Fantasy hra na hrdiny

DRAČÍ DOUPĚ

verze 1.2

PŘÍRUČKA PÁNA JESKYNĚ



Pravidla pro začátečníky

Obsah

Průvodce hrou

Vítej, bojovníku! 3
Jarikovo dobrodružství 4
Výprava k Šedému vrchu 5
Závěr dobrodružství 20
Poznámky 21
Kostky 21
Míry a váhy 21
Měnový systém 22
Některé důležité pojmy 22
Zkratky 22
Tvoje postava 23
Rasy 23
Povolání tvé postavy 24
Tvorba postavy 25
Určení postihů a bonusů 26
Určení počtu životů 27
Přesvědčení 27
Vybavení 29
Zkušenost 30
Úroveň 30
Určení zvláštních schopností 31
Hobit 31
Trpaslík 31
Kroll 31
Válečník 32
Hraničář 32
Alchymista 36
Kouzelník 43
Zloděj 48
Pravidla pro boj 50
Plynutí času 50
Překvapení 50
Iniciativa 50
Volba zbraně a zbroje 51
1. Souboj tváří v tvář 51
Útok 51
Obrana 52
Výsledky souboje tváří v tvář 53
Zvláštní případy 53
Bojové manévry 54
2. Střelecký souboj 55
Útok 55
Obrana 56
Výsledky střeleckého souboje 56
Průběh souboje 56
... a mimo boj 57
Čas 57
Rychlost a náklad 57
Setkání 57
Postřeh 58
Pasti a jedy 58
Naslouchání 59
Světlo 59
Dveře 59
Putující netvoři 59
Výměna postavy 59
Osobní deník 60
Hra ve skupině 61
Hráči nejsou postavy! 61
Zvláštnosti hry ve skupině 62
Jak začíná hra ve skupině 62
Příprava 62
Kreslič a Mluvčí 62
První kroky 62
Uskupení družiny 63
Taktika hry 63
Konec dobrodružství 63
Poklad 63
Figurky 64
Svět DrD 64

Příručka Pána jeskyně

Úvod 67
Základní pojmy 67
Zkratky 67
Řízení hry 68
Postupy 68
Tvorba dobrodružství 74
Zápletka 74
Určení místa 74
Nakreslení jeskyně 74
Umísťování nestvůr 75
Pasti 75
Zvláštnosti 76
Harmonie jeskyně 76
Poklady 77
Kouzelný poklad 77
Obyčejný poklad 78
Bestiář 79
Popis nestvůry 79
Seznam nestvůr 80
Skupinové dobrodružství 94
Dobrodružství v Bílém hradě 94
Místnosti 95
Závěr 106



Úvod

Toto je příručka Pána jeskyně. Najdeš zde návod, jak připravit a řídit dobrodružství, rady, jak postupovat v různých situacích, seznam nestvůr a konečně i vzorové dobrodružství pro první skupinovou hru. Není to nijak těžké a výsledek může být skvělý; při troše snahy tví hráči zažijí v jeskyni dobrodružství, o jakých se jim ani nesnilo. Budeš hrát úlohy všech nestvůr, městských lidí a ostatních tvorů, se kterými se postavy střetnou.

Hra DRAČÍ DOUPĚ je v podstatě sérií střetnutí, střídaných s jinou činností (jako je pohyb, luštění hádanek atd.). Když je nutno volit, používá se často kostka. Všechny hody koskou nazýváme "hracími mechanismy". Hra se skládá převážně z hraní na hrdiny, hracích mechanismů a strategie.

Během střetnutí házejí hráči na útok, na obranu, proti pastím a tak podobně. Ty jako Pán jeskyně budeš házet podobným způsobem za netvory a pomocí hodů budeš také určovat jejich činnost (například při setkání nebo při ověřování bojovnosti).

Všechna pravidla, která budeš potřebovat ke hře, najdeš na následujících stránkách; víc než cokoliv z nich by sis však měl zapamatovat tyto dvě zásady:

1) Buď spravedlivý! Používej stejná pravidla pro všechny postavy. Je nečestné někoho si oblíbit a přihrávat mu do cesty největší poklady — a někoho jiného zase pronásledovat a posílat na něho nepřemožitelné nestvůry. Pamatuj, že jsi Pán jeskyně — stvořitel nového světa; a jako takový máš velkou odpovědnost.

2) Žádné pravidlo ovšem není natolik pevné, aby se nedalo vyjímečně trochu upravit. Pokud na družinu zaútočí nějaké nepřemožitelné nestvůry, můžeš jí trochu pomoci — nechat ji utéct nebo nestvůry trochu oslabit. Účelem hry není pobití všech postav, ale zábava pro všechny. Hráči *nebojují* s PJ! Postavy mohou bojovat s nestvůrami, ale všichni hrají proto, aby se bavili. Hráči se baví zkoumáním neznámého a získáváním silnějších postav a PJ se baví hraním nestvůr a bavením hráčů.

Jak sis asi všiml, první a druhá zásada se mohou dostat do rozporu; pokud totiž máš být spravedlivý, nemůžeš soustavně nadržovat postavám na úkor nestvůr a naopak. Proto hledej vždy nějaký rozumný střed. Dobrodružství musí být vyvážené: pokud jsi pobil všechny postavy, něco není v pořádku; pokud prošly příliš lehce, tak také ne. Zabít postavy na nízkých úrovních je poměrně snadné a hráči si mohou rychle stvořit nové; ovšem později, až s nimi prožijí několik dobrodružství, se jim už s nimi bude loučit těžko.

Spoléhej na svoji intuici a uvidíš, že všechno bude v pořádku.

Základní pojmy

Zopakujme si nejobvyklejší pojmy, které se v této knize budou často vyskytovat.

Postava: Jakákoliv imaginární osoba (člověk, trpaslík, elf, kroll atd.) v DrD hře.

Postavě, kterou hraje hráč, se říká prostě **Vlastní postava** neboli **VP**. DrD hry, které budeš řídit, jsou ve skutečnosti příběhy VP ve světě fantasy, jenž vytváříš spolu s hráči. Ty budeš hrát úlohu **Cizích postav (CP)** a **nestvůr**.

Hráč: Osoba, která hraje v DrD hře postavu.

Dobrodruh: Jakákoliv postava, která vyhledává dobrodružství a při hledání slávy a štěstí se odváží čelit nestvůrám i nebezpečí.

Družina: Skupina dobrodruhů, kde všichni těží z dovedností ostatních.

Nestvůra (netvor, příšera): Jakýkoliv tvor, na kterého můžeš v jeskyni narazit a který není vlastní postavou.

Poklad: Jakýkoliv hodnotný předmět, obvykle mince, drahokam, šperk nebo kouzelná věc.

Jeskyně: Jakékoliv místo, kde je možné najít nestvůry a poklady (zříceniny, divočina a tak dále).



Pán jeskyně: Osoba, která řídí DrD hru a hraje úlohu nestvůr.

Úroveň: Číslo označující míru zkušenosti dobrodruha.

Přesvědčení: Pojem, který obecně označuje chování tvorů — zákonně dobré, zmateně dobré, neutrální, zmateně zlé a zákonně zlé.

Zkratky

VP: Vlastní postava
CP: Cizí postava
PJ: Pán jeskyně
KZ: Kvalita zbroje
ŽS: Životaschopnost
žt: životy
k: typ kostky
ZT: Zkušenost
mn: mince
mk: měďáky
st: stříbrňáky
zl: zlaťáky

Řízení hry

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

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

PJ může hrát i několik postav současně, a je velmi obtížné to dělat poctivě a čestně, bez nadržování postavám nebo nestvůrám. Je to velká výzva tvým schopnostem!

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

Pořadí událostí při jedné směně hry

1. *Činnost postav*: mluvčí popíše činnost a úmysly postav (pohyb, naslouchání, a podobně)
2. *Výsledky*: když
   a) se mapuje nová oblast, PJ ji popíše
   b) se objeví nějaká nestvůra, přeskoč k **Pořadí událostí při střetnutí**.
   c) je něco objeveno (tajné dveře, nějaký předmět), PJ to oznámí a popíše.
   d) nedošlo ke střetnutí, vrať se k bodu 1.

Pořadí událostí při střetnutí

1. *Reakce*: hráči oznámí PJ, co chtějí udělat, a PJ rozhodne, jaké jsou úmysly nestvůr (ale neoznamuje je hráčům!)
2. *Výsledky*: pokud
   a) chtějí obě strany vyjednávat, postupuj podle pravidel pro setkání na straně 57.
   b) jedna strana prchá, postupuj podle návodu na straně 71.
   c) obě strany bojují, přeskoč k **Pořadí událostí při boji**.
   d) se jedna strana vzdálí, vrať se k **Pořadí událostí při jedné směně hry**.

Pořadí událostí při boji

1. *Úmysly*: PJ zjistí úmysly všech postav a rozhodne o úmyslech nestvůr (pochopitelně je ale nesdělí hráčům!)
2. *Překvapení*: PJ podle své úvahy určí, jestli je jedna či druhá strana překvapena.
3. *Ověření bojovnosti*: jen u nestvůr, podle pravidel na straně 68.
4. *Iniciativa*: každá strana hodí 1k6 o iniciativu, strana, která ji získá, jedná první.
5. *Činnost*: strana, která vyhrála iniciativu, může:
   a) Se pohybovat (rychlost v sázích za kolo) včetně obranných pohybů.
   b) Nabídnout vyjednávání — pokud na ně druhá strana přistoupí, jednej podle pravidel pro setkání na straně 57.
   c) Čekat na akci druhé skupiny.
   d) Připravovat se na boj (vybírat zbraně, měnit uskupení...)
   e) Střílet
   f) Kouzlit
   g) Bojovat tváří v tvář
6. *Akce:* strana, která ztratila iniciativu, pak postupuje podle kroků a-g.
7. *Výsledky*: pokud:
   a) jsou všechny nestvůry mrtvé, vrať se k **Pořadí událostí při jedné směně hry**.
   b) jsou všechny postavy mrtvé, je konec dobrodružství (a PJ má dobrou příležitost se zamyslet nad tím, zda se mu hra ponekud nevymkla z rukou).
   c) se jedna strana rozhodne pro úprk, postupuj podle návodu na straně 70.
   d) boj pokračuje, vrať se k bodu 1 v **Pořadí událostí při boji**.

Postupy

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

Mezi tyto situace patří:

Bojovnost
Božstva
Ceník
Délka dobrodružství
Dveře
Hádky
Kreslení map
Magenergie
Nápověda
Naslouchání
Nová pravidla a předměty
Objevení přítele
Otázky
Pronásledování a úprk
Pyrokineze
Sledování času
Stížnosti
Tajné informace
Telepatie
Tvoření postav
Zaklínadla vyšší úrovně
Zlodějské schopnosti
Změna přesvědčení

Bojovnost *nepovinně*

Bojovnost je mírou tvorovy odvahy, věrnosti a odhodlání. Používá se nepovinně. Začínající Pán Jeskyně by neměl používat Bojovnost, dokud se nenaučí všechny ostatní mechanismy hry. Bojovnost může být přidána, až když se jak Pán Jeskyně, tak hráči zúčastnili alespoň dvou skupinových her. V boji může kterýkoliv tvor utéct nebo se vzdát. Postava také, ale o tom rozhoduje hráč. Žádná VP nemůže být nucena k tomu, aby se vzdala, pokud s tím hráč nesouhlasí.

K určení, zda se nějaký netvor nebo CP chce vzdát, se používá stupně tvorovy Bojovnosti, který je udán v jeho popisu. Velká bojovnost (a vysoký stupeň) ukazují na touhu pokračovat v boji; malá bojovnost (a nízký stupeň) znamená, že tvor může propadnout panice a pokusit se prchnout z boje. Stupeň bojovnosti se používá, když chce PJ v určitém okamžiku provést ověření bojovnosti.

Jak ověřovat bojovnost

Pokud je zapotřebí ověřovat bojovnost, PJ hodí 2k6:

Pokud je výsledek větší než daný stupeň bojovnosti, tvor se pokusí z boje prchnout.

Pokud je výsledek menší nebo roven danému stupni bojovnosti, bude tvor v boji pokračovat.

Kdy ověřovat bojovnost

Bojovnost neověřujeme u žádného tvora se stupněm bojovnosti 1 nebo 12. Bojovnost 1 znamená, že tvor nebude bojovat. Bojovnost 12 znamená, že tvor bude bojovat do poslední kapky krve.

Pro všechny stupně bojovnosti od 2 do 11 se bojovnost ověřuje dvakrát po začátku boje. Pokud se družina střetne s jedním tvorem, tak se Bojovnost ověřuje:

1. Když je tvor poprvé zasažen (zraněn za jeden nebo více životů).
2. Když jeho životy klesnou na jednu polovinu původního stavu (je zraněn za polovinu nebo více životů).

Pro skupinu tvorů se Bojovnost ověřuje pro všechny tvory najednou:

1. Po prvním vyřazení nebo smrti na straně nestvůr
2. Když polovina nestvůr nemůže svobodně jednat — jsou mrtvé, vyřazené, ovládané kouzlem atd.

Opravy ověřování Bojovnosti

PJ se může rozhodnout opravit výsledek ověření bojovnosti. Může například odečíst bonus – 2 při prvním ověřování bojovnosti, pokud se nestvůrám (nebo nestvůře) podařilo družinu těžce poškodit, nebo bonus – 1, pokud jsou ztráty na straně družiny větší než na straně nestvůr. Na druhou stranu je také možné přidat postih + 1 nebo + 2, když družina vyřadí první nestvůru velice rychle, nebo vyřadí několik nestvůr najednou. Pokud družina používá velké množství kouzel, může být bojovnost penalizována kvůli strachu.

Výsledky ověření bojovnosti

Pokud tvor (nebo tvorové) neuspěje při ověřování Bojovnosti, pokusí se z bitvy uniknout. Může Ustoupit nebo se Stáhnout bojem (viz kapitola Pravidla pro boj..., část Bojové manévry v PRŮVODCI HROU) a nebo, pokud ani jedno z toho není možné, se vzdát. Pokud se nějaký inteligentní tvor vzdá, obvykle nabídne výkupné (ze svého doupěte nebo od svých přátel).

Vzdaní se: přestože se tvor může chtít vzdát, jeho protivník (ať už netvor nebo postava!) to nemusí přijmout; dokonce ani nemusí přestat bojovat na tak dlouho, aby ho mohl vyslechnout. PJ by měl hrát roli vzdávajícího se netvora pečlivě; nezapomeň, že dokonce i neinteligentní tvorové budou pravděpodobně jednat rozumně a utečou z beznadějné bitvy.

Božstva

Hru můžeš okořenit přidáním mytologických božstev. Postavy mohou být vyznavači jejich kultu a hraničář nebo kouzelník mohou sloužit určitému božstvu. Ovšem všechny tyto činnosti nemají vliv na průběh hry a na její pravidla. Žádné božstvo se do hry nezapojí a nikomu nenabídne nějakou zvláštní pomoc.

Božstva mohou být podobná mytologickým bohům a bohyním z dávných dob. Staří Řekové například uctívali mnoho bohů — Dia, Apolla, Poseidona a podobně. Podle legend tito bohové prokazují služby svým uctívačům a to je jeden způsob, jak vysvětlit zaklínadla, která mohu hraničář a kouzelník sesílat.

PJ by měl být opatrný, aby zbytečně hráče neurazil a měl by se vyhnout současným vírám.

Ceník

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

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

Délka dobrodružství

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

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

Dveře

Ve většině jeskyní jsou dveře zcela běžné. Mnoho dveří je zamčených a většina vzpříčených. Zamčené dveře nelze otevřít, dokud je zloděj neodemkne (nebo kouzelník neotevře zaklínadlem — ovšem toto zaklínadlo bude k dispozici až na vyšších úrovních v dalších dílech Dračího doupěte). Všechny odemčené dveře může jakýkoliv netvor snadno otevřít. Otevřené dveře se obvykle pomalu znovu zavřou, pokud je někdo nezatluče hřebíkem nebo nedrží otevřené.

Násilné otvírání dveří

Kterákoliv postava může násilím otevřít zavřené dveře. Přistupuj k tomu jako k pastím a jedům (viz kapitola ...a mimo boj, část Pasti a jedy na str. 58). Urči "nebezpečnost" dveří, tj. obtížnost jejich otevření. Nebezpečnost obyčejných vzpříčených dveří je zhruba 7, nebezpečnost zamčených dveří bývá větší než 10, nebezpečnost dveří, u kterých by stačilo vzít za kliku, je 1. Pokud hráč řekne: "Otevřu tyhle dveře," nech ho hodit 1k10 a k výsledku přičti jeho bonus za sílu. Je-li výsledek větší než nebezpečnost, dveře se otevřely.

CENÍK

Předmět	cena	váha (mn)
kožená torna	3 zl	20
láhev oleje	5 st	20
lucerna obyčejná	5 zl	24
lucerna s okenicemi	7 zl	35
zrcátko	1 st	2
hůl, 1½ sáhy	1 st	2
zásoba čerstvá na 1 týden	3 zl	200
zásoba železná na 1 týden	10 zl	75
provaz, 10 sáhů	1 zl	20
velký vak	2 zl	12
malý vak	1 zl	7
křesadlo	1 st	2
pochodně, 6 ks	6 md	60
měch (na vodu, víno apod.) prázdný	3 st	5
víno (1 čtvrtka)	2 zl	20
pivo, soudek (5 čtvrtek)	2 zl	100
medovina (0.3 čtvrtky)	2 zl	6
vlčí mor*	?	2
hřebíky a kladivo	5 st	20
šaty, obyčejné	10 zl	20
šaty, luxusní	150 zl	40
truhla, velká, železná	28 zl	2000
truhla, malá, dřevěná	12 zl	50
zlodějské náčiní*	?	20
svěcená voda, (0.1 čtv.)*	2 zl	3
mezek	17 zl	3300

Jedny dveře se během jednoho kola může pokusit otevřít jen jedna postava. Ovšem pokud se první pokus nepovede, žádná nestvůra na druhé straně nemůže být překvapena, protože slyšela hluk.

Tajné dveře

Každá postava může hledat tajné dveře. Hráč musí přesně popsat oblast, kterou prohledává. Prohledat oblast 2x2 sáhy trvá asi 1 směnu. Pokud hráč řekne: "Moje postava bude hledat tajné dveře," spočítej pravděpodobnost, že je najde (viz kapitola ...a mimo boj, část Postřeh, na str. 58.) a hoď k%. Házej pokaždé, ať už tam jsou tajné dveře nebo ne, abys hráči nenapověděl. Jestliže tam tajné dveře jsou a výsledek je menší než pravděpodobnost, je pokus úspěšný. Jakmile družina tajné dveře našla a zanesla si je do svých map, může je kdokoliv, kdo má mapu k dispozici, nalézt. Tajné nebo skryté dveře není možno otevřít, dokud nejsou nalezeny.

Zvláštní dveře

Některé dveře je možno otevřít jen z jedné strany. Tyto dveře není možno násilně otevřít z druhé strany.

Hádky

Pokud během hry dojde k hádce, na chvíli hru zastav. Naslouchej oběma stranám a rozhodni. Ve hře pokračuj co možná nejdříve. Nedopusť, aby se hádky protáhly. Vysvětli, že všichni se chtějí bavit, a že spor je možné vyřešit po hře.

Kreslení map

Kreslení map dělá začínajícím hráčům největší potíže. Můžeš jim ho usnadnit, budeš-li se řídit těmito jednoduchými pravidly:

1. Oblast popisuj jasně a zřetelně. Pokud uděláš chybu, okamžitě to hráčům řekni a udělej potřebné opravy.
2. Při popisu používej stále stejných pojmů a údaje o místnosti (velikost, východy, tvorové ji obývající, obsah) se snaž tlumočit ve stále stejném pořadí. Až se hráči důvěrně seznámí s určitými často používanými pojmy, budou moci kreslit mapy rychleji a snadněji. Některé obvyklé pojmy při kreslení map jsou:

Postranní chodba: odbočuje z hlavní chodby, která pokračuje rovně.

Křižovatka: na obě strany od hlavní chodby vybíhají cesty.

Křižovatka typu T: hlavní chodba končí a je možno pokračovat doleva nebo doprava.

3. Na začátku dobrodružství si pro obvyklé rysy jeskyně, jako jsou zdi, chodby, pokoje atd. zvol obvyklé rozměry. Například když na začátku řekneš: "obvyklá chodba je dva sáhy široká a dva sáhy vysoká," pak už můžeš říkat jen "obvyklá chodba" místo toho, abys ji pokaždé popisoval. Obvyklé zdi mohou být "postaveny z kamenných bloků šedesát coulů dlouhých a třicet coulů vysokých, ze všech stran omítnutých" a dál už zdi nemusíš popisovat, pokud se nebudou lišit od obvyklých.
4. Při tvoření vlastní jeskyně používej zpočátku rovné chodby a obdélníkové sály. Až budeš ty i hráči zkušenější, můžeš zkusit i místnosti jiných tvarů a křivolaké chodby, ale vždycky to hru zpomalí.

Magenergie

Magenergie je druh energie, který umožňuje sesílání zaklínadel. Akumuluje se jednak v některých zvláštních předmětech, z kterých ji je možno uvolnit lučbou, jednak v mozcích kouzelníků nebo hraničářů pomocí zvláštních duševních technik – meditace, zaostření vůle. Magenergií mohou být nabity některé předměty – a tím se stávají magickými.

Vidění magenergie

Musíš rozlišovat mezi takzvanou pasivní a aktivní magenergií. Kniha, která byla vynesena na horní polici pomocí kouzla Levituj, už k tomu, aby na polici zůstala ležet, žádnou magenergii nepotřebuje. To je případ pasivní magenergie – vlastně tam už žádná magenergie není. Naproti tomu vznáší-li se kniha u stropu, potřebuje k tomu stále magenergii a tedy obsahuje aktivní magenergii. Stejně tak dveře zavřené kouzlem obsahují aktivní magenergii – kdyby ji neobsahovaly, nebylo by o nic těžší je otevřít, než obyčejné zavřené dveře.

Alchymista je schopen vidět pouze aktivní magenergii, tj. magenergii, která je schopna dělat kouzla, nebo je právě dělá. Nevidí magenergii, jež byla již použita a "rozředěna".

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

Získávání magenergie z nalezených předmětů

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

Nápověda

Začínajícím hráčům je často třeba pomáhat. PJ by měl hráče povzbuzovat slovy jako: "Chcete hledat tajné dveře?" a podobnými návrhy. Až budou hráči zkušenější, nebude už k tomu důvod, ale pro začátečníky je nápověda velice užitečná.

Abys hráče povzbudil, můžeš jim občas dopřát "automatický úspěch"; ten, kdo nikdy nenajde tajné dveře, je brzo přestane hledat.

Až budou hráči zkušenější, mohou se tě začít ptát: "Nenacházíme stopy nějakých tvorů?" nebo "Nevíme, jak se odsud dostat. Je tu něco, co by nám poradilo?". Můžeš jim podrobněji popsat jejich situaci a hráči musí přijít na to, co tím myslíš. Například "nějaké stopy vedou doleva, ale nejste si jisti, kdo je zanechal". Nápověda ti může pomoci nasměrovat družinu do správného směru. Nápovědu můžeš vložit do hry jako součást popisu sálu. Družině bys měl napovědět, když se blíží k smrtelně nebezpečné oblasti, zvláště pokud ji tvoří postavy na první nebo druhé úrovni. Nápověda může být třeba odporný puch nebo kosti předchozích obětí. Extrémní nebezpečí bez varování není poctivé.

Postavy na vyšších úrovních jsou přizpůsobeny velkým nebezpečím a v jeskyních pro ně připravených se mohou samozřejmě vyskytovat smrtelná nebezpečí. Neurčitou nebo zavádějící nápovědu je možno najít na koupených, pokoutně získaných mapách nebo v určitých těžko objevitelných znacích v jeskyni. Obecně lze říci, že čím jsou hráči zkušenější, tím je nápověda jemnější a řidší.

Naslouchání

Jakákoliv postava může naslouchat zvukům. K tomu dochází nejčastěji u dveří, ale je to možné dělat i jinde. Má-li mít naslouchání úspěch, musí být okolí tiché. Například u dveří u vodopádu je téměř nemožné naslouchat. Pokud je okolí tiché, všechny postavy musí být také zticha. To znamená, že se každý musí zastavit a čekat, zatímco jedna nebo více postav naslouchá, protože brnění, zbraně a jiné předměty při pohybu chřestí, cinkají a jinak znemožňují naslouchání.

Při naslouchání u všech postav používej hod 1k6; pokud padne 6, postavy slyšely všechny zvuky, které za dveřmi jsou. Samozřejmě musíš vzít v úvahu, jaké zvuky za dveřmi jsou; zvuky vydávané při žranici osmi obrů lidožroutů takřka nelze nezaslechnout.

Nová pravidla

Během hry může hráč zkusit udělat něco, co není vysvětleno v těchto pravidlech.

Pokud chce udělat něco, co se zakládá na nějaké schopnosti, je možno vyjít z její velikosti. Je možné – podobně jako u vyražení dveří – určit "nebezpečnost" tj. obtížnost úkolu, nechat postavu hodit 1k10, přičíst její bonus v dané vlastnosti, a pokud je výsledek větší než "nebezpečnost", postava uspěla.

Toto je jenom návrh; můžeš si svobodně vytvořit jakákoliv rozumná pravidla a používat je podle potřeby. Ovšem – další díly hry DrD se připravují. Jestliže stvoříš pravidlo a pak zjistíš, že v dalším díle existuje pro tutéž situaci pravidlo jiné, měl bys se přizpůsobit oficiálním pravidlům (pokud se totiž hra rozšíří, může se stát, že jednotliví hráči budou přecházet od jednoho Pána jeskyně k jinému – a pak je lepší používat pravidla jednotná). Ale hráčům řekni, že došlo ke změně, aby ses zachoval čestně.

Objevení přítele

Tato zvláštní schopnost kouzelníka byla zcela popsána v Průvodci hrou na straně 47. Zde je uvedena pravděpodobnost objevení přítele:

Havran – 90%
Kočka – 85%
Ďáblík – 80%

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

Otázky

Jestliže něčemu ve hře nerozumíš, pečlivě si přečti pravidla. Mnoho otázek se ti vyjasní, když si po několika hrách znovu přečteš návod. Na některé ze svých zbývajících otázek najdeš odpověď v připravovaném pokračování Dračího doupěte, kde najdeš návod pro dobrodružství pod širým nebem, návod pro vyvolávání démonů a elementálů a mnoho dalších věcí. Jestliže stále nenacházíš odpověď na své otázky, můžeš napsat tvůrcům hry DRAČÍ DOUPĚ. Sepiš všechny své otázky a za každou nech dost místa pro odpověď. Tvůj dopis si zkopírujeme, dopíšeme do něj odpovědi a pošleme ti ho zpátky; prosíme tě, přilož ofrankovanou obálku se svou adresou.

Svoje otázky pošli na adresu:
ALTAR
Ruská 60
101 00 Praha 10

Putující nestvůry

Až budeš jako Pán jeskyně tvořit své vlastní dobrodružství a umístíš do jednotlivých místností nestvůry, brzy zjistíš, že jakmile postavy nějakou část jeskyně projdou a "vyčistí" ji od všeho živého a tajemného, bude zpáteční cesta přes tyto prázdné místnosti velice nudná. Hráči vědí, že zde už žádné nestvůry potkat nemohou – a nejsou ani opatrní, ani zvědaví.

Tato "hluchá" místa můžeš odstranit, když budeš používat tzv. Putující nestvůry. Putující nestvůry jsou bytosti, které cestují po jeskyni sem a tam nebo dokonce přijdou zvenčí. Postavy si nikdy nemohou být jisty, že na takovéhoto tvora nenarazí – a mohou jej dokonce snadno potkat v místnosti, kterou už předtím několikrát prošly.

Příchod putujících nestvůr by neměl být proti logice – těžko se například mohou objevit v prozkoumané místnosti s jedním vchodem, z které postavy právě odcházejí (pokud tam neústí teleport nebo tajné dveře). V zásadě na ně ale postavy mohou narazit kdekoliv. Před hrou by sis měl vypsat charakteristiky několika neumístěných nestvůr, které potom můžeš použít jako putující – a pak je posílat na postavy, kdykoliv začne být hra nudná (nebo vůbec kdykoliv to uznáš za vhodné).

Pronásledování a úprk

Nestvůry a postavy se občas navzájem pronásledují. Nestvůry mohou prchat po ověření bojovnosti (viz strana 67) nebo proto, že tak rozhodl PJ. O úprku postav mohou rozhodnout jen sami hráči.

Během pronásledování a úprku není možné žádné mapování, a pokud se postavy dostanou do ještě neprozkoumaných oblastí jeskyně, popisuj je jen velmi neurčitě, bez přesných rozměrů a podrobností. Zhusta se stává, že se postavy při úprku nebo pronásledování ztratí – ale ty musíš za všech okolností vědět, kde právě jsou.

Útěk nestvůr

Když se nestvůry dají na útěk, zeptej se hráčů, zda je chtějí pronásledovat. Pokud odpoví, že ne, nestvůry se dostanou pryč. Pokud ano, začíná hon, kde mají nestvůry náskok jedno kolo před družinou.

Vyhledej rychlost nestvůr při útěku; ta udává vzdálenost v sázích mezi družinou a nestvůrami na začátku honby.

Potom srovnej rychlosti jednotlivých postav. Postavy bez brnění se budou pohybovat rychleji než ostatní. V tomto případě by ses měl zeptat hráčů, zda chtějí, aby jejich postavy zůstaly se zbytkem družiny nebo jestli mají běžet napřed.

Srovnej rychlost nejrychlejších členů družiny (nebo, pokud chce družina zůstat pohromadě, rychlost nejpomalejší postavy) s rychlostí prchajících nestvůr. Pokud jsou nestvůry rychlejší, dostanou se pryč, pokud nepadnou do pasti nebo nebudou zastaveny jiným způsobem. Pokud jsou rychlejší postavy, budou nestvůry dostiženy, když se nestane nic zvláštního. Rozdíl v rychlostech je počet sáhů, o který se postavy každé kolo přiblíží k prchajícím netvorům. Prchající nestvůry mohou zůstat stát a bojovat, když vidí, že je pronásledují jenom jedna nebo dvě postavy (přestože ostatní mohou dorazit brzo poté). Můžeš o tom rozhodnout podle okolností, nebo ověřit bojovnost (podle návodu pod heslem Bojovnost na začátku této kapitoly). Pokud se nestvůry v dané oblasti dobře vyznají (například mohou mít poblíž doupě), mohou družině uniknout tím, že budou často měnit směr, zavírat za sebou dveře a tak podobně. PJ musí podle okolností rozhodnout, zda se jim to podařilo.

Útěk postav

V případě, že družina utíká před nestvůrami, mohou se nestvůry rozhodnout ji pronásledovat. Srovnej rychlosti obou skupin. Postavy mají náskok jednoho kola, stejně jako při "Útěku nestvůr".

Pokud je družina rychlejší, tak nestvůrám unikne. Na útěku ale nesmí padnout do pasti nebo se zastavit příliš brzy (viz délka pronásledování níže).

Zpomalování pronásledování

Družina může zpomalit pronásledující nestvůry odhazováním věcí, které je mohou zajímat. Neinteligentní nestvůry se mohou zastavit, aby snědly odhozenou potravu, inteligentní nestvůry se mohou zastavit, aby sebraly odhozený poklad. Rozhodnutí, zda se nestvůra zastaví nebo ne, je jenom v tvých rukou. Zkus si představit, jak nestvůra uvažuje a jak by se asi zachovala. Můžeš také postupovat čistě náhodně – když nějaká postava odhodí něco, co by mohlo pronásledující nestvůru zastavit, hodíš 1k6. Nestvůry se zastaví a nechají pronásledování, pokud je výsledek 1, 2 nebo 3.

Nemyslící a kouzelní tvorové, jako jsou Nemrtví, Oživlé sochy a podobně, se nezastaví, nic nesbírají a mohou postavy pronásledovat velmi dlouho.

Délka pronásledování

Pronásledování může v podstatě trvat libovolně dlouho. Opět je to na tobě, ale měl bys vzít v úvahu, že dlouhodobé pronásledování bez viditelných výsledků začíná pronásledovatele nudit a obtěžovat.

Sledování času

Během dobrodružství je nutné pečlivě sledovat čas. U mnoha zaklínadel je udána doba trvání, na čase závisí pohyb i světlo, které si sebou postavy nesou. O uplynulém čase si můžeš dělat poznámky nebo si můžeš stvořit vlastní systém zaznamenávání času (značky, proškrtávání okének – tak jako v tvém úplně prvním dobrodružství – atd.).

Pyrokineze

K tomu, aby hraničář mohl tuto svoji schopnost používat, potřebuješ tabulku zápalnosti různých materiálů. Najdeš ji na následujících řádcích. Čísla udávají pravděpodobnost, že se daná látka vznítí, pokud na ni působí jedno kolo oheň (pochodeň, hraničář, hořící olej atd.)

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

Stížnosti

Pokud si hráč stěžuje na způsob, jakým řídíš hru, snaž se jeho námitkám naslouchat. Buď rozumný! Jestliže je možné vyřešit problém změnou nějakého postupu, snaž se dohodnout na rozumném kompromisu. Když ti hráči řeknou například: "Ta hádanka se nedala uhodnout", zkus se zamyslet nad tím, zda by nebylo lepší pohlížet na vyluštění hádanky jako na úkon závisející na inteligenci postavy a použít pravidlo pro tuto situaci navržené v části Nová pravidla na straně 70.

Dávej si pozor, abys změnou pravidel nezvrátil hru ve prospěch postav. Systém hry je pečlivě vyvážen tak, aby se všichni mohli bavit a přitom pro hráče nebylo všechno zadarmo.

Některé výtky způsobuje chamtivost. Není jednoduché získat poklady nebo zkušenost; tyto věci je třeba získávat pomalu podle daných vodítek. Varuj se nezasloužených výher. Tvoji hráči by se mohli brzy unavit snadno nabytým bohatstvím a jejich postavy by lehce přemohly většinu nestvůr. Pokud si nejsi jistý, jak zvládnout danou situaci, prostě to hráčům řekni. Všichni se musí učit a naučit se tuto hru je velmi pomalý proces. Tvoji hráči to pochopí, když jim vysvětlíš, že jsi udělal chybu. Když se přiznáš ke svým chybám a budeš se je snažit opravit, ty a tvoji hráči budete hrát lépe.

Tajné informace

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

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

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

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

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

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

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

Telepatie

Telepatie (čtení a vysílání myšlenek) je jedna ze zvláštních schopností hraničáře. (Její popis najdeš u popisu těchto schopností). Ještě je třeba dodat, že hraničář může slyšet myšlenky ostatních živých tvorů, ale ne myšlenky jiných telepatů, pokud s tím oni nebudou souhlasit (nezávisle na jejich inteligenci); proto nemůže slyšet ani myšlenky kouzelníkových přátel (havrana, ďáblíka a kočky), ani telepatické rozhovory mezi nimi a jejich pánem.

Tvoření postav

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

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

Upravování

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

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

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

Zaklínadla vyšší úrovně

V družině CP se mohou vyskytnout čarodějové či hraničáři na vysokých úrovních (jako je tomu například i ve vzorovém dobrodružství pro skupinu, které najdeš na konci této knihy). Zaklínadla ani magenergii takových postav v těchto pravidlech nenajdeš; budou popsána až v dalších dílech. Pro své potřeby si můžeš vymyslet jakékoliv rozumné zaklínadlo. Měl by ses ale držet zásady, že postavy vládnoucí zaklínadly vyšších úrovní nikdy nepůjdou hledat dobrodružství společně s vlastními postavami. Kdybys to dopustil, narušilo by to celý herní systém. Pamatuj, že postavy na vyšších úrovních mohou být velmi nebezpečnými soupeři a proto by se jich mělo používat pouze zřídka.

Postavy mohou také najít zaklínadla vyšších úrovní na kouzelných svitcích. Při umísťování takového pokladu je ale potřeba být velice opatrný; nedělej to dřív, než budeš mít za sebou několik skupinových her. Postavy by navíc taková zaklínadla rozhodně neměly dostat do ruky natrvalo; když je totiž uděláš "laciná" (za dva tři magy), stanou se postavy příliš mocnými, když je uděláš "drahá", nebudou postavy na jejich seslání mít dost magenergie. Z těchto důvodů je lepší používat zaklínadla vyšších úrovní jen tehdy, když je nutně potřebuješ pro děj, a potom je umísťovat na "jednorázové" svitky: kolem svitku bude oblak magenergie, který umožní zaklínadlo bez problémů seslat, ale zaklínadlo po seslání ze svitku zmizí, takže už ho podruhé nikdo nebude moci použít.

Zlodějské schopnosti

Každý Pán Jeskyně by měl dobře znát zvláštní schopnosti zlodějů. Jestliže to není tvůj případ, otoč na stranu 48 příručky pro hráče a důkladně si přečti jejich popis. Ve většině jeskyní nastanou situace, kde mohou pomoci jen zloději; jsou schopni odstranit pasti, otvírat zámky a lézt po strmých zdech.

Když hráč řekne: "Moje postava zloděje zkusí..." a jmenuje jednu z těchto schopností, musíš hodit k% a určit, zda se pokus zdařil.

Jaká je pravděpodobnost úspěchu dané schopnosti se můžeš dovědět od hráče, ale lepší je mít je napsané. Potom vidíš, zda použití této schopnosti může být řešením dané situace – a pravděpodobnosti můžeš také rovnou upravovat, pokud máš pocit, že je to správné. Pak hoď procentovou kostkou. Když je výsledek menší nebo roven dané pravděpodobnosti, pokus se zdaří.

Neúspěšný pokus často nemá žádné následky. Zloděj bude prostě vědět, že se zámek neotevřel, že nenašel žádné pasti a že se po zdi nevyšplhal. Avšak neúspěšný pokus o odstranění pasti ji může spustit (podle rozhodnutí PJ) nebo pozměnit okolnosti, za kterých spustí.

Zloději se bude pokus o tichý pohyb zdát vždy úspěšný. Pouze PJ zná pravdu založenou na výsledku hodu.

O výsledku můžeš rozhodnout i bez házení. Například družina je pronásledována nepřemožitelnou nestvůrou a v cestě jí stojí zamčené dveře. Můžeš se rozhodnout, že pokus o otevření zámku automaticky uspěje, a tak udělat hru zábavnější. Družina bude moci po krátkém boji uprchnout.

Změna přesvědčení

Přesvědčení je způsob, kterým hráč hraje svoji postavu, ať už je zákonně dobré, zmateně dobré, neutrální, zmateně zlé nebo zákonně zlé. Občas hráči zapomínají na přesvědčení své postavy a hrají nesprávně. Měl by sis s hráčem soukromě o tomto problému promluvit a objasnit mu, jak správně hrát podle svého přesvědčení. Během hry nikdy hráčům nevyhrožuj a neznervózňuj je; problémy s nimi probírej v soukromí.

Pokud se hráč i přes tvá opakovaná varování nechová správně, můžeš mu říct, aby si změnil přesvědčení na to, které ve skutečnosti hraje. V tomto okamžiku se na něj může vztahovat nějaký postih, například ztráta úrovně Zkušenosti, cenného předmětu apod. Jestliže dáváš postihy za změnu přesvědčení, měl bys také odměňovat jeho dobrou hru. Můžeš například zvýšit získanou zkušenost či poklady nebo učinit nestvůry porazitelnější.

Dávej si pozor, abys hrál správně přesvědčení nestvůr! Hráči ti mohou na nespravedlnost odpovědět odmítnutím účasti v tvé hře.

Pokud ke změně přesvědčení dojde pod vlivem kouzelného předmětu (jako je Přilba změny přesvědčení nebo kletba), nedává se žádný postih. Vezmi si hráče stranou a vysvětli mu situaci. Dobrý hráč bude spolupracovat. Bude hrát nové přesvědčení dobře a všichni se budou lépe bavit. Původní přesvědčení se po nějakém čase vrátí (když si sejme Přilbu nebo kletbu).

Tvorba dobrodružství

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

Zápletka

Dříve, než se pustíš do kreslení chodeb, schodišť a místností, je třeba vymyslet zápletku dobrodružství, to znamená kdo, kam a proč má vlastně jít a co má vykonat.
Jako příklad uvádíme několik základních schémat, která samozřejmě můžeš všelijak obměňovat i doplňovat podle vlastní fantazie.

Hrdinský úkol Družině nějaký mocný král či čaroděj zadal důležitý úkol – může se například jednat o záchranu či získání nějakého kouzelného nebo jinak vzácného předmětu.

Záchrana zajatců Zlá strana (temní mágové, skřeti či jiné nestvůry) zajala bohaté nebo jinak významné osoby. Družina buď kvůli odměně nebo pro osobní sympatie vyráží po stopách únosců a bojuje za osvobození ubohých zajatců.

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

Únik ze zajetí Hrdinové procitají z bezvědomí či omámení v hlubokých kobkách nějakého mocného nepřítele. Jejich úkolem je zneškodnit stráže, postupně se ozbrojit a naprosto neznámým terénem prchnout ze zajetí.

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

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

Zkoumání neznáma Družina byla najata k prozkoumání neznámé a čímsi podivné oblasti.

Použití teleportu Teleport je zařízení, které dopravuje záhadným způsobem tvory z jednoho místa na druhé. Může to být brána do jiné místnosti, do jiného světa, do jiného vesmíru... Družina mohla projít teleportem náhodou nebo mohla být najata, aby teleport zničila či naopak našla a otevřela. Mohla také dostat za úkol teleport obsadit. Teleport může být tajný nebo všeobecně známý, může pracovat oběma směry nebo pouze jedním směrem.

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

Tento příběh je nutno nějakým způsobem sdělit hráčům. Máš dvě možnosti. Buď jim ho sdělíš ještě před hrou zcela civilně, v jaké situaci se budou na začátku hry nacházet a co mají dokázat. Když zasednete ke stolu a vytvoříte postavy, můžeš hráčům například sdělit, že se právě nacházejí v podzemních kobkách temného mága, z kterých musí uprchnout.

Druhá možnost, kterou bys měl podle možností užívat častěji, je sdělit tento příběh vhodným způsobem v průběhu hry. Například: Před hrou řekneš hráčům, že se nacházejí v hostinci malého městečka. Pak do hostince vejde vysoký rytíř v černé zbroji, který se s nimi dá do řeči a vyjde najevo, že jeho pán se nachází v nesnázích a hledá hrdiny, kteří by jeho panství zbavili nebezpečného obra.

Tato varianta je atraktivnější, během rozhovorů a smlouvání může nastat mnoho zajímavých situací, ve hře je možno mnoho neříci přímo, ale pouze naznačit apod.

Určení místa

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

Hrad
Věž
Klášter
Chrám
Pevnost
Sluje
Opuštěné doly
Hrobky
Ostrov
Prales
Hvozd
Hory

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

Nakreslení jeskyně

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

Jeskyně se kreslí na čtverečkovaný papír; v případě běžné jeskyně doporučujeme měřítko 1 čtvereček = 1 sáh. Při samotném kreslení jeskyně je nejlepší tento postup:

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

Hrubý nárys jeskyně

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

Místa daná dějem

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

Konečná podoba jeskyně

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

Nestvůry, pasti a podobně dané zápletkou

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

Vyplnění zbylých míst

Sály, ve kterých nejsou umístěny nestvůry dané zápletkou, můžeš vyplnit buď náhodně, nebo vlastní volbou. Začínajícímu Pánu jeskyně doporučujeme následující náhodný postup:

Hoď dvakrát 1k6 a výsledek srovnej s Tabulkou obsahu sálu.

První hod určuje obsah sálu, podle druhého se pozná, jestli je v sálu poklad. Najdi si řádek odpovídající prvnímu hodu, urči podle něj obsah sálu a pak jeď prstem až pod číslo druhého hodu. Je-li tam značka P, je v místnosti poklad. Množství pokladu je ponecháno na tvé úvaze, více se o tom dovíš v kapitole Poklady na straně 76.

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

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

Improvizovat můžeš i ve věcech, které přímo souvisejí s dějem. Pokud se družina potřebuje dostat za nějaké dveře a musí k nim najít klíč, a stále ho tvrdošíjně hledá v levé dolní části jeskyně, zatímco se tento klíč nachází v pravé horní, můžeš se nad nimi smilovat a tento klíč přemístit. Stále mysli na to, že tvým hlavním a jediným úkolem je, aby se hráči dobře bavili.

Umísťování nestvůr

Seznam všech nestvůr, ze kterého si můžeš vybírat, najdeš na stranách 78 a dál. Najdeš tam také jejich podrobný popis a charakteristiky.

V jeskyni se mohou vyskytovat zhruba tři typy nestvůr:

1. Přímo dané dějem
2. Odpovídající prostředí
3. Pro zpestření děje

Přímo dané dějem

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

Odpovídající prostředí

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

TABULKA OBSAHU SÁLŮ

První Hod		Druhý hod 1	2	3	4	5	6
1-2	Prázdný	P					
3	S pastí	P	P				
4-5	S nestvůrou	P	P	P			
6	Zvláštní	zpravidla nic					



Pro zpestření děje

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

Pasti

Past je zařízení, které může způsobit zranění nebo jiný nepříjemný jev jedné či více osobám v tom případě, že jej některá z nich spustí. Past lze spustit mnoha způsoby – namátkou uvádíme došlápnutí na určité místo, stisknutí kliky, otevření truhly apod. Pasti mohou být umístěny prakticky kdekoliv, nejčastěji to bývá na dveřích, na mostech, na truhlách s poklady. Pastí může být i několik za sebou, a to i zcela odlišného typu.

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

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

Čepel Čepel se vymrští, někoho zasáhne a zraní. Tím může být past zneškodněna, ale také může čepel znovu zmizet a čekat na další spuštění.

Šipka Skrytý mechanismus vypálí jednu či více šipek, které někoho

zasáhnou a nějak poškodí (zraní jej, otráví, ochromí, přivolají na něj kouzla apod.)

Padající předměty V okamžiku spuštění pasti spadne ze stropu těžký předmět (kvádr, balvan) a jednu či více postav zraní.

Výbuch Nějaký předmět vybuchne a zraní všechny v místnosti. Výše zranění může být ovlivněna vzdáleností od místa výbuchu.

Padací dveře Část podlahy zmizí a jedna či více postav se propadne (případně sjede šachtou) do jiné místnosti. Dno šachty může být pro těžší zranění pokryto hřebíky nebo tam může být voda, oheň, nestvůry či jiné nebezpečí (nebezpečí typu žhavého magmatu doporučujeme užívat co nejřídčeji).

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

Mlha Vypadá a má účinky jako jedovatý plyn, ale nezpůsobuje poranění či smrt, nýbrž jiné postižení (nezastavitelné chichotání, strašlivou zbabělost, neovladatelnou škytavku, odporný zápach někdy přitahující nestvůry, neovladatelný vztek, ochromení apod.) Postižení může být trvalé nebo může po několika kolech, případně po nějakém zvláštním výkonu zmizet.

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

Přelud Po spuštění pasti se stane něco, co postavy vyděsí, dá jim špatnou nápovědu či je naláká do nebezpečí apod.

Pravidla pro používání pastí viz první díl, kapitola Pravidla mimo boj – Pasti a jedy (strana 58).

Zvláštnosti

Zhruba každá šestá místnost je zvláštní. Zvláštnost je něco neobvyklého, co však není pokladem, nestvůrou ani pastí. Slouží ke zpestření hry, málokdy mají přímou spojitost s dějem.

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

Kouzelné místnosti Místnosti, které mají nulovou nebo převrácenou gravitaci; místnosti, ve kterých se člověk scvrkne na výšku jednoho coulu či vzroste na dvojnásobnou velikost; v místnosti je nerozehnatelná tma apod. Tyto účinky mizí po opuštění oblasti, popřípadě mohou trvat i daný počet kol, vyjímečně i trvale.

Pohyblivé prostory Místnost, chodba nebo schodiště se neočekávaně začnou pohybovat (převracet, kamsi padat, zmenšovat se apod. Družina se tak může dostat do nebezpečných situací, které řeší v závislosti na inteligenci a obratnosti přibližně podle systému pastí.

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

Přenos Pomocí tajných dveří, výtahu či teleportu se mohou hrdinové dostat na jiné místo (či do pasti).

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

Kouzelná studánka Hrdinové narazí na kouzelnou studánku, která může zvláštně působit – ať už po napití nebo postříkání. Postava může být uzdravena, může tvrdě usnout, stát se neviditelnou, měnit nějakou vlastnost, změnit přesvědčení apod.

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

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

Harmonie jeskyně

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

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

Při tvorbě jeskyně musíš mít na zřeteli jednu důležitou věc – tzv. harmonii jeskyně. Musíš si uvědomit, že jeskyně je svět sám pro sebe, kde platí jistá vnitřní pravidla. Nestvůry, které se v jeskyni vyskytují,



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

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

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

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

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

Poklady

Poklady jsou v DrD v podstatě cílem veškerého snažení postav. Díky pokladům postavy bohatnou a to jim umožňuje nejen kupovat další a další vybavení, ale především si mohou zaplatit u svého učitele výcvik při přechodu na další úroveň. Snad nejdůležitější vůbec je ale ten fakt, že za každý získaný poklad, který má vyčíslitelnou hodnotu, si postavy připisují právě tolik bodů zkušenosti, jakou má poklad hodnotu ve zlaťácích.

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

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

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

Poklad může být v zásadě dvojího typu:

1. Kouzelný
2. Obyčejný.

Kouzelný poklad

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

Kouzelné předměty lze zhruba rozdělit do několika kategorií:

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

Každá zbraň nebo brnění může být prokleté! O tom, zda je předmět prokletý, rozhodni buď sám vlastní úvahou, nebo to urči náhodně. Hoď 1k6 a padne-li ti 1-2, je předmět prokletý. Prokletý předmět vypadá přesně jako "obyčejný" kouzelný meč nebo zbroj, dokud nedojde k boji na život a na smrt. Pak se kletba odhalí.

Síla, útočnost, či kvalita prokleté zbraně nebo zbroje nejsou vyšší, ale *nižší* než u jejich obyčejných protějšků. Tak například proketý široký meč se bude v boji na život a na smrt chovat jako meč 4/0, prokletý obouruční meč bude 6/ – 1. Jakmile postava začne v bitvě používat prokletý meč, už ho nemůže odhodit. Pokud ho někdo ukradne nebo ho koupí, je jeho bývalý majitel posedlý myšlenkou získat ho zpátky. Postava ho bude chtít používat pokaždé, když bude v bitvě (PJ, řekni hráči, že to jeho postava chce, žádné dohadování!) Pouze CP kouzelník nebo hraničář vysoké úrovně může postavu této kletby zbavit. Po odstranění kletby se meč změní v "obyčejný" kouzelný meč toho typu, který byl na začátku určen.

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

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

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

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

Postava ztratí 1 úroveň Zkušenosti, jako by ji zasáhl duch (u postavy na 1 úrovni bys měl hodit ještě jednou, aby ses vyhnul nečestné "okamžité" smrti)

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

Všechny kletby je možné odstranit pomocí zaklínadla Zlom kouzlo.

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

Přilba změny přesvědčení – Tento předmět vypadá jako zdobená přilba. Kdokoliv si ji nasadí, okamžitě změní své přesvědčení (PJ ho vybere náhodně). Toto zařízení je možno sejmout pouze za použití zaklínadla **Zlom kouzlo** a jeho majitel bude změně odporovat. Po sejmutí se nositeli vrátí původní přesvědčení. PJ může postavě dovolit odstranit přilbu, když splní zvláštní úkol. Magenergie této přilby je 27 magů.

Pytel požírač – Tento předmět vypadá jako obyčejný váček, ale všechno, co se do něj vloží, zmizí. Každý může sáhnout dovnitř a obsah nahmatat, pokud tam ještě nějaký obsah je! Pokud se nevyndá, během 7-12 směn navždy zmizí. Pytel nebude účinkovat na živé tvory, pokud nejsou úplně vloženi dovnitř, což je možné jen u velmi malých tvorů. Jeho magenergie je 13 magů.

Obyčejný poklad

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

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

Cena drahokamů roste prudce s jejich velikostí. Drahokamy v tabulce váží kolem 1 mince. Kdyby byly dvakrát tak těžké, stály by asi desetkrát více. Drahokamy těžší než 4 mince jsou však nesmírně vzácné, mají svá vlastní jména a nepovalují se jen tak po jeskyních.

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

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

U nestvůr je udána celková hodnota pokladu. Je jen na tobě, jakým způsobem budeš tuto hodnotu realizovat – pokud se chceš tímto údajem řídit. Zvlášť pokud používáš pravidlo pro hmotnost, je váha pokladu velice důležitá.

TABULKA HODNOTY ŠPERKŮ

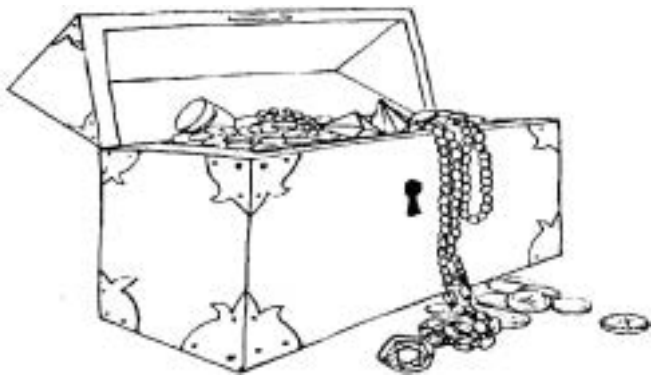
Hodnota	Příklady	Váha
1 000-20 000	Prsten, Náušnice	5 mn
1 500-30 000	Náramek, Jehlice	10 mn
2 000-40 000	Diadém, Náhrdelník	15 mn
2 500-50 000	Koruna, Žezlo	20 mn

TABULKA HODNOTY DRAHOKAMŮ

kámen	barva	hodnota	kámen	barva	hodnota
diamant	čirý	25 000*	jaspis	žlutozelený	3 500
	žlutý	28 000*	onyx	černý	3 000*
	modrý	27 000*	nefrit	zelený	3 000*
	červený	32 000*		šedý	5 000*
	zelený	29 000*	granát	červený	2000*
	šedý	33 000*	jantar	medový	900
smaragd	zelený	27 000*	citrín	zlatavý	2 500
rubín	červený	21 500*	malachit	zelený	2 500*
opál	duhový	24 000	akvamarín	azurový	2 000
perla	bílá	10 000		tyrkysový	2 500
	růžová	15 000	olivín	žlutozelený	1 500
	černá	30 000	achát	pestrý	1 500*
korund	čirý	15 000*	spinel	modrý	1 000*
	červený	16 000*	ametyst	fialový	800*
	modrý	18 000*	vltavín	zelený	400
	fialový	19 500*	růženín	růžový	400
	žlutý	21 000*	křišťál	čirý	300*
	oranžový	25 000*			
topaz	čirý	12 000			
	žlutý	13 000			
	modrý	13 000			
	červený	16 000			
	růžový	15 500			
	hnědý	17 000			
tyrkys	modrý	10 000*			

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

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



Bestiář

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

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

Popis nestvůry

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

Jméno nestvůry
Životaschop.:
Útočné číslo:
Obranné číslo:
Odolnost:
Velikost:
Bojovnost:
Rychlost:
Inteligence:
Přesvědčení:
Poklady:
Zkušenost:

Slovní popis, v kterém jsou vysvětleny zvláštní schopnosti apod.

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

Jméno nestvůry – zde je uveden druh nestvůry, o kterou se jedná. Na prvním místě je podstatné jméno z názvu druhu (heslo zní např. Netopýr, obří – nikoliv Obří netopýr). Hesla jsou řazena podle abecedy. Vyjímkou jsou nestvůry, které patří k nějaké větší skupině, například draci. Ty jsou uvedeny všechny pohromadě, setříděné podle životaschopnosti.

V popisu nestvůr najdeš i odkazy na nestvůry, které v tomto seznamu nenajdeš. Jedná se o nestvůry z DrD pravidel pro pokročilé.

Životaschopnost – vyjadřuje sílu a nezdolnost nestvůry; je to jakási obdoba úrovně u postav. Nejdůležitější věc, ke které životaschopnost slouží, je stanovení počtu životů. (Počet životů jednotlivých exemplářů téhož druhu nestvůry se totiž samozřejmě může lišit). Životaschopnost určuje, kolikrát musíš hodit 1k10 abys dostal počet životů nestvůry. Přitom platí jedno zvláštní pravidlo: padne-li ti deset nebo devět, hod nepočítej a házej znovu. Do počtu životů se počítají jen čísla od jedné do osmi. Není nutné brát do úvahy bonus (nebo postih) za odolnost, ale můžeš to udělat, jestli chceš.

- PŘÍKLAD: Je-li životaschopnost nestvůry 3, házej třikrát desetistěnnou kostkou. Počet životů bude v rozsahu 3-24.

U životaschopnosti může být také nějaká úprava – bonus či postih, o který se výsledný počet životů upraví.

Například: životaschopnost 2 + 2 znamená: hoď 2k10 (ale nepočítej hody, kdy padlo 9 nebo 10) a k výsledku ještě přičti 2.

Někteří tvorové jsou tak slabí, že nedosáhli ani první, nejnižší úrovně životaschopnosti. Potom je u nich napsáno ½ (1-4 životů).

Každý tvor má vždy alespoň jeden život.

Útočné číslo – je zde uvedeno útočné číslo pro boj tváří v tvář. Je udáno buď jako útočné číslo lomeno útočnost nebo jako součet bonusu za sílu a síly zbraně lomené útočností. První způsob se používá u nestvůr, u kterých lze těžko rozlišit mezi nestvůrou a zbraní – například u rosolové krychle nebo neviděných. Pokud nestvůry používají své přirozené zbraně (paráty, zuby apod.), je síla zbraně konkrétně stanovena, přičtena k bonusu za sílu – a v závorce je napsáno, o jakou zbraň se jedná.

- PŘÍKLAD: Útočné číslo: (+ 1 + 4/1) = 5/1 (kusadla) znamená, že tvor má bonus za sílu + 1 a útočí kusadly jako zbraní se silou 4 a útočností + 1.

Pokud jsou touto zbraní paráty a zuby (což je nejčastější), jsou uvedena pouze čísla – a zmínka o tom, že se jedná právě o paráty a zuby je až ve slovním popisu.

Například (-1 + 2/1, 2/1, 3/0) = 1/1,1/1,2 znamená, že tvor během jednoho kola stihne zaútočit oběma svými paráty a navíc kousnutím (kromě toho je vidět, že má postih -1 za sílu).

Nestvůra s více útoky za kolo může každou svou zbraní útočit na jiného nepřítele (jedním parátem na jednoho z družiny, druhým parátem na jiného apod.), pokud je alespoň tak velká jako největší z nich. (Pokud je menší – např. nějaký hmyz – potom na více než jednoho nepřítele prostě nedosáhne).

Pokud je za bonusem za sílu napsáno "+ síla zbraně", doplň sám z tabulky zbraní sílu té zbraně, kterou chceš, aby tvá nestvůra používala.

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

Nestvůra konečně také může mít více útočných čísel v řádkách pod sebou; potom to znamená, že má na výběr více druhů zbraní, ale nemůže je použít všechny zároveň v jednom kole.

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

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

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

Obranné číslo – skládá se z kvality zbroje a bonusu za obratnost.

Například Obranné číslo: (+ 1 + 2) = 3 znamená, že kvalita zbroje tvora je 2 (čili jakási zrohovatělá kůže apod. s účinností jako vatové brnění), ale díky obratnosti + 1 stoupne obranné číslo na 3.

Kvalitu zbroje můžeš upravit, pokud uznáš za vhodné obléknout tvora do brnění.

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

Odolnost – udává odolnost netvorů. Budeš ji potřebovat pokud budete používat nepovinné pravidlo o bojeschopnosti a pro rozličné hody proti pasti.

Ve starších verzích pravidel je místo odolnosti uváděna pro zjednodušení tzv. "Mez vyřazení"; tj. nejmenší počet životů se kterým může nestvůra bojovat. Z meze vyřazení

bylo možno přibližně určit odolnost nestvůry a to následujícím způsobem: Mez vyřazení 0 odpovídala odolnosti 17-21, mez vyřazení 1 odolnosti 12-16, mez vyřazení 2 odolnosti 6-11, mez vyřazení 3 odolnosti 1-5.

Velikost – použitá stupnice je stejná jako u postav; podívej se do Tabulky velikostí na straně 23 příručky pro hráče.

Bojovnost – tato veličina vyjadřuje, jak je tvor zuřivý a touží po boji. Podrobně je to vysvětleno na straně 67.

Bojovnost se používá hlavně u nestvůr nesouvisejících s dějem – a to v případě, že chceš jejich reakci (jestli budou utíkat, vyjednávat či rovnou bojovat) určit náhodně. Pokud máš připravenou nějakou dějovou linii příběhu, který by hráči v jeskyni měli prožít, řiď se spíš logikou děje než náhodou a na reakci vůbec neházej. Měl bys z ní vycházet hlavně v době, kdy dobrodružství připravuješ, a vybírat podle ní nestvůry, jaké potřebuješ (jestliže chceš, aby nestvůra s postavami vyjednávala, vyber si nějakou s nízkou bojovností – a naopak).

Rychlost – udává rychlost při chůzi v sázích za směnu, potom rychlost v sázích za kolo při boji a rychlost v sázích za kolo při běhu (při útěku). Pokud začínáte Dračí doupě hrát, využijete zpočátku asi nejvíce třetí údaj – a to jak pro útěk, tak pro pronásledování.

Inteligence – je důležitá při určování vlivu některých kouzel či nadpřirozených schopností na nestvůru. Navíc se podle ní můžeš řídit při přípravě dobrodružství a výběru vhodných nestvůr.

Přesvědčení – o přesvědčení platí totéž co o přesvědčení postav.

Poklady – zde je uveden typ pokladu; na prvním místě je uvedena hodnota pokladu ve zlatých mincích (konkrétní předměty, které jej budou představovat, vyber sám). Na druhém místě je celková hodnota magenergie kouzelných předmětů, které poklad obsahuje. V žádném případě se těmito údaji nedej spoutat při svých záměrech s postupem postav na vyšší úrovně. Je-li to nutné, i v útrobách obří krysy lze najít drahokam za pět tisíc zlatých.

Zkušenost – o přidělování zkušenosti viz kapitola Zkušenost na straně 30 a též závěr druhého vzorového dobrodružství.

Seznam nestvůr

Červ

Životaschop.:	závisí na délce
Útočné číslo:	závisí na délce
Obranné číslo:	0
Odolnost:	11
Velikost:	B-E
Bojovnost:	12
Rychlost:	15,5,20
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	500/0
Zkušenost:	závisí na délce

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

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

Je možné na něho útočit všemi druhy zbraní včetně střelných. Životaschopnost (a tím i počet životů) červa také závisí na délce. Jedna úroveň životaschopnosti odpovídá dvěma sáhům délky.

Zkušenost za červa také závisí na délce. Za každou úroveň životaschopnosti přibude navíc (10 x úroveň) bodů zkušenosti (tj. za 1. úroveň životaschopnosti bude 10 zt, za 2. úroveň 2x10 + 10 = 30 zt, za třetí úroveň 3x10 + 30 = 60 zt atd.)

Dikobraz obří

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	(+1 + 4/-1) = 5/-1 (osten)
Obranné číslo:	(+1 + 6) = 7
Odolnost:	12
Velikost:	B
Bojovnost:	5
Rychlost:	20,1,5
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	70

Je to dikobraz dlouhý asi 1,5 sáhu. Živí se především kopromlasky a hady, občas ale také uloví orka či hobita. Na družinu o více postavách sám nezaútočí, ale často dojde k boji, neboť dikobraz je vyhledávaným úlovkem pro alchymistu – jeho ostny obsahují 1-6 magů, ovšem použitelných jen k výrobě jedů či jiných lektvarů. Když je dikobraz napaden, brání se urputně a je velmi nebezpečný. Zvláštní útok: Dikobraz může v každém kole vystřelit 1 osten, který může postavu ochromit. (Toto ochromení počítej jako past o nebezpečnosti 5; použitou vlastností je odolnost. Pokud postava v hodu neuspěje, ochromení trvá 1-6 směn.)

Přes ostny je ho také velmi těžké poranit.

Drak

Draci jsou velice stará rasa velkých okřídlených ještěrů. Dávají přednost životu na opuštěných a uzavřených místech, kde potkají co nejméně lidí. Přestože se liší barvou svých šupin, mají mnoho věcí společných. Rodí se z vajec, jsou masožravci, mají dechové zbraně, milují poklady a udělají všechno, aby si zachránili život, i kdyby se museli vzdát. Dechové zbraně, poklady a krocení draků budou dále vysvětleny podrobněji. Mnohé draků žije stovky nebo tisíce let. Kvůli své dlouhé historii mají sklon podceňovat mladší rasy, jako jsou např. lidé. Zmateně zlí draci občas berou zajatce, ale zpravidla je okamžitě zabijí a sní. Neutrální draci na družinu zaútočí nebo jí také vůbec nebudou věnovat pozornost. Ale zá-

konně dobří draci (kteří se objeví v dalších dílech těchto pravidel) mohou družině skutečně pomoct, pokud jsou postavy hodny této velké pocty. PJ by měl mít při hraní draka na zřeteli, že i nejhladovější drak je dost ješitný na to, aby se zastavil a poslouchal lichocení (pokud na něj někdo neútočí).

Při střetnutí s postavami na nízké úrovni (jako jsou ty, které se vyskytují v těchto pravidlech) je třeba postupovat opatrně, protože draci jsou neobyčejně mocné nestvůry. Doporučujeme používat jen nejmladší a nejmenší draky, dokud se postavy nedostanou na vyšší úroveň zkušenosti.

Zranění Dračím dechem: Všichni draci mají navíc k útoku pařáty a kousnutím zvláštní útok, kterému se říká "Dračí dech". Tuto zbraň může drak použít každý den třikrát. Drak vždy vede první útok svým Dechem. Při tomto útoku je Útočné číslo stejné jako počet životů draka.

Po prvním útoku Dechem může drak zaútočit pařáty a kousnutím. Jestliže to chceš určit náhodně, hoď 1k6:

1-3: drak zaútočí kousnutím a pařáty
4-6; zaútočí znovu Dechem.

Tvar Dechu: Dračí dech může nabývat tří různých tvarů: přímky, kužele nebo oblaku.

Kužel začíná u drakovy hlavy (kde je 1 sáh široký) a rozšiřuje se, dokud není široký 9 sáhů na druhém konci. Například Dech bílého draka zasáhne prostor ve tvaru 24 sáhů dlouhého kužele se základnou o průměru 9 sáhů.

Přímka začíná u drakovy hlavy, odkud míří přímo na obět' (dokonce i dolů). Už u svého zdroje je přímkový Dech 1 sáh široký.

Oblak vytryskne z drakovy tlamy a rozprostře se přímo před drakem do výšky 6 sáhů nad plochou 15x12 sáhů kolem jeho cílů.

Zbraně pro boj s draky: Je možné použít jakékoliv zbraně. Ovšem: na draky nikdy nepůsobí zbraně podobné jejich Dechu.

- Například černého draka nezraní ani žádná kyselina, ani nestvůry, které útočí leptáním (jako např. zelený hlen) — a obvykle si takových věcí ani nevšimne.

Mluvení: Draci jsou inteligentní a občas umí mluvit. Takový drak je potom také schopen používat mágových zaklínadel v závislosti na magenergii, kterou má k dispozici.

Spící draci: Často se může stát, že drak — pokud je ve svém doupěti — spí. Rozhodni o tom podle situace a svých záměrů. Pokud spí, je možné na něj zaútočit v jednom kole (s bonusem +2 k útočnému číslu postav), během kterého se probudí. V druhém a dalších kolech probíhá boj normálně.

Je samozřejmě také možné, že drak spánek jenom předstírá a koutkem oka pozoruje blížící se postavy; v takovém případě se na ně může nečekaně vrhnout, když přijdou na dosah.

Věk: Údaje uvedené v popisech draků se vztahují na průměrně staré exempláře. Mladší draci jsou menší a mají méně pokladu — a starší jsou naopak zase větší a mají více pokladu. Mladší draci mají obvykle Životaschopnost o 3 menší, než je uvedená hodnota — a starší, větší draci mají naopak Životaschopnost o 3 větší.

(Stejně tak i obranné číslo závisí na věku; během času totiž drakovi narůstá stále tlustší kůže, takže jeho kvalita zbroje se zvyšuje. Průměrná kvalita zbroje pro dračí kůži je 9 — ale u mladších draků to může být o jednu méně a u starších naopak o jednu více.)

Poklad: Mladší draci mohou mít třeba i jenom čtvrtinu nebo polovinu uvedeného pokladu, zatímco starší draci mohou mít až dvojnásobek uvedeného obnosu. Dračí poklad je jenom v jeho doupěti. Tato doupata zůstávají zřídka nestřežena a jsou dobře ukryta, aby je nebylo možno snadno vypátrat.

Následují údaje pro tři konkrétní draky: Bílého, Černého a Zeleného:

Bílý drak

Životaschop.:	12
Útočné číslo:	(+2 + 10/2,10/2,14/2) = 12/2,12/2,16/2
Obranné číslo:	(+3 + 9) = 12
Odolnost:	16
Velikost:	E
Bojovnost:	8
Rychlost:	30,20,30 (při letu 80 sáhů za kolo)
Inteligence:	8
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	60 000/20
Zkušenost:	1450
Zvláštní informace:	
Výskyt:	Chladné oblasti
Dech:	Mráz
Tvar dechu:	kužel
Velikost dechu (délka x šířka):	24x9 sáhů
Magenergie:	18 magů

Drak během jednoho kola stihne zaútočit třikrát: dvakrát svými pařáty a jednou kousnutím. Navíc třikrát za den může použít svůj dech. Všeobecné informace o dracích viz heslo "Drak".

Černý drak

Životaschop.:	17
Útočné číslo:	(+3 + 10/2,10/2,14/2) = 13/2,13/2,17/2
Obranné číslo:	(+4 + 10) = 14
Odolnost:	16
Velikost:	E
Bojovnost:	8
Rychlost:	30,20,30 (při letu 85 sáhů za kolo)
Inteligence:	11
Přesvědčení:	zmateně zlé
Poklady:	75 000/30
Zkušenost:	2600
Zvláštní informace:	
Výskyt:	Bažiny, močály
Dech:	Kyselina
Tvar dechu:	přímka
Velikost dechu (délka x šířka)	18x1 sáh
Magenergie:	22

Drak během jednoho kola stihne zaútočit třikrát: dvakrát svými pařáty a jednou kousnutím. Navíc třikrát za den může použít svůj dech. Všeobecné informace o dracích viz heslo "Drak".

Zelený drak

Životaschop.:	22
Útočné číslo:	(+4 + 11/2,1/2,16/2) = 15/2,15/2,20/2
Obranné číslo:	(+4 + 12) = 16
Odolnost:	16
Velikost:	E
Bojovnost:	10
Rychlost:	30,20,30 (při letu 90 sáhů za kolo)
Inteligence:	15
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	80 000/40
Zkušenost:	3500
Zvláštní informace:	
Výskyt:	Džungle, lesy
Dech:	Otravný plyn
Tvar dechu:	oblak
Velikost dechu:	(délka x šířka): 15x12 sáhů
Magenergie:	29

Drak během jednoho kola stihne zaútočit třikrát: dvakrát svými pařáty a jednou kousnutím. Navíc třikrát za den může použít svůj dech. Všeobecné informace o dracích viz heslo Drak.

Družina cizích postav (CP)

Životaschop.:	Podle úrovně
Útočné číslo:	Určuje se jako u postav hráčů
Obranné číslo:	"
Odolnost:	"
Velikost:	Závisí na rase
Bojovnost:	8
Rychlost:	Určuje se jako u postav hráčů
Inteligence:	"
Přesvědčení:	"
Poklady:	Různé
Zkušenost:	Různá

Družina cizích postav (CP) může mít kteroukoliv třídu, úroveň a přesvědčení. Všechna pravidla, která platí pro vlastní postavy, se vztahují i na cizí postavy. Družinu CP je lépe před hrou vytvořit podrobně.

V případě, že potřebuješ postavy jiných povolání než těch, která jsou popsána v první části této knihy, můžeš si vymyslet i jiná (bez blíže určených vlastností a zvláštních schopnosti) a vytvořit např. krále a jeho rádce, partu dřevorubců, kočovnou hereckou společnost, hvězdopravce, družinu dvořanů na lovu nebo princeznu i s jejím služebnictvem. Toto už ale nejsou cizí postavy v pravém slova smyslu – a pokud dojde k boji či jednání mezi nimi a družinou, použij pro ně popis uvedený pod heslem "Obyvatelé". Je ovšem možné, že mezi prostými obyvateli se bude skrývat nějaká skutečná cizí postava – například převlečený zloděj.

Většina družin (ať už CP nebo postav hráčů) se raději vyhne boji s ostatními družinami a dá přednost souboji se slabšími nestvůrami. Jako PJ se možná budeš chtít vyhnout velké složité bitvě mezi dvěma družinami. Proto bude – kvůli jednoduchosti – lepší vytvořit družinu CP ze stejných postav, z jakých se skládá družina hráčů, plus 3-4 válečníci, aby hráče přešla chuť k boji. Pokud jsou CP na takřka stejné úrovni Zkušenosti jako vlastní postavy, můžeme předpokládat, že mají stejné zbraně a vybavení.

CP mohou hráčům nabídnout, že od nich koupí informace o jeskyni za 50-100 zlaťáků nebo že jim naopak nějaké informace prodají (přibližně za stejný obnos). Obvykle se prodávají informace o spatřených nestvůrách, odhalených pastech, o schodištích nahoru a dolů a jiných zvláštnostech. Při rozhodování o ceně by ses měl řídit hodnotou prodávané informace.

Střetnutí s cizími postavami poskytují jak hráčům, tak PJ mnoho příležitostí k hraní na hrdiny. Také tvoří realističtější část dobrodružství. Navíc se při nich dají hráči získat pro určité cíle, a tak formovat zápletku dobrodružství. V některých případech mohou důvody střetnutí způsobit změny ve vedlejších sálech jeskyně. V případě, že cizí postavy jsou Návnada, PJ může umístit do vedlejšího pokoje harpyji nebo danou nestvůru v harpyji změnit. Příslušným způsobem je nutné také změnit poklad.

Střetnutí s lidmi představuje pro PJ mnoho práce, ale může být velmi zábavné.

Možné důvody příchodu:

1. Osamocení (a vyděšení)
2. Návnada
3. Na útěku
4. Hledání přítele
5. Hledání předmětu
6. Jsou něčím jiným, než čím se zdají být
7. Běží pryč
8. Měli štěstí

Vysvětlení důvodů příchodu:

1. CP se vydali na dobrodružství, ale zjistili, že jeskyně je nebezpečnější, než očekávali. Chtějí se přidat k VP družině.

2. CP jsou návnada, ať už pod vlivem kouzla, nebo ovládaná blízkou nestvůrou. CP se pokusí dovést družinu k nestvůře, aniž by vzbudili podezření. Nestvůra se může objevit, když CP odvede pozornost družiny jinam.

3. CP byli vězni blízké nestvůry, ale podařilo se jim uprchnout. Mají málo nebo žádné vybavení. Nestvůra se může brzy objevit, pokud o jejich útěku ví.

4. CP hledají přítele, o kterém kolují pověsti, nebo se ví, že zmizel. Jejich přítel může být vězeň blízké nestvůry.

5. CP hledají nějaký zvláštní předmět, o kterém kolují pověsti nebo se ví, že je v jeskyni.

6. CP nejsou obyčejní lidé. Mohou to být třeba lykantropové. PJ určí druh nestvůr a pak si počíná obvyklým způsobem.

7. CP utíkají ze střetnutí s blízkou nestvůrou. Nestvůra je může pronásledovat.

8. CP jako jediní přežili nedávnou bitvu s netvory. Pozůstatky zbytku jejich družiny je možné najít v blízkém doupěti netvorů.

Gorgona

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	(+2 + 3/1,3/1,4/1,2/-1 = 5/1,5/1,6/1,4/-1
Obranné číslo:	3
Odolnost:	13
Velikost:	B
Bojovnost:	11
Rychlost:	20,10,25 (při letu 50 sáhů/kolo)
Inteligence:	17
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	750
Zkušenost:	250

Gorgony jsou kouzelné nestvůry zranitelné pouze kouzlem nebo kouzelnou zbraní. (Kouzlo Mágův velký mix z nich udělá nikoliv bílkovinný rosol, nýbrž kámen.) Ve středověké architektuře jsou zobrazovány jako ohavná zvířata s rohy, pařáty, tesáky a křídly. Jejich kůže často vypadá přesně jako kámen a často se zamčňují za sochy. Gorgony jsou velmi lstivé a inteligentní. Zaútočí takřka na všechno, co se k nim přiblíží.

V jednom kole útočí současně oběma pařáty, kousnutím a rohem (útočná čísla v popisu jsou seřazena v tomto pořadí). PJ doporučujeme nepoužívat gorgony, dokud hráči nemají alespoň jednu kouzelnou zbraň.

Harpyje

Životaschop.:	3
Útočné číslo:	(0 + 2/1,2/1) = 2/1,2/1 + zvl. nebo (0 + 2/1,2/1,3/0) = 2/1,2/1,3/0
Obranné číslo:	(-1 + 1) = 0
Odolnost:	12
Velikost:	A
Bojovnost:	7
Rychlost:	20,5,15 (při letu 50 sáhů/kolo)
Inteligence:	18
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	750
Zkušenost:	100

Harpyje jsou napůl orlové a napůl ohavné ženy.

Zvláštní útok: Svým zpíváním k sobě lákají tvory, zabíjejí je a požírají. Tvor, který zaslechne harpyjin zpěv, je k ní neodolatelně přitahován – a spěchá k ní svou nejvyšší možnou rychlostí nejkratší možnou cestou. Zpěv počítej jako past s nebezpečností 8 (1k10 + úprava za inteligenci). Zpěv sám o sobě zranění nezpůsobuje – ale jakmile se postava k harpyji přiblíží, ta ji začne požírat (přestože nyní harpyje zmlkne, aby měla volnou tlamu, omámení stále trvá; přestane působit jedině buď až po uplynutí 1k6 směn nebo po smrti harpyje). S postavou počítej, jako by měla obranné číslo 0, a životy jí ubírej podle harpyjiných hodů na útok. Může to také vypadat tak, že zmámené postavy harpyji obklopí a ona je bude požírat střídavě.

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

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

Hlen zelený

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	4 (padání) + zvl.
Obranné číslo:	0
Odolnost:	19
Velikost:	B
Bojovnost:	7
Rychlost:	1,1,1
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	2 000/0
Zkušenost:	10

Zelený hlen většinou bývá přilepený na zdech nebo na stropě a bez hnutí čeká, až se přiblíží nějaká oběť. Ve chvíli, kdy pod sebou zaregistruje pohyb, se pustí a na oběť spadne.

Není možné ho zranit jinak než ohněm nebo mrazem. Okamžitě rozpouští plátno a kůži, dřevo a kov v 6 směnách. Jakmile se dotkne obnažené pokožky, přilepí se a mění maso v zelený hlen. Není možné ho seškrábat.

Když zelený hlen na někoho spadne, může ho oběť spálit, zatímco hlen rozpouští brnění a oděv. V případě, že se zelený hlen nespálí, změní svoji oběť po uplynutí prvních šesti kol (1 minuty) během dalších 6 kol v zelený hlen. Zranění způsobené spálením se rozděluje mezi hlen a oběť (pokud oběť stihne hlen zapálit, hrozí stejné nebezpečí ztráty 2-7 životů jak hlenu, tak jí; proto na obranu hází jak PJ za hlen, tak hráč za svoji postiženou postavu. Kvalita zbroje oběti se nezapočítává. Jestliže není zelený hlen do šesti kol mrtev, oběť rozleptá.

Hmyz

Brouk tygří

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	3 (kusadla)
Obranné číslo:	6
Odolnost:	17
Velikost:	A
Bojovnost:	8
Rychlost:	40,2,40
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	25

Tygří brouci jsou obří, 1,5 sáhu dlouzí brouci s pruhovanými krovkami podobnými tygří kůži. Jsou to masožravci a obvykle se živí mouchou zlodějkou. Jsou známy případy, že napadli a snědli dobrodruhy, které rozdrtili svými mocnými kusadly.

Moucha zlodějka

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	1 (kousnutí)
Obranné číslo:	4
Odolnost:	14
Velikost:	A
Bojovnost:	8
Rychlost:	30,100,100 (let); 5 (pokud leze)
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	10/0
Zkušenost:	40

Moucha zlodějka je obrovská, 1 sáh dlouhá moucha s černými a žlutými pruhy. Z dálky vypadá jako sršeň. Je to masožravec a může zaútočit na dobrodruhy. Mouchy zlodějky jsou trpěliví lovci. Často se skrývají ve stínech, aby mohly překvapit kořist (1-4 na 1k6).

Ploštice zelená

Životaschop.:	1/2 (1-3 životy)
Útočné číslo:	1 + zvl.
Obranné číslo:	2
Odolnost:	9
Velikost:	A
Bojovnost:	5
Rychlost:	5,3,10
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	5

Ploštice zelená se podobá třicet coulů dlouhé ploštěnce mléčné. Má jedovatá kusadla, která sice nemohou příliš nebezpečně zranit, ale pokud postavu zasáhnou, vyvolají částečné ochromení.

Zvláštní útok: částečné ochromení. Pokud je postava zasažena, má mimo ztráty životů ochromenou příslušnou část těla na 2-7 směn a tím se na tuto dobu sníží její obranné i útočné číslo o 1.

Hroznýš skalní

Životaschop.:	5
Útočné číslo:	(+4 + 3/-1) = 7/-1 (zuby) (+4 + 5/-1) = 9 (škrcení)
Obranné číslo:	5
Odolnost:	9
Velikost:	C
Bojovnost:	8
Rychlost:	30,100,80
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	10/0
Zkušenost:	600

Tento 6 sáhů dlouhý had má spirálovitě uspořádané hnědé a žluté šupiny. Nejdříve útočí kousnutím (které samo o sobě méně nebezpečné než kousnutí tvora odpovídající velikosti, neboť had má malou tlamu).

Zvláštní útok: škrcení. Jakmile je had úspěšný při kousnutí, ovine se kolem své oběti a v témže kole ji začne škrtit. Toto škrcení počítej v tomto a následujících kolech jako útok tvora s útočným číslem 9; oběť má obranné číslo 0. Může se bránit jen v tom případě, že před kousnutím měla v ruce nějakou jednoruční zbraň; v situaci, v jaké se právě nachází, se totiž nepředpokládá, že by byla schopná hledat a vytahovat meč apod.

Huňáč modrý

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	(0 + 2/1,2/1) = 2/1,2/1 (drápy), zvl.
Obranné číslo:	6
Odolnost:	9
Velikost:	A
Bojovnost:	10
Rychlost:	60,20,70
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	300/7
Zkušenost:	150

Huňáči modří jsou magičtí tvorové s očima, které ve tmě modře září. Jsou dlouzí asi sáh, připomínají kočkovité šelmy a mají modrou srst.

Narozdíl od huňáče zelenčho nedovedou měnit svůj tvar. Nepoužívají zbraně; pokud dojde k boji, budou útočit svými drápy.

Zvláštní útok: akumulace magenergie. Huňáči nejsou příliš inteligentní a nemají žádný výběr zaklínadlel. Mohou ale "vysávat" magenergii, kterou kouzelník či hraničář získali ten den (netýká se to alchymistových předmětů, protože tam je magenergie vázaná). Každý huňáč může "pohltit" během 1 kola nanejvýš 1 mag – ale je lhostejno od koho; postupně může sbírat od různých postav. Jakmile nasbírá 3 magy, v následujícím kole z jeho očí mohou vyšlehnout modré blesky (viz kouzelníkovo zaklínadlo modré blesky, strana 45).

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

Chameleón obří

Životaschop.:	5
Útočné číslo:	(+2 + 5/1,5/1) = 7/1,7/1 (paráty) (+2 + 3/-1) = 5/-1 (roh) (+2 + 3/-2) = 5/-2 (ocas) (+2 + 3/-3) = 5 (jazyk) (+2 + 6/+1) = 8/1 (kousnutí)
Obranné číslo:	5
Odolnost:	14
Velikost:	C
Bojovnost:	7
Rychlost:	40,15,50
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	10/0
Zkušenost:	600

Obří chameleón je dva a půl sáhu dlouhý ještěr, který umí měnit barvu podle svého okolí. Při hodu 1-5 (na 1k6) překvapí své protivníky.

Tento tvor může zaútočit mnoha různými způsoby. V jednom kole stihne buď útočit současně oběma pařáty, nebo svým rohem, nebo může omráčit své nepřátele ocasem (ocas postavu příliš nezraní, ale zato ji na 2+(1-18)kol vyřadí z boje. Během té doby ji chameleon může zranit kousnutím.

Chameleon může též vystřelovat svůj lepkavý jazyk až do vzdálenosti 2 sáhů. Životy obětí se neodečítají, protože jazyk sám žádné zranění nezpůsobuje, ale v případě úspěšného zásahu si obří chameleon během dalšího kola přitáhne oběť k sobě a zraní ji kousnutím (podobně, jako kdyby byla omráčená). Pokud ji někdo nezachrání nebo se neprobere včas, pravděpodobně ji sežere.

Chřestýš obří

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	(0 + 3/-1,3/-1 = 3/-1,3/-1 (zuby) + zvl
Obranné číslo:	6
Odolnost:	10
Velikost:	C
Bojovnost:	8
Rychlost:	25,70,40
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	10/0
Zkušenost:	250

Obří chřestýš je 3 sáhy dlouhý had s hnědými a bílými šupinami uspořádanými v károvaném vzoru. Na konci ocasu má suché šupinaté chřestítko, kterým často třese, aby vystrnadil vetřelce nebo útočníky, kteří jsou příliš velcí na to, aby se nechali sežrat.

Chřestýš kvůli své rychlosti stihne zaútočit kousnutím dvakrát za kolo.

Zvláštním útokem chřestýše je jed. Tento jed je smrtelně nebezpečný (nebezpečnost 6, síla 3-18/smrt); postava hází proti jedu po prvním kousnutí a pokud přežije, jed tohoto exempláře chřestýše jí už neublíží.

Kanibal

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	0 + síla zbraně
Obranné číslo:	(+3 + 1) = 4
Odolnost:	11
Velikost:	B
Bojovnost:	4
Rychlost:	40,10,30
Inteligence:	7
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	100/5
Zkušenost:	40

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

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

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

Kopromlask

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	3 (zuby)
Obranné číslo:	3
Odolnost:	5
Velikost:	A
Bojovnost:	12
Rychlost:	20,3,5
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	10

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

Kopromlask se vyskytuje téměř všude, kde se bojuje. Živí se totiž krví a ostatním odpadem z pobitých nestvůr či postav. Objevuje se do 3 směn po bitvě.

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

Kožožrout

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	pouze zvl.
Obranné číslo:	0
Odolnost:	1
Velikost:	1-5 coulů
Bojovnost:	1
Rychlost:	0
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	10

Tento tvor na první pohled vypadá jako drahokam, pouze na omak je teplý.

Zvláštní útok: požírání. Kožožrout číhá na dobrodruhy mezi poklady nebo i samostatně na místech, kde bývají drahokamy. Obyčejně jej hrdinové seberou a strčí do tlumoku. A teď přichází kožožroutova chvíle – živí se totiž kůží, a především tou, ze které jsou tlumoky. Kůži však rovnoměrně vstřebává, což

má zvláštní efekt – v tlumoku se nedělají díry, a po 5-10 směnách se při nějakém prudkém pohybu postavy (boj, útěk, skok) tlumok náhle zcela rozpadne a všechny věci se vysypou, případně rozbijí. Kožožrout se vysype s nimi a pokojně vyčkává, až bude dán do nového tlumoku. Usmrtit se dá vodou či ohněm, ba i pouhým úderem. Pak se změní v růžovou kapku, která se rychle vypaří.

Krysy obyčejné

Životaschop.:	1 nebo 2 životy
Útočné číslo:	0 (zuby) + zvl.
Obranné číslo:	0
Odolnost:	7
Velikost:	A
Bojovnost:	5
Rychlost:	30,5,20
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	5

Krysy se zpravidla vyhýbají lidem a nezaútočí, pokud je k tomu někdo nepodnítí (například krysodlak) nebo pokud nehájí své doupě. Krysy jsou dobří plavci a mohou útočit i ve vodě. Bojí se ohně a uteču před ním, pokud je podněcující tvor nepřinutí bojovat. Krysy sežerou skoro všechno.

Zvláštní útok: Některé krysy přenášejí nemoce. Kdokoliv pokousaný krysou má pravděpodobnost 5%, že se nakazil. (Tato pravděpodobnost se ověřuje po každém kousnutí). Za zabití nemocné krysy je zkušenost 6 zt.

Krysí nemoc počítej jako jed s nebezpečností 5 a silou (0-5)/(6-11); jakmile je jím postava zasažena (ať už přijde o nějaké životy nebo ne), během dvou dnů onemocní a další měsíc hracího času se nemůže zúčastňovat dobrodružství.

Obyčejné krysy mají šedou nebo hnědou kožešinu a jsou dlouhé od 6 coulů do půl sáhu. Útočí ve "smečkách" po 5-10. Pokud je krys více než 10, zaútočí na několik tvorů po desetičlenných nebo menších smečkách. Smečka vždy zaútočí najednou jen na jednoho tvora. Krysy obsypou svoji oběť a často ji srazí na zem.

Krysy obří

Životaschop.:	½ (1-4 životy)
Útočné číslo:	2 (zuby) + zvl.
Obranné číslo:	1
Odolnost:	8
Velikost:	A (řídce i B)
Bojovnost:	8
Rychlost:	40,20,40 (plavání 30 sáhů/kolo)
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	750/0
Zkušenost:	15

Obří krysy jsou 1 sáh dlouzí a větší; mají šedou nebo černou kožešinu. Často se vyskytují v temných rozích jeskyně a v oblastech s Nemrtvými.

O jejich zvycích platí totéž co u obyčejných krys; zvláštním útokem je nemoc (popis viz heslo Krysy obyčejné).

Kůň

Životaschop.:	3
Útočné číslo:	4,4 (kopyto)
Obranné číslo:	3
Odolnost:	10
Velikost:	C
Bojovnost:	3
Rychlost:	90,60,90
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	100

Kůň je jedním z nejdůležitějších zvířat v Dračím doupěti. Kůň může být jezdecký, tažný, závodní atd. Kůň zde uvedený je jen průměrným typem koně, můžeš si upravit všechny jeho charakteristiky. Cena koní se pohybuje od desítek k desetitisícům zlaťáků a závisí na jejich rodokmenu – dražší kůň může být rychlejší, mít větší životaschopnost atd.

Množství pravidel pro pohyb s koňmi najdeš v DrD Pravidlech pro pokročilé.

Lykantropové

Lykantropové jsou lidé, kteří se mohou měnit ve zvířata (nebo v případě krysodlaků zvířata, která se mohou změnit v lidi). Nenosí brnění, protože by jim překáželo při měnění tvaru. Každý lykantrop může ovládat 1 až 2 zvířata svého typu; medvědodlaci mohou ovládat medvědy, vlkodlaci mohou ovládat vlky a tak dále. Ovládaná zvířata se dostaví během 1-4 kol, pokud je lykantrop zavolá.

Nejúčinnější zbraní, která může lykantropy zapudit, je Vlčí mor. Při souboji s lykantropy je jeho síla zbraně 3 a útočnost +7, ale jednu snítku je možné použít jen jednou. Pokaždé, když je lykantrop zasažen, začne panicky utíkat pryč.

Mrtvý lykantrop se vrátí do své původní podoby.

Některá zvířata (například koně) nesnáší pach lykantropů a budou jevit známky strachu.

Zvířecí podoba: Ve zvířecí podobě je lykantropa možno zasáhnout pouze kouzelnou nebo stříbrnou zbraní nebo zaklínadlem. Lykantrop nemůže mluvit normální řečí.

Lidská podoba: V lidské podobě lykantropovi často zůstávají některé rysy jeho zvířecí podoby; krysodlaci mají delší nosy, medvědodlaci jsou zarostlí a tak podobně. V této podobě jsou zranitelní obvyklými zbraněmi a mohou mluvit lidským jazykem.

Lykantropie je nemoc. Každá lidská postava, která je několikrát zraněná lykantropem a ztratí v bitvě s ním více než polovinu životů, se za 3 až 30 dní sama stane lykantropem téhož typu. Oběť začne jevit známky nemoci po uplynutí poloviny této lhůty. Tvory velikosti A nemoc zabije – místo toho, aby je změnila v lykantropy. Může být vyléčena pouze hraničářem vysoké úrovně, který to udělá za přijatelnou cenu nebo protislužbu. Každá postava, která se stane lykantropem, se stane cizí postavou, kterou řídí pouze PJ.

Následuje popis těchto lykantropů: krysodlaka, medvědodlaka, tygrodlaka, vlkodlak

Krysodlak

Životaschop.:	5
Útočné číslo:	(0 + 4/1) = 4/1 (zuby) (zvířecí podoba) 0 + síla zbraně (lidská podoba)
Obranné číslo:	(0 + 3) = 3 (zvířecí podoba) (0 + 1) = 1 (lidská podoba)
Odolnost:	10
Velikost:	B
Bojovnost:	8
Rychlost:	40,20,35
Inteligence:	16
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	750/0
Zkušenost:	100

Krysodlaci se liší od ostatních lykantropů. Jsou inteligentní, mohou mluvit obecnou řečí ve všech podobách a můžou používat kteroukoliv zbraň. Krysodlak dává přednost podobě krysy v lidské velikosti, ale může se stát i obyčejným člověkem. Krysodlaci jsou zákeřní a často strojí léčky; získávají překvapení při hodu 1-4 na 1k6. Ovládají obří krysy, které jim pomáhají v bitvě. Pouze krysodlakovo kousnutí způsobuje lykantropii.

O lykantropii blíže viz heslo Lykantropové.

Vlkodlak

Životaschop.:	7+1
Útočné číslo:	(0 + 4/1) = 4/1 (zuby) 0 + síla zbraně (lidská podoba)
Obranné číslo:	(0 + 4) = 4 (zvířecí podoba) (0 + 1) = 1 (lidská podoba)
Odolnost:	11
Velikost:	B
Bojovnost:	8
Rychlost:	80,20,90
Inteligence:	9
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	750
Zkušenost:	100

Vlkodlaci jsou poloointeligentní a většinou loví ve smečkách. Na každou skupinu 5 a více vlkodlaků připadá 1 velitel s 30 životy, který útočí jako netvor s Životaschopností 5 s bonusem +2 k hodům na útok. Vlkodlaci ovládají obyčejné vlky a líté vlky a vytvářejí dohromady velké smečky.

O vzniku a dalších vlastnostech vlkodlaků viz heslo Lykantropové.

O ovládaných vlcích viz heslo Vlk obyčejný a Lítý vlk.

Medvědodlak

Životaschop.:	10 nebo 20
Útočné číslo:	(+2 + 7/1,7/1,8/1 = 9/1, 9/1, 10/1 (zvíře) +2 + síla zbr. (lidská podoba)
Obranné číslo:	(+1 + 4) = 5 (zvířecí podoba) (+1 + 1) + štít = 3 (lidská pod.)
Odolnost:	12
Velikost:	C
Bojovnost:	10
Rychlost:	40,30,80
Inteligence:	17
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	750
Zkušenost:	1000

Medvědodlaci jsou velmi inteligentní, dokonce i ve zvířecí podobě. Medvědodlaci žijí zpravidla sami nebo s ostatními medvědy. Pokud se k nim družina přiblíží mírumilovně, mohou se chovat i přátelsky. V boji mohou svého protivníka sevřít a tak ho zranit za 2-12 životů (navíc k normálnímu zranění), když obě tlapy v jednom kole zasáhnou stejný cíl. Medvědodlaci v jeskyních mají životaschopnost 10, v dobrodružství pod širým nebem (víc se o něm dovíš v DrD pravidlech pro pokročilé) mají životaschopnost 20.

V lidské podobě mohou medvědodlaci bojovat všemi druhy zbraní.

Medvědodlak může ovládat všechny druhy medvědů v dané oblasti.

Blíže o vzniku a zvycích medvědodlaků viz heslo Lykantropové.

Tygrodlak

Životaschop.:	15
Útočné číslo:	(+4 + 7/1,7/1,8/1) = 11/1,11/1,12/1 (zvíře) +4 + síla zbr. (lidská podoba)
Obranné číslo:	(+4 + 5) = 9 (zvířecí podoba) (+4 + 1) = 5 (lidská podoba)
Odolnost:	13
Velikost:	C
Bojovnost:	9
Rychlost:	50,30,80
Inteligence:	10
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	750/10
Zkušenost:	650

Tito příbuzní kočkovitých šelem často jednají jako ony – jsou velmi zvědaví, ale nebezpeční, když se cítí ohroženi. Jsou dobří plavci a tiší stopaři, často získávají překvapení (1-4 na 1k6). Mohou ovládat kteroukoliv kočkovitou šelmu v dané oblasti (dávají přednost tygrům).

Blíže o jejich vzniku a zvycích viz heslo Lykantropové.

Medůza

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	(0 + 4/1) = 4/1 (hadi), 0 + síla zbraně + zvl.
Obranné číslo:	(-1 + 1) = 0
Odolnost:	18
Velikost:	B
Bojovnost:	8
Rychlost:	30,5,30
Inteligence:	10
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	7 500/0
Zkušenost:	350

Medůza vypadá jako žena, která má místo vlasů živé hady. Tyto hadi mají dohromady 1 kousnutí za kolo.

Zvláštní útok: Tvor, který jí přímo pohlédne do tváře, zkamení. Toto proměnění v kámen počítej jako past o nebezpečnosti 9 a síle nic/zkamenění. Použitá vlastnost je charisma. Pokud oběť uspěje, medůza se sama promění v kámen!

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

Medůzy občas také používají zbraně – a to lehké nebo střední jednoruční.

Medvěd černý

Životaschop.:	3
Útočné číslo:	(0 + 5/1,5/1,6/1) = 5/1,5/1,6/1
Obranné číslo:	3
Odolnost:	13
Velikost:	C
Bojovnost:	7
Rychlost:	40,30,80
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	5/0
Zkušenost:	150

Černí medvědi mají černou kožešinu a jsou asi 2 sáhy vysocí. Jsou to všežravci, ale dávají přednost kořínkům a bobulím. Černý medvěd nezaútočí, pokud není zahnán do kouta, odkud není úniku. Staří medvědi budou bránit svá mláďata i za cenu vlastního života. Jsou známy případy, kdy při hledání potravy přepadli tábory. Nejradčji mají čerstvé ryby a sladkosti.

Pokud medvěd úspěšně zaútočí oběma tlapami na jednu oběť a sevře ji, počítej toto sevření navíc za 2-12 životů.

Medvěd grizzly

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	(+1 + 5/1,5/1,6/1) = 6/1,6/1,7/1
Obranné číslo:	5
Odolnost:	14
Velikost:	C
Bojovnost:	7
Rychlost:	40,30,80
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	10/0
Zkušenost:	250

Medvědi Grizzly mají hnědou nebo načervenalou kožešinu se stříbřitým leskem a jsou asi 3 sáhy vysocí. Mají rádi maso a zaútočí mnohem častěji než černý medvěd. Vyskytují se v každém podnebí, ale nejběžnější jsou v horách a lesích.

Pokud medvěd úspěšně zaútočí oběma tlapami na jednu oběť a

sevře ji, počítej toto sevření navíc za 2-12 životů.

Mezek

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	2 (kopyto)
Obranné číslo:	2
Odolnost:	8
Velikost:	C
Bojovnost:	3
Rychlost:	90,60,90
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	40

Mezci jsou kříženci mezi koněm a oslem. Mezci jsou tvrdohlaví a když je někdo obtěžuje nebo vyrušuje, mohou ho kousnout nebo kopnout. Když to PJ dovolí, je možné vzít mezka do jeskyně. Mezek může nést normální náklad 3000 mincí (nebo 6000 mincí, což sníží jeho rychlost na 30 sáhů za směnu). Mezka není možné vycvičit k útoku, ale bude se bránit. Opuštěný mezek v jeskyni může patřit nedaleké družině CP.

Moudrá sova

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	(0 + 2/1,2/1,2/2) = 2/1,2/1,2/1
Obranné číslo:	6
Odolnost:	6
Velikost:	A
Bojovnost:	4
Rychlost:	100, 10, 30 (při letu)
Inteligence:	21
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	2 500/20
Zkušenost:	60

Je to veliká moudrá sova s bílou hlavou vysoká asi 1 sáh. Družině může dát mnoho užitečných rad, ale postavy musí za tyto rady zaplatit (nejlépe čerstvě zabitými krysami nebo kopromlasky). Pokud ji družina napadne, brání se zobanem a pařáty a pokouší se uniknout. Je pravděpodobnost 50 %, že ovládá nějaká kouzla (Zmam osobu, Protoplazma, Neviditelnost). K dispozici má 7 magů denně.

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

Mrchožrout

Životaschop.:	3
Útočné číslo:	(0 + 3/0) = 3 (jedno tykadlo) + zvl. (0 + 2/1) = 2 (zuby - po ochromení)
Obranné číslo:	0
Odolnost:	8
Velikost:	C
Bojovnost:	9
Rychlost:	20,10,40
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	2 000/0
Zkušenost:	150

Mrchožrout je 4 nebo více sáhů dlouhý červ s nohama. Stejně dobře se pohybuje po podlaze, zdi nebo stropu. Jeho malý ústní otvor je obklopen 8 tykadly; každé je 1 sáh dlouhé. Zvláštní útok – ochromení; nastane po dotyku tykadla (v každém kole házej osmkrát na útok – za každé tykadlo jednou). Oběť nepřijde o žádné životy, ale je ochromena po dobu 2-7 směn (pokud není vyléčeno kouzlem).

Dokud nikdo není ochromen, na útok kusadly vůbec neházej; mrchožrout totiž začne svoji oběť požírat teprve ve chvíli, kdy je ochromena (její obranné číslo je 0).

Na mrchožrouty obvykle narazíme mimo jeskyně.

Nemrtví

Tyto bytosti jsou po smrti; v normálních podmínkách by zůstali mrtví a rozhodně by nemohli vstávat – natožpak chodit a bojovat. Byli však oživeni kouzly zlých čarodějů nebo jiným nadpřirozeným způsobem a často slouží jako strážci pokladů nebo osobní stráže mágů.

Neúčinkují na ně věci, které účinkují na živé tvory (jako jsou lektvary) nebo věci, které účinkují na mysl (jako je např. hraničářova telepatie či některá zaklínadla).

Nevydávají žádný zvuk.

O jejich jednotlivých druzích blíže viz hesla: duch, ghúl, kostlivec, zombie.

Kostlivec

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	0 + síla zbraně
Obranné číslo:	(-1 + 3) + štít = 3
Odolnost:	19
Velikost:	B
Bojovnost:	11
Rychlost:	30,5,20
Inteligence:	9
Přesvědčení:	zmateně zlé
Poklady:	nic
Zkušenost:	20

Pohybující se kostry jsou Nemrtví. Často se vyskytují poblíž hřbitovů, hladomoren a ostatních opuštěných míst. Jsou to často stráže kouzelníka na vysoké úrovni, který je oživil. Neúčinkují na ně lektvary ani žádný druh čtení myšlenek. Kostlivci budou vždycky bojovat až do "smrti" – pokud jim jejich pán nepřikáže něco jiného.

Zombie

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	(+1 + 3/1,3/1 = 4/1,4/1 (pařát) +1 + síla zbr.
Obranné číslo:	(-2 + 3) = 1
Odolnost:	19
Velikost:	B
Bojovnost:	12
Rychlost:	10,2,10
Inteligence:	1
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	nic
Zkušenost:	60

Zombie jsou těla lidí (nebo vyjímečně i bytostí jiných ras – potom uprav útočné číslo pařátů podle velikosti) oživená zlým mágem. Jsou to nemyslící Nemrtví a jsou zranitelní obyčejnými zbraněmi. Zombií se často používá jako strážců pokladů, protože nedělají hluk. Jsou to pomalí bojovníci a vždycky ztrácejí iniciativu (není zapotřebí žádný hod).

Ghúl

Životaschop.:	3
Útočné číslo:	(-1 + 3/1,3/1,4/1) = 2/1,2/1,3/1 + zvl.
Obranné číslo:	(0 + 5) = 5
Odolnost:	19
Velikost:	C
Bojovnost:	9
Rychlost:	20,10,20
Inteligence:	3
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	2 000/0
Zkušenost:	50

Ghúlové patří mezi Nemrtvé. Jsou to ohavní, zvířecí lidé, kteří zaútočí na všechno živé.

Zvláštní útok: Každého tvora (kromě elfa) s velikostí A,B a C ghúlův zásah ochromí.

Jakmile ghúl jednoho protivníka ochromí, ihned zaútočí na dalšího. Pokračuje dále, dokud nejsou všichni ochromeni nebo mrtví. Jedná se o normální ochromení (trvá 2-7 směn, pokud se k jeho odstranění nepoužije kouzla).

Ghúl útočí v jednom kole současně oběma pařáty a kousnutím. (Vyjímečně použije i zbraň – a to nejspíše široký meč).

Je možné na něho útočit normálními zbraněmi nebo i svěcenou vodou za 2-7 životů.

Duch

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	5 (velikost A) 6 (velikosti B)
Obranné číslo:	(+5 + 0) = 5
Odolnost:	19
Velikost:	podle těla - viz níže
Bojovnost:	12
Rychlost:	20,90,90
Inteligence:	14
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	2 000/10
Zkušenost:	150

Duch je Nemrtvý, který žije v těle mrtvého člověka nebo poločlověka (má velikost podle tohoto těla). Toto tělo ovšem může opustit a vzdálit se od něho na 200 sáhů. Ducha je možné spatřit normálním viděním (vypadá jako obláček mlhy), a to dokonce i za tmy; hobit ho také může vycítit svým čichem. Pomocí infravidění a ultrasluchu ho odhalit nelze. Zasáhnout je ho možné jenom stříbrnou nebo kouzelnou zbraní. Duch zmizí také v případě, kdy je dokonale zničeno tělo, v kterém přebývá (ohněm nebo kouzlem Mágův velký mix) – ovšem toto tělo je leckdy dobře ukryto.

Zvláštní útok: Duchové jsou velmi obávaní, neboť zasažené oběti nezpůsobují normální zranění za určitý počet životů, nýbrž jí upíjejí životní energii. Hody na útok a na obranu probíhají normálně. Při zásahu ale oběti neodečteš životy, nýbrž úroveň (u nestvůr životaschopnost). Každý dotyk ducha sníží úroveň o 1. Pokud duch vypije všechnu životní energii, postava umírá a během 1-4 dnů se sama stane duchem pod kontrolou svého přemožitele.

Netopýr, obří

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	3 (zuby) + zvl.
Obranné číslo:	2
Odolnost:	10
Velikost:	A
Bojovnost:	8
Rychlost:	45,25,55 (při letu)
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	80

Obří netopýři jsou masožravci – a v případě, že jsou velmi dlouho bez jídla, mohou napadnout družinu. O netopýrech obecně viz heslo Netopýr, obyčejný.

Zvláštní útok: Týká se pouze 5 % obřích netopýrů (hoď 1k%). Tito netopýři jsou tzv. upíří netopýři (hodnota zkušenosti je 100). Kousnutí upířího netopýra neznamená žádné zranění navíc, ale způsobuje ochromení (počítej jej jako past s nebezpečností 9 a použitou vlastností odolností). Oběť, která v hodu neuspěje, upadne do bezvědomí na 1-10 kol. Během té doby může upíří netopýr sát její krev, za 1-3 životy v každém kole. Všechny oběti, kterým obří netopýři vysáli krev, mají 70%ní pravděpodobnost, že se z nich během 24 hodin stanou Nemrtví (Zombie, kostlivci, ghúlové nebo duchové).

Netopýr obyčejný

Životaschop.:	½ (1-4 životy)
Útočné číslo:	pouze zvl. útok
Obranné číslo:	1
Odolnost:	9
Velikost:	A
Bojovnost:	8
Rychlost:	40,20,50 (při letu)
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	10

Netopýři jsou létající noční hmyzožravci. Často žijí v jeskyních nebo v opuštěných budovách. Cestu si hledají pomocí sonarů (druh radaru, který využívá naslouchání odrazu zvukových vln). Zaklínadla, která ovlivňují zrak (například **Světlo**, se jich netýkají, protože mají velice slabé oči). Avšak zaklínadlo **Ticho** netopýra úplně "oslepí".

Zvláštní útok: Obyčejní netopýři na postavy nezaútočí (proto ani nemají žádné útočné číslo), ale mohou ho zmást svým poletováním. Na zmatení jedné postavy je potřeba nejméně 10 netopýrů. Zmatení počítej jako past s nebezpečností 7, použitou vlastností je inteligence. Pokud oběť v hodu neuspěje, nepřijde sice o žádné životy, ale dokud zmatení trvá (2-7 směn), má postih -2 k hodu na útok a na obranu a nemůže sesílat zaklínadla. Obyčejní netopýři, které nikdo neovládá, musí v každém kole ovčřovat bojovnost.

Nevidění

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

Při tom se neviděný stále probouzí. Nevidění mají totiž svoji vlastní magenergii – nemohou ji používat k žádným kouzlům, vyjadřuje jen jejich vysoce magickou podstatu. A za každý život, o který připraví postavy, vzroste jejich magenergie o jeden mag. Když tato magenergie překročí určitou hranici, životaschopnost neviděného vzroste a v tom okamžiku mu přibude 1k8 životů, změní se jeho obranné a útočné číslo a všechny ostaní charakteristiky. Množství magenergie nutné k přechodu na danou úroveň probuzení je uvedeno u každého druhu zvlášť.

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

postavu s tímto přesvědčením), ale oni se také nemohou pokusit o jejich odvrácení.

Nevidění uvedení v těchto pravidlech jsou:
Spící hrůza
Plíživá hrůza
Tichá hrůza
Pomalá hrůza
Mlčící hrůza
Chtivá hrůza
Lačná hrůza

Spící hrůza

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	1/0 (dotyk)
Obranné číslo:	5
Odolnost:	20
Velikost:	A
Magenergie:	0
Bojovnost:	12
Rychlost:	10,10,10
Inteligence:	1
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	0/0
Zkušenost:	200

Bližší informace viz Nevidění.

Plíživá hrůza

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	1/+1 (dotyk)
Obranné číslo:	5
Odolnost:	20
Velikost:	A
Magenergie:	4
Bojovnost:	12
Rychlost:	10,10,10
Inteligence:	1
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	0/0
Zkušenost:	220

Bližší informace viz Nevidění.

Tichá hrůza

Životaschop.:	3
Útočné číslo:	3/-1 (dotyk)
Obranné číslo:	6
Odolnost:	20
Velikost:	B
Magenergie:	9
Bojovnost:	12
Rychlost:	11,11,11
Inteligence:	1
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	0/0
Zkušenost:	240

Bližší informace viz Nevidění.

Pomalá hrůza

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	3/0 (dotyk)
Obranné číslo:	6
Odolnost:	20
Velikost:	B
Magenergie:	15
Bojovnost:	12
Rychlost:	11,11,11
Inteligence:	1
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	0/0
Zkušenost:	265

Bližší informace viz Nevidění.

Mlčící hrůza

Životaschop.:	5
Útočné číslo:	4/0 (dotyk)
Obranné číslo:	7
Odolnost:	20
Velikost:	B
Magenergie:	22
Bojovnost:	12
Rychlost:	12,12,12
Inteligence:	1
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	0/0
Zkušenost:	290

Bližší informace viz Nevidění.

Chtivá hrůza

Životaschop.:	6
Útočné číslo:	4/+1 (dotyk)
Obranné číslo:	7
Odolnost:	20
Velikost:	B
Magenergie:	30
Bojovnost:	12
Rychlost:	12,12,12
Inteligence:	1
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	0/0
Zkušenost:	320

Bližší informace viz Nevidění.

Lačná hrůza

Životaschop.:	7
Útočné číslo:	6/-1 (dotyk)
Obranné číslo:	8
Odolnost:	20
Velikost:	B
Magenergie:	39
Bojovnost:	12
Rychlost:	13,13,13
Inteligence:	1
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	0/0
Zkušenost:	350

Bližší informace viz Nevidění.

Obr lidožrout

Životaschop.:	4+1
Útočné číslo:	+4 + síla zbr.
Obranné číslo:	(0 + 3) = 3
Odolnost:	11
Velikost:	C nebo D
Bojovnost:	10
Rychlost:	30,10,40
Inteligence:	6
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	2 000/0
Zkušenost:	250

Obři lidožrouti jsou velcí, obávaní, člověku podobní tvorové, zpravidla 3-4 sáhy vysocí. Místo šatů nosí zvířecí kůže a často žijí v jeskyních. Při střetnutí mimo svoje doupě bude skupina obrů nést 100-600 zlaťáků ve velkých pytlích.

V boji nejčastěji používají kyje nebo různé obouruční zbraně.

Obyvatelé

Životaschop.:	1 (viz popis)
Útočné číslo:	0 + síla zbraně
Obranné číslo:	(0 + 1) = 1
Odolnost:	(11)
Velikost:	B
Bojovnost:	6
Rychlost:	závisí na rase
Inteligence:	různá
Přesvědčení:	jakékoliv
Poklady:	různé
Zkušenost:	10

"Obyvatelé" je termín používaný k označení postav, které se vyskytují ve vašem stvořeném světě, ale přitom nevyhledávají dobrodružství. Obyvatel může být jakékoliv rasy (z těch, které jsou v těchto pravidlech popsány). Počet životů se určuje podle jeho věku, zdraví a povolání. Například barbar-kovář může mít 8 životů, ale malé hobití dítě nebo starý člověk-žebrák mohou mít pouze 1 život.

Mezi "obyvatele" patří postavy, které se nedají popsat pomocí povolání uvedených v těchto pravidel; je to například rolník, dítě, služka, dělník, krčmář, umělec, vesničan, otrok, rybář nebo učitel. Mohou zasahovat do děje, ale nemusí být vytvořeny tak pečlivě jako cizí postavy nebo postavy hráčů. Pokud potřebuješ vytvořit postavu s povoláním, které se částečně podobá povolání popsanému v Tvorbě postavy, můžeš charakteristiky z popisu použít (například když potřebuješ stvořit vojáka, použij popis válečníka, když potřebuješ stvořit vyzvědače, použij popis zloděje apod.). To, co stvoříš, však už potom nebudou jenom obyčejní obyvatelé, nýbrž cizí postavy (viz heslo Družina cizích postav).

Pokud jsou obyvateli elfové, mohou se vyskytovat v družinách po 15 i více a jejich vůdce může mít u sebe nějaké kouzelné předměty. Pokud jsou obyvateli trpaslíci, může to být např. skupina dolující zlato – potom budou mít pravděpodobně toto zlato u sebe – nebo např. válečná výprava. Pokud budeš tvořit obyvatele tímto způsobem (skupiny stejné rasy), měly by mít skupiny velitele s vyššími stupni vlastností (vyšší inteligence, bojovnost, větší počet životů atd.).

Ork

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	0 + síla zbraně
Obranné číslo:	(-2 + 2) + štít = 1
Odolnost:	16
Velikost:	A
Bojovnost:	8 nebo 6 (viz níže)
Rychlost:	60,10,50
Inteligence:	5
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	2/0 (2000/0)
Zkušenost:	20

Ork je ohavný, člověku podobný tvor. Vypadá jako kříženec zvířete a člověka. Orkové jsou noční všežravci a dávají přednost životu pod zemí. Při boji v denním světle mají postih -1 k hodům na útok. Orkové jsou špatně založení a nemají rádi ostatní živé tvory.

V každé skupině orků je jeden velitel s 8 životy a bonusem +1 k hodům na útok. Po smrti velitele je bojovnost družiny spíše 6 než 8. Orci se bojí boje s většími nebo silnějšími tvory, ale jejich velitelé je k tomu mohou přinutit.

Zmateně zlé cizí postavy staví z orků své armády. Vybavují je meči, oštěpy, sekyrami a kyji. Orkové nepoužívají mechanické střelné zbraně (jako jsou kuše) a pouze jejich vůdci pochopí, jak používat takové zařízení.

Orků je mnoho různých kmenů. V každém kmeni je stejně mužů jako žen. Na každé dva dospělé připadají dvě děti ("orčata"). Velitel kmene orků je vůdce s 15 životy, který útočí jako nestvůra s Životaschopností 4 a má bonus +2 k hodům na útok. Společně s každými 20 orky v kmeni může žít v doupěti i obr lidožrout (pravděpodobnost 1:6).

Orloj-chorloj

Životaschop.:	6
Útočné číslo:	(0 + 6/0,6/0,6/0) = 6,6,6
Obranné číslo:	3
Odolnost:	17
Velikost:	C-D
Bojovnost:	7
Rychlost:	20,3,5
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	400/5
Zkušenost:	200

Je to červ tlustý jako mužské stehno a dlouhý 2-4 sáhy. Na postavy útočí bílými blesky na vzdálenost do 10 sáhů. Skřeti, orkové a podobné menší nestvůry před ním mají panickou hrůzu. Je velmi nebezpečný, zejména pro postavy v brnění. (Při útoku bílými blesky mají postih -2 na obranu.) Zvláštní útok: bílé blesky. Po zásahu začnou postavě po těle přebíhat drobné blesky; postava se 1 kolo svíjí v křečích a pak padne k zemi, kde další kolo leží. Je-li pouze zraněna, další kolo už může bojovat dál. Bílé blesky při zásahu uberou postavě vždy právě 4 životy.

Pomocí blesků orloj-chorloj postavu usmrtí a potom ji odtáhne do svého doupěte, které je většinou umně zamaskováno. Proto se v jeho doupěti dají nalézt nejrůznější poklady, které měly oběti této nestvůry u sebe. Nejlepším bojovým prostředkem proti této obludě je luk či jiná střelná zbraň. Je snadné ho zasáhnout, ale najít na jeho těle nějaký životně důležitý orgán je obtížné.

Oživlá socha

Oživlá socha je uhranutý oživený tvor stvořený mocným čarodějem. Zdá se, že je to úplně obyčejná socha – dokud se nepohne. Oživlá socha může být jakékoliv velikosti a z jakéhokoliv materiálu, může mít jakékoliv přesvědčení, inteligenci a bojovnost. Jako příklady jsou uvedeny tři druhy oživlých soch; jejich popisy najdeš pod hesly Křišťálová, Železná a Kamenná socha.

Křišťálová socha

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	(+3 + 2/-3,2/-3) = 5/-3,5/-3 (pěsti) +3 + síla zbraně
Obranné číslo:	(0 + 8) = 8
Odolnost:	17
Velikost:	B
Bojovnost:	11
Rychlost:	30,10,50
Inteligence:	19
Přesvědčení:	zákonné dobro
Poklady:	100/5
Zkušenost:	100

Křišťálová oživlá socha je bytost tvořená z křišťálu místo z masa a kostí.

Bližší informace o oživlých sochách viz heslo Oživlé sochy.

Železná socha

Životaschop.:	5
Útočné číslo:	(+5 + 2/-3,2/-3) = 7/-3,7/-3 (pěst) + zvl. +5 + síla zbraně + zvl.
Obranné číslo:	(0 + 8) = 8
Odolnost:	17
Velikost:	B
Bojovnost:	11
Rychlost:	30,10,50
Inteligence:	6
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	300/5
Zkušenost:	250

Železná oživlá socha je tvořená železem.

Zvláštní útok: pohlcení zbraně. Její tělo může železo a ocel pohltit. Při zásahu je normálně zraněná, ale pokud se jedná o obyčejnou kovovou zbraň (nikoliv kouzelnou), působí na ni socha jako past o nebezpečnosti 9 (síla = nic/pohlcení, vlastnost = síla). Pokud se nepodaří v hodu uspět, zbraň zůstane zapíchnutá v soše a bude možné ji vyndat, teprve až se sochu podaří zabít.

Bližší informace o Oživlých sochách viz heslo Oživlá socha.

Kamenná socha

Životaschop.:	6
Útočné číslo:	(+4 + 3/+3,3/+3) = 7/+3,7/+3 (láva)
Obranné číslo:	(0 + 8) = 8
Odolnost:	17
Velikost:	B
Bojovnost:	11
Rychlost:	30,10,50
Inteligence:	19
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	200/5
Zkušenost:	400

Kamenná socha má vnější slupku z kamene, ale uvnitř je naplněna žhavou lávou. Na útočníky ji stříká z konečků prstů.

O oživlých sochách blíže viz heslo Oživlé sochy.

Pavouci

Křižák

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	4 + zvl.
Obranné číslo:	4
Odolnost:	13
Velikost:	A
Bojovnost:	10
Rychlost:	70,5,20
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	10/0
Zkušenost:	45

Křižák je necelé dva sáhy dlouhý pavouk s chameleónskou schopností splynout se svým okolím. Překvapení získá hodem 1-4 na 1k6. Leze po stropě nebo po zdech a odtud se vrhá na svou kořist. Po prvním útoku je vidět a je možné na něj zaútočit.

Zvláštní útok: jed. Jed je slabý – nebezpečnost 2, síla 1-3/2-12.

Pavouk zelený

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	3 + zvl.
Obranné číslo:	4
Odolnost:	12
Velikost:	A
Bojovnost:	10
Rychlost:	70,5,20
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	20

Pavouk zelený je obrovský, 1 sáh dlouhý tvor.

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

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

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

Vdova černá

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	4 + zvl. + zvl.
Obranné číslo:	4
Odolnost:	12
Velikost:	A
Bojovnost:	11
Rychlost:	70,5,20
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	5/0
Zkušenost:	70

Černá vdova je 3 sáhy dlouhá a má na břiše červenou skvrnu podobnou hodinovému sklíčku. Zpravidla zůstává poblíž své pavučiny.

Zvláštní útok: pavučina. O tomto útoku platí totéž, co o pavučině pavouka zeleného.

Druhý zvláštní útok: jed. Tento prudký jed má nebezpečnost 4 a sílu 1-6/smrt.

Permoník

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	-1 + síla zbraně
Obranné číslo:	(-1 + 5) = 4
Odolnost:	17
Velikost:	A
Bojovnost:	6
Rychlost:	60,10,90
Inteligence:	20
Přesvědčení:	různé
Poklady:	viz níže
Zkušenost:	40

Permoníci jsou asi 1/2 sáhu vysocí příbuzní trpaslíků. Při setkání se snaží zmizet, pouze je-li v družině nějaký trpaslík, může nastat zajímavé dohadování. Permoník je strašně hrabivý, ale ví o spoustě pokladů, hlídaných někým, koho nemůže přemoci. Dále zná zpravidla celé podzemí – tajné dveře, chodby, pasti...

Pokud mu postavy nezaplatí dostatečně, většinou jim dá informace falešné.

Plíseň fialová

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	pouze zvl. útok
Obranné číslo:	0
Odolnost:	16
Velikost:	různá
Bojovnost:	reakce viz níže
Rychlost:	0
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	50

Tato smrtící houba roste na podlahách, stěnách i stropech jeskyní a může pokrývat jakkoliv velikou oblast. Uvedené údaje odpovídají velikosti 1 čtvereční sáh.

Fialovou plíseň je možné zahubit jenom ohněm (pochodeň jí způsobí zranění za 1-3 životy v každém kole.) Může se dostat skrz dřevo a kůži, ale je bezmocná před kovem a skálou.

Zvláštní útok: Fialová plíseň ve skutečnosti neútočí, ale když se jí někdo dotkne třeba i pochodní, může vypustit (50% pravděpodobnost) 1x1x1 sáh velký oblak spór. Tyto spóry působí na všechny postavy v blízkosti jako jed o nebezpečnosti 2 a síle 1/udušení.

Poletucha

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	0 + síla zbraně
Obranné číslo:	(+2 + 1) = 3
Odolnost:	14
Velikost:	A
Bojovnost:	5
Rychlost:	60,20,80 (při letu) 20,3,20 (při chůzi)
Inteligence:	18
Přesvědčení:	zmatené dobro
Poklady:	300/15
Zkušenost:	50

Poletuchy jsou malí, člověku podobní tvorové s hmyzími křídly. Jsou to vzdálené příbuzné elfů, ale jenom 30-60 coulů vysoké. Pokud nechtějí být spatřeny (nebo dokud je někdo neodhalí kouzlem), jsou neviditelné. Poletuchy mohou útočit a zůstat neviditelné. Přitom vždycky získávají překvapení. Útok na poletuchy probíhá podle pravidel popsaných v části souboj s neviditelným nepřítelem, kapitola Pravidla pro boj..., strana 54.

Jejich malá hmyzí křídla mohou poletuchy udržet ve vzduchu jen tři směny, a pak musí celou směnu odpočívat.

Rosolová krychle

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	4 (dotyk) + zvl.
Obranné číslo:	4
Odolnost:	18
Velikost:	B
Bojovnost:	12
Rychlost:	5,2,10
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	30
Zkušenost:	250

Tato nestvůra je tvořena růžovým rosolem – zpravidla ve tvaru krychle 2x2x2 sáhy (přestože jsou možné i jiné tvary). Je těžké ji spatřit a často získává překvapení (1-4 na 1k6). Rosolová krychle se pohybuje jeskyní a vyčistí sály od všeho živého i mrtvého. Při tom může sebrat i věci, které nemůže rozpustit (zbraně, mince či drahokamy). Ty se pak nacházejí uvnitř zapuštěné v rosolu. Zaútočí na každého živého tvora, jež potká.

Zvláštní útok: ochromení. Každý úspěšný útok obět ochromí na 2-7 směn (pokud není ochromení vyléčeno kouzlem). Během této doby rosolová krychle obět rozleptá a stráví (každé kolo ubere leptáním obětí 1-6 životů).

Rosolovou krychli je možno zranit ohněm a zbraněmi, ale ne mrazem a bleskem. Doupě těchto podivných nestvůr obsahuje 1-4 krychle.

Rzivý netvor

Životaschop.:	5
Útočné číslo:	4 + zvl.
Obranné číslo:	0
Odolnost:	7
Velikost:	B
Bojovnost:	7
Rychlost:	40,10,30

Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	600

Rzivý netvor má tělo obřího pásovce s dlouhým ocasem a 1 sáh dlouhými tykadly. Živí se rzí a je přitahován pachem kovu.

Zvláštní útok: Zásah tykadlem rzivého netvora změní jakékoliv nekouzelné kovové brnění nebo zbraň v rez. Postavě se neodečítají žádné životy, ale na proměnění v rez se hází jako na past s nebezpečností 9, sílou nic/zrezivění a použitou vlastností obratností. Jeden úspěšný útok zničí buď brnění, nebo čepel zbraně, nebo štít. Kouzelné brnění ztratí po každém úspěšném zásahu jedno své "plus", až dočista ztratí svou kouzelnou moc a nakonec se změní v rez.

Na rzivého netvora je možno útočit jakoukoliv zbraní a úspěšný hod na útok znamená, že zbraň zasáhla tělo a není nijak poškozena.

Řasnatka

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	4 (svazek blesků)
Obranné číslo:	3
Odolnost:	15
Velikost:	A
Bojovnost:	5
Rychlost:	20,1,2
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	20

Tento fialový tvor tvarem připomíná kouli, která má asi 25 coulů v průměru a na jednom konci jí vyrůstá 8 chapadel dlouhých 25 coulů. Je neobyčejně lehký, a proto volně pluje vzduchem. Živí se krví živých tvorů, které nejprve usmrtí fialovými blesky šlehajícími z chapadel.

Při každém zásahu uberou tyto blesky oběti právě 2 životy. Vyskytuje se zpravidla v hejnech o 3-18 kusech. Její útok je nebezpečnější pro postavu v kovovém brnění; v takovémto případě od obranného čísla postavy odečti postih -1.

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

Skřet

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	-1 + síla zbraně
Obranné číslo:	(-1 + 3) + štít = 3
Odolnost:	13
Velikost:	A
Bojovnost:	7 nebo 9 (viz níže)
Rychlost:	20,5,30
Inteligence:	4
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	5/0 (400/5)
Zkušenost:	18

Skřeti jsou člověku podobnou rasou, malí a zvlášť ohavní. Jejich kůže má světlou křídově snědou nebo sinale šedou barvu. Mají červené oči, které ve tmě září. Skřeti žijí v podzemí a mají dobře vyvinuté infravidění s dosahem 20 sáhů. Při boji v plném světle mají postih -1 k hodům na útok. Skřeti nenávidí trpaslíky a útočí na ně od pohledu.

Ve skřetím doupěti žije skřetí král s 15 životy a inteligencí 12, který bojuje jako nestvůra s Životaschopností 3 a má bonus +1 k hodům na útok. Skřetí král má tělesnou stráž z 2-12 skřetů, kteří bojují jako nestvůry s Životaschopností 2 a mají 2-12 životů. Skřetí král a jeho tělesná stráž může bojovat bez postihu v plném světle. Skřetí bojovnost je spíše 9 než 7, dokud je jejich král naživu a s nimi.

Skřítek

Životaschop.:	½ (1-4 životy)
Útočné číslo:	pouze zvl.
Obranné číslo:	2
Odolnost:	4
Velikost:	A
Bojovnost:	1
Rychlost:	30,5,40
Inteligence:	20
Přesvědčení:	zmatené dobro
Poklady:	10/0
Zkušenost:	12

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

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

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

Stín

Životaschop.:	4 + 2
Útočné číslo:	6 (dotyk)
Obranné číslo:	4
Odolnost:	19
Velikost:	B
Bojovnost:	12
Rychlost:	30,20,70
Inteligence:	11
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	7 000
Zkušenost:	190

Stíny jsou netělesní tvorové (podobní duchům). Jsou zranitelní pouze kouzly a kouzelnými zbraněmi. Vypadají jako skutečné stíny a umí pomalu měnit tvar. Stín je těžké zpozorovat a často získává překvapení (1-5 na 1k6). Když se stínu podaří úspěšně zaútočit, kromě normálního zranění sníží stupeň síly své oběti o 1. Tato slabost bude trvat 16 směn. Jakýkoliv tvor, jehož síla se sníží na nulu, se okamžitě stává stínem (dále za něho rozhoduje a hází PJ). Protože ale v podobě stínu může svoji vlastní sílu libovolně měnit, počítá se mu nejvyšší možný bonus za sílu – tj. 5. Pokud družina nemůže zatím bojovat kouzly a nemá kouzelné zbraně, buď při používání této nestvůry opatrný.

Štír obří

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	2 (ocas) + zvl.
Obranné číslo:	5
Odolnost:	19
Velikost:	A
Bojovnost:	10
Rychlost:	20,10,30
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	400/0
Zkušenost:	50

Štír obří vypadá jako obyčejný štír, ale je dlouhý asi 1 sáh.

Zvláštní útok: Jed. Štír útočí bodáním koncem ocasu a jed po zásahu vypouští do těla oběti. Jeho jed má nebezpečnost 8 a sílu 1-6/2-12.

Tygr

Životaschop.:	5
Útočné číslo:	(0 + 5/1,5/1,6/1) = 5/1,5/1,6/1
Obranné číslo:	5
Odolnost:	16

Velikost:	C
Bojovnost:	9
Rychlost:	50,30,80
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	500

Tygři jsou největší z obvyklých kočkovitých šelem. Dávají přednost chladnějšímu podnebí a zalesněným zemím, kde jim jejich pruhovaná těla poskytují užitečné mimikry. V lese svou kořist často překvapí (1-4 na 1k6).

Vlk obyčejný

Životaschop.:	2+2
Útočné číslo:	5 (zuby)
Obranné číslo:	2
Odolnost:	10
Velikost:	B
Bojovnost:	6 nebo 8
Rychlost:	60,20,90
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	50

Vlci jsou masožravci a loví ve smečkách. Přestože žijí v divočině, občas na ně narazíme i v jeskyních. Zajatá vlčí štěňata je možné vychovat jako psy (když to PJ dovolí), ale je to těžké. Pokud se družina střetne se třemi nebo méně vlky, nebo pokud se smečka ztenčila na polvinu, je bojovnost vlků spíše 6 místo 8.

Tvorové podobní vlkům – viz heslo Vlkodlak.

Vodník

Životaschop.:	3
Útočné číslo:	(+3 + 2/-3,2/-3) = 5/-3,5/-3 (ruce) + zvl.
Obranné číslo:	3
Odolnost:	7
Velikost:	B
Bojovnost:	7
Rychlost:	60,30,80 (ve vodě)
Inteligence:	11
Přesvědčení:	zmatené zlo (ale i jiné)
Poklady:	nic
Zkušenost:	150

Vodník celkem odpovídá obvyklé představě, jakou o něm lidé mají; je to zelený tvor lidské velikosti žijící ve vodě. Postavy, které se přiblíží (ať už plavou nebo jedou na loďce) stahuje do vody. Vždy získává překvapení.

Zvláštní útok: stahování pod hladinu. Vodník oběma rukama popadne jednu oběť (jakmile by chtěl jednou rukou zaútočit na někoho jiného, musí oběť pustit). Samotný zásah vodníka nezpůsobuje velké zranění; ovšem pokud je útok úspěšný a oběti se nepodaří vytrhnout (nebo jí někdo nepřiskočí na pomoc), ve třech kolech se utopí.

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

v 1. kole - nebezpečnost = 7, síla = 1/topí se dál
v 2. kole - nebezpečnost = 8, síla = 1-6/topí se dál
v 3. kole - nebezpečnost = 9, síla = 2-18/utopil se.

Toto probíhá i v případě, že oběti někdo přiskočil na pomoc (takový pomocník hází v každém kole na útok, protože vodník má obě ruce plné a nemůže se bránit). Pokud vodník přijde o polovinu svých životů, oběť pustí a zpravidla s hanbou zmizí.

Vřesk

Životaschop.:	3
Útočné číslo:	pouze zvl.
Obranné číslo:	2
Odolnost:	8
Velikost:	C
Bojovnost:	12
Rychlost:	2,1,1
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	40

Vřesk vypadá jako obrovská houba. Žije v podzemních jeskyních a může se pomalu pohybovat. Na světlo (do vzdálenosti 9 sáhů) reaguje pronikavým vřeštěním, které trvá 1-3 kola. Za každé kolo vřeštění PJ hází 1k6; výsledek 4-6 znamená, že nějaká putující nestvůra zaslechla křik a dorazí během 2-12 směn.

I v případě, že postavy nenesou světlo a řídí se nějakým jiným druhem vidění, je dost pravděpodobné, že vřesk vycítí jejich pohyb – ovšem na kratší vzdálenost. V případě, že postavy bez světla se přiblíží na vzdálenost 3 sáhů od vřeska, počítej s ním jako s pastí o nebezpečnosti 9; v případě úspěchu zůstane následující 1-3 kola zticha. Jestli potom ještě budou postavy v blízkosti, házej znovu.

Zlobr

Životaschop.:	1+1
Útočné číslo:	+1 + síla zbraně
Obranné číslo:	(0 + 3) = 3
Odolnost:	13
Velikost:	C
Bojovnost:	8 nebo 10 (viz níže)
Rychlost:	60,10,70
Inteligence:	8
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	2/0 kad, 3 000/10 doup
Zkušenost:	80

Zlobři jsou příbuzní skřetů, ale jsou mnohem větší a ošklivější. Žijí pod zemí, ale často loví venku (na denním světle nemají žádné postihy). V zlobřím doupěti žije zlobří král a 1-4 tělesní strážci. Král má 22 životů a bojuje jako nestvůra s životaschopností 5; má bonus +2 k hodům na útok Všichni tělesní strážci bojují jako nestvůra s životaschopností 4 a mají 3-18 životů. Dokud je jejich král naživu a s nimi, je bojovnost zlobrů spíše 10 místo 8.

Zmije písečná

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	4
Obranné číslo:	6
Odolnost:	11
Velikost:	B
Bojovnost:	7
Rychlost:	100,100,60
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	90

Písečná zmije je 2 sáhy dlouhý, zelenošedý jedovatý had s jamkami na hlavě. Tyto jamky slouží jako tepelná čidla s dosahem 20 sáhů. Díky kombinaci jamek s infraviděním a rychlosti je písečná zmije velmi těžký soupeř; je tak rychlá, že vždycky získává iniciativu (žádný hod není zapotřebí).

Zvláštní útok: jed. Nebezpečnost = 4, síla 1-6/3-18.

Skupinové dobrodružství

Jako PJ musíš umět pro ostatní připravit jeskyni. V této kapitole najdeš praktickou ukázku toho, jak jeskyně může vypadat.

Následující příběh není zdaleka rozvedený do takových podrobností jako Jarikovo dobrodružství v průvodci hrou; je to už skutečná jeskyně - taková, jaké ty sám budeš pro svou družinu tvořit - a proto není předem určeno, jak bude probíhat děj. To už záleží na tobě a na hráčích.

Uděláš dobře, když si toto dobrodružství napřed doma přečteš a pak ho použiješ při vaší první společné hře. Kdyby sis hned napoprvé vymyslel svou vlastní jeskyni, mohl bys mít problémy s řešením některých situací. Proto je lepší vyzkoušet si napřed tuto; u všech místností najdeš popis a návod a ty i hráči se během dobrodružství snadno naučíte pravidla.

Pokud chceš řídit dobrodružství, potřebuješ především mapu. Najdeš ji na stranách 107 a 108. Jak vidíš, má dvě části: I. podlaží a II. podlaží. Je to podzemí, takže podlaží se počítají od povrchu dolů; druhé leží nejníže. Jednotlivé místnosti jsou označeny písmeny; za ně budeme psát číslo podlaží (např.: A1 - místnost A v prvním podlaží; A2 - místnost A v druhém podlaží).

Některé oblasti jsou různým způsobem vyšrafované. To všechno jsou tajné chodby. Stejný druh vyšrafování označuje část podzemí, kterou mohou postavy projít, jakmile otevřou příslušné tajné dveře; místnosti označené jiným druhem šrafování jsou až za dalšími tajnými dveřmi. Hráči mohou, ale nemusí tyto dveře objevit.

Dále najdeš na mapkách různé značky a symboly. Některé poznámky k mapkám jsou přímo v nich, vysvětlivky hned pod nimi; všechny ostatní informace vyčteš z tohoto popisu.

Mapky musíš mít během dobrodružství stále před sebou, dívat se na ně a hledat si v nich místnosti; rozhodně nestačí prostě jenom číst tento text! Možná by nebylo špatné překreslit si je na čtverečkovaný papír, abys je mohl mít po ruce a psát si do nich poznámky. Pamatuj si ale, že jsou jenom pro tebe. Hráčům je nemůžeš ukazovat; ti přicházejí na neznámé místo a nevědí, co je za další zdí. Každý úsek cesty jim proto musíš podrobně popsat.

Při popisech místností a chodeb se řiď mapkou. Návod pro popis je v kapitole o řízení dobrodružství (strana 69). Při hře sám zjistíš, jak nesmírně důležité je přesné popisování místností a chodeb; když ti tu a tam uteče nějaký sáh, budou mít hráči mapy špatně a chodby jim nebudou ústit tam, kam by měly. Podívej se na mapu I. podlaží a přečti si, jak by asi vypadal popis chodby vedoucí z místnosti A1 do C1:

"Chodba vede jeden sáh na sever a potom se stáčí na východ. Po třech sázích končí křižovatkou ve tvaru T; jedna odbočka vede na sever, jedna na jih. Jižní chodba je dva sáhy dlouhá. Potom se stáčí na západ a hned zase zpátky na jih. Po dalších dvou sázích z ní vybíhá postranní chodba na východ. Za touto odbočkou pokračuje hlavní chodba ještě jeden sáh na jih a potom ústí do nějaké místnosti."

Jak vidíš, chodbu je potřeba popisovat vždy podle její kratší stěny.

Popsat místnost je jednodušší. Dobře uděláš, když začneš na nějakém místě jejího obvodu - nejlépe u ústí chodby, kterou do ní postavy přišly, a budeš popisovat zeď. Takhle by například vypadal popis místnosti E1 (řekněme, že postavy stojí u ústí chodby vedoucí z B1):

"Zeď po vaší pravé ruce vede dva sáhy na jih, potom jeden sáh na západ, a dále je jeden sáh široké ústí nějaké chodby. Za ním stěna pokračuje ještě jeden sáh na západ. Po vaší levé ruce vede tři sáhy na sever, pak jeden sáh na západ, jeden sáh zpátky na jih - je tam výklenek - pak dva sáhy na sever a čtyři sáhy na jih. Tam je ústí další chodby."

Tímto způsobem můžeš všechny chodby a místnosti hráčům snadno popsat. Udělej to vždy předtím, než jim přečteš popis vnitřního vybavení místnosti.

V chodbách mezi některými místnostmi se občas nacházejí dveře. Některé z nich jsou popsány v souvislosti s místností, do které vedou; jiné pouze najdeš označené na mapě. V takovémto případě se jedná o obyčejné dveře - čili těžké, starobylé, dřevěné, s železným kováním. Tyto obyčejné dveře budou zamčené, ale je možné je celkem snadno vyrazit (nebezpečnost = 3 - čili házej 1k10, přičti bonus či postih za sílu postavy, která se o to pokouší, a pokud je výsledek větší než tři, dveře se podařilo otevřít. Vyrážet dveře se nemůže pokoušet víc postav najednou; vždy jen jedna jediná.) Další věc, kterou pro hru potřebuješ, už vlastně znáš z Jarikova dobrodružství. Je to počítadlo času. Není asi potřeba vysvětlovat, co to je a k čemu slouží (pokud jsi to zapomněl, podívej se na začátek Jarikova dobrodružství v průvodci hrou, strana 5). Před hrou si ho připrav na čtverečkovaný papír a během dobrodružství nezapomeň počítat čas (1 směna na průchod tolika sáhů, kolik je stanoveno v kap. Náklad a rychlost na straně 57, dále naslouchání, souboj, hledání skrytých objektů apod.). Nezapomeň, že postavy nemohou chodit, sbírat poklady a bojovat neustále; až vyplníš dvě, maximálně tři čtyřhodinová (24 směnová) počítadla času, budou si muset odpočinout. Během spánku se vyléčí zranění za 2 životy, ale také shoří nějaký olej v lucerně a pokud postavy nepostaví hlídky, může je v té době někdo přepadnout.

Pokud máš tohle všechno připravené, postarej se ještě o hráče: každý by měl mít svoji postavu (čili vyplněný osobní deník a určené přesvědčení - to všechno podle návodu v příslušných kapitolách průvodce hrou), jeden z nich by se měl stát Mluvčím skupiny a jeden Kresličem map. Dále je potřeba, aby si nakoupili vybavení. Podle návodu v kapitole Tvoje postava, část Vybavení na straně 29 určí obnos, který dostane postava pro začátek. Za ten si podle ceníku nakoupí vybavení a zásoby a zapíše si je do osobního deníku.

Jestliže je to všechno v pořádku, můžete začít.

Vezmi si stínítko (nějakou věc, kterou se dá zakrýt tvoje část stolu - kupříkladu zeměpisný atlas) a schovej za ně tuto knihu a svoje poznámky (mimochodem - všechny své hody kostkou také prováděj zásadně za stínítkem a výsledky nikomu neukazuj). Potom přečti následující text hráčům.

Dobrodružství v Bílém hradě

Večer v hostinci U supího paťátu utíkal rychle. Mnoha pohárům vína jste se podívali na dno, mnoho písní o dávných bitvách a hrdinských činech jste přezpívali - a vyslechli nesčetná vyprávění. Mezi návštěvníky té krčmy bylo hodně do-

brodruhů, kteří stejně jako vy putovali od města k městu, a tak bylo co vyprávět a co poslouchat.

Náhoda vás svedla dohromady k jednomu stolu a dali jste se do řeči. Později večer jste naslouchali vyprávění jednoho z místních starousedlíků; přisedl si k vám a vykládal o Bílém hradu.

Už dřív jste na svých cestách zaslechli pověsti o nesmírných pokladech, které se v podzemí Bílého hradu skrývají, a každý z vás v hloubi duše zatoužil se tam podívat. Teď najednou se vám to připomnělo. Zřícenina Bílého hradu je pouhých několik mil od tohoto města.

A zatímco jste poslouchali vyprávění o zlatě trpaslíků, elfích prstenech a královských špercích, které ve svých tajných skrýších nashromáždil Orland, nyní již dávno mrtvý pán z Bílého hradu, a o nestvůrách, které osídlily zříceninu a hlídají skryté poklady, zatoužili jste se tam vypravit.

Všichni jste se vydali na cesty hlavně proto, abyste zažili nějaké dobrodružství - a teď najednou bylo na dosah.

Domluvili jste se spolu snadno; všichni až moc dobře víte, že do jeskyně je lepší chodit ve skupině. Co zmůže osamělý dobrodruh proti tlupě skřetů? Když vás bude víc, hravě si s nimi poradíte.

A tak jste se vypravili k Bílému hradu společně.

Stojí na kopci - a snad si ani nezaslouží jméno Hrad; jsou to pouhé žalostné pobořené ruiny, které se rýsují proti temnému severnímu nebi. Tam, kde se kdysi tyčily jeho mohutné hradby, dnes roste les. Doby knížete Orlanda jsou pryč. Jen jediná strážní věž ještě stojí - západní; i ona je ale pobořená.

Místnosti

Popis jednotlivých místností obsahuje několik částí. Nejdříve v něm najdeš údaj označený Z: - zvuky. Tam je napsáno, co postavy mohou slyšet - samozřejmě pouze v případě, že se rozhodly před vstupem do místnosti naslouchat. Hoď za stínítkem 1k6; pokud je výsledek 6, uvedený zvuk slyšely. Házej kostkou i tehdy, když je tam napsáno Z: nic; jinak bys hráčům prozradil, že nic slyšet nemohli.

Potom následuje část označená tmavým podtiskem, kterou přečteš hráčům nahlas poté, co jim podle mapy popíšeš tvar místnosti. V jeskyni mohou tento tvar zpozorovat pouze postavy, jejichž rasy mají nějaké zvláštní "vidění" (viz zvláštní schopnosti podle ras, strana 31); ostatní si dovnitř musí posvítit, protože je tam tma.

V popisu místností nakonec najdeš poznámky pro sebe; v nich je návod, jak řešit vzniklé situace. Informace o nestvůrách najdeš v kapitole Nestvůry na straně 78. Pokud je v místnosti poklad, urči jeho hodnotu podle návodu a tabulek v kapitole Poklady na str. 76. Zkušenost za nestvůry (co to je bylo vysvětleno na straně 31) hráčům neříkej hned po boji; přidělíš jim ji až na konci dobrodružství. Napiš si na papír všechna jména postav a získanou zkušenost k nim připisuj. Hodnotu uvedenou v popisu nestvůry rozděl jednotlivým postavám podle toho, jaký podíl měly na jejím zabití.

Nakonec ještě jedna zásada:

Kdykoliv si nebudeš jist reakcí nějaké nestvůry, zkus se vžít do její role. Co bys udělal ty na jejím místě? Když budeš váhat, jestli se nějaká akce, kterou postavy chtějí provést, zdaří nebo ne, představ si, že sám stojíš v jeskyni a pokoušíš se o to. Pak hned budeš vědět, jestli je to ve skutečnosti možné udělat nebo ne! Tato úvaha je vždy důležitější než jakékoliv pravidlo. Spolehni se na svou představivost!

Nyní přečti hráčům popis okolí věže:

Kolem věže roste tráva a několik keřů. Z východu vedou do věže dveře. Jsou 1 sáh široké a 2 sáhy vysoké, vykované z černého, místy zrezivělého železa. Ti, kdo je kdysi vyráběli, je vyzdobili reliéfy a ornamenty. Mají jen jedno křídlo a těžkou, masivní kliku.

Dveře jsou sice zamčené - což postavy rychle zjistí, pokud se je pokusí otevřít; ovšem ty bys je měl nakonec stejně pustit dovnitř bez ohledu na výsledek hodu kostkou. Pokud se totiž dovnitř nedostanou, celé dobrodružství v tomto okamžiku skončí. Takový neslavný konec zřejmě nepotěší ani hráče, ani tebe - tak ho nedopusť.

Uvnitř věže uvidí hráči toto:

Místnost je kruhová - má sedm sáhů v průměru. Je tmavá - mimo světla, které dovnitř dopadá otevřenými dveřmi a potom ještě malým otvorem ve zdi u stropu. Na kamenné podlaze leží hromada sutě; točité schody, které kdysi vedly nahoru do vyšších pater věže, jsou zbořené.

Uprostřed místnosti je otvor. Tamtudy vedou schody do podzemí; někdo si dal tu práci, že z nich odklidil suť, takže jsou použitelné... a pravděpodobně i používané. Nevidíte ale nic, co by na první pohled upozorňovalo na přítomnost nějakých bytostí.

Dodejme, že ani po podrobné prohlídce postavy v místnosti nic nenajdou; je prázdná. Než ale něco takového vůbec začnou dělat, upozorni je, že si musí zapálit lucernu. Světlo od dveří je přece jenom slabé. V této chvíli začni počítat čas na 24-směnové (pokud zapálili lucernu) nebo 3-směnové (pokud svítí pochodněmi) úseky.

Postavy pravděpodobně sejdou dolů do podzemí - a zde už začni popisovat místnosti podle přiložených mapek.

A1

Z: nic

Přes tuto místnost vede hlavní schodiště; nekončí tady, ale pokračuje někam dál do hlubších podlaží.

Místnost má stěny z hrubě otesaných kamenných kvádrů a ušlapanou hliněnou podlahu. V jihovýchodním rohu je hromada sutě. Jinak je prázdná.

V té místnosti je jediná pozoruhodná věc - a tu ještě ke všemu postavy nevidí: totiž tajné dveře. Postavy se je mohou pokusit hledat, pokud je to napadne; potom použij pravidla z části Postřeh, kapitola ...a mimo boj na straně 58 - jedná se přitom o objekt druhého druhu.

Narozdíl od dveří do věže se u tajných dveří řídí skutečnými výsledky hodu kostkou. Když se podíváš na mapu, vidíš, že v podzemí je tolik možností, jak se do tajných chodeb dostat, že se to postavám jednou prostě musí povést. A naopak bude lepší, když se jim to povede až v II. podlaží. Kdyby ale tajné dveře vůbec nehledaly nebo už se blížily ke konci a stále ještě se dovnitř nedostaly, můžeš jim pomoct. Účelem hry je zábava, a když některé místnosti zůstanou naprosto nedostupné, bude zábavy méně - což je škoda.

Pokud postavy nenajdou tajné dveře (což by zatím neměly), pravděpodobně se vydají dál severní chodbou. Ale v té se skrývá tygří brouk - a ten vtrhne do A1. Všechny potřebné údaje o tygřím brouku jsou v kapitole Nestvůry na straně 91.

Nějaké vyjednávání je naprosto zbytečné, což postavy asi samy brzy zjistí.

Pokud se ti boj nějakým způsobem přesune do chodby, pamatuj, že v tak úzkém prostoru (1 sáh) může bojovat jen jedna postava; ostatní do boje zasáhnout nemohou, protože se tam vůbec nevejdou.

Brouk u sebe žádný poklad nemá.

B1

Z: tichý zpívající dívčí hlas

Severní stěnu místnosti zakrývají potrhané záclony. Na podlaze leží staré zplesnivělé hadry, které kdysi musely být krásnými látkami a v koutech visí pavučiny. Uprostřed místnosti stojí vratký rozklížený stůl vyřezaný ze dřeva. V severovýchodním rohu vidíte truhlu - a na truhle sedí poletucha, dívá se na vás a tiše si prozpěvuje.

Poletuchy jsou malí, člověku podobní tvorové s hmyzími křídly. Jsou to vzdálené příbuzné elfů, ale jenom 30-60 coulů vysoké. Pokud nechtějí být spatřeny (nebo dokud je někdo neodhalí kouzlem na vyšší úrovni, což postavy hráčů zatím nemohou), jsou neviditelné. Pokud poletuchy útočí jako neviditelné, vždycky získávají překvapení. Není možné na ně zaútočit v prvním kole boje. Použij pravidla pro boj s neviditelným nepřítelem (viz kapitola Pravidla pro boj, strana 53 průvodce hrou)

Ovšem poletuchy také nemohou bojovat bez omezení; malá hmyzí křídla je totiž udrží ve vzduchu nanejvýš tři kola, a pak musí celou směnu odpočívat. Všechny potřebné údaje o poletuše jsou v kapitole Nestvůry na straně 89.

Pokud se postavy rozhodnou s poletuchou vyjednávat, použij pravidla uvedená v části Setkání (strana 57 průvodce hrou). Jestliže jsou mezi postavami elfové, platí pro ně výhoda za stejnou rasu. Poletucha vypadá velice přátelsky; nezdá se, že by měla chuť bojovat - ovšem o jejím chování samozřejmě rozhodneš ty. Nezapomeň ale, že má přesvědčení zmatené dobro! Bude spíš přátelská než nepřátelská. Pokud na ni postavy zvlášť dobře zapůsobí, dá jim ze své truhly prsten s rubínem; každopádně jim ale může popsat místnosti E1 (s tím, že uvnitř je záhadná věc, které se bojí), D1 a první část C1 (před falešnou stěnou - viz popis C1). Hlouběji v podzemí to nezná a nechodí tam; dokonce ani neví, že jižní stěna v C1 je jen zdánlivá. Může je varovat před krysami - s tím, že se na ně dá narazit kdekoliv. Krysy pobíhají chodbami sem a tam a většinou se nezdržují pouze v jediné místnosti.

Pokud vyjednávání selže a dojde k boji, poletucha vytáhne ze záhybů svých šatů dýku, stane se neviditelnou a začne létat. Je také možné, že jako neviditelná se schová někde v koutě nebo v chodbě. Může taky počkat nějakou dobu neviditelná na zemi, pak se vznést a neočekávaně se vrhnout na postavy prohledávající její místnost - nebo může družinu dokonce potají pronásledovat a pak udeřit. Záleží na tobě.

Jestliže ovšem mají postavy jako přesvědčení zákonné nebo zmatené dobro, neměly by na pokojně se tvářící poletuchu zaútočit jako první; pokud to ale přesto chtějí udělat, buď jim to rozmluv, nebo jim strhni nějaké body zkušenosti za hru proti přesvědčení.

Pokud postavy poletuchu zabijí a otevřou truhlu (není zamčená, takže to jde snadno), přečti jim seznam věcí uvnitř:

- hadry a potrhané poletušiny šaty
- moly prožraná liščí kožešina
- 38 stříbrných mincí
- jakýsi v hadru zabalený pergamenový svitek
+ zlatý prsten s rubínem - ale to jen v případě, že jim ho poletucha napřed nedala sama.

Nejzajímavějším předmětem je asi svitek. Pokud máte kouzelníka, určitě se při zmínce o svitku zaraduje - ale poněkud předčasně. Tento svitek totiž pro poletuchu kdysi dávno napsal jeden dobrý čaroděj, a zajistil jej před těmi, kdo by se ho chtěli zmocnit nečestným způsobem (což takovéto nevyprovokované zabití bezesporu je). Takže když ho někdo vezme a rozvine, vyšlehne z něho náhle plamen - a všem, kdo byli blíž než 1 sáh, ubere dva životy.

Postavy se také mohly pokusit poletuchu zajmout (viz pravidla 54). I v tomto případě bude svitek účinkovat stejně - ale ne na samotnou poletuchu, a to i kdyby byla v dosahu kouzla.

Jestliže mají postavy skutečně málo životů a ty jim chceš pomoct, můžeš to udělat tak, že poletucha (díky svému zmateně dobrému přesvědčení, které umožňuje nevyzpytatelné a nelogické jednání) postavy před svitkem varuje, přestože je zajatá. Ovšem ony ji samozřejmě nemusí věřit.

C1

Z: nic

Podle mapy popiš C1.

Místnost má obvyklé kamenné stěny a hlíněnou podlahu. Je malá, prázdná, a není na ní nic zvláštního.

Lépe řečeno: cosi zvláštního tu je, ale postavy to v první chvíli nevidí.

Jižní stěna je totiž jenom zdánlivá. Vypadá jako obyčejná kamenná zeď a působí tak i na omak - ovšem ve chvíli, kdy někdo přistoupí těsně k ní, může náhle bez obtíží projít na druhou stranu. Postavy to mohou objevit buď záměrně (pokud hledají něco skrytého - viz Postřeh, strana 58), nebo náhodou (potom se stěnou počítej jako s pastí o nebezpečnosti 6). Když zdí projdou, ocitnou se v místnosti N1 (která je mimochodem plná Nemrtvých bytostí zvaných zombie - viz popis N1). Postavy mohou volně projít zase zpátky - ale pak se dá čekat, že vyrušené zombie projdou společně s nimi a události popsané u N1 nastanou už zde.

D1

Z: Dupot malých nožek

Místnost se podobá všem předchozím - hlíněná podlaha, kamenné stěny. U jižní zdi je hromada suti.

Ovšem uvnitř pobíhají obří krysy - a pokud o nich postavy nevědí, vrhnou se na ně. Krysy mohou být asi čtyři - ale jejich přesný počet uprav podle počtu postav. Jestliže máš ve svém dobrodružství například dvě postavy, krysy je klidně mohou zabít - a takový konec dobrodružství jistě nepotěší ani tebe, ani hráče. Jestliže je postav naopak třeba deset, budou pro ně čtyři krysy směšně málo - a hráči je budou považovat za nudnou a bezvýznamnou záležitost. Oběma těmto krajnostem by ses měl vyhnout.

Vyjednávat s krysami se nedá.

V místnosti mají krysy i své doupě - v hromadách suti. Pokud postavy krysy zabijí a začnou suť prohlížet, najdou v ní čistě ohlodanou kostru a u ní nějaké věci: dýku s rukovětí vykládanou smaragdy, prasklý dřevěný štít a potrhaný váček s 6 (nebo více - jak chceš) stříbrňáky. Tento jejich předchůdce, kterému kostra patřila, zjevně neměl

příliš velké štěstí. Všechny potřebné údaje o obří kryse jsou v kapitole Nestvůry na straně 85.

E1

Z: tiché bzučení

Místnost má kamenné stěny a hliněnou podlahu. Uprostřed se ve výšce očí (asi 1,5 sáhu nad zemí) vznáší modře zářící koule s tmavými skvrnami, tiše bzučí a zvolna se otáčí kolem své kolmé osy.

Netřeba připomínat, že tato věc je kouzelná. Vznáší se kolem ní oblak magenergie (7 magů), kterou by alchymista na vyšší úrovni mohl spatřit. Byla stvořena kdysi velice dávno kouzlem velmi vysoké úrovně jako "zásobník" magenergie - ale tato magenergie není pro každého a z předmětů, do nichž se přenese, časem zase vyprchá. Pokud se kouzelné koule dotkne postava s přesvědčením zákonné nebo zmatené dobro, síla její zbraně se na 24 směn zvýší o 1; podobně brnění se zlepší o 1 a stejně tak i štít. Po 24 směnách účinek zmizí. Pokud ovšem udělá totéž postava zmateně nebo zákonně zlá, místo bonusu bude mít po tuto dobu postih. Na postavy s přesvědčením neutrálním koule neúčinkuje. Každý předmět je možné "nabít" jen jednou. Za každý udělený postih nebo bonus ubyde kouli 1 mag a teprve po 24 směnách se jejích 7 magů zase obnoví.

Bonusy a postihy sděl hráčům potají - a to až ve chvíli, kdy začne nějaká bitva. Na mečích, štítech a brnění se totiž navenek žádné změny nepoznají; bonus se projeví až v boji a ostatní postavy si toho vůbec nemusí všimnout; kdybys ale bonusy a postihy řekl nahlas, vyzradíš tím všem ostatním přesvědčení dotyčných postav. Stejně tak jim neříkej, že kouzlo časem pomine; pokud se to nedoví z úst nějaké nestvůry nebo z vlastní zkušenosti, nemohou to nijak zjistit.

Může se stát, že někdo zmateně zlý nebo neutrální se rozhodne dát svůj meč zákonně dobrému, aby mu jej nabil; to je možné udělat, ovšem na druhé straně to znamená, že tím tento zmateně zlý prozradí ostatním své přesvědčení. Zákonně zlá postava se může rozhodnout raději si sama svůj meč "nabít" (přestože to znamená postih), než aby prozradila svoje přesvědčení.

Postavy o těchto vlastnostech kouzelné koule nemusí vědět, když přijdou do E1 poprvé - a ty jim to neprozrazuj; později mohou v podzemí samy potkat někoho, kdo jim to poví (např. zákonně dobrá oživlá socha v L1 nebo mluvící ústa v I1). Mohou to také samozřejmě objevit náhodou, pokud se rozhodnou do koule ze zvědavosti rýpat mečem; jak už jsme ale poznamenali, na zbraních žádné změny nejsou vidět (ani oblak magenergie, protože ta se přemění v sílu) a nikdo jiný o nich neví.

Kouzelná koule se nedá zničit kouzlem, zbraní ani ohněm. Na dotyk rukou nereaguje. Není živá. Za pokusy o zničení se postavám nijak mstít nebude. Jedině v případě, že na ni váš kouzelník začne vrhat nějaká zaklínadla, jejich magenergii zachytí a vsákne - a jakmile se nabije na víc než 12 magů, pravděpodobně vybuchne a všechny v místnosti zraní za 1 - 6 životů.

Pokud postavy vědí, že koule je schopná vsáknout další magenergii, může je napadnout zkusit ji dobít a získat tak víc bonusů pro své zbraně. Když to ale vyzkouší, tak zjistí, že magenergie dodaná navíc v kouli uvízne a žádné účinky mít nebude. Po 24 směnách se vyzáří a koule bude mít zase svých pouhých 7 magů.

Jiné věci než zbraně, štíty a brnění se nabíjet nedají.

F1

Z: nic

Dveře, které vedou do místnosti na severu, jsou dřevěné a mají železné kování. Vypadají staře a zašle.

Otevřít z této strany nepůjdou. Pokud se je postavy budou snažit vyrazit a nepodaří se jim to na první pokus, někdo v F1 uslyší ránu. Pak jim přečti:

V zámku náhle zarachotil klíč. Dveře se rozletly - a v nich stojí kostlivec. Mluví trochu chraplavě a šišlavě, protože nemá rysky a jeho jazyk je v rozkladu:

"Kdo jste? Co tu pohledáváte?"

Ve svěšené ruce drží meč - ale nezdá se, že by se chtěl hned na vás vrhnout. Skrz jeho kosti a vůbec za ním vidíte chodbu. Její stěny jsou kamenné, ale na podlaze jsou místo hlíny mramorové dlaždice. Z místnosti za nimi prosvítá zelené fosforeskující světlo.

V místnostech F1, H1 a I1 sídlí medvědodlak Grizzland. Kostlivec je Grizzlandův sluha. Takových sluhů - kostlivců je v F1 koneckonců víc: asi čtyři (přesný počet uprav podle počtu a zranění postav podobně jako u krys v D1).

Kostlivci nejsou tak tupí jako zombie (o zombiích viz N1). Tento dveřník je schopen jakéhosi myšlení. Bude se pokoušet postavy vyhodit a poslat pryč. Může jim říct, že jeho pán je medvědodlak Grizzland a že nechce být rušen - takže by bylo žádoucí, aby urychleně odešli. Pokud to postavy udělají, kostlivci z F1 ani medvědodlak je pravděpodobně nebudou pronásledovat.

Pokud se postavy nenechají odradit a vrhnou se na kostlivce, rozhodni za něj a případný boj řiď obvyklým způsobem. Všechny potřebné údaje o kostlivci jsou v kapitole Nestvůry na straně 84.

V úzké chodbě (1 sáh) nemůže s kostlivcem najednou bojovat víc než jedna postava; kostlivec by ovšem mohl začít ustupovat do F1, aby se dostal ke svým druhům (viz bojové manévry v kapitole Pravidla pro boj, strana 55)

Jakmile budou mít postavy čas se v místnosti F1 rozhlížet, uvidí toto:

Podlaha je pokrytá mramorovými dlaždicemi, které se matně lesknou v sinalém světle. Stěny i strop jsou natřeny nějakou fosforeskující látkou. V západním výklenku stojí stolek a na stolku malá truhlička.

Medvědodlak Grizzland je v této chvíli v místnosti I1 - ovšem hluk boje ho zřejmě přiláká. Během pěti kol přijde. Použij jeho popis uvedený v I1.

Později, když postavy otevřou truhlu na stolku, najdou v ní dvě lité zlaté sošky (každá váží asi 100 zlatých mincí, ale cenu budou mít samozřejmě vyšší, protože je to umělecká práce) a potom krabičku s jakousi mastí (ta vyléčí nějaká zranění - celkem asi za deset životů, ale toto číslo můžeš upravit podle počtu postav. O tyto životy se mohou postavy rozdělit podle dohody a přesvědčení). Pokud se ale zabývají prohlížením truhly a nechají si Grizzlanda za zády, může je medvědodlak přepadnout.

G1

Z: nic

Pokud postavy procházejí severní chodbou, narazí především na pavoučí síť:

Vidíte jakási dlouhá černá lana, která mají jistě dva couly v průměru. Visí od stropu a jsou přichycena na hrobolcích na zdi. V některých místech se kříží a jsou tak

dokonale propletena, že tvoří hustou neprůchodnou síť.

V žádném místě nejsou lana od sebe tak daleko, aby se tamtudy mohl někdo protáhnout, aniž by se jich dotkl - i kdyby to byl malý hobit nebo trpaslík.

Postavy se mohou pokusit pavoučí síť rozsekat meči - což se jim sice povede, ale meče se k síti lepí. Pokud se rozhodnou síť prostě rozhrnout a projít, přilepí se k ní samy a uváznou v ní. (Počítej síť jako past o nebezpečnosti 9, síle 0/přilepení, použitou vlastností je síla. Pokud postavy hodí na 1k10 + bonus či postih za sílu víc, podaří se jim projít či vyprostit meče.)

Mezitím se ovšem (během jednoho, nanejvýš dvou kol) objeví pavouk (skrývá se za pavučinou) a zaútočí na nejbližší postavu. Sám může pochopitelně kdykoliv projít pavučinou na kteroukoliv stranu a nepřilepí se k ní. Všechny potřebné údaje o pavouku zeleném jsou v kapitole Nestvůry na straně 88.

Pokud přicházejí z chodby od jihu, na pavučinu samozřejmě zatím nenarazí. Zde je popis místnosti G2:

Místnost má obyčejné kamenné stěny a hliněnou podlahu. Není v ní suť ani žádný nábytek.

Pokud ji ale začnou prohlížet podrobněji, najdou cosi:

U zdi leží pohozený nějaký přívěšek. Je to železná destička, na které jsou vyryté runy; v jednom jejím rohu je otvor a tím je provlečený řetízek k zavěšení na krk. Řetízek je prasklý. Zdá se, že přívěšek tady kdysi někdo ztratil - snad během boje.

Pokud se rozhodnou řetízek spravit, klidně jim to dovol; stačí pouze trochu ohnout jeden článek, což za jednu směnu krásně zvládnou. Potom si ho někdo může pověsit na krk.

Účinky zatím nepoznají - ale ty je můžeš vědět už teď: je to kouzelný talisman, který chrání proti zranění. Jakmile postavu s tímto talismanem nějaká nestvůra zraní a ubere jí dva a více životů, sniž toto zranění o jeden (čili pokud je zraněná za 1 život, je to beze změny, ale pokud za 2 životy, počítej to jen jako 1, 3 jako 2 atd.) Při boji bys měl čísla upravovat sám (za nestvůry házíš za stínítkem, takže prostě odečítej 1, pokud útočí na dotyčnou postavu) a neprozradit ani že jsou zranění menší, než by byla bez talismanu, ani proč to tak je. Odpovídá to skutečnosti; kdyby člověk sám byl v jeskyni, také by na to asi přišel jedině nějakou náhodou.

Talisman ovšem účinkuje pouze v případě, že si ho postava zavěsí na krk. Pokud ho prostě jen strčí do kapsy nebo dokonce do batohu, nepomůže jí. Váš kouzelník na první úrovni (pokud nějakého máte) runy přečíst nedovede a alchymista také účinky talismanu nepozná, takže zbývá buď se zeptat nějaké nestvůry (např. sochy v L1 či úst v I2) nebo se to dovědět náhodou.

H1

Z: závisí na předchozích událostech - viz další popis.

Místnost se dost podobá F1:

Podlaha je pokrytá mramorovými dlaždicemi, které se matně lesknou v sinalém světle. Stěny i strop jsou natřeny nějakou fosforeskující látkou. Místnost je prázdná; není v ní žádný nábytek.

Pokud postavy přicházejí schodištěm z II. podlaží, narazí na sklápěcí dveře, u kterých stojí vrátný kostlivec (stejný jako ten popsaný v F1). Ovšem tentokrát se nebude snažit postavy od dveří vyhodit, nýbrž naopak vlídně přilákat, odvést dovnitř a pak vyhodit druhými dveřmi - ven z F1; tím je totiž dostane dál od Angry Mainjua, což je Grizzlandův příkaz. V takovémto případě se i ostatní kostlivci z F1 přesunou do H1 a všechno se odehraje zde (přečti si F1). Pokud postavy začnou utíkat, je docela možné, že nějaký kostlivec jim ještě úslužně podrží dveře ven z F1, a ty pak za nimi přirazí a rychle zamkne. Pokud dojde k boji, medvědodlak přijde z I1 rychleji sem, než by přišel do F1; bude tu nejpozději za tři kola. Možná přijde v každém případě - prostě ze zvědavosti; to záleží na tobě. O medvědodlakovi se dovíš více v popisu I1.

V H1 poklady žádné nejsou.

I1

Z: nic

Toto je místnost, kterou obýval medvědodlak Grizzland. Na podlaze s mramorovými dlaždicemi leží vybledlý koberec. V jihozápadním rohu je kožešinové lůžko; tam se medvědodlak povaloval, když se nacházel ve své lidské podobě. Podél východní stěny je knihovna a v ní nějaké staré, plísní rozežrané knihy.

Při prohlídce místnosti postavy najdou šperkovnici. Přečti jim, co je uvnitř:

Zlatý prsten s opálem, zlatý prsten s perlou, zlaté naušnice, stříbrný náramek a stříbrná jehlice s onyxem.

V knihovně najdou svitek s nějakým zaklínadlem. Sám vyber, jaké to bude (nejlépe takové, které váš kouzelník dosud nezná - máte-li kouzelníka). Všechny potřebné údaje o medvědodlacích jsou v kapitole Nestvůry na straně 86.

Medvědodlaci jsou velmi inteligentní, a to dokonce i ve zvířecí podobě. Vyjednávání by mohlo dopadnout docela dobře. Grizzland má přesvědčení neutrální a je to velice důstojný a velkorysý medvědodlak. Slouží sice Angrovi Mainjuovi, kterého obdivuje pro jeho kouzelnické schopnosti - ale postavy klidně může nechat odejít bez boje. Proti svému pánovi ovšem nic nepodnikne a rozhodně ho nijak nezradí.

Pokud přesto dojde k boji, medvědodlak může buď útočit nějakou zbraní - například mečem (k bonusu za sílu v útočném čísle potom přičti sílu zbraně 5/0 za obyčejný široký meč), nebo se během jednoho kola rychle změnit v medvěda a útočit tlapami a kousnutím. To asi udělá, protože je to pro něho výhodnější; v jednom kole totiž může útočit oběma svými tlapami i zuby současně. Navíc může svého protivníka sevřít a tak ho zranit za 2-12 (2k6) životů (navíc k normálnímu zranění), když obě tlapy v jednom kole zasáhnou stejný cíl. Je to natolik nebezpečná nestvůra, že by ses měl boji pokud možno vyhnout (můžeš to udělat tak, že Grizzland prostě postavy vyžene ven). Postavy se mohou ubránit jen v případě, že mají Vlčí mor (viz Pravidla pro souboj, strana 55 průvodce hrou).

Ještě připomínáme, že lykantropie je nemoc. Každá lidská postava, kterou Grizzland několikrát zraní a která ztratí v bitvě s ním více než polovinu životů, se za nějakou dobu sama stane medvědodlakem. Toto dobrodružství je jenom krátké; potrvá jeden, maximálně dva dny, takže to nemá význam; kdyby se ale hráči rozhodli nechat si svoje postavy a hrát s nimi další dobrodružství, která jim připravíš už ty sám, a v boji s Grizzlandem se někdo lykantropií nakazí, nezapomeň si přečíst, co se o ní píše v popisu nestvůr (strana 85 příručky Pána jeskyně), a řídit se tím.

J1

Tento popis je jen pro tebe a týká se pouze tajných dveří naproti chodbě vedoucí z místnosti M1 na západ.

Tyto tajné dveře jsou zajištěny mocným kouzlem. Dají se otevřít dvěma způsoby: buď zaklínadlem vysoké úrovně, které toto kouzlo zlomí (žádné z kouzel, která mají postavy na 1. úrovni k dispozici, na to nestačí) nebo magickým klíčem z místnosti F2 (je tam ukrytý - viz popis F2). Pro postavy přichází v úvahu jedině druhý způsob.

Nezapomeň ovšem, že ze strany od M1 postavy především nemusí dveře vůbec najít; dovolit bys jim to neměl, pokud již neprošly alespoň část II. podlaží. Jinak se totiž dostanou ke křišťálové soše Ahary Mazdy do L1 příliš brzy - a jestliže se jim podaří elfku osvobodit a ona pak půjde s nimi, vyřídí svými mocnými kouzly většinu nestvůr a takové vítězství bude příliš snadné, než aby mohlo být zábavné. O tom už ses mohl dočíst přímo v popisu L1.

Nech je proto raději dostat se do chodby před L1 schodištěm z N2. Pokud budou z elfkou mluvit, elfka je poprosí, aby ji osvobodily. Z důvodů, které jsou vysvětlené v L1, je potřeba tyto dveře napřed odemknout - a to jedině klíčem z F2, protože elfka je stále ještě sochou a nemůže používat svá kouzla.

K1

Z: nic; máte-li krolla, může však slyšet pištění netopýrů.

Místnost má kamenné stěny. V jihovýchodním koutě leží na zemi hromada nějakých věcí, mezi kterými probleskují zlaté mince.

Ovšem především v okamžiku, kdy postavy do místnosti vstoupí, se na ně vrhnou netopýři.

Netopýři jsou létající noční hmyzožravci. Často žijí v jeskyních nebo v opuštěných budovách. Cestu si hledají pomocí sonarů (druh radaru, který využívá naslouchání odrazu zvukových vln). Tyto zvuky může kroll slyšet. Všechny potřebné údaje o obřím netopýru jsou v kapitole Nestvůry na straně 87.

Počet netopýrů uprav podle počtu postav.

Postavy mohou netopýry pozabíjet nebo zahnat - a potom zřejmě začnou prohlížet hromadu v rohu. Přečti jim, co v ní našly:

Na hromadě jsou nějaké staré kožešiny, trochu sutě a zlaté mince. Najdete také něco zvláštního: malou šestistěnnou kostku.

Počet mincí uprav sám. Kostka je kouzelná; je to právě taková kostka štěstí, jaká je popsaná mezi alchymistovými předměty na straně 41 - což si postavy mohou, ale nemusí uvědomit.

L1

Z:nic

Místnost má kamenné stěny, které jsou porostlé mechem. Podlaha je hliněná. Uprostřed na mramorovém podstavci stojí křišťálová socha elfky. I s podstavcem je asi dva sáhy vysoká.

Postavy se mohou pokusit místnost prohledat - ovšem nenajdou nic. Ve chvíli, kdy se sochy dotknou (a nebo i dříve - podle tvého uvážení; rozhodně je ale nenech odejít z místnosti s prázdnou), jim přečti tohle:

Náhle slyšíte jasný zvonivý hlas, který vás volá.

"Přátelé! Postůjte chvíli! Dejte se se mnou do řeči!"

Uvědomíte si, že to mluví ta socha. Když se na ni podíváte, cítíte, že něco není v pořádku: nepatrně změnila svou polohu. Ruce, které měla dřív svěšené podél těla, vztáhla k vám. Otevřela oči - a v nich se třpytí smaragdy. Její pronikavý zelený pohled pátrá ve vašich vystrašených tvářích.

Mluví dál: "Můj život je plný smutku. Tak dávno už jsem neslyšela lidský hlas! Jsem zakletá. Zůstaňte chvíli se mnou! Potom vám pomohu."

Pokud po tomhle začnou postavy na sochu útočit nebo utečou, jsou to — s prominutím — hlupáci. Nicméně údaje potřebné pro boj jsou v kapitole Bestiář na straně 85.

Jak vidíš, pokud do ní budou postavy tlouci svými meči, příliš toho nezmůžou. Socha sama má přesvědčení zákonné dobro - a proto by na ně útočit buď vůbec neměla, nebo ji můžeš nechat udeřit na postavy jen pro výstrahu. Pronásledovat je určitě nebude; jejich útok v ní vyvolá spíš trpké zklamání než zlost.

Pokud se ale dají do řeči, socha je začne prosit, aby ji zachránili. A také vysvětlí jak:

Změnila jsem se v sochu ve chvíli, když mi - kdysi dávno - zlé kouzlo vyrvalo z těla srdce. Může mě zachránit jen ten, kdo obětuje tři své životy a vysvobodí to srdce z Ohnivé pyramidy, která je v druhém podlaží v druhé místnosti od hlavního schodiště. Teprve ve chvíli, kdy ho dostanu zpátky, se mohu stát znovu tím, čím jsem bývala dřív.

Ztráta tří životů asi odradí všechny mimo zákonně (či nanejvýš zmatečně) dobré; pokud ale se postavy ještě zeptají, čím jim může socha pomoci, může jim naznačit, že je bude provázet na jejich cestě a bojovat s nimi do posledního dechu - zvláště proti Angrovi Mainjuovi.

Mimochodem - lepšího pomocníka než právě tuto sochu by si postavy nemohli přát; elfka je totiž ve skutečnosti kouzelnice na vysoké úrovni a může jim skvěle pomoci najít Orlandovo oko - což je magická zbraň, jediná, z které má Angra Mainju strach (blíže o ní viz I2 a hlavně M2) - a vypořádat se s čarodějem. Pokud se někdo zákonně či chaoticky dobrý z družiny rozhodne pro srdce jít, může i družinu opustit a vypravit se tam sám, pokud se postavy mezi sebou neshodnou. Pokud má málo životů, můžeš jim všem navrhnout, aby cestu na chvíli přerušili a v podzemí se vyspali. Po osmihodinovém spánku všem zraněným přibydou dva životy (samozřejmě jenom do původního počtu - nemohou mít životů víc než na začátku dobrodružství; viz Určení počtu životů v kapitole Tvoje postava, strana 27). Po tu dobu mohou zhasnout lucernu či pochodně a sochu využít jako stráž.

Nyní rady, které by elfka měla dát těm, kdo se rozhodnou jít do C2 a vysvobodit ji:

1) Především je potřeba jít do C2 co největší oklikou; na přímé cestě totiž mohou narazit na Angra Mainjuovy sluhy.

2) Jakmile bude srdce venku z Ohnivé pyramidy, pyramida se rozpadne. Angra Mainju na dálku vycítí, že se něco stalo, a bude mu okamžitě jasné, že srdce někdo ukradl.

3) Samozřejmě ho napadne, že ten, kdo srdce vzal, s ním spěchá k Ahuře Mazdě. Udělá proto to nejlogičtější - pošle své kostlivce z L2 co nejrychleji do L1, aby zabránili postavám dát elfce její srdce. Kostlivci zřejmě půjdou co nejpřímější cestou - ale i ta je pěkně dlouhá a navíc vede II. podlažím. Pokud postavy půjdou I. podlažím, vyhnou se jim a přesto stále ještě přijdou do L1 dřív.

4) Jít I. podlažím ovšem znamená projít dveřmi J1; aby se jimi dalo projít, je potřeba napřed přinést z F2 klíč, vrátit se, odemknout dveře

J1, pak jít znovu do II. podlaží do C2, tam vzít srdce (což rozbije pyramidu a způsobí to, že Angra Mainju se o tom doví) a potom utéct oklikou.

Toto je plán, který jim socha může (ale nemusí - to záleží na tobě) poradit - a tento plán potom může, ale nemusí vyjít. O tom, jestli Angra Mainju skutečně pošle své kostlivce proti postavám atd. rozhoduješ samozřejmě také ty; nezapomínej ale na to, že Angra Mainju má z Orlandova oka a z elfky skutečně strach, takže rozhodně podnikne něco pro to, aby se zachránil.

Nyní ještě několik informací o soše (kdyby se jí na to postavy ptaly):

Elfka se jmenuje Ahura Mazda a byla to Orlandova žena. Později, když do hradu vtrhl Angra Mainju a Orlanda (pravděpodobně) v boji zabil, ukryla někam mocné magické Orlandovo oko. Ovšem potom ji Angra Mainju dostihl a ona se stala jeho zajatkyní. Vyrval jí srdce a proměnil ji v sochu ve zlosti, když mu nechtěla prozradit, kde je Orlandovo oko ukryté - ale blízko byli naštěstí skřítci a jejich drobná dobrá kouzla způsobila, že jí zůstal alespoň dar řeči. Od té doby stojí v podzemí (bude to takových pět století, ne víc); ovšem pozor - jako socha nestárne! (V Dračím doupěti vystupují elfové jako smrtelné bytosti - narozdíl od jiných pramenů, podle kterých prý žijí věčně a jsou věčně mladí; proto takové nestárnutí v podobě sochy má jistý význam).

Pokud postavy Ahuru Mazdu osvobodí, mohl bys jim dát jako prémii nějakou zkušenost navíc.

Za elfku budeš stále jednat a mluvit ty, ale ber ji prostě jako cizí postavu (elf-kouzelník) a nikoliv už jako sochu. Počítej s tím, že je to kouzelnice na vysoké (řekněme devatenácté) úrovni. Nemá ani smysl psát, kolik má k dispozici magenergie, protože z hlediska postav na první úrovni to beztak bude strašlivě mnoho. Podobně je to s kouzly, která umí používat; můžeš si pro ni v té které situaci vymyslet cokoliv, co bude jen trochu rozumné. Magie na této úrovni je pro postavy hráčů prostě nepochopitelná - a ony vůbec nedovedou odhadnout, jaké mohou být elfčiny možnosti.

Už z tohoto popisu vidíš, že elfku je skutečně potřeba osvobodit až v poslední chvíli - těsně před cestou do S2; takhle mocná postava, pro kterou navíc neexistují přesná pravidla, by drobné neškodné nestvůrky jako jsou zombie, brouci, krysy apod. doslova rozmetala pouhým pohledem a to by byla strašlivá nuda.

(Nyní si ještě přečti popis k dveřím J1).

M1

Z:nic

Uprostřed místnosti stojí dřevěná truhlice. Jinak není nikde nic.

Truhlice je zamčená - a je v ní navíc šipková past.

Past: nebezpečnost = 4, síla = 1-2/1-6, použitá vlastnost = obratnost. Tuto past může najít jenom zloděj. Je-li ve skupině a napadne ho to, ať se o to pokusí. Pokud bude úspěšný, může se pokusit ji odstranit. (Postupuj podle popisu jeho zvláštních schopností na straně 48.) Pokud se mu to nepodaří (nebo pokud postavy ani nebudou hledat), past spustí.

Jestliže postavy truhlu otevřou, najdou uvnitř tři lahvičky s nějakou tekutinou. Alchymista může zjistit, že se jedná o svěcenou vodu proti Nemrtvým.

N1

Z: nic

Místnost má kamenné stěny a hliněnou podlahu. Uprostřed stojí kamenný sarkofág přikrytý těžkým víkem. Na podlaze v různých polohách leží šest zombií - kostry potažené vyschlou kůží. Sotva zaslechnou vaše kroky, rychle procitnou z mátožného, bezvědomého stavu, v kterém tráví většinu času, a začnou se zvedat.

Zombie jsou Nemrtví - podobně jako ghúlové, s kterými ses setkal v Jarikově dobrodružství. Jsou to mrtvoly oživené kouzlem - pomalé tak, že nikdy nemohou získat iniciativu, ale zato úporné. Nemají žádný pud sebezáchovy a inteligenci na úrovni idiota; budou bojovat zvolna, neústupně a do naprostého zničení protivníka nebo sebe sama - jako stroje. Vyzbrojeny jsou meči. Všechny potřebné údaje o zombiích jsou v kapitole Nestvůry na straně 92.

Pokusy o vyjednávání budou neúspěšné (zombie jsou tupé a navíc narozdíl od zvířat se nedají nalákat na potravu ani zastrašit). Jejich jediným přáním je zabíjet - to vložil čaroděj, který je kdysi oživil, do jejich tupých mozků. Postavy budou pronásledovat do chvíle, než je ztratí z očí (jakmile je totiž neuvidí, okamžitě na ně zapomenou a vrátí se k místu, na kterém jim čaroděj přikázal pobývat). Na zombie účinkuje svěcená voda; pokud postavy už prošly místností M1, kde měly možnost ji získat, a mají-li ji, mohou ji použít.

Sarkofág se dá otevřít (nebezpečnost = 6, použ. vlastnost = síla). Uvnitř je hromádka zlatých mincí (156 ks).

Jižní chodba je tajná; pokud se postavy dostaly do N1 z C1, samozřejmě o ní nevědí a potom pro ni platí všechno, co bylo řečeno o tajných chodbách již dříve (v A1).

A2

Z:nic

Stěny jsou zde vlhčí než v prvním podlaží a vzduch je zatuchlejší. Odspodu zřejmě prosakuje voda, protože hlína na podlaze je promáčená.

Pokud máte hraničáře a ten začne hledat stopy, může vidět šlápoty ghúlů, které vedou do levé severní chodby. Tři ghúlové (či jiný počet - to uprav sám) procházejí touto chodbou sem a tam. Všechny potřebné údaje o ghúlovi jsou v kapitole Nestvůry na straně 82.

O ghúlech toho už víš dost z Jarikova dobrodružství; tyto exempláře se chovají a vypadají naprosto stejně. Přesto si možná všimneš jisté změny: útočné číslo je rozepsané jako paráty a kousnutí a je vyšší. Toto je skutečné útočné číslo ghúlů; to v Jarikově dobrodružství bylo zjednodušeno a trochu sníženo, protože ghúl koneckonců sloužil jenom jako ukázka krvelačné příšery a rozhodně by nebylo dobře, kdyby Jarika hned po prvním zásahu zabil.

Zvláštní útok: Každého tvora s velikostí A,B a C ghúlův zásah ochromí. Jedinou výjimkou jsou elfové; na tuto rasu ghúlovo ochromení nijak nepůsobí (ovšem mohou být samozřejmě zraněni paráty a kousnutím).

Jakmile ghúl jednoho protivníka ochromí, ihned zaútočí na dalšího. Pokračuje dále, dokud nejsou všichni ochromeni nebo mrtví. Jedná se o normální ochromení (trvá 2-7 směn, pokud se k jeho odstranění nepoužije kouzla).

Ghúl útočí v jednom kole současně občma paráty a kousnutím. Je možné na něho útočit normálními zbraněmi, ale také svěcenou vodou (za 2-7 životů).

V A2 ani v chodbě žádný poklad není.

B2

Z:nic

Tato malá místnost má obyčejné kamenné stěny a hliněnou podlahu. U stěny jsou schody, které vedou nahoru do vyššího podlaží... Není tu žádný nábytek ani věci.

Pokud postavy dovnitř sestoupily z I. podlaží, tak větu o schodech vynech.

C2

Z:tep srdce

Podlaha je pokrytá mramorovými dlaždicemi. Uprostřed místnosti stojí pyramida.

Pyramida má základnu velikou 1 x 1 sáh a je půl sáhu vysoká. Její stěny planou zlověstně oranžovou barvou ohně a sálá z nich žár. Cosi je zakleté uvnitř - vidíte obří rudý kámen velký jako pěst. Kámen se zachvívá v pravidelném rytmu; vypadá to skoro, jako by byl živý. Když se k pyramidě přiblížíte, zřetelně slyšíte jeho tlukot.

Tak tady je srdce Ahury Mazdy! Uložené v pyramidě jako ve skříni. Pokud se sem pro ně vypravila nějaká postava po rozhovoru v L1, asi už je duševně připravená na to, že sáhne dovnitř, vytáhne to srdce a přijde kvůli tomu o tři životy. Pokud postavy zatím v L1 nebyly, mohou sice také sahat dovnitř, ale je dost dobře možné, že onen "ze stěn sálající žár" jejich chuť ponečkud ochladí. Mečem se srdce vylovit nedá; žádný neživý předmět skrz stěny nepronikne. Je sice pravda, že postavy mohou nějakému svému zajatci (mají-li ho) uříznout nějakou končetinu a tou dotyčné srdce vyhrabat - to by se podařilo, je-li půl sáhu dlouhá - ale pokud nejsou všichni přinejmenším chaoticky zlí, neměl bys jim to dovolit kvůli přesvědčení. Jen tak na okraj - končetinami Nemrtvých či naopak dlouho mrtvých nestvůr to provést nepůjde, protože jsou studené.

Ve chvíli, kdy se srdce dostane ven, pyramida popraská, rozsype se a a obrátí se v prach. Tento rozpad ovšem vycítí kouzelník Angra Mainju. Co udělá, to je na tobě; možnosti byly blíže popsány v L1.

Pokud postavy mají u sebe elfčino srdce a v některém z dalších střetnutí budou zabity, srdce prostě zůstane ležet tam, kam při boji zapadlo; je pod vlivem kouzla, takže ani nepřestane tepat, ani se s ním nic nestane a žádné zvíře ho nemůže sežrat.

Elfka sama ví, kde se její srdce právě nachází - a pokud postavy sledovali nějací Angra Mainjovi služebníci (například kostlivci), ví to i Angra Mainju. V takovém případě nastane honička o to, kdo srdce sebere a získá dřív; elfka pro ně může poslat postavy, jsou-li v L1, a Angra Mainju své kostlivce, nejsou-li vybiti. Pokud o srdci nikdo (mimo elfky, která jeho polohu "cítí" vždy) neví, mohou ho sebrat třeba skřítkové z D2, jsou-li blízko. Tlukot srdce je slyšet až pět sáhů daleko (při naslouchání); ten, kdo stojí těsně vedle, jej slyší vždy (není-li hluchý - což se nepředpokládá; leda že by ho očarovali skřítkové z D2).

D2

Z:vysoké štěbetavé hlásky

Tato místnost vypadá jako skladiště. Je víc než zpoloviny zaplněná různým starým nábytkem - rozklížených popraskaných stoly, rozpadlými židlemi, zvlhlými zplesnivělými skříněmi a špinavými hadry. To všechno je bez ladu a skladu naháženo na hromadu. Páchne to tu plísní, zatuchlinou a myšinou.

Tato skládka haraburdí je zjevně obydlená; mezi rozpadajícími se věcmi zahlédnete tu a tam nějaký pohyb. Nějací drobní tvorové prolézají sem a tam, štěbetají, pištějí a bouchají dvířkami skříní. Na okamžik zahlédnete nějakou postavičku mihnout se mezi nábytkem - a ve škvírách spatříte vykukující obličeje.

Skřítkové.

Pomalu si uvědomujíš, že do místnosti přišel nějaký vetřelec, a nakonec hlasy a zvuky zmlknou.

V místnosti je na vlhké hlíně plno stop - samé malé skřítčí tlapičky.

Skřítkové jsou malí (kolem 30 coulů vysocí) příbuzní poletuch a elfů. Jsou plaší, ale velmi zvědaví, a mají zvláštní smysl pro humor. Navíc také mají od přírody talent k čarování. Každý skřítek může meditací získat za den 1 mag; magy potom mohou skládat a dohromady sesílat zaklínadla. Mají svá zvláštní žertovná skřítčí kouzla - každé za čtyři magy; nikde ale nejsou přesně rozepsána a tak si můžeš vymyslet cokoliv. Rozhodně to udělej, bude-li k tomu příležitost - přestože je to trochu škodolibé: nech někomu třeba narůst oslí uši nebo prasečí rypák (hodnota charismy dolů!!!), rozsypej mu peníze, vylej láhev s olejem (pokud není poslední) a tak podobně. Žádné skřítčí zaklínadlo ale nesmí příliš škodit. Skřítci nikdy nikoho úmyslně nezabijí - a to ani když na ně zaútočí. Všechny potřebné údaje o skřítkovi jsou v kapitole Nestvůry na straně 90.

V této hromadě nábytku žije takových dvacet skřítků (přesný počet si určí sám). Skřítci mohou s použitím osmi magů účinky většiny svých kouzel zase odstranit, ale nikdo jiný to nedovede (mimo jednoho vzácného alchymistova lektvaru, který přidává krásu a tím vlastně odstraňuje rypáky a oslí uši, a jednoho kouzelnického kouzla velmi vysoké úrovně, které navrací ztracené stupně vlastností - sám rozhodni, jestli elfka Ahura Mazda toto kouzlo zná.)

Pokud se postavy dají se skřítky do řeči, mohou dostat často dost zmatené, nelogické či protichůdné odpovědi (na otázku: "Kde je tu nejbližší poklad?" odpověď např. "Ano, dneska je hezky" či "Neznám žádné vyplašené krysy" apod.). Není to ale proto, že by skřítci byli hloupí; naopak. Jsou příliš inteligentní, než aby se nechali omezovat lidskou logikou. Ale přece jen by nakonec postavám měli dát jakousi zprávu; říct jim (třeba několikrát) asi toto: "Hledejte paní Ahuru Mazdu", potom "Střezte se Angry Mainjua" - nebo by se mohli zmínit o Orlandově oku, které "sleduje zlo". I o srdci by mohli říct jakousi pravdu - totiž že "patří křišťálové soše" nebo že "Ahura Mazda na něj čeká". Čím více náznaků, tím lépe. Skřítci mohou na postavy pokřikovat i v případě, že tyto se jich na nich neptají.

Postavy mohou také začít hledat ve skřítčím doupěti poklady a haraburdí ničit - a pak by bylo skoro nejlepší urychleně zvětšit počet skřítků a seslat na dobrodruhy nějaká protivná zaklínadla - hejnem vos či komárů počínaje přes vzpouru mečů (které podle vzoru pohádky "Obušku, z pytle ven" postavy z místnosti vyženou) až po mokré šaty či lepidlo pod brněním. Kouzelník na první úrovni tato zaklínadla rozhodně nezlomí.

E2

Z: chřestění hmyzího chitinového pancíře

Místnost je vlhká a prázdná. V jihovýchodním rohu je hromada pilin, suti a písku.

Na vlhké podlaze může hraničář najít stopy - rýhy po štířím ocase či otisky jeho nohou.

A v sutinách a písku se skrývá štír. Samozřejmě nikoliv obyčejný, nýbrž - jak je v DrD zvykem - obří. I s ocasem je dlouhý asi 1 sáh. Všechny potřebné údaje o obřím štíru jsou v kapitole Nestvůry na straně 90.

Na hromadě mezi sutí se dají najít rozházené drahokamy, které tu někdo (asi) ztratil - olivín, dva růženíny, tyrkys, jaspis. Můžeš ubrat či přidat podle počtu postav.

F2

Z:nic

Zdá se, že v této malické místnosti není nic pozoruhodného. Jen na jižní stěně jsou dvě malé, několik coulů dlouhé fosforeskující šmouhy.

Což je mimochodem pozoruhodné až příliš. Pokud je postavy začnou zkoumat (zde postupuj podle části Postřeh, kapitola ...a mimo boj, na straně 58 - jedná se o předmět druhého druhu) zjistí (a nebo také ne), že tam uvnitř je tajná schránka. Ovšem - hlídá ji past: vystřelovací čepel. Past má nebezpečnost = 5, sílu 0/1-6, použitá vlastnost = obratnost.

(O pastech viz Pasti a jedy v kapitole ...a mimo boj, strana 58).

Pokud postavy už mluvily s elfkou, mohla jim o pasti říct. Uvnitř skříňky je oválný železný předmět ozdobený perlou. Je nabitý deseti magy. Tak toto je onen magický klíč k tajným dveřím J1! - když jej postavy prostě přitisknou ke skále tam, kde tuší dveře, skála se rozestoupí. Dá se sotva předpokládat, že na to přijdou náhodou; dokonce si zřejmě ani neuvědomí, že tato oválná věc je klíč. Musí jim to říct buď elfka, nebo ústa v I2 (na to ale opatrně - viz varování u J1).

G2

Z:zvuky podobné kočičímu mňoukání

Popis závisí na tom, jestli postavy mají či nemají světlo a jestli mají či nemají zvláštní schopnosti; proto ho uprav sám podle okolností.

Podle mapy mají do místnosti ústit dvojité tajné dveře z H2 (dvojité proto, že ani z H2 nejsou vidět; je to tajemství Angry Mainjua, o kterém neví ani jeho služebnictvo, ani Ahura Mazda). Jsou dokonale skryté a ty bys je rozhodně neměl postavám dovolit najít, protože by to narušilo celou koncepci děje. Kdyby se totiž postavy dostaly do Mainjuových místností už nyní, bez varování, tak by velice rychle a bez jakékoliv možnosti obrany všechny zahynuly a to by hráče otrávilo. Místnosti S2 a H2 jsou ty poslední, kam by se postavy měly dopracovat až na samém závěru dobrodružství; s nimi všechno stojí a padá a poté, co budou objeveny, už v podzemí vůbec nic zajímavého nečeká.

Na místnosti nic zvláštního není; má kamenné stěny a hlinčnou podlahu a podobá se nachlup všem ostatním. Ovšem - uvnitř žijí dva huňáči.

Mají svítící oči, které ve tmě modře září.

Tito huňáči patří k druhu zvanému Huňáč modrý. Všechny nezbytné informace najdeš v kapitole Nestvůry na straně 83.

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

Dá se čekat, že huňáči na postavy zaútočí. Postavy mohou buď bojovat, nebo utéct.

H2

Z: šplouchání a mlaskání husté přelévající se tekutiny

Následující popis platí v případě, že je Angra Mainju naživu:

Tato místnost je sice menší, ale snad ještě nádhernější než předchozí. Strop je vykládán drahými kameny: safíry, smaragdy, korundy, spinely, olivíny, topazy, ametysty - a nesčetnými dalšími. Stěny zakrývají bohatě nařasené vyšívané záclony a na podlaze leží ve třech vrstvách huňaté koberce.

V každém případě ale platí toto:

Ve východní části místnosti je něco podivného; vypadá to jako bazén. Má téměř tři sáhy v průměru; mezi ním a stěnami je pouze jako dlaň široký mramorový okraj. Uvnitř bazénu ale není voda, nýbrž jakási podivná opalizující látka. Přelévá se sem a tam, vzdouvá se a po jejím povrchu probíhají nehluboké linié vlnky.

Pokud se předtím v S2 odehrál boj a čaroděj je mrtvý, stihl před svou smrtí ještě veškeré zařízení místnosti změnit v bláto. Proto hráčům prostě řekni, že místnost je prázdná a plná bláta, a potom jim přečti jen druhou část popisu (o bazénku).

Co je tento bazének zač, to necháme na tobě. Závisí to na tom, jak se hra vyvíjela a jakou náladu hráči mají. Pokud máš pocit, že chtějí, aby toto dobrodružství co nejrychleji nějak definitivně skončilo, může být bazének naplněný leptavou rosolovitou tekutinou (podobnou zelenému hlenu), která Angrovi Mainjovi sloužila k zábavné likvidaci zajatců či neposlušného služebnictva (kostlivců a tanečnic). Postavy to mohou zjistit buď tak, že dovnitř sáhnou (pro určení zranění použij popis zeleného hlenu; pokud házejí dovnitř předměty, propadnou se pod hladinu a beze stopy zmizí) nebo můžeš po souboji v S2 nechat Angru Mainjua panicky prchat před Orlandovým okem k dvojitým tajným dveřím do G2 a přitom ho nechat uklouznout a spadnout dovnitř. Bazén časem může vyvrhnout nějaké ohlodané kosti - ale to není nutné.

V případě, že si chcete nechat svoje postavy a přímo na toto konkrétní dobrodružství ještě navázat a nějak v něm pokračovat, můžeš to udělat tak, že bazén nebude ve skutečnosti bazénem, nýbrž jednosměrnou Magickou branou vedoucí pryč z podzemí. Čaroděj do něho skočí celkem z vlastní vůle - a zmizí; ve skutečnosti se ale objeví třeba desítky mil daleko, uteče, tam se usídlí a znovu začne kout nějaké temné plány, proti kterým bude časem potřeba bojovat. Magickou bránu za sebou uzavře, takže postavy se za ním nedostanou. Elfka může buď ještě v poslední chvíli před uzavřením proběhnout za ním - a postavy se zarazí o měkkou pružnou hladinu bazénku, budou po ní moct chodit, ale dovnitř se nedostanou. Nebo můžeš nechat elfku společně s nimi posbírat poklady, které zůstaly ležet v bláte a odejít z podzemí; ovšem pak by se měli rozloučit. Nenech ji v dalším dobrodružství doprovázet družinu; je příliš mocná a v těchto začátečnických pravidlech nejsou informace o tom, jak vést boj s postavou na devatenácté úrovni. Můžeš proto říct, že třeba odešla do blízkého města - a po půl roce třeba družina uslyší vyprávět o tom, že se stala (řekněme) manželkou nějakého krále apod. Pak může postavy povolat do svých služeb a pověřit je nějakým úkolem. Popřípadě se nemusí vdát, ale stát se prostě královnou elfů - a začít pátrat po Orlandovi, protože se nějakým způsobem dozvěděla, že tehdy nezemřel, nýbrž byl zaklet podobně jako ona... a k tomuto pátrání povolá své staré přátele z družiny... To už jsou ale náměty na další dobrodružství a záleží jen na tobě, jestli je budeš chtít využít.

I2

Z:mlaskání

Místnost vypadá docela obyčejně. Když do ní ale posvítíte lampou, vidíte na protější stěně... ústa. Pohybují se, stahují - a tiše pomlaskávají. Oči nikde nevidíte - ale ta věc přesto nějakým způsobem zaregistrovala buď světlo, nebo pohyb.

"Ó! Vítejte v mém skromném příbytku, poutníci!" ozvala se ústa. "Jen se neostýchejte! Pojďte dál!

Pokud postavy vstoupí a dají se s ní do řeči, velice rychle jim ústa prozradí, co jsou zač:

"Vím všechno, milí poutníci! Nikdo nezná Bílý hrad lépe než já. Mám pro vás nabídku: prodám vám informace! Dejte mi sousto kovu - jen malé soustečko, nemusí být těžší než dvacet mincí... Spokojím se se vším; se zlatem, se stříbrem, s cínem i s mědí. Utište můj hlad a já vám zodpovím jakoukoliv otázku!"

Pokud to postavy zláká, ať nasypou peníze či jiné kovové předměty vážící 20 mincí do úst - a ústa skutečně odpoví. Myslet za ně samozřejmě budeš ty. Vycházej z toho, že ústa mají neutrální přesvědčení; pokud dostaly takhle zaplaceno, mluví pravdu. O poměrech v podzemí ví totéž co ty - tedy všechno. Tyto informace získávají intuicí ve Dni probuzení - což je každoroční výroční den jejich stvoření (vyrobil je mocný čaroděj pomocí kouzla). Představ si to tak, že pokaždé, když uplyne rok, ústa v jediném jasnozřivém okamžiku "obhlédnou" celé podzemí. Díky tomu vědí, kde která nestvůra sídlí, jak je nebezpečná, jaké má poklady - a dokážou také odhalit podstatu magických věcí, takže vědí o existenci i smyslu koule v E1, talismanu v G1, zrcadla v J2 atd. - stejně jako to víš ty. Nevědí ale o věcech, které přibyly nově od chvíle jejich posledního Dne probuzení, a stejně tak i nevědí, co která nestvůra dělá právě v tomto okamžiku.

Postavy mohou předplacenou otázku využít různým způsobem. Pokud se zeptají hloupě nebo příliš obecně, nijak se nemusíš zdráhat být trochu škodolibý a odpovědět také tak. Typickým příkladem hloupé a příliš obecné otázky je tato: "Kde všude je možné najít poklad?" Klidně můžeš začít vyjmenovávat nejrůznější místa paláci počínaje a slamníky chalupářů konče, která nijak nesouvisejí s jeskyní.

Ústa mají přesvědčení neutrální a proto se chovají trochu vypočítavě; v odpovědi se budou snažit nadhodit nějakou nejasnost, která postavy přimě je obětovat dalších 20 mincí a ptát se dál. Někdy také - přestože odpovídají naprosto pravdivě a přímo - mohou (pokud není otázka formulovaná přesně) bez zlé vůle zapomenout uvést nějakou podstatnou maličkost a tím celý smysl odpovědi obrátit. Například na otázku "Jak se dostat do té místnosti podzemí Bílého hradu, kde je největší poklad?" pravdivě popíšou cestu k S2 - ale nezmíní se o tom, že tam sídlí kouzelník Angra Mainju, který postavy pravděpodobně nenechá tento poklad vybrat.

Od postav by bylo velice prozíravé, kdyby si místo ptaní na poklady zjistily, kde číhá největší nebezpečí a jak proti němu bojovat.

Tímto největším nebezpečím je samozřejmě souboj s Angrou Mainjuem. Jediná zbraň, která je může zachránit před jeho kouzly, je magický kámen zvaný Orlandovo oko. Angra Mainju z něho má panickou hrůzu; ví, že se nachází někde v podzemí, ale nedokáže ho najít, protože kníže Orland ho kdysi pomocí kouzel vysoké úrovně velice dobře ukryl. Orlandovo oko je zakopáno v místnosti M2 (viz její popis); ovšem pokud to postavám někdo neřekne, samozřejmě na to samy nepřijdou.

Stejně tak ale samy nepřijdou na to, jak s Orlandovým okem zacházet (což přesně mohou ústa nadhodit, aby si vynutila mince za další odpověď); ví to ale zaklatá elfka Ahura Mazda v místnosti L1. Pokud budou ústa nasycená (po takových 100 mincích), přestanou uhýbat a pošlou postavy za ní.

J2

Z:nic

Pokud přišli od Grizzlanda, čti popis bez první věty.

Uprostřed místnosti je schodiště, které vede nahoru do vyššího patra. Místnost není ničím vyjímečná; její kamenné stěny jsou porostlé mechem a měkká hlína na podlaze vlhká. Na jedné ze stěn visí zrcadlo.

Zrcadlo je asi 30 coulů dlouhé a 15 široké; je zasazené v masivním zlatém rámu.

Pokud postavy začnou zrcadlo prohlížet, ve chvíli, kdy se ho dotknou, přestane odrážet jejich tváře a objeví se v něm černé prázdno. Není to skutečné prázdno, ale tmavý roh S2. Toto zrcadlo totiž slouží jednak ke sledování, jestli někdo nejde směrem k čarodějovu území, a jednak k rozhovorům mezi čarodějem a takovýmto návštěvníkem. Představ si to prostě jako videotelefon. Dokud jsou postavy v místnosti, Angra Mainju může poslouchat jejich rozhovory, dívat se na ně a nebo se jim i sám ukázat (a výhružně se zašklebit) či na ně strašlivým hlasem zahřímat, aby zmizely - to záleží na tvém rozhodnutí.

V zrcadle je šipková past, která spustí, pokud postavy začnou se zrcadlem cloumat nebo se ho pokusí sundat.

Past má nebezpečnost **6**, sílu 1-3/2-12, použitá vlastnost je obratnost.

Pokud postavy past odstraní nebo spustí a přesto se pokusí zrcadlo sundat, zjistí velice záhy, že je neskutečně těžké - váží asi 3000 (!) mincí. Na stěně drželo kouzlem. Sundáním ztratí své kouzelné schopnosti a je z něho obyčejné zrcadlo. Ovšem pozor - nerozbitné. Ani zlatý rám z něj nejde odloupnout. Přestože po sundání přestane fungovat, Angra Mainju ho může (bude-li mít příležitost a čas) pověsit zpátky a obnovit jeho kouzelné schopnosti. Totéž může udělat i Ahura Mazda (bude-li mít důvod).

K tomuto zrcadlu samozřejmě patří druhé naprosto stejné, které visí v S2.

K2

Z:viz níže

Toto vidí postavy v K2, pokud jdou se světlem:

Z vlhké hlíny zde roste cosi, co ze všeho nejvíce připomíná obrovskou houbu. Sotva na to dopadlo vaše světlo, ta věc začala strašlivě vřeštět.

Není to houba, ale živočich; říká se mu vřesk.

Zatímco zrcadlo v J2 sloužilo ke skutečné rychlé komunikaci mezi kouzelníkem a (nejčastěji) Grizzlandem, je tento vřesk cosi jako poplašné zařízení pro kouzelníkovu stráž. Reaguje na světlo. Vřeští 1 - 3 kola - a tento ohavný zvuk přivolá hlídku kostlivců Angry Mainjua z L2. O kostlivcích už víš všechno potřebné; nechal se jimi hlídat koneckonců i Grizzland v F1. Další údaje o nich jsou v popisu L2.

Místnost K2 je prázdná; žádný poklad tam není. I v K2 koneckonců můžeš nechat nějaké skrývající se kostlivce - to záleží na tobě.

Pokud postavy nenesly světlo a řídí se nějakým jiným druhem vidění, je jistá - ovšem malá - pravděpodobnost, že se kolem vřesku proplížily nepovšimnuty (je rozlezlý v jihozápadním koutě hned za dveřmi, takže je dost těžké se mu docela vyhnout; postavy na něj jednak mohou přímo šlápnout, pokud budou ohledávat dveře, a navíc vřesk na malou vzdálenost může zareagovat i na pohyb. Počítej s ním proto jako s pastí o nebezpečnosti 9).

Pokud se postavy dají na útěk, kostlivci je budou pronásledovat někam k I2 (nebo ani ne - podle tvé úvahy). Pak je nechají být a vrátí se.

L2

Z:nic

Dveře, které do místnosti vedou, mohou a nemusí být zamčené - to podle předchozího vývoje událostí. Pokud tamtudy na kouzelníkův příkaz (či vřeskovo vřeštění) proběhli kostlivci a jaksi se už nevrátili, pravděpodobně za sebou nezamkli - ale byl-li čas, mohl to udělat někdo jiný (třeba sám kouzelník nebo Grizzland). Jestliže jsou zamčené, buď uvažuj nebezpečnost 5 (házej 1k10 a uprav za sílu), nebo prostě postavy pusť či nepusť dovnitř podle vlastní úvahy či záměrů. Uvědom si, že jestliže vlezou do L2 a nebyli zatím v L1, dá se čekat, že živí se ven nedostanou. Pokud naopak s nimi jde Ahura Mazda, jakékoliv úvahy o dveřích odpadají.

Místnost je veliká a podivně pravidelná. Vypadá spíš jako dvorana nějakého paláce než jako podzemní kobka. Stěny jsou obloženy ušlechtilým bílým mramorem, podlaha je z vzácného černého obsidiánu. Uprostřed - obložené stejným mramorem jako stěny - je mělké jezírko s křišťálově průzračnou vodou. Na jeho dně se třpytí zlato.

Hezky si to tu Angra Mainju zařídil!

Záleží na předchozím vývoji událostí a na tvém rozhodnutí, kolik kostlivců jeho osobní stráže se v této místnosti nachází. Někteří mohou stát za výklenky, takže je postavy v první chvíli nevidí. Ozbrojeni jsou meči a mají štíty (nebo tím, co jim dáš). Pokud je s postavami Ahura Mazda, žádná pravidla pro boj asi nebudou potřeba; některé postavy si sice jednoho dva mohou zabít, ale vcelku elfčin spalující pohled (apod.) pokosí kostlivce jako klasy.

Jdou-li postavy samy a mají-li Orlandovo oko, potom - pokud je napadne jej vytáhnout - jsou všichni kostlivci částečně paralyzováni a mají ke všem hodům postih -1.

Pokud místností prošel Grizzland (viz popis S2 - Angra Mainju pro něho mohl poslat kostlivce), jsou na mramorových dlaždicích blátivé stopy, které vedou přímo k tajnému vchodu do S2, a hraničář je může zpozorovat (počítej s tím jako s lehkým terénem - viz popis hraničářových schopností v kapitole Zvláštní schopnosti v závislosti na povolání, strana 33).

Tajný vchod do S2 - pokud o něm postavy nemají žádné informace mohou najít jako skrytý předmět druhého typu (viz Postřeh v kapitole ...a mimo boj, strana 58). Můžeš to také udělat tak, že Angra Mainju sám vchod otevře, vyleze ven a s postavami se vypořádá. O tom, jaké mají šance, viz popis S2.

Zlato v bazénku je tam na ozdobu ještě z dob Orlanda; pokud postavy všechno přežijí, mohou si ho vysbírat. Jsou to tenké zlaté plíšky (asi jako alobal) připevněné tu a tam na dně; mohou celkem vážit takových 100 mincí (přesné množství urči sám).

M2

Z:nic

Tato místnost je tak dokonale obyčejná, že vůbec nestojí za to ji popisovat. Na hliněné podlaze nejsou žádné stopy. Pokud mají postavy hodně životů, můžeš tam přidat nějakého netopýra - ale není to nutné.

Poklad uvnitř ovšem je - a dokonce nejdůležitější poklad z celé jeskyně: Orlandovo oko. Je zakopané v severovýchodním rohu a postavy vůbec nemají šanci ho najít, pokud o něm nevědí.

Kopat mohou jakýmikoliv nástroji, které seženou - buď mohou použít vlastní nože, nebo třeba nějaký plech či prkno z místnosti D2 - záleží na tobě, co jim dovolíš najít a vzít. Odhrabání hlíny z jednoho čtverečního sáhu do potřebné hloubky ale každopádně trvá 2 hodiny (12 směn), pokud to dělá jedna postava, nebo 1 hodinu (6 směn), pokud to dělají postavy dvě; víc jich na tomtéž čtverečním sáhu pracovat nemůže, protože by se jedna druhé pletly. Pokud nevědí přesně, kde Orlandovo oko je, musí ti říct, na kterém čtverci zkoušejí štěstí - a ty odepíšeš 12 směn a pak jim oznámíš, jestli ho našly nebo ne. V jiném koutě místnosti mohou mezitím hrabat další postavy. Počítej s tím, že až skončí, měly by alespoň tři směny odpočívat, než půjdou dál. Pokud je s postavami elfka, veškeré dělnické práce odpadnou; Ahura Mazda přesně ví, kam Orlandovo oko ukryla, a jelikož na své úrovni dovede procházet stěnami, sáhne prostě rukou dovnitř a vytáhne ho. Nezapomeň, že pokud ji postavy v L1 osvobodí, její první cesta povede právě sem, protože Orlandovo oko je ta nejlepší zbraň pro boj s Angrou Mainjuem! (Na cestě z L1 do M2 by se nemělo přihodit nic zvláštního; trasa přes J1, B2, R2, C2 a D2 je velice přímá a bezpečná. Skřítci v D2 by mohli vylézt ze svého harabardí a elfku pozdravit.

Za získání Orlandova oka bys postavám mohl dát nějaké body zkušenosti navíc jako prémii.

N2

Z:nic

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

O2

Z:dupot malých nožiček, pištění

Pokud mají postavy světlo:

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

Pokud postavy světlo nemají, na hromadě se netřpytí nic.

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

Nicméně mince na hromadě by postavy nemusely být líné vysbírat - přestože jsou to pouhé měďáky; přinejmenším je mohou jít nasypat do nenasytných úst v I2. Dej jich tam podle svého uvážení; pokud postavy již byly v I2 a odložily tam veškeré

kovy, mohou jich být tisíce. (Nezapomeň, že tisícovka měďáků má hodnotu "pouhých" sto zlatých, ale váží desetkrát víc. Proto s nimi nemusíš šetřit; vždyť postavy třeba ani nebudou ochotny si takový poklad brát.)

P2

Z:nic

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

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

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

Když zelený hlen na někoho spadne, může ho oběť spálit, zatímco hlen rozpouští brnění a oděv. (Pokud má nějaký plášť nebo nejlépe kapuci, můžeš jí dovolit si tento svrchní oděv sundat a tím se zachránit; to záleží na tobě). Všechny potřebné údaje o zeleném hlenu jsou v kapitole Nestvůry na straně 92.

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

R2

Z:šustění papíru

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

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

Před hodinami leží na stolku rozevřená kniha a její listy se samy obracejí sem a tam.

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

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

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

Je magická (obklopuje ji oblak 15 magů!, který by alchymista na vysoké úrovni mohl vidět) a kdysi byla asi chytrá, ale teď už je stará a tím pádem trochu dětinská. Její přesvědčení je zákonné dobro (vida - důvod, proč ji Angra Mainju nechce mít u sebe v S2 a nechá ji raději plesnivět v této místnosti!). S postavami může rozmlouvat pomocí vzkazů, které se objeví na nalistované stránce - ale zřejmě se příliš bavit nebude; může jim dát nějakou lehkou hádanku (třeba: "u ohně sedí dva skřeti - jeden malý a druhý velký; malý je synem velkého a velký není otcem malého. Jak je to možné?" apod.) a jako odměnu ze zažloutlých listů vyvrhnout nějakou usušenou bylinu, která vyléčí zranění za 1 - 3 (či více) životů... Měla by ale rozhodně nadhodit něco o elfce; napsat třeba: "Zachraňte Ahuru Mazdu!" Cestu k ní ale nezná a o způsobu, jakým by to zachraňování měly postavy provést, také nic neví. Nezapomeň, že je stará a trochu senilní.

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

S2

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

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

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

Zatím ale nic není rozhodnuto.

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

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

Toto je případ, který by vlastně vůbec neměl nastat; jako Pán jeskyně bys to neměl dopustit. Od začátku hry mysli na to, že je potřeba postavy napřed nechat chvíli prozkoumávat nedůležité místnosti (poletucha, krysy, zombie, huňáči apod.); v té době je zatím nepouštěj do tajných dveří. Když už většinu těchto bezvýznamných místností prohlédnou, je důležité je nějak domanipulovat do L1 k soše. Pomocí vhodně roztroušených narážek a náznaků v II. podlaží (příležitostí je dost a sám můžeš ještě další náznaky přidat, když uvidíš, že je jich málo)

by se to mělo povést. Pokud ti přesto hned na začátku vlezou do F1 ke Grizzlandovi a zabijí ho, nedovol jim otevřít dveře do J2.

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

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

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

Čaroděj ovšem nemusí být v S2 sám; jednak tam zřejmě budou kostlivci, a navíc - pokud k tomu předchozí události směřovaly - je dost možné, že si na pomoc pozval Grizzlanda. Medvědodlak se Orlandova oka nebojí a i v případě, že čaroděj prchne, může na postavy zaútočit. Orlandovo oko je nabité magenergií a kdyby byl váš čaroděj na vyšší úrovni, možná by ji mohl použít; v této situaci je mu ale Orlandovo oko k ničemu, protože s ním neumí zacházet. Proto nezbývá než s kostlivci a Grizzlandem bojovat zbraněmi. Pokud ti to ale připadá jako příliš nerovný boj, nech Grizzlanda utéct za čarodějem nebo se vzdát. Když bude kouzelník i Grizzland nějakým způsobem vyřízen, je dost možné, že kostlivci se také zastaví a přestanou bojovat; jsou to jenom koneckonců pouze zaklínadlem vzkříšení mrtví a po smrti či útěku svých pánů již nebudou mít příliš velký důvod bojovat. Rozhodni za ně podle situace.

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

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

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

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

Na závěr ještě o pokladech:

Množství pokladů v S2 závisí na tobě. Především bys měl vědět, kolik bodů zkušenosti (respektive zlatých mincí) potřebuje ta která postava na přestup na další úroveň - a z toho vycházet. Po tomto dobrodružství by postavy měly buď ještě zůstat hluboko pod potřebnou hranicí, nebo možná (některé z nich) jí těsně dosáhnout (a mít tedy možnost na druhou úroveň přestoupit, budou-li chtít) - ale nemělo by se stát, že by jim peníze bez problémů stačily jak na další úroveň, tak i na nákup toho nejlepšího a nejdražšího vybavení. Jestliže budou mít peněz tolik, že nebudou vědět, co s nimi, začne to být trochu nudné. Uvědom si, že tato jeskyně nebyla příliš těžká; postavy nebojovaly s žádnými strašlivými nestvůrami, jako jsou draci nebo Nevidění, a naopak mohli potkat celou řadu přátelských bytostí, které jim pravdivě (!) poradily. Poklady, o kterých byla zmínka v popisech jednotlivých místností, vždy trochu upravuj podle počtu postav, které se ti v dobrodružství sejdou; pokud přesto dojde k nějakým nepřiměřeným odchylkám od přípustného množství pokladu, máš zde, na samém konci dobrodružství, jedinečnou možnost to vyrovnat. (Nějaký poklad jim tu rozhodně připrav, aby nebyli zklamaní - ale pokud jsou bohatí příliš, pamatuj, že mohou existovat také jakési Pytle požírače, z kterých mizejí věci, které do nich někdo uložil!)

Závěr

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

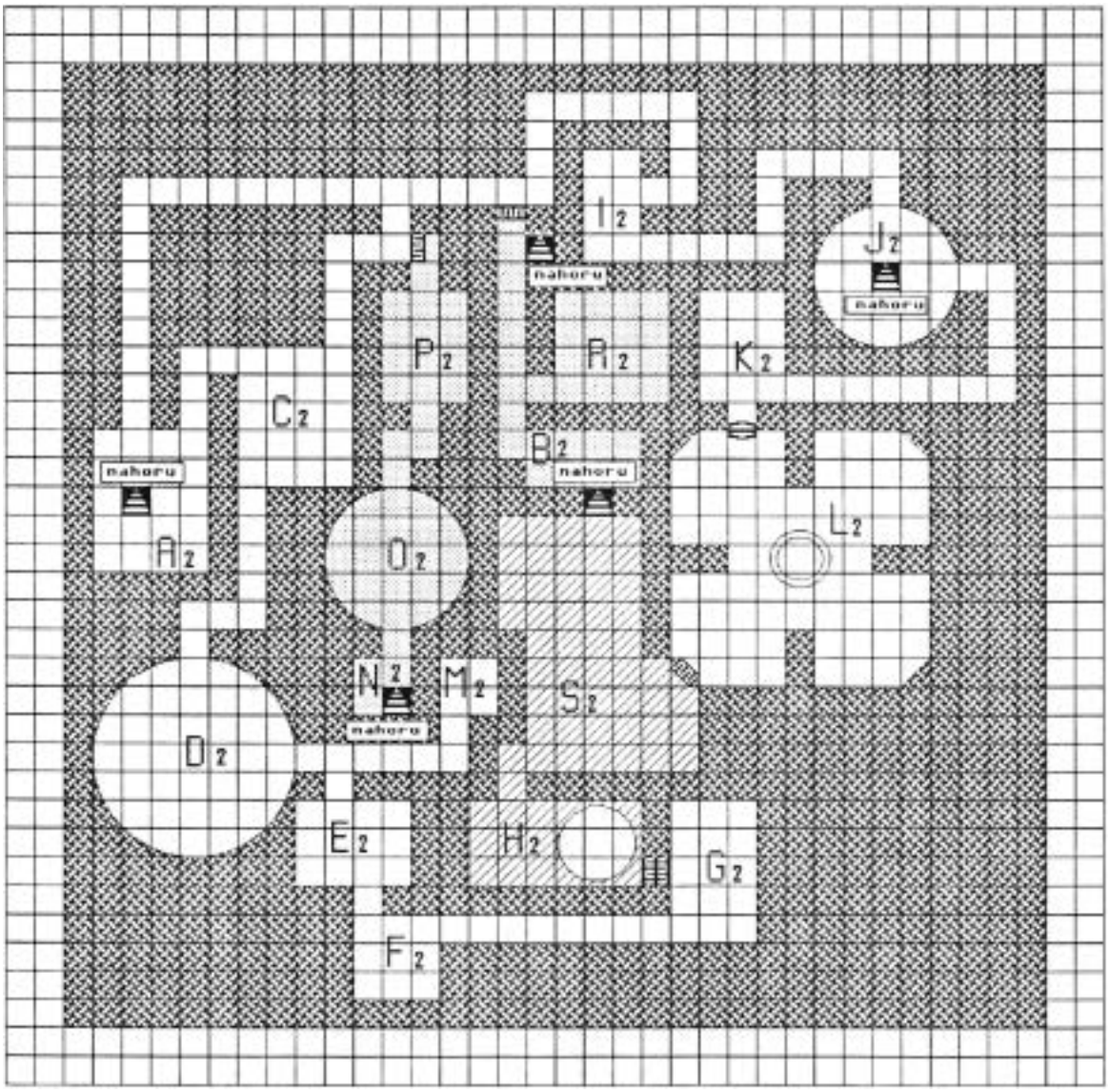
Postavy se vrátí zpátky do města a tím dobrodružství skončí. Nyní je už potřeba pouze rozdělit zkušenost. Všechny získané mince se přepočítají na zlaťáky, s drahokamy a šperky se dojde ke klenotníkovi, který je (za drobný poplatek) ocení a popřípadě i koupí, aby je mohly postavy rozdělit na podíly, jiné předměty (např. talismany, lahvičky) se mohou buď také prodat, nebo si je postavy mohou nechat. (O tom všem blíže viz Dělení pokladu v kapitole Hra ve skupině, strana 64). Nakonec se přidělí zkušenost. Záleží na tobě, jaký způsob rozdělování zvolíš; můžeš se řídit podle zásluh, které měly postavy v tom kterém souboji (což je spravedlivé, ale náročné na sledování) nebo přidělit celou zkušenost za nestvůru té postavě, která jí zasadila poslední ránu (což je sice spravedlivé méně,

e zato jednoduché). Pokud se sta-
, že mají postavy dost zkušenosti
přestup na další úroveň (stát by
to nemělo, nicméně je to možné),
se podle pravidel v části Úroveň,

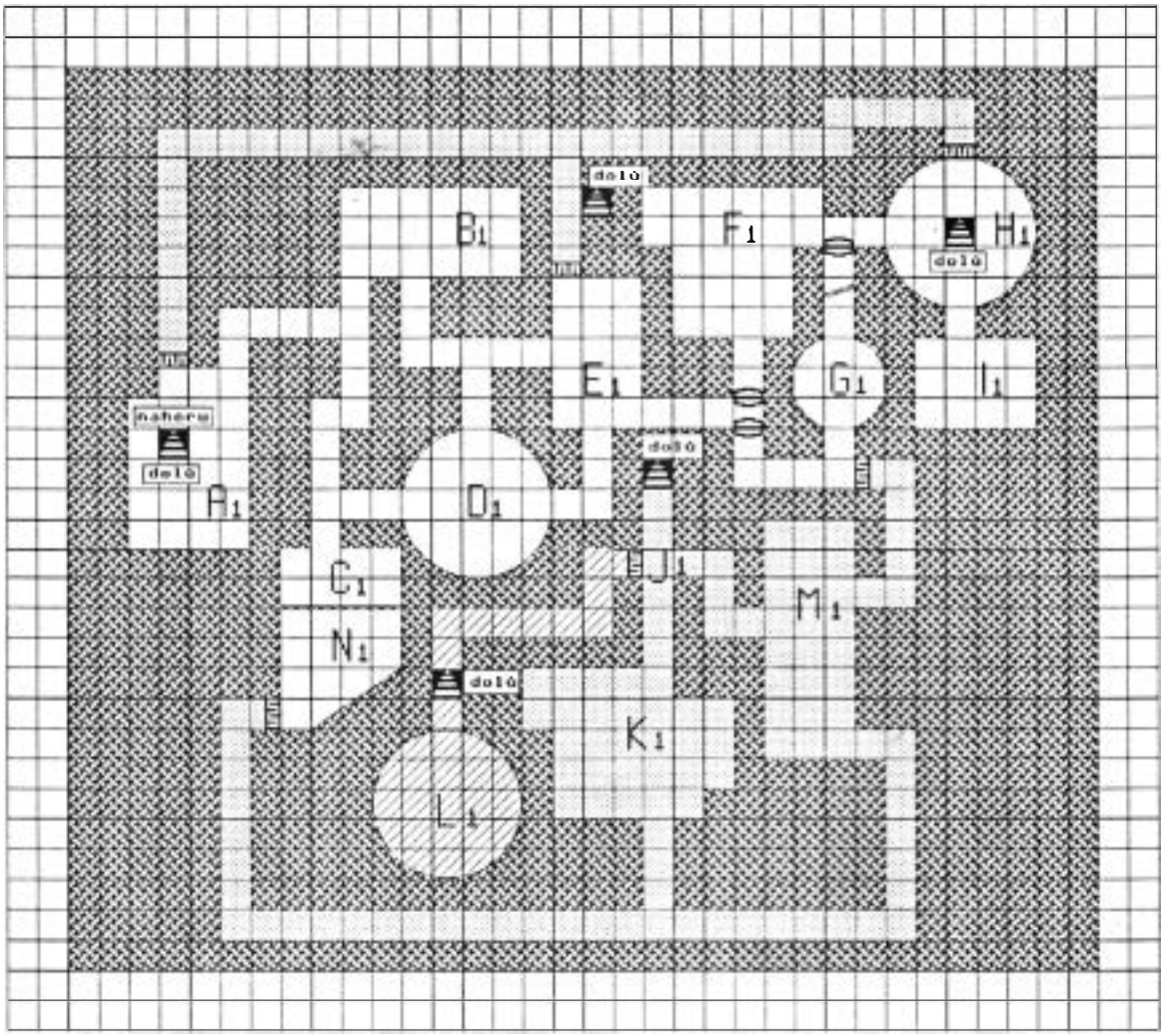
kapitola Tvoje postava, strana 31. Jestliže mají postavy dost peněz, mohou jít nakupovat (což můžete buď vyřídit rychle podle ceníku, nebo pojmout jako dobrodružství ve

městě a při koupi vášnivě smlouva
Nezapomeň, že rozdílení zkušeno
zabere nejméně půl hodiny skute
ného času; počítejte s tím a rozho
ně to neodkládejte na příště.

Mapa druhého (spodního) patra; mapa prvního (horního) patra je na druhé straně.



Mapa prvního (horního) patra;
mapa druhého (spodního) patra je na druhé straně.





fantasy hra na hrdiny
DRAČÍ DOUPĚ – pravidla pro začátečníky

vydalo nakladatelství ALTAR, sazba a grafická úprava ALTAR,

předlohy pro tisk vytiskla firma

vytiskl FANTISK Svojanov

Náklad 5 000 výtisků. Třetí, opravené vydání

ISBN 80 – 901078 – 3 – 4