uskakují. Toto gesto může okamžitě zničit slabší nemrtvé a obrátit je v prach.

Požadavek: Pro seslání tohoto kouzla musíš mít svatý symbol.

Účinek: Každého nemrtvého tvora do 20 stop od tebe, který tě vidí a slyší, donutíš provést záchranný hod na Moudrost. Při selhání záchranného hodu se stane odvrácený do konce tvého příštího tahu. Když máš jednoho nebo více odvrácených nemrtvých, můžeš použít ve svém tahu akci na prodloužení účinků kouzla do dalšího kola.

Tebou odvrácený tvor se k tobě nemůže dobrovolně přiblížit a neprovede žádnou nepřátelskou akci, například útok nebo seslání zraňujícího kouzla. Pokud se přiblížíš vedle odvráceného tvora, musí se pohnout aspoň 5 stop od tebe během svého příštího tahu. Pokud není žádné bezpečné místo, kam by se po tvém přiblížení pohnul, nemůže se pohnout vůbec.

Tvor zůstane odvrácený, dokud kouzlo neskončí, nebo dokud tvor není napaden.

Okouzli osobu

1. úroveň očarování

Toto okouzlení poblouzní tvorovu mysl tak, že tě vidí v nejlepším možném světle za daných okolností. Například nepřítel tě nebude považovat za hrozbu, zatímco znužený prodáváč ti najednou bude důvěřovat jako sterému příteli.

Účinek: Očaruješ živého humanoida do 50 stop od tebe. Cíl je okouzlený. Avšak má-li cíl více než 10 životů, může očarování překonat úspěšným záchranným hodem na Moudrost. Cíl zůstane očarovaný hodinu, nebo dokud ty či někdo z tvých spojenců na něj nezaútočí, v tu chvíli kouzlo okamžitě skončí.

Tvor, který byl očarovaný tímto kouzlem, si pamatuje na to, když byl očarovaný.

Porozumění jazykům

1. úroveň věštění

Svět je domovem nesčetných jazyků a nářečí a význam některých je ztracený dokonce i pro nejvzdělanější mudrce. Porozumění jazyků dělá z nesrozumitelného srozumitelné.

Účinek: Následující hodinu budeš rozumět doslovnému významu mluvených nebo psaných jazyků, když se budeš dotýkat mluvčího nebo psaného textu. Přečtení jedné strany textu (asi 250 slov) zabere asi minutu.

Toto kouzlo nerozluští šifry ani nerozkryje zprávy ukryté v jiném než normálním textu. Některé magické ochrany mohou zmařit toto kouzlo skrytím nebo překrytím textu, nebo udělají text nesmyslný.

Přízeň bohů

1. úroveň zaklínání

Tvůj božský patron odpoví na tvou modlitbu a vztáhne na tvou duši spirituální ruku jako známku své přízně. Dokud trvá požehnání, budeš útočit s větší silou, dokážeš lépe plnit úkoly a unikat nebezpečí.

Účinek: Modlíš se za přízeň svého boha a obdržíš bonus +1 k hodům na útok a bonus +2 k hodům na zranění, ověření a záchranným hodům. Kouzlo trvá 1 minutu.

Rozkaz

1. úroveň očarování

Božská moc ti dává nadpřirozenou autoritu, takže můžeš přinutit tvora k poslušnosti. Tvor jedná bezmyšlenkovitě, udělá, co mu přikážeš, jak nejlépe dovede.

Účinek: Vydáš jednoslovný rozkaz jednomu živému tvorovi do 50 stop od tebe, který tě slyší. Má-li tvor více než 10 životů, může rozkaz neposlechnout úspěšným záchranným hodem na Moudrost. V opačném případě musí strávit svůj příští tah vykonáváním rozkazu.

Níže jsou některé typické příkazy a jejich účinky. Můžeš vydat i jiný příkaz než některý ze zde popsanych. Pokud to uděláš, DM rozhodne, jak se bude cíl chovat. Pokud je cíl zabráněno vykonat rozkaz, kouzlo okamžitě skončí.

Přístup: Cíl se pohne k tobě nejkratší a nejpřímější trasou, a když přijde k tobě, skončí svůj tah.

Pust': Cíl pustí vše, co drží a pak skončí svůj tah.

Uteč: Cíl stráví svůj tah pohybem od tebe nejrychlejším možným způsobem.

Plaz se: Cíl spadne na zem a celý svůj tah se bude plazit.

Zastav: Cíl zůstane na místě na místě a nemůže se pohybovat ani provést akci. Letící tvor se zastaví ve vzduchu, pokud je možné, aby to udělal.

Sluneční erupce

2. úroveň zaklínání

Toto kouzlo vytvoří kouli spalujícího horka a záření a potichu vybuchne.

Účinek: Sešleš světelný výbuch v kouli s poloměrem 10 stop do 50 stop od tebe. Koule vydrží do tvého příštího tahu.

Když se koule objeví, každý tvor v ní utrpí zářivé zranění 2k8 + tvá oprava magické vlastnosti a je oslepený do konce tvého příštího tahu. Při úspěšném záchranném hodu na Odolnost utrpí tvor jen poloviční zranění a není oslepený.

Každý tvor, který začne svůj tah v kouli, utrpí zářivé zranění 2k8 + tvá oprava magické vlastnosti.

Z výchozího bodu kouzla navíc bude zářit jasné světlo další minutu.

Spalující světlo

1. úroveň zaklínání

Zaměříš svatou moc jako paprsek slunce a ze své otevřené dlaně vyjde záblesk světla.

Účinek: Zaútoč na dálku proti tvorovi do 100 stop od tebe. Při zásahu utrpí cíl zářivé zranění

4k6 + tvá oprava magické vlastnosti. Ale nemrtvý tvor utrpí zářivé zranění 4k12 + tvá oprava magické vlastnosti. Avšak výtvar nebo neoživitelný předmět utrpí zářivé zranění 2k6 + tvá oprava magické vlastnosti.

Spánek

1. úroveň očarování

Jemný písek, který vrhneš při seslání tohoto kouzla do vzduchu, jiskří. Tvorové, kteří jsou dotčeni třpytivými zrníčky, se cítí mnohem ospaleji a možná usnou.

Účinek: Způsobíš, že ve tvorech v kouli s poloměrem 20 stop do 100 stop od tebe vzroste únava. Všichni tvorové v daném prostoru se pohybují poloviční rychlostí, dokud neutrpí zranění. Každý tvor s 10 či méně životy musí navíc provést záchranný hod na Moudrost. Když selže, upadne do bezvědomí. Zůstane v bezvědomí, dokud neutrpí zranění, nebo dokud někdo jiný nepoužije akci, aby ho vzbudil zatřepáním nebo proplesknutím.

Světlo

Drobné zaklínání

Předmět, kterého se dotkneš, bude nějakou dobu svítit.

Účinek: Dotkneš se předmětu. Začne vydávat jasné světlo v okruhu 20 stop. Světlo vydrží 1 hodinu, nebo dokud nesešleš toto kouzlo znovu.

Šokující sevření

Drobné zaklínání

Tvou rukou probije blesk a udělí brutální šok tvorovi, kterého se dotýkáš.

Účinek: Zaútočíš nablízko na tvora ve tvém dosahu. Je-li cíl z kovu nebo má na sobě střední či těžkou kovovou zbroj, máš výhodu k tomuto útoku.

Při zásahu utrpí cíl bleskové zranění 1k8 + oprava magické vlastnosti.

Štít

1. úroveň vyvolávání

Vytvoříš neviditelný, pohyblivý silový kotouč, který levituje mezi tebou a útoky směřujícími na tebe.

Účinek: Vytvoříš neviditelný levitující štít, který se pohybuje, aby tě ochránil před útoky. Štít ti poskytuje poloviční kryt a automaticky zastavuje magické střely. Štít vydrží 10 minut.

Štít víry

1. úroveň vymítání

Pomodlíš se za ohroženého spojence. Obklopí ho mihotavé ochranné pole a pomůže mu odrazit útoky.

Účinek: Budeš chránit tvora do 50 stop od tebe, kterého vidíš. Útoky proti cíli mají nevýhodu. Kouzlo trvá 1 minutu.

Zvláštní: Toto kouzlo můžeš seslat jako reakci, když se tvor do 50 stop od tebe stane cílem útoku, ale ještě před hodem na útok. Seslání kouzla tímto způsobem může způsobit, že útok mine cíl.

Ticho

2. úroveň iluze

Po dokončení tohoto kouzla ustanou v oblasti všechny zvuky. Nepronikne žádný zvuk bez ohledu na zdroj, ani zvenčí.

Účinek: Vytvoříš iluzi kolem tvora, předmětu nebo bodu v prostoru, který vidíš, do 100 stop od tebe. Iluze se rozšíří do koule o poloměru 20 stop a trvá 10 minut, nebo 1 minutu, je-li středem účinku tvor. Po dobu trvání kouzla jsou tvorové v kouli fakticky ohlušení.

Tvor pokoušející se seslat kouzlo v tichém prostoru musí prve provést ověření Inteligence s TO 15. Pokud uspěje, sešle kouzlo jako obvykle. Pokud selže, kouzlo se nedokončí. Akce použitá na seslání kouzla, je ztracená, ale kouzlo ne.

Uzdrav lehká zranění

1. úroveň vyvolávání

Do zraněného tvora navedeš božskou energii, aby napravila zranění a zmenšila utrpení.

Účinek: Dotkneš se živého tvora. Cíl si obnoví životy rovné 1k8 + tvá oprava magické vlastnosti.

Válečný žalm

2. úroveň očarování

Každý vyzváněcí tón tvého válečného žalmu probudí odhodlání v těch, co bojují na tvé straně, připomene jim účel, který je svedl do bitvy a co je v sázce, kdyby selhali. Magie písně zapůsobí dokonce i na ty, jež nesdílí tvou oddanost, jak je patrné na síle každého jejich úderu.

Účinek: Tvá píseň velebí tvé božstvo. Každý přátelský tvor, který tě slyší, způsobí svými útoky nablízko svaté zranění navíc. Svaté zranění je rovno tvé opravě magické vlastnosti. Kouzlo trvá minutu, nebo dokud nepřestaneš zpívat, což musíš udělat, abys mohl seslat další kouzlo.

Věčné světlo

2. úroveň zaklínání

I když seslání věčného světla je nákladnější než pořízení pochodně nebo lucerny, tak to přináší trvalý zdroj světla, který svítí všude, dokonce i pod vodou. Mnoho sesílatelů umísťuje věčné světlo na mince a jiné malé předměty, takže když je potřeba, vloží je do váčku a tím jejich světlo omezí.

Požadavek: Předmět, který má svítit, musíš posypat rubínovým prachem v hodnotě nejméně 50 zl. Během sesílání kouzla se rubínový prach spotřebuje.

Účinek: Dotkneš se předmětu a ten začne vydávat jasné světlo v okruhu 20 stop a slabé světlo dalších 40 stop za tím. Světlo může mít barvu, kterou zvolíš. Kouzlo trvá, dokud není svítící předmět zničen, nebo dokud není kouzlo zlomeno.

Zářivý dřevec

Drobné zaklínání

Tvá oddanost se zjeví jako paprsek světla, jenž září z tvého svatého symbolu nebo zbraně, aby propaloval cestu nepřáteli.

Účinek: Zaútočíš na dálku proti jednomu tvorovi do 50 stop od tebe. Při zásahu utrpí cíl zářivé zranění 1k8 + tvá oprava magické vlastnosti.

Znamení proti smrti

Drobné vymítání

Runa, kterou vytvoří znamení proti smrti, odpuzuje smrt a smrtící účinky. I když kouzlo trvá jen krátce, zabraňuje tvorovi, aby sklouzl blíž do hrobu, a chrání ho před ničivou energií, která se nachází v mnoha nemrtvých.

Účinek: Dotkneš se tvora a zanecháš na něm mystickou runu. Runa poskytuje cíli rezistenci proti nekróze do konce jeho příštího tahu. Pokud cíl umírá, automaticky se stabilizuje.

Znehybni osobu

2. úroveň očarování

Zaměříš se na malý, rovný kus železa, vezmeš jeho vlastnosti a vnutíš je tvorovi, kterého vidíš. Dokud se tvor neosvobodí, bude podobný železu, ztuhlý a netečný, zamrzlý na místě.

Účinek: Sáhneš do mysli tvora do 100 stop od tebe, kterého vidíš. Tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost, nebo utrpí účinek kouzla. Má-li tvor 40 životů nebo méně, je 1 minutu paralyzovaný. Má-li tvor více než 40 životů, nemůže se 1 minutu pohybovat.

Tvor může s očarováním bojovat každý tah provedením záchranného hodu na Moudrost jako akci. Pokud tvor v záchranném hodu uspěje, kouzlo okamžitě skončí.

Pokud zastavíš okřídleného létajícího tvora, nemůže mávat křídly a spadne. Pokud zastavíš plavce, přestane plavat, začne se potápět a může se utopit.

Zrcadlový obraz

2. úroveň iluze

Z tvého těla vystoupí dvě iluzorní kopie a zaujmou pozice kolem tebe. Když se pohneš, kopie se pohybují s tebou, spojují se s tebou a rozdělují se od tebe, aby zmátly nepřátele tím, který z vás je pravý.

Účinek: Vytvoříš vedle sebe své dvě iluzorní kopie. Kopie vydrží 1 minutu, nebo dokud nezmizí.

Pokaždé, když tě nepřátelský tvor zacílí útokem nebo kouzlem, a máš ještě aspoň jednu kopii, musí náhodně určit, koho zacílí – tebe, nebo jednu z tvých kopií. Máš-li dvě kopie, tak zacílí kopii, pokud hodí na k6 1–4. Máš-li jednu kopii, tak zacílí kopii, pokud hodí na k6 1–3.

Kopie má tvou Třídu zbroje a používá tvé záchranné hody. Pokud útok zasáhne kopii nebo pokud kopie selže v záchranném hodu proti zraňujícímu účinku, kopie zmizí.

Zrcadlový obraz neoblažne tvory, kteří se spoléhají na jiné smysly než zrak, například mimozrakové vnímání nebo citlivost na otřesy.

napsala Petra „Baelara“ Kopáčová DESKOVÉ HRY

Zahrajte sa s nami: Ia! Ia! Cthulhu F...antasy Flight!

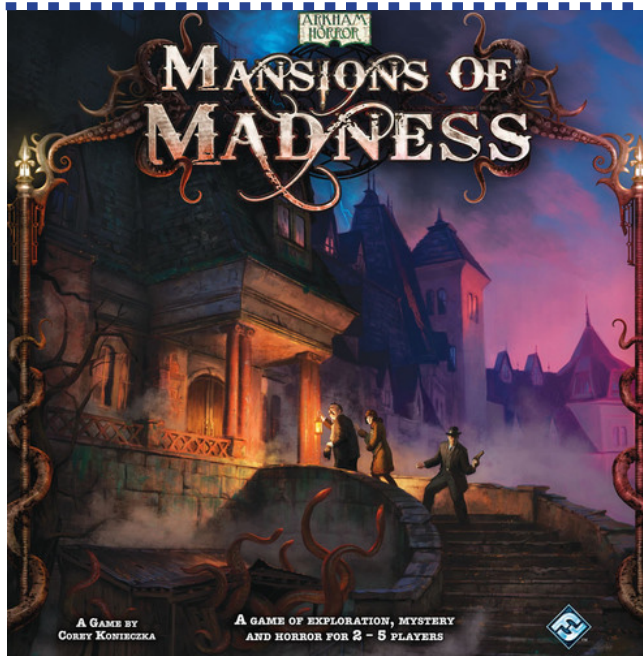
Pokusov o zachytenie diel H. P. Lovecrafta v hrách bolo už množstvo a ich úspešnosť v tomto ohľade bola rôznorodá. Zdá sa však, že strach z nepoznaného a šialenstvo z nepoznatelného ľudí stále fascinuje, čoho dôkazom sú aj ostatné pokusy z dielne Fantasy Flight Games – Mansions of Madness a Elder Sign.

V tomto článku si priblížime dva najnovšie prírastky do kolekcie hier Arkham files (ARKHAM HORROR a CALL OF CTHULHU LCG sú už predsalen staršie ročníky) od Fantasy Flight Games – jednu „veľkú“ a jednu „malú“, ktoré reprezentujú dva radikálne rôzne prístupy k zobrazeniu rovnakej tématiky zamerané na dva rozličné typy publika.

Mansions of Madness

Corey Konieczka, Fantasy Flight Games, 2011
2–5 hráčov, 2–3 hodiny

MANSIONS OF MADNESS získali v roku 2011 ocenenia za najlepšiu grafiku a najvyššiu kvalitu komponentov - čo asi nie je prekvapením pri A-čkovej hre od FFG. Stačí to však na to, aby to bola naozaj dobrá, zábavná a “znovuhrateľná” hra hodná takej (relatívne) veľkej investície?



Téma a príbeh

Najdrahší priateľ,
ak čítate tieto riadky, som už pravdepodobne mŕtva...

Po takto začínajúcom liste by ste sa iste aj vy vydali v ústrety temnej mágii, šialeným kultistom, príšerám z najhorších nočných môt a hrozným tajomstvám – a to všetko v lákavom balení strašidelného a (zdanlivo) opusteného starého sídla.

Nešli by ste však sami (alebo možno aj áno) – vzali by ste so sebou aj priateľov, známych či odporúčaných profesionálov, aby vám pomohli v odhalení tajomstva a porazení zla z temnôt (alebo zomreli strašnou a pomalou smrťou v rukách kultistov – to sa aspoň pravidelne stáva nám).

Čo nájdete v krabici?

Krabica – iste ju nájdete – má rozmer 30x30x10 cm...

„Veľká hra od FFG“ už napovedá, že toho nebude málo. Kartičky, žetóny, kartónová skladačka mapy sídla a neodmysliteľné (veľmi príťažlivé - viď obrázok nižšie) plastové figúrky, tentokrát v jednoduchšej sivej farbe pre potešenie všetkých, ktorí radi fetujú farby (alebo tých, ktorým snád' prekáža predstava čínskych detí fetujúcich rovnaké len z úplne iných dôvodov).

» Príručky

V krabici sú dve príručky – jedna všeobecná s pravidlami a jedna pre PJa, v ktorej sú popisy, scenáre a nastavenia k jednotlivým príbehom (v základnej hre je ich 6).

» Mapa

Mapa sa skladá z kartónových „dlaždíc“ podľa aktuálneho scenára. K mape patrí aj množstvo žetónov skríň, rebríkov, zatarasených dverí a pod.

» Postavy

V základnej hre máte možnosť si vybrať z 8 postáv, od drsných pištoľníkov a -čiek, cez médiá až po starého profesora či chlapíka s gitarou a psom. Každá postava má základnú kartičku s životmi, silou mysle a šikovnosťou a dve sady rozširujúcich štatistík (fyzické a mentálne) a im odpovedajúce štartovacie predmety. Podľa vášho úvodného rozhodnutia si teda môžete namiešať až štyri príchute tej istej postavy.



Po výbere PJ zvolí niektoré nastavenia scenára (svoj vlastný cieľ, cieľ postáv a pod.) a podľa nich rozhodí po mape stopy, predmety, zámky a hádanky.

Hráči si vyberú postavy a ich štatistiky – a ste pripravení začať.

» Pribeh kola

Najprv ťahajú postavy, potom PJ. Postavy majú dva pohyby a jednu akciu (ktorá môže byť útokom, prehľadávaním miestnosti, pokusom o vyriešenie hádanky, otvorením dverí alebo pohybom). Je žiadúce, aby postavy chodili aspoň v dvojiciach, keďže jedna postava málokedy stačí na nepriateľov, ktorých je často viac ako jeden. Na druhej strane je potrebné sa rozdeliť, keďže stopy sú porozhadzované ďaleko od seba, mapy sú často priechodné len cez jednu miestnosť a pohybov zase nie je tak veľa.

Potom nastáva ťah PJa, ktorý si najprv naťahá kartičky a dostane body podľa počtu hráčov, za ktoré hrá karty na ruke (mechanizmus to podobný ako v starom DESCENTE). Efekty na kartách PJa sú samozrejme pre postavy nepriaznivé – privolanie nepriateľov (prípadne ich transformácia na inú postavu), pohyby nepriateľov, útoky domu na postavy, zosielanie šialenstva na postavy, rituály nepriateľov a pod.

» Boj a stretnutia s nepriateľmi

Boj je zaujímavý (hoci nespoľahlivý) – bojové karty sú pre všetkých v jednom balíku, z ktorého sa ťahá až do momentu, kým sa nepotiahne správny typ útoku – útok na blízko, na diaľku, bez zbrane či útok nepriateľa. Súčasťou útoku je potom hod na

» Kartičky a žetóny

Ako je už dobrým zvykom, nájdeme v krabici kartičky scenárov, postáv, útokov, časového stresu, predmetov, stôp rozhádzaných po dome, kariet pre PJa a množstvo iných a žetónov, že sa nimi budete môcť ohadzovať (viď mapu komponentov – všetko, čo nie je obdĺžnik alebo figúrka, je žetón).

Pravidlá v skratke

» Výber scenára a počiatočné nastavenie

Scenár si stačí vybrať, hoci odporúčam postupovať podľa poradia v príručke. Prvý scenár je „začiatonický“, ostatné sú čoraz náročnejšie.

» Potvory a nepriatelia

Najzaujímavejšie komponenty celej hry – figúrky potvor – sú odliate naozaj skvostne a detailne a návrhári odvedli naozaj vynikajúcu prácu. Figúrky majú odnímateľné duté podstavce, do ktorých sa vkladá žetón so štatistikami potvory – hráči sprvu vidia len základné štatistiky (penalty či bonusy na hody strachu a úteku), čo však potvora dokáže sa dozvedia až keď poprvýkrát zaútočí.

Figúrky aj s podstavcami sú prenesiteľné aj do iných hier séria Arkham Files - napríklad ARKHAM HORROR obsahuje žetóny s vlastnými štatistikami.

Chthonian sa teší na večeru

niektorú zo štatistík postavy a popis úspechu a neúspechu. Tak sa môže stať, že z pištoľí vystrelíte hneď dvakrát, že dáte len jednoduché zranenie, či možnosť, že pištoľ sa zasekla a ak nebudete dostatočne šikovný, tak vám vypadne z ruky.

Útok nepriateľa je opäť testom na štatistiku postavy s popisom úspechu a neúspechom.

Pri stretnutí s nepriateľom s ním nemôžete samozrejme len tak jednoducho hneď bojovať (hoci hneď máte samovražedný tik tak urobiť) – najprv musíte otestovať silu svojej mysle proti jeho aure hrôzy (a často stratiť nejakú časť zdravého rozumu).

Chthonian sa teší na večeru



mu). Až potom sa môžete rozhodnúť, čo ďalej – zostanete v miestnosti, aby sa vás zgustol, zaútočíte naňho v chabej nádeji na úspech alebo radšej utečiete, ako zbabellec, ktorým ste?

» Ďalšie pravidlá

Vrámci hry funguje samozrejme množstvo pravidiel nad rámec základu. Tie sú často závislé od konkrétneho scenára či rozšírenia, niektoré sú zaujímavou nadstavbou základu – odpočítavanie času a efekty po každom x-tom kole, pravidlá šílenstva postavy a pod.

Subjektívny dojem alias hodnotenie

» Mínusy

Cieľom hry pre postavy je nájsť všetky stopy, z ktorých zistia svoju úlohu – keď do domu vstupujú, ešte nevedia, aké tajomstvá ukrýva – a tú splniť. To môže znieť jednoducho, ale často je opak pravdou. Vzhľadom na rozloženie mapy v misiách je často extrémne zdĺhavé sa po nej pohybovať, čo je zase nutné na to, aby ste napríklad priniesli konkrétny kľúč ku konkrétnym dverám – na opačnom konci mapy. Berúc do úvahy fakty, že odovzdávanie predmetov medzi postavami je veľmi nevýhodné (stojí akciu predmet položiť aj zdvihnúť), že predmet má jedna postava a nie skupina ako celok a teda sa nedá strategicky rozdeliť a pod. často spôsobujú



veľkú frustráciu – ešte väčšiu, ako do jedinej priechodnej chodby z jednej časti domu do druhej PJ naseká oboch shoggothov a prípadne aj ďalších nepriateľov a úplné zúfalstvo, ak takou chodbou je potrebné prejsť viackrát alebo ak musí takýto prechod prežiť celá skupina. Tu je asi na mieste povedať, že postavy, aj ak sú vybavené zbraňami, často nie sú oponentmi pre nepriateľov (a ešte menej pre potvory) a bojom sa vyhýba často za cenu zosunu do šílenstva.

Často sa taktiež stáva, že keď ako postavy konečne odhalíte, čo presne máte spraviť, je to už nemožné a najlepším možným výsledkom je remíza (čo, opäť, spôsobuje frustráciu).

Ďalším pomerne veľkým problémom je „hnedosť“ takmer všetkých komponentov ležiacich na mape – čo je rozhodne veľmi estetické, ale tak-

tiež nepraktické (ak pol hry používate dvere, ktoré sú vlastne zabarikádované, lebo barikáda splýva s podkladom, prehliadnuté predmety či dôležité žetóny, chybné plánovanie pohybu ako postavami, tak PJom a pod.)

» Plusy

Nádherne, naozaj nádherné komponenty, trefne vybrané citáty z Lovecraftových diel, zaujímavé motivačné texty kariet a zaujímavosť a rôznorodosť scenárov (podobne ako postavy aj scenáre majú nastavenia, takže dvakrát hraný scenár nemusí byť rovnaký).

Ako sme si už pomaly pri veľkých hrách od FFG zvykli, aj MoM už má nejedno (konkrétne 5) rozšírení, ktoré pridávajú scenáre, postavy, špeciálne pravidlá či dokonca figúrky – to všetko v rovnakej kvalite, ako originálna hra. Scenáre v rozšíreniach

sú často písané profesionálnymi autormi, dá sa teda očakávať aj vysoký štandard zápletiok.

Vozmes má MoM obrovský potenciál na zábavu, ktorému prekážajú drobné, ale ďalekosiahle pravidlové problémy. Ak ste fanúšikom Lovecrafta, Descentu, veľkých hier s množstvom komponentov, nebojte sa trochu zabojsovať s pravidlami a vaša peňaženka netrpí tuberkulózou, môžem MoM vrele odporučiť. Pripravte sa však na študovanie fór a FAQov, prípadne na vlastné pravidlové úpravy.

Elder Sign

Richard Launius, Kevin Wilson, Fantasy Flight Games, 2011

2–8 hráčov, 90 minút

Hra s Lovecraftovskou tematikou vyšla u FFG aj v edícii Silverline (v ktorej vychádzajú „malé“ hry, ktoré sa zmestia do malej krabice). V tomto prípade sa jedná o kockovú hru so špeciálnymi kockami a zbieranie predpísaných setov.

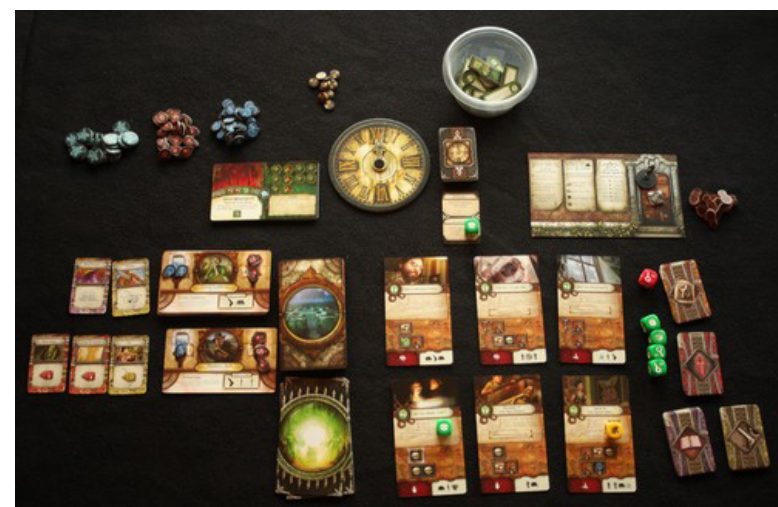
Téma a príbeh

V múzeu sa prebúda prastaré zlo a od jeho oslobodenia a vypustenia medzi ľuďmi ho delí len skupina nepredpokladaných detektívov zasvätených do rituálu Znamenia starých bohov, ktoré vyryté do šedého kameňa dokážu zviazať prastarého v jeho spánku.

Tak sa začína boj s časom, kedy každú polnoc je prastarý bližšie k prebudeniu a je len na detek-

tívoch, aby stihli nazbierať dostatok magických znamení od príšer z nočných mŕ a hrôzostrašných miest mimo tento svet, ktoré prenikajú do múzea a jeho exponátov. A keď sa prastarý prebudí – obeťovať hoci vlastný život alebo rozum aby ochránili nič netušiacu populáciu a bránu opäť zatvorili.

Čo nájdete v krabici?



» Karty postáv

Hráči si môžu vybrať zo 16 postáv s rozličnými štatistikami Zdravia a Rozumu, špeciálnou schopnosťou a štartovacími predmetmi. Napríklad gangster Michael McGlen začína s dvoma obyčajnými predmetmi a zvláštnou schopnosťou Silné telo, ktorá mu umožňuje meniť symboly na padnutých kockách – a ako vidieť, nie je veľmi odolný voči nadprirodzeným efektom nepochopiteľných myslí.





Michael McGlen trpí iluzórnymi predstavami, že proti Azathothovi niečo zmôže tommy-gunom...

» Karty dobrodružstiev

Zobrazujú rôzne exponáty, miestnosti a udalosti v múzeu a obsahujú zoznam úloh, ktoré musí postava úspešne dokončiť, aby zahнала temnú silu. Ak sa v jednom hráčovom ťahu nepodari splniť všetky úlohy na karte, utrpí penaltu (priblíženie zobudenia prastarého, stratu zdravého rozumu či zranenie), ak splní všetky, dostane odmenu (niekedy v podobe príšery vyskočivšej spoza rohu, najčastejšie rôzne predmety alebo znamenia starých bohov).

Za úspešné vyriešenie dobrodružstva si hráč môže kartu ponechať a získa tým trofeje, za ktoré si potom môže kupovať rôzne efekty alebo predmety (liečenie tela alebo ducha, predmet, kúzlo, spojenca alebo dokonca Znamenie, ktoré je samozrejme abhorentne drahé).

» Karty iných svetov

V postate rovnaké ako karty dobrodružstiev s väčšími odmenami a drsnejšími penaltami, k iným svetom sa však dá dostať len cez brány, ktoré sa

otvárajú po úspešnom vyriešení niektorých dobrodružstiev. Medzi inými svetmi nechýba ani „hviezdny“ R'lyeh alebo Yuggoth.

» Karty prastarých

Obsahujú obrázok, aby ste sa postupne vedeli zžiť s desom, ktorý vás čaká, keď sa to milé zvieratko zobudí, popis toho, čo sa stane, keď sa zobudí, koľko Znamení vám treba na jeho zviazanie, odpočet jeho zobudenia a samozrejme popis jeho útokov (ak, ako napríklad u Azathotha, sa svet neskončí okamžite po jeho zobudení, efektívne tak ukončiac hru).

» Kartičky predmetov, kúziel a spojencov

Predmety – obyčajné alebo unikátne, vygenerujú na jedno kolo špeciálnu kocku, po použití sa zahodia.

Kúzla – obsahujú jednorázový efekt (napr. vyliečenie tela alebo rozumu), najčastejším efektom je možnosť odložiť si kocku s nejakým padnutým symbolom aj v prípade neúspechu dobrodružstva pre iného detektíva.

Spojenci – rôzne efekty s počtom možných použití. Napríklad Anna Kaslow vám umožní prehadzovať dve kocky raz za kolo, kým nestratíte dohromady 3 body duševného zdravia, profesor Armitage príde do hry s dvoma kúzлами, odchádza, keď sa kúzla minú.

» Hodiny a karty mýtu

Vždy keď udrie polnoc, potiahne sa nová karta mýtu, ktorá obsahuje okamžitý trvalý

efekt – napríklad ihneď pridať token, ktorý problíži zobudenie prastarého, počas celého kola všetky straty rozumu alebo zdravia budú zvýšené o jedna.

» Markery príšer/nepriateľov

Špeciálne úlohy, ktoré sa prikladajú na rôzne karty dobrodružstiev ako ďalšie úlohy. Porazený nepriateľ sa okamžite odstráni z karty a hráč si ho zoberie podobne ako kartu vyriešeného dobrodružstva. Za porazenie nepriateľa je často odmenou trofej.

» Tokeny

Množstvo rôznych tokenov - zranenia a šialenstvo, stopy (za ktoré sa dá prehodiť kocka), príchod Prastarého (doom tokeny) a Znamenia.



» Kocky

6 štandardných zelených, 1 žltá a 1 červená – na každej farbe kocky je rôzny pomer potrebných symbolov na riešenie dobrodružstiev. Nie vždy je možné použiť všetky, keďže niektorí nepriatelia alebo potvory hatia úsilie detektívov (zablokujú jednu alebo viac kociek).

Pravidlá v skratke

Priebeh hry je jednoduchý – v každom ťahu sa hráč môže rozhodnúť navštíviť vstupnú halu múzea a nakupovať tam alebo prehľadávať Straty a nálezy, alebo sa môže rozhodnúť ísť riešiť dobrodružstvo na jednej z vyložených kariet. K dispozícii má 6 základných zelených kociek, ak má nejaké predmety, môže ich použiť a získať tak doplnkové kocky k hodu.

V každom hode potom musí poskladať jednu úlohu z vybranej karty dobrodružstva - ak sa to nepodarí, utrpí postava Teror efekt - stratu rozumu, zdravia, zahodenie všetkých kociek s konkrétnym symbolom, vyvolanie nepriateľa a pod. Ak nezomrela, nezbláznila sa alebo nedošli kocky, môže jednu z nich zahodiť a hádzať znova.

Ak sa nepodarí splniť všetky úlohy na karte, utrpí postava penaltu, ak sa podarí, dostane odmenu. Zložitost' a komplexnosť úloh je vykompenzovaná odmenou alebo počtom trofejí, ktoré hráč dostane po úspešnom splnení dobrodružstva (bohužiaľ aj penalty sú naškálované – nuž, kto veľa neriskuje, veľa nezíska).

Po odťahaní každého hráča sa posunie ručička na hodinách. Po každom štvrtom ťahu (teda každú

polnoc) sa priblíži čas zobudenia prastarého a v platnosť vstúpi nová karta mýtu (prastarej predpovede o hrozných udalostiach predchádzajúcich zobudenie prastarého).

Cieľom hry je zabrániť prastarému v zobudení (v ideálnom prípade) alebo jeho znovuzviazanie po tom, čo sa prebudí, nazbieraním daného počtu Znamení starých bohov. V momente, keď sa však prastarý zobudí, sa život postavám poriadne skomplikuje, keďže prastarý len tak nesedí a nelení, ale sa poriadne činí – detektívi sa už nemôžu venovať ničomu inému, ako čičikaniu prastarého (niektorí tomu hovoria boj, ale všetci vieme, že mu spievajú uspávkam), aby ho opäť vypudili z nášho sveta. Počas boja s prastarým samozrejme nezarábajú žiadne Znamená, predmety ani odmeny, akurát v každom štvrtom kole musia všetci ustáť útok prastarého – ktorý nie je žiadna prechádzka ružovou záhradou.

Detektívi hru vyhrajú, ak sa im podarí naberať dostatok Znamení na zviazanie prastarého, prehrajú, ak ich všetkých počas finálneho boja zožerie prastarý.

Subjektívny dojem alias hodnotenie

Jednoduchá hra s jednoduchými pravidlami – samozrejme viac o šťastí ako o schopnostiach – keď to nepadá, tak nič nepomôže.



Mínusom je sklznutie do akejsi rutiny v priebehu hry – po chvíli je to len o hádzaní kockami, čo spôsobuje, že túto hru asi nebudete hrať 5x denne – to sa ale dá prežiť.

Veľkým plusom je grafické prevedenie hry, motivačné texty na kartičkách a obrázky na všetkých komponentoch. Taktiež veľkým plusom je veľký počet hráčov, ktorých táto hra uživí – spôsobuje ale pomerne veľké prestoje pre jednotlivých ľudí pri väčšom počte hráčov. Keď ale máte čo robiť pomedzi to – roz-

právať sa (najlepšie o nočných morách z dnešnej noci), popíjať (idálne absinth alebo niečo iné dostatočne dobové) alebo vymýšľať konšpiračné teórie o príchode prastarých (prípadne prekladať ich mená, čo je, ako som zistila, veľká zábava niektorých internetových komunít), je všetko v poriadku a hru si užijete aj v ôsmich.

Celkovo Elder sign doporučujem hlavne tým, ktorí si nerobia starosti so stratégiou alebo plánovaním, ale sa radi zabavia nad nenáročnou a pekne prevedenou hrou s priateľmi.

Toľko teda k dnešnému – Lovecraftovskému – vydaniu rubriky Zahrajte sa s nami. Dúfam, že vzbudila váš záujem zahrať si niektorú z nich (prípadne inú hru s touto veľmi obľúbenou tematikou), alebo aspoň sa (opäť) ponoriť do temných vôd šialenstva poviedok H. P. Lovecrafta.

DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

Zapojte se do přípravy dalšího čísla v [našich diskuzích](#).

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora II Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion²“

Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, Jakub „boubaque“ Maruš

Design a sazba: Jiří „Markus“ Petruš, Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: „Ecthelion²“

