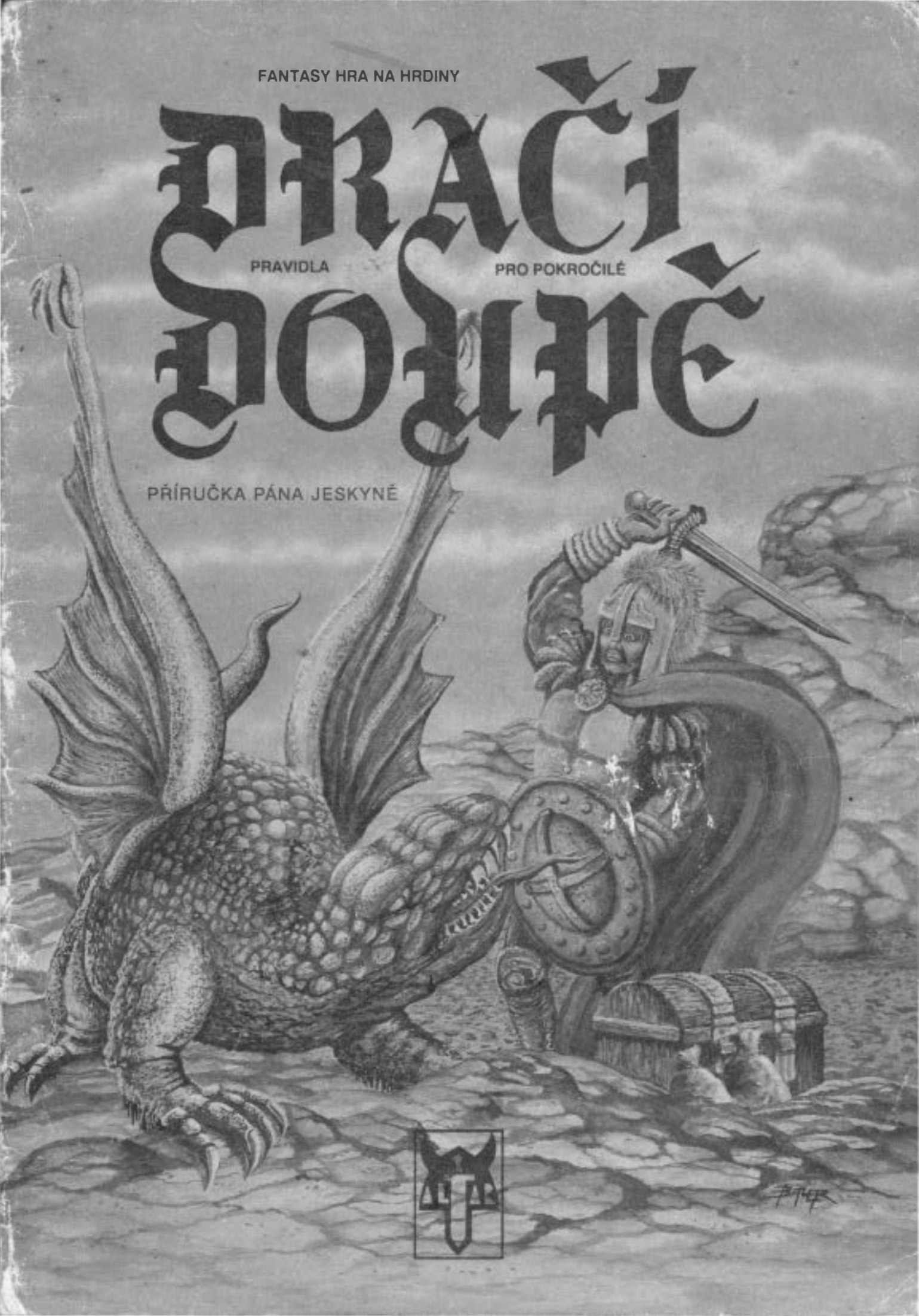
FANTASY HRA NA HRDINY

DRAČÍ DOUPĚ

PRAVIDLA PRO POKROČILÉ

PŘÍRUČKA PÁNA JESKYNĚ



Fantasy hra na hrdiny

DRAČÍ DOUPĚ

verze 1.2

PŘÍRUČKA PÁNA JESKYNĚ



Pravidla pro pokročilé

Obsah

Hra pod širým nebem **71**
Příprava tažení 71
Délka dobrodružství 73
Náročnost cesty 74
Místní informace 74
Rozdělení světa 74
Sbírání informací 74
Význam informací pro tažení 75
Bloudění 75
Počasí a nemoci 76
Boj ve vodě 76
Lov 77
Ochočování 77
Letecké a jezdecké nestvůry 78
Vítr 78
Voda a jídlo 79
Postupy **79**
Druid a jeho zbraně 79
Kouzla a čáry 79
Magenergie 80
Mentální souboj s magickými nestvůrami 81
Moudrost 81
Nová kouzla a noví démoni 81
Pasti a jedy 82
Poklady a šperky 82
Stupně schopností nestvůr 83
Zabití postavy 83
Obzory . **84**
Bestiář **85**

Hra pod širým nebem

Ty a tvoje družina jste se rozhodli vyrazit z pochmurné jeskyně do širého světa. Jenže jak na to? Čím se liší tvorba a řízení hry venku (pod širým nebem) a uvnitř (v jeskyni)?

Na tuto otázku by ti měla odpovědět následující podkapitola nazvaná Příprava tažení. Několika speciálními problémy dobrodružství pod širým nebem — blouděním, nemocemi, směrem větru apod. — se zabývají další podkapitoly. I bez jejich znalosti se můžeš pustit do tvorby dobrodružství, ale nezapomeň si je přečíst později.

Příprava tažení

Už v Průvodci hrou ses dověděl, co je to tažení: série několika dobrodružství spojených stejnou zápletkou, jednajícími postavami atd. Můžeme říci, že tažení je něco jako televizní seriál.

Při přípravě tažení je nejlépe dodržovat následující pořadí kroků:

1. Vymyšlení zápletky
2. Volba prostředí
3. Určení státního uspořádání
4. Vytvoření pověsti
5. Nakreslení mapy a sepsání vysvětlivek.

Jednotlive kroky si teď vysvětlíme podrobněji:

Zápletka

Zápletka je vždy to nejdůležitější. Sebelepší mapa, sebekrásnější nestvůry, žádné množství pokladů ani zkušenosti nemohou vyvážit skutečnost, že dobrodružství nemá hlavu ani patu.

Proto si zápletku vždy dobře promysli ještě *před* tím, než začneš plánovat cokoliv jiného. Zápletka totiž ovlivňuje mnoho dalších věcí, například prostředí, státní uspořádání atd.

Při tvorbě zápletky můžeš v zásadě postupovat dvěma způsoby: první způsob, "románový", spočívá v tom, že si dopředu naplánuješ všechno, co se družině stalo a co musí udělat.

Řekneš si například, že družina pochází z království zvaného Nirma, které ohrožuje rozpínající se říše orků. Družina hledá muže jménem Thyrgold, o němž věštba praví, že on jediný je schopen Nirmu zachránit. Družina přijde do města a v hostinci se seznámí s kupcem Swanem, jenž prohlašuje, že Thyrgolda zná, ale družinu s ním seznámí, jen když mu přinese z Ostrova strachu meč Sir-tu-hem.

Družina si vydělá na loď, odpluje na Ostrov strachu a zjistí, že ničemní zlobři unesli dceru náčelníka domorodého kmene. Družina princeznu vysvobodí a náčelník jim za odměnu prozradí, kde je ukryt meč Sir-tu-hem.

Družina se vrátí, ale zjistí, že Swana zavraždila tajemná zločinecká gilda. Je tedy tato stopa k Thyrgoldovi ztracena? Ne, na Swanově pohřbu se postavy dozvědí, že těsně před smrtí sepsal novou závěť, která má být zítra úředně otevřena. Družina si naplánuje noční přepad domu, kde je závěť uložena... a tak dále, a tak podobně.

Tento přístup k tvorbě zápletky skýtá četná úskalí, neboť záhy seznáš, že družina zpravidla neudělá to, co jsi od ní očekával, ale pokusí se o něco úplně jiného. Ty jako PJ pak musíš vynaložit veliké úsilí na to, abys hru stále vracel do vytýčených kolejí, a hráči mohou snadno získat pocit, že jsou manipulováni, že se vlastně nemají snažit dělat to, co by jejich postavy považovaly za nejlepší, ale to, co od nich očekává PJ.

Na druhou stranu je nutno přiznat, že tento způsob je jednoduchý na přípravu a ve větší či menší míře se k němu uchyluje každý Pán jeskyně.

Protivou "románového" přístupu je přístup "kosmogenní*". S tímto přístupem vytvoříš svět, kde se má tažení odehrávat, bez jakékoliv souvislosti s družinou.

Řekneš si například, že černý mág Alha, potomek staré civilizace Artenů, uprchl ze svého podzemního žaláře, kam ho před mnoha lety uvrhla spojenecká vojska elfů a kudůků vedená elfem zvaným Thyrmar. Alha ovládl jeden horský kmen orků a nyní se chystá zničit království jménem Nirma. Thyrmar už dávno zemřel, ale dnes žije jeho vnuk — Thyrgold — a je hlavou spolku kouzelníků, který pátrá po pozůstatcích civilizace Artenů.

Členem tohoto spolku a přítelem Thyrgolda je i jistý Swan, který pátrá po sedmi mocných mečích, které Artenové — mimo jiné — vyrobili. Meče se jmenují Sir-tu-hem, Sir-ta-hem, Sir-to-hem, a tak dále.

* netrap se, pokud toto slovo neznáš; já jsem ho také našel ve slovníku. Je odvozeno od slova kosmo–geneze, tedy vznik (vývoj) kosmu (vesmíru, světa)

Za tímto účelem se Swan vetřel do zlodějské gildy, ale ta ho odhalila... a tak dále, a tak podobně.

Do tohoto světa pak umístíš družinu a necháš ji dělat, co bude chtít. Tento způsob je mnohem náročnější a vyžaduje přípravu značného množství informací, které možná ani nikdy nepoužiješ. Kromě toho se může se družina bude tímto světem jen bezcílně potloukat a vznešený boj dobra a zla nechá plavat.

Nejlepší asi je vyjít z prvého, románového přístupu, a tak dát hře spád, a v jednotlivostech se přidržet postupu kosmogenního a tak dát postavám určitou volnost v jednání.

Dále ostatně nahlédneš, že příprava jakéhokoliv tažení má mnoho "kosmogenních" prvků — pokaždé musíš mít řadu informací o místě, kde se dobrodružství odehrává, i když s ním přímo nesouvisí.

A na závěr ještě jednu poznámku: Povšiml sis jistě toho, že zápletka tažení je mnohem složitější než zápletka jednoho "jeskynního" dobrodružství. Je tomu tak především proto, že tažení se skládá z několika dobrodružství pod širým nebem a tato dobrodružství jsou mnohem delší než dobrodružství uvnitř.

Prostředí

Svůj příběh musíš umístit do nějakého prostředí. Jeho volba je zcela na tobě — cokoliv od ledových plání až po tropické pralesy. Při výběru vezmi v úvahu omezení plynoucí z tvojí zápletky (pokud nějaká jsou) a hlavně to, že tvoje volba výrazně ovlivní druhy živočichů, rostlin a nestvůr, se kterými se postavy budou na svých cestách setkávat.

Státní uspořádání

Pod tímto podezřelým pojmem se skrývá mnoho důležitých informací o společenské a mocenské skladbě země. Ale neboj se, není to nic složitého. Lidé mají sklon žít pohromadě a vytvářet společenství zvané stát. Toto společenství může nabývat mnoha podob: může to být diktatura, monarchie, teokracie a podobně (co ta slova znamenají vysvětlíme za okamžik). Státy mohou být chudé a bohaté, mocné a slabé. Může v nich zuřit boj o moc mezi dvěma rody, může se ukázat, že přestože v čele státu stojí formálně král, skutečnou moc má jeho vrchní rádce. Lid může své vládce ctít a milovat, nebo jimi pohrdat a nenávidět je. Lid se může dělit na svobodné a otroky, na stavy, na kasty. Všechny tyto možnosti bys měl vzít v úvahu a rozhodnout, jak je to doopravdy.

Prostředí, které sis vybral v minulém kroku, musíš teď zabydlet různými státy. Nezapomeň, že státní hranice většinou probíhají po přirozených hranicích — po horských hřebenech, po velkých řekách, uprostřed bažin atd. Místo, kde žádná přirozená hranice neexistuje, bývá zdrojem pohraničních šarvátek a důvodem k nepřátelství mezi sousedními zeměmi.

Pak vezmi v úvahu svoji zápletku a rozhodni se, jaké bude státní uspořádání toho kterého státu. Nejvíce přemýšlení věnuj pochopitelně zemi, o které soudíš, že ji družina bude navštěvovat nejčastěji.

Na závěr uvedeme stručný přehled některých obvyklých státních zřízení:

Monarchie znamená česky království. Moc ve státě patří králi (císaři, velkoknížeti,...) a šlechtě, jež je však králi podřízena. Královský titul bývá dědičný, to znamená, že po králově smrti přechází moc na jeho syna.

Stavovský stát může být formálně i monarchie, ale skutečnou moc mají *stavy*, což jsou zpravidla obchodníci a drobná šlechta.

Republika je dnes nejobvyklejší formou státního zřízení. Moc mají volení zástupci lidu, po určité, předem dané době obměňovaní. Je nutné si uvědomit, že ještě před sto lety "lid" zdaleka neznamenalo "lidé". Volit nesměli například nemajetní občané, ženy atd.

Demokracie je sice něco trochu jiného než republika (republika je určité uspořádání státu, demokracie je určitý způsob vlády), ale pro naše účely můžeme rozdíly zanedbat.

Diktatura je státní zřízení, ve kterém je všechna moc soustředěna do rukou jediné osoby — diktátora. Diktátor tuto moc získal buď zákonně — například republika si může po dobu války postavit do čela diktátora, aby se zefektivnilo řízení státu; nebo nezákonně — převratem, povstáním. Druhý způsob je dnes častější. Diktátor bývá většinou neurozeného původu a po jeho smrti zpravidla vypukne boj o moc.

Tyranie se podobá diktatuře, tak jako se demokracie podobá republice.

Teokracie je státní zřízení, ve kterém je moc soustředěna do rukou kněží určité církve. Bývá pravidlem, že všichni občané musejí být členy této církve.

Oligarchie je podobná stavovskému státu. Je to vláda bohatých občanů, nezávisle na jejich původu.

Pověst

Každá země, každé místo, má svoji pověst. Něco, co se ti vybaví, když zaslechneš její jméno, i když jsi tam třeba nikdy nebyl.

Jestliže v našem světě zaslechneš třeba "Amerika", vybaví se ti: svoboda, Coca-Cola, raketoplán, Walt Disney atd., když uslyšíš "Indie", vybaví se ti: koření, malago, mystika atd.

Pověst nikdy nepodceňuj, jinak si tvoje země budou podobné jako vejce vejci. Zamysli se nad každou zemí, kterou jsi stvořil, a vymysli pro ni něco, čím je pozoruhodná a zvláštní.

Nezapomeň, že postavy už ve tvém světě mnoho let žijí, a proto musí mít nějaké povědomí o zemích, jež ho tvoří. Uvaž, kolik toho mohou vědět (v závislosti na svém společenském postavení, zeměpisné poloze apod.), a patřičnou část pověstí jim před začátkem dobrodružství řekni.

Nakreslení mapy a sepsání vysvětlivek

Toto je nejobtížnější část z celé přípravy tažení.

Z minulých kroků už jistě máš několik hustě popsaných papírů s různými poznámkami a nápady. Teď je musíš převést do úhledné mapy a přehledných doprovodných vysvětlivek. Postupuj takto:

1. Zvol si měřítko

Vol ho s rozmyslem, aby se celé tažení neodbývalo na nesmyslně malé ploše, ale zase naopak, aby mapa nebyla příliš hrubá, nepodrobná. Až začneš kreslit vlastní mapu, neustále vše srovnávej s měřítkem (jinak posléze zjistíš, že tvé "obrovské pohoří, táhnoucí se od

severu k jihu" nemá více než 18 mil zdéli).

2. Zakresli významné orientační body
Význačné orientační body jsou lesy, hory, řeky, jezera, města, cesty a podobně. Postup se poněkud liší pro mapy na hexovém papíře a na čistém papíře. Ale oběma mapám je společný problém, že není možné současně použít zelenou na označení nížin a lesů — tvoje mapa může buď vypovídat o nadmořské výšce nebo o tom, kde jsou lesy, kde pole, a kde džungle. Jsou sice dva způsoby, jak tento problém obejít: používání značek a šrafování nebo používání vrstevnic; první je však tak nepřehledný, jako druhý obtížný.

Přestože většina map, tak jak je znáš z atlasů a učebnic, dala přednost zobrazení nadmořské výšky (nížiny jsou zeleně, hory hnědě, to je tzv. výškopisná metoda), pro účely Dračího doupěte je vhodnější, když mapa zobrazuje povrch.

U map na čistém papíře teď postupuj, jako bys kreslil obyčejnou mapu. Začni horami a řekami, pak přidávej lesy a pole, a nakonec zakresli města a vesnice. Určitě si napřed udělej náčrtek, podle kterého se budeš řídit.

Mapy na hexovém papíře se podobají mapám, na něž jsi zvyklý, ještě méně. Do každého hexu zakresli symbol pro druh povrchu, jenž v něm převládá (můžeš si také pro ně zvolit různé barvy a hexy vybarvovat, nebo oba postupy spojit). Postavám, které pak budou hexem projíždět, řekneš: "je tu les", nebo: "jsou tu hory". Pokud se postavy rozhodnou zastavit a hex prozkoumat, mohou nastat jen dva případy: a) na tomto hexu je skutečně něco pozoruhodného, a pak plynule přejdeš do předem připravené podrobnější mapy, b) není tu nic pozoruhodného — pak musíš improvizovat. Postavy jsou například na hexu, kde máš zakreslenou značku lesa, a řeknou, že toto místo chtějí podrobněji prozkoumat. Popíšeš jim, že našly malou lesní studánku, tábor dřevorubců a vyhaslý milíř (to všechno sis na místě vymyslel).

3. Rozhodni o podobě mapy
Všechno záleží na tom, jestli používáš hexový nebo čistý papír. V prvním případě je mapa, kterou jsi dosud kreslil, tvojí mapou, a postavy budou začínat s nepopsaným archem šesterečkovaného papíru. V druhém případě je však mapa, kterou jsi zatím nakreslil, určená postavám. Pro sebe musíš udělat vlastní mapu, která však může být velmi schematická; musí jen obsahovat všechny významné orientační body a místa důležitá pro tvoji zápletku.

4. Rozmísti nestvůry
Je jistě zbytečné podotýkat, že nestvůry se zakreslují toliko do mapy určené PJ. Svoji mapu pečlivě prohlédni, odstraň všechny nedostatky, nelogičnosti a nesmysly, a pak se můžeš pustit do rozmisťování nestvůr.

Nejprve musíš umístit (podobně jako v jeskyni) příšery *dané dějem*. Na tom není nic obtížného — jen si musíš uvědomit, že umístíš-li nestvůru do lesa, nemusíš přesně určit, za kterým stromem se schovává. Až postavy do lesa vejdou, nestvůru prostě potkají, protože to je nestvůra daná dějem.

S jiným nestvůrami je to trochu složitější. Můžeš buď postupovat podobně jako u příšer daných dějem, tj. rozmístit je "nahrubo" a podle okamžité nálady je na postavy buď poštvat nebo nepoštvat.

Anebo můžeš zvolit druhý, pracnější, ale mnohem působivější postup: Na mapu si zakreslíš oblasti s určitou stálou pravděpodobností, že tam postavy potkají danou nestvůru. Jakmile se tam pak postavy ocitnou, hodíš k% a hned zjistíš, zda se s nestvůrou setkaly.

PŘÍKLAD: V lese je skřetí tábor. To je oblast s pravděpodobností 100% výskytu skřetů. V okruhu 2 mil od tábora je pravděpodobnost setkání se skřetem 80%, v okruhu 4 mil to je 20%, v okruhu 8 mil to je 5%.

Druhý způsob má velkou výhodu v tom, že postavy mají pocit, že mají svůj osud částečně ve svých rukou — budou pečlivě uvažovat, kterou cestou se vydat, kde bude pravděpodobnost nejnižší. Přepadne-li pak družinu po zachřestění kostek v horách ledový drak, budou převažovat výkřiky jako: "Klatě, to máme ale smůlu!!", místo "To je nespravedlivé, už zase!", nebo dokonce: "Ty bídáku!", jak se může snadno stát při používání jednoduššího systému.

Při výběru nestvůr nešetři a připrav si jich hodně. Mohou být i dosti silné, protože dobrodružství pod širým nebem se liší od dobrodružství uvnitř také délkou (jak o tom bude řeč na jiném místě), takže zatímco v jeskyni mezi dvěma souboji uplynulo sotva pár směn, ve volné přírodě to je zhusta i několik dní a postavy mají mezitím čas "dát se do pořádku".

Poslední krok přípravy tažení je zpracování vysvětlivek k mapě a seznamu nestvůr. Nešetři papírem! Každá minuta, kterou věnuješ přípravě svých poznámek, ti ušetří pět minut trapného hledání při hře! Doporučujeme ti, aby sis zpracoval čtyři různé dokumenty:

První jsou vysvětlivky k mapě: očísluj si důležitá místa a na papír si k odpovídajícím číslům napiš, o jaká místa se jedná a co se tam má stát.

Další důležitý dokument, bez kterého se nemůžeš obejít, je soupis všech nestvůr s nejdůležitějšími údaji. Tyto údaje je také možné si vypsat na lístky kartónu a ty pak používat ve více než jednom dobrodružství.

Třetí nezbytnou pomůckou je předpokládaný scénář vývoje dobrodružství — do něj se budeš dívat, abys zjistil, co se má stát v příštím okamžiku.

Posledním důležitým dokumentem je soupis informací, které s dobrodružstvím přímo nesouvisí. Zde by měly být zaznamenány pověsti jednotlivých zemí, jejich státní zřízení, údaje o důležitých cizích postavách atd.

Vidíš, nebylo to nic těžkého. Teď máš mapu, poznámky, zápletku. Tažení může začít!

Délka dobrodružství

Jak už bylo řečeno, dobrodružství se neustále prodlužuje. Zatímco na první úrovni trvalo sotva několik hodin, na patnácté může trvat několik měsíců. Je také pochopitelné, že jedno dobrodružství už nebude možné sehrát za jeden večer; bude třeba ho hrát na pokračování.

Víš už, že jednotlivá dobrodružství se dohromady skládají v tažení. Jedno dobrodružství by mělo představovat

TABULKA POVRCHŮ

Povrch	Náročnost
dobrá cesta	10
rozbahněná, nekvalitní cesta	11–16
louka, savana	12–14
podmáčená louka	14–15
vysoká tráva, obilí	15–16
zorané pole	13–16
řídký lesík	12–14
les	13–17
hustý les	15–25
prales, hvozd	20–40
skalnatý povrch	13–18
kamenitá pláň, štěrk	18–25
pevný písek	11–13
pískoviště s prolízačkami*	13–50
sypký písek	14–20
křoviska	20–30
kleč	15–25
bažina	30–80
led	15–20
zasněžený led	12–15

*morav. nářeč. prolézačka (*Tato část pravidel pochází z Brna!*)

TABULKA TERÉNŮ

Terén	Úprava náročnosti
rovina nebo mírné zvlnění	1×
pahorkatina	1,5×
vrchovina	2×
hory	3×–4×
velehory	5× a více

TABULKA OSTATNÍCH VLIVŮ

Vliv	Úprava náročnosti
extrémní zima	až 1,5×
extrémní vedro	až 2×
šero, světlá měsíčná noc	až 1,5×
tma + vlastní zdroj světla	1,5×
temná noc	2×
úplná tma	3×
mlha	až 2×
déšť, sníh	až 1,5×
bouře	až 3×
silný vítr	až 1,5×
větrná smršť	až 3×
sněhová vánice	až 2,5×
písečná bouře	až 3×
hluboký sníh	2×–4×

jeden uzavřený příběh — získání nějakého předmětu, splnění určitého úkolu — který je jedním stupněm na cestě ke konečnému cíli, cíli celého tažení.

Mělo by zhruba platit, že jednomu uzavřenému dobrodružství odpovídá postup o jednu úroveň (Postup na další úroveň po skončení dobrodružství však nesmí být automatický. Pokud postavy hrály špatně a tupě, můžeš jejich zkušenost i snížit!).

Vzhledem k tomu, že rychlost získávání zkušenosti (tedy množství zkušenosti, které postava získá během jednoho dne hracího času) je přibližně stále stejné, je vidět, že musí růst délka dobrodružství.

Náročnost cesty

V Průvodci hrou je na straně 52 a násl. popsán systém pro pohyb ve volné přírodě. Pokud jsi v něm něčemu nerozuměl, přečti si jej teď znovu. Pokud jsi mu naopak porozuměl, víš, že k jeho používání potřebuješ znát náročnost jednotlivých povrchů a terénů.

Tabulka povrchů udává, kolik bodů chůze, respektive běhu, připadá na jednu míli, respektive deset sáhů, daného povrchu.

Náročnost z Tabulky povrchů je ještě třeba upravit podle druhu terénu — tj. vynásobit ji číslem v sloupci "úprava náročnosti" z Tabulky terénů. Pak je ještě možné vzít v úvahu i vliv počasí, světla a podobně. Ty shrnuje Tabulka ostatních vlivů.

Všechna čísla v těchto tabulkách jsou jen přibližná a orientační, ostatně většinou jsou to nějaké rozsahy. Na tobě a tvé představě cesty, jíž se družina ubírá, záleží, jakou náročnost zvolíš.

PŘÍKLAD: Procházení pouští s písečnými přesypy v pravé poledne bude mít náročnost zhruba 40 (sypký písek × vedro), za jasné noci 30 (sypký písek × zima; je sice noc, ale jasná a v poušti se člověk stejně nemusí příliš dívat na cestu).

Místní informace

V Průvodci hrou na straně 57 se hráči dověděli, že některá povolání mohou sbírat různé vědomosti o místě, kde se družina nachází. V této části vyložíme pravidla pro tuto schopnosti.

Rozdělení světa

Postavy se mohou nacházet buď ve městě, volné přírodě, hvozdu nebo v pustinách. Tyto oblasti se od sebe liší zejména tím, do jaké míry je člověk ovlivnil a přetvořil. Některá povolání mají různé výhody ve "svých" oblastech, tj. mohou tam snadno získávat informace a všeobecně výrazněji zasahovat do děje — to je ostatně uvedeno už v Průvodci hrou.

Město je ohraničeno městskými hradbami, případně jejich nejbližším okolím a nejlépe se tam může uplatnit *lupič* a *sicco*.

Volná příroda je tam, kde lze alespoň jednou za čas nocovat pod střechou a jsou tam alespoň pěšiny. Jejím přirozeným obyvatelem je *chodec*.

Hvozd je jasně definován v kapitole *druid* a PJ by měl na počátku dobrodružství druidovi sdělit, kde v okolí začínají hvozdy. Hlavní slovo tu má pochopitelně tato postava.

Pustiny mohou mít své vlastní obyvatele, vyznačují se však tím, že nejsou civilizovány v "lidském" (máme samozřejmě na mysli i ostatní rasy) smyslu. Informace je v nich možné získat jen stěží.

Sbírání informací

Informace dělíme na obecné a speciální. Obecné informace zhruba odpovídají informacím, které může theurg získat nahlédnutím do sféry vědění mluveného nebo vědění napsaného. Je ovšem zřejmé, že zatímco theurg používá astrálních sil, které jsou — ve svém oboru — vševědoucí a neomylné, ostatní postavy jednají s obyčejnými lidmi, kteří jsou zapomnětliví i omylní.

Speciální informace se nějak týkají družiny či jejího dobrodružství, často se může jednat o varování nebo o stopu.

Obecné informace

Jak už bylo řečeno, informace mohou sbírat jen ta povolání, která jsou v dané oblasti "doma". Lupič a sicco doká-

ží ve městě nasbírat obecné informace za 1 den. Po tuto dobu se musí pohybovat sami, nikoli s družinou. Chodec dokáže ve volné přírodě nasbírat obecné informace za 3 dny. Po tuto dobu se s ním nesmí pohybovat žádný kouzelník ani bojovník. Druid dokáže ve hvozdu nasbírat obecné informace za týden, s družinou za dva týdny. Pokud však jde s družinou, nesmí v ní být zloděj.

Speciální informace

Každé povolání schopné automaticky získat obecné informace o dané lokalitě má šanci v dané lokalitě získat i nějaké informace speciální. Pravděpodobnost úspěchu je zde 2 x úroveň + bonus za charisma + bonus za inteligenci.

Proti této pravděpodobnosti budeš házet pokaždé, když postava sbírá obecné informace. Pokud je hod úspěšný, říkáme, že postava získala speciální informaci náhodou. Náhodně získané speciální informace prostě přimícháš do informací obecných, aniž bys na ně kladl zvláštní důraz.

Postava se může také pídit po něčem konkrétním (např. kam se odstěhoval člověk, který zde kdysi žil). V takovém případě hovoříme o úmyslném získávání speciálních informací. Budeš házet proti stejné pravděpodobnosti, ale v případě neúspěchu má postava možnost zkoušet hledat dál. S každým pokusem (hodem), však pravděpodobnost úspěchu o polovinu klesá. Čím pozdější bude úspěch postavy, tím bude výsledně nalezená informace rozporuplnější a nejasnější.

Úspěch jiných povolání

Některá povolání mohou získávat informace i v oblastech, kde nejsou "doma". Mohou však získat jenom obecné (nikdy speciální) informace. Postupuj přitom stejně, jako kdyby "místní" postava chtěla úmyslně získat speciální informace. I když se jim však obecné informace získat podaří, bude jich daleko méně, než by získal "pán" dané lokality.

Kdo může kde získávat obecné informace jako speciální a za jak dlouho:

Válečník: volná příroda (1k10 dnů), hvozd (5k10 dnů).

Kouzelník: město (1k6 dnů), volná příroda (2k10 dnů).

Zloděj: volná příroda (2k6 dnů).

Chodec: hvozd (3k10 dnů).

Druid: volná příroda (1k6 dnů), pustina (6k10 dnů).

Postava ti sdělí, kolik dnů se chce sbírání informací věnovat. Čísla v závorce udávají, po kolika dnech si postava "vysloužíí" právo na jeden hod kostkou. Pokud se postava chtěla sbírání informací věnovat kratší dobu, než potřebovala na první hod, řekni jí, že nic nenašla, a zeptej se jí, zda chce v sbírání pokračovat. Stejně postupuj, pokud je první hod neúspěšný.

Pokud pravděpodobnost úspěchu klesne pod 5%, řekni postavě, že sbírání informací je beznadějné. Při pokusech se musí postavy pohybovat samy.

PŘÍKLAD: Druid na 10. úrovni, Chr 17, Int 19, se pokouší získat obecné informace ve volné přírodě. Pravděpodobnost úspěchu je 27%. Hráč řekne, že jeho druid bude chodit a vyzvídat tři dny. PJ si hodí 1k6 a padne mu 4. Řekne tedy hráči, že druid se nic nedozvěděl a zeptá se ho, zda chce ve sbírání informací pokračovat. Hráč řekne, že ano: další tři dny. První den (tedy celkově čtvrtý) si PJ hodí k% a padne mu 64; druid tedy neuspěl. Pak si PJ hodí znovu 1k6, aby zjistil, po kolika dnech bude druhý pokus. Padne mu 1. Hned další den tedy hází znovu k%, tentokrát je ale pravděpodobnost 14%. Padne mu 08, druid tedy uspěl a PJ mu řekně, že během dalších tří dnů jeho pátrání konečně přineslo kýžené ovoce. Řekne mu také, že šestý den už nic podstatného nezjistil.

V tomto příkladu by měl druid v případě neúspěchu ještě jeden pokus s pravděpodobností 7%. Pokud by neuspěl ani zde, PJ by mu řekl, že sbírání informací je beznadějné (protože polovina ze 7 je menší než 5).

Sbírání informací můžeš pojmout buď jako oddělené dobrodružství pro jednoho hráče, či si vzít hráče prostě stranou a sdělit mu, co se dověděl. Každopádně však dbej na to, aby informace znal jen hráč, který na ně má právo a aby bylo na něm, zda a o kolik zpráv se s družinou podělí.

Význam informací pro tažení

Dobrodružství na prvních pěti úrovních se odehrávala převážně v jeskyních, což mělo své výhody. Na poměrně malém uzavřeném prostoru bylo možno často hledat tajné dveře či hodiny uvažovat nad tajemným nápisem, který jistě musel něco znamenat. Uzavřený jeskynní systém zpravidla obsahoval všechny informace potřebné k vyřešení úkolu. Když se však jeskyně změní v celý širý svět, nejtěžší ze všeho může být vůbec něco najít nebo zjistit. Alespoň bude-li se PJ snažit hrát věrně.

Řekněme například, že k vyplnění úkolu postavy potřebují meč zabodnutý kdesi ve skále. Budiž. V jeskyni je to jednoduché. Hráči si dál dělají mapu, odrážejí výpady nestvůr a čekají, kdy meč naleznou. Dříve či později se jim to jistě podaří. Ale pod širým nebem? Řekněme, že se dovědí, že meč je zabodnutý kdesi u jezírka v údolí Šedých hor. Mohou se samozřejmě rozjet do Šedých hor a začít prohledávat údolí. Ale představ si, jak to vypadá ve skutečnosti! Jaká práce by byla hledat něco malého třeba jen na Řípu, natož v nějakých skutečně velkých horách! Bez dalších, doplňujících informací by byla takto družina odsouzena k věčnému hledání.

Jak vidíš, v tažení se musí změnit způsob hry a informace najednou získají na důležitosti. V opačném případě postavy ani nemusejí vylézt z jeskyně.

Bloudění

Je téměř nemožné, aby postavy vždy udržely správný směr. V nepřehledném terénu mohou ztratit směr a zabloudit. Pravděpodobnost, že se tak stane, ukazuje Tabulka pravděpodobnosti bloudění.

Tato pravděpodobnost ještě velmi závisí na počasí (za mlhy, v dešti, sněžení nebo v noci je výrazně vyšší) a na tom, zda má družina spolehlivou mapu nebo průvodce či zda tudy už několikrát úspěšně prošla (pak je pravděpodobnost bloudění takřka nulová). Pro tyto úpravy neuvádíme žádné další tabulky; ponecháváme je na tvé přirozené inteligenci.

Pokud rozhodneš, že postavy zabloudily, musíš určit směr, pod kterým se od správného směru odchýlily. Můžeš ho určit buď s rozmyslem, nebo náhodně — pak nahlédni do Tabulek odchýlení.

Vyber si tabulku podle druhu papíru, který používáš, a hoď k%. Rozsah, ve kterém leží číslo, jež ti padlo, leží ve směru, kam se družina odchýlila. X v tabulce označuje správný, respektive zamýšlený směr.

Bloudění se ověřuje každé ráno a pokaždé, když se družina rozhodne výrazně změnit směr cesty.

Družina samozřejmě neví, že jde špatným směrem. Teprve až ti jednou ráno při hodu k% vyjde, že družina už nebloudí, postavy zjistí, že šly špatně, a budou se snažit chybu napravit.

PŘÍKLAD: Mapa je na čistém papíře. Družina se dostala hluboko do pouště. Ráno se rozhodla, že půjde na *západ*. Na k% padlo 47, družina tedy bloudí.

Při určování odchýlení padlo na k% 57. Postavy jdou na *sever*, místo, jak se domnívají, na západ. Druhý den ráno hodíš znova k%, padne 90 a postavy poznají, že bloudily.

TABULKA PRAVDĚPODOBNOSTI BLOUDĚNÍ

terén	pravděpodobnost
step	10%
hory	20%
bažina	30%
les	40%
prales	50%
poušť	60%

TABULKA ODCHÝLENÍ NA ČISTÉM PAPÍŘE

1–19	X	20–38
39–52	družina	53–66
67–78	91–00	79–90

TABULKA ODCHÝLENÍ NA HEXOVÉM PAPÍŘE

	X	
1–25		26–50
	družina	
51–68		69–86
	87–00	

Počasí a nemoci

Vytvořit nějaký přesný návod, jak tvořit či kontrolovat počasí, je nemožné, protože dobrodružství se může odehrávat v jakékoli zeměpisné šířce, v jakémkoli podnebí. Proto se omezíme na vliv počasí na zdravotní stav družiny.

Zda je postava zdravá či nemocná může mít velký vliv na celé dobrodružství: postava prokřehlá a neustále kýchající není v boji tolik zdatná jako postava zdravá, o horších nemocech z nastuzení ani nemluvě.

Při tažení ve volné přírodě bude *nachlazení* past Odl – 1 – nic/nachlazení. Na past se vždy hází ráno další den. Postavy s postihem na odolnost se tedy mohou nachladit i v normální den, avšak jen tehdy, jsou-li k tomu alespoň trochu příhodné podmínky (fouká vítr, je zima, koupou se nahé v potoce atd.). Je však poctivé jim napřed lístečkem sdělit, že je jim zima, a vyčkat, jak zareagují. Pokud budou i nadále riskovat, hoď si proti pasti.

Jakmile postavy stráví deštivý den na cestě, nebezpečnost pasti stoupne na 2. Pokud večer nejsou pod střechou, ale jen u ohně, nebezpečnost znovu stoupne o 1 (ale pozor, po deštivém dni bude těžké rozdělat oheň), a pokud se na noc ani provizorně neukryjí a oheň nerozdělají, tak o 2. A tak to jde den za dnem (dokud prší).

Jakmile postava nachladne, projeví se to tím, že jí spánkem nepřibudou žádné životy a ubude jí jen polovina obvyklého množství únavy.

Nachlazení se léčí buď příslušným kouzlem (viz níže) nebo třídenním odpočinkem v suchu a teple.

Pokud nachlazená postava pochoduje dál, hned druhý den ráno si pro ni hoď na past, tentokráte proti *chřipce*. Je to past Odl – 1 – stále nachlazení/chřipka. Past s každým dnem opět stoupá podle výše uvedených pravidel. Chřipka se projevuje tím, že postavě s každým spánkem ubývají 2 stínové životy a únava neubývá vůbec. Chřipku lze léčit příslušným kouzlem nebo týdenním pobytem na lůžku v teple a suchu. Po čtyřech dnech se chřipka změní v nachlazení.

Pokud postava kráčí dále s chřipkou, má šanci dostat *zápal plic*. Past je Odl – 1 – stále chřipka/zápal plic. Nebezpečnost roste obvyklým způsobem. Zápal plic se projevuje tím, že postava každým spánkem ztrácí 5 stínových životů a navíc jí přibývají 3 body únavy.

Zápal plic se léčí příslušným kouzlem nebo třítýdenním odpočinkem v suchu a teple. Po čtrnácti dnech se zápal plic změní v chřipku.

Lektvary rudého kříže mohou zabránit v poklesu stínových životů (vyléčí jich dvojnásobek životů pravých), avšak samotné nemoce nevyléčí. Příslušným kouzlem míníme hraničářovo Uzdrav nemocného.

Při jeho použití je však 20% šance, že nemoc pouze klesne o stupeň a nebude zcela vyléčena. Dle tvého uvážení mohou též pomoci bylinky různých cizích postav.

Příslušná pravidla lze samozřejmě modifikovat a použít např. pro zimu a pochod vánicí, kde by však zřejmě byla o něco tvrdší.

Tato pravidla jsou, jak vidno, nepovinná. Dohodni se proto s hráči, zda podle nich chtějí hrát. Záleží na tom, jak realistický chcete váš svět a dobrodružství v něm mít. V družině plné Conanů, Aragornů a Gandalfů se nejspíš stejně nikdo nenastydne.

Boj ve vodě

Při boji ve vodě mají suchozemští živočichové postih k hodu na útok i na obranu. Tento postih najdeš v Tabulce postihů podle hloubky.

Tato stupnice kromě klesající viditelnosti vyjadřuje také skutečnost, že s větší hloubkou roste tlak vody, takže je obecně těžší se orientovat a pohybovat. Proto pokud postavy s sebou mají nějaký zdroj světla (např. krunýř z brouka ohnivce) nebo je kolem světlo místní (tryskající ze stěn blízkého podmořského paláce apod.), je postih jen

TABULKA POSTIHŮ PODLE HLOUBKY

hloubka	postih
10 sáhů	
20 sáhů	–1
30 sáhů	–2
40 sáhů	–3
50 sáhů	–4
hlouběji	–5

o 1 nižší (například v hloubce do 40 sáhů místo –3 jen –2, ale nikoliv 0).

V noci je při boji postih jako při boji s neviditelným nepřítelem — čili –5.

Pokud je na hladině bouřka, projeví se to vlnobitím až do hloubky 10 sáhů (postih –4); ve větších hloubkách už je klid a platí postihy podle tabulky.

Zvláštní schopnosti různých ras

Hobití čich funguje i ve vodě, přičemž dosah je o polovinu menší než normální; infravidění funguje a bylo by možné rozeznat např. proud horké vody z podmořské sopky apod., ale těla většiny mořských bytostí (nymf, víl, mořských koníků, žraloků, hadů, chobotnic...) mají stejnou teplotu jako okolí a proto splývají s pozadím — takže není možné je tímto způsobem spatřit. Ultrasluch naopak funguje výborně a jeho dosah je trojnásobkem dosahu v normálním prostředí. Pokud se jako PJ víc zaměříš na dobrodružství pod vodou a stvoříš si jako další vodní nestvůry např. delfíny, dá se předpokládat, že ultrasluchem bude také možné zachytit jejich signály i z velké dálky.

Vyvolání undiny

Ve vodě není možné vyvolávat elementály; jedinou výjimkou je případ, kdy theurg získá kouzelnou mušli na vyvolávání undiny.

Lov

V kapitole Dobrodružství pod širým nebem na straně 57 sis přečetl pravidla pro lov. Jsou ovšem informace, které musíš znát jen ty a ne hráči, abys mohl hrát lov úspěšně.

Pravděpodobnosti pro lov

Základní pravděpodobnost, že cestu postavy zkříží stopy zvěře, je 15% za každé 3 směny. V oblastech s větší nebo naopak menší hustotou zvěře je pravděpodobnost pochopitelně vyšší nebo naopak nižší.

Stáří stopy určíš hodem 1k6. 1 nebo 2 znamená, že stopa je 2k6 směn stará, 3–6 znamená, že je stará 2k6 hodin. Stopy mohou vést k řece, k doupěti, k většímu či menšímu stádu.

Pak musíš určit, zda si postava stopy všimla: u hraničáře je to jasné, u ostatních postav od pravděpodobnosti, kterou by měl hraničář, odečti 25%, a pokud má postava postih za intenavíc jeho pětinásobek.

Chytání do pasti

Pasti na zvěř je třeba nalíčit na místo, kudy daný druh často prochází. Příkladem mohou být stezky k napajedlům atd. Hledají se podobně jako stopy v předchozím odstavci.

U každé pasti je ovšem riziko, že se do ní chytí i jiné zvíře, než na které byla nalíčena. Tato pravděpodobnost je rovna životaschopnosti lovenému zvířete. Dále platí, že místo něj se do pasti může chytit jen zvíře s životaschopností nejvýše o tři vyšší nebo nižší.

Rychlost zraněného zvířete při útěku

pod ½ životů – ⅔ původní rychlosti
pod ⅓ životů – ⅓ původní rychlosti
pod mez vyřazení – 0

Lovná zvířata

Každé zvíře se dá ulovit; konec konců, i na boj s drakem lze pohlížet jako na lov draka. Pro nás jsou však lovná zvířata taková, která se dají nějak zužitkovat. O tom, která to budou, rozhoduješ ty. Pro hraní lovu jsou nezbytné následující údaje: Váha, Jídlo, Ostatní, Čas. U běžných lovných zvířat jsou uvedeny v bestiáři, u ostatních zvířat, která uznáš za lovná, si je musíš vymyslet.

Váha — váhou rozumíme hmotnost zvířete hned po ulovení. Tak je zvíře těžké, pokud ho někdo chce odnést nezpracované. Váha se udává v mincích; pro různé exempláře téhož druhu může být různá, proto je potřeba určit ji pro každé konkrétní zvíře (podobně jako počet životů). Váha je jediný parametr, který se určuje hodem kostkou, ostatní parametry se určují podle něj.

Jídlo — jídlem rozumíme množství potravy, které je možné ze zvířete získat. Jídlo se udává v čenech (čen = člověko-den — množství potravy potřebné pro jednu postavu na jeden den. Pro jednoduchost se předpokládá, že všechny postavy jedí stejně; PJ by neměl připustit žádné neúčelné diskuse o tom, že hobiti jedí méně než krollové apod.) Váha 1 čenu je po zpracování 25 mincí.

Ostatní — zde je uveden seznam věcí, které ze zvířete může navíc získat hraničář (pouze on!). U každé věci je uvedena její váha.

Čas — je čas potřebný ke zpracování zvířete (stáhnutí z kůže, okrájení masa od kostí, vybrání tuku, vycedění krve a tepelné zpracování masa). Čas nutný pro získání jídla je uveden za lomítkem v údaji "jídlo", čas nutný pro získání předmětů uvedených jako "ostatní" je za lomítkem v údaji "ostatní".

Uvedený čas platí pouze pro hraničáře. Pokud zpracování provádí jiná osoba, trvá jí to vždy 2× tak dlouho (místo 2 hodin 4 apod.) Zpracování může provádět i více osob než jedna, maximálně však 3. Potom potřebný čas urči následovně: první polovinu zachovej a přičti druhou dělenou počtem osob (například: zpracování, které by 1 postavě trvalo 6 hodin, bude 3 postavám trvat 4 hodiny: $6/2 + {}^{6} = 3 + 3/3 = 3 + 1 = 4$).

Ochočování

Pravděpodobnost ochočení neinteligentní nestvůry je u různých druhů různá; hod se provádí jako u pasti, použitá vlastnost je charisma. Síla pasti je ochočení/neúspěch. Nebezpečnost pasti je uvedena v popisu každé jednotlivé nestvůry schopné ochočení (údaj v řádce "ochočení"). Nestvůry, u kterých údaj "ochočení" chybí, není možné ochočit. Hraničářovy zvláštní schopnosti (mluvení se zvířaty) zde nejsou nic platné, ale chodec má při hodu navíc bonus + 2.

Jakmile neochočená nestvůra dostane příležitost, pokusí se buď utéct, nebo zaútočit na družinu. Hoď na reakci s tím, že se počítá s bojovností o 5 nižší, než je uvedeno v popisu nestvůry, protože nestvůra je předchozím za-

jetím a neúspěšnými pokusy o ochočování zpravidla vyděšená).

(Pozn.: Postavy také samozřejmě mohou chtít nestvůru zmámit kouzlem; jakmile však toto kouzlo pomine, nestvůra bude stejně divoká jako dřív. Jezdecká či letecká nestvůra jezdce nebo letce automaticky shodí a pokusí se utéct. Navíc není možné zmámenou nestvůru vést do souboje, protože to chápe jako sebevražedný příkaz.)

Letecké a jezdecké nestvůry

Hráči mohou tyto nestvůry samozřejmě získat náhodou během dobrodružství. Obvyklé ale je, že se jezdecké a letecké nestvůry kupují u handlíře či kovboje, letecké u ptáčníka (viz heslo Handlíř, Kovboj a Ptáčník v kapitole Bestiář).

Kupovaná nestvůra je většinou již ochočená, ale nemusí to tak být vždy. Pokud postavy ochočují nestvůru samy, platí vše, co bylo řečeno výše.

Jakmile je nestvůra jednou ochočená, dovolí nasednout každému; u toho, koho už předtím jednou shodila, je však celý první den nebezpečí, že ho nestvůra shodí (je to past síla – 5 – nic/shození), házej každou hodinu hracího času; postava je shozena tolikrát, dokud se jí nepodaří v hodu uspět. Při pádu z jezdecké nestvůry ztratí 1 život; při pádu z letecké nestvůry je zraněna podobně jako zloděj při pádu ze zdi: za 1 život z výšky do 5 sáhů a za každých dalších 5 sáhů za 1–6 životů. Těm, kdo se o ochočení nepokoušeli, toto nebezpečí nehrozí; nejbezpečnější je proto kupovat nestvůry ochočené.

Inteligentní letecké nestvůry ptáčníci zpravidla neprodávají. Mohou se objevit u městského obchodníka s horším přesvědčením (mohli je tam dopravit zlé CP postavy, které je zajaly, a družina je může vysvobodit); ptáčník z divočiny je však neloví, protože mu v tom brání stavovská čest. Stejně tak inteligentní jezdecké nestvůry mohou být zajaty a dostat se k zmateně zlému handlíři, ale kovbojové je obvykle neloví.

Postavy samy se mohou pokusit inteligentní nestvůry ulovit a potom je přemluvit, aby jim pomáhaly; lepší je ale místo lovu rovnou vyjednávat. U těchto nestvůr není možné žádné "ochočování"; je potřeba promluvit s nimi a přesvědčit je takovými argumenty, které na ně platí (u neutrálních vyhlídka na slávu, na pomstu, na bohatství, u dobrých morální povinnost).

Tabulka jezdeckých zvířat v podkapitole "Pohyb pod širým nebem" na straně 54 neobsahuje všechna jezdecká a letecká zvířata. Tabulka jezdeckých zvířat na této straně je úplná a navíc obsahuje i údaje o ceně. Ta je pochopitelně jenom orientační; podle povahy dobrodružství ji můžeš libovolně upravit.

TABULKA JEZDECKÝCH ZVÍŘAT

Zvíře	Pohyb.	Nosnost (mn)	Vytrvalost	Ujede	Čas na 10 mil	Cena
osel	4	400	6	13*	2 ½ hod	25
mezek	8	600	7	20*	1 ¾ hod	50–100
pony	14	700	12	29	2 hod	200–350
klas. kůň	18	800	14	44	1 ⅕ hod	250–400
jezd. kůň	21	750	16	50	1 ⅕ hod	400–600
vál. kůň	19	1 500	18	38†	2 ½ hod	1 850–2 250
hroch	6	5 000	22	39	3 hod	700–1 300
velbloud	11	1 000	24	59	2 hod	250–400
jednorožec	18	500	17	54	1 ½ hod	není na prodej
jelen	16	400	13	36	2 hod	250–400
los	14	600	15	42	2 hod	300–450
lítý vlk	16	400	18	45	1 ¾ hod	není na prodej
varan[1]	6	3 000	22	39	3 hod	25 000–50 000
varan[2]	10	800	5	180	½ hod	ditto
pegas[1]	21	1 000	18	57	1 ⅕ hod	50 000–100 000
pegas[2]	15	600	8	432	11 min	(pouze neinteligentní)
orel král.	25	600	14	1008	8 min	není na prodej
orel stříbr.	20	400	10	630	10 min	75 000–150 000
mořský k.	18	3 000‡			½ hod	není k dostání

*nenaložené ‡váha na suchu [2]ve vzduchu
†velké naložení [1]na zemi

Vítr

Při plavbě na moři je důležitý směr a síla větru. Pokud máš s dobrodruhy nějaké vlastní záměry, budou ti větry vát podle potřeby. Avšak jestliže chceš být skutečně objektivní a nezaujatý, můžeš vítr určovat náhodně, hodem k%.

V tomto případě musíš nejdříve určit sílu větru. Hoď k% a podívej se do Tabulky síly větru.

Po určení síly větru musíš dalším hodem k% určit jeho směr. Zde, podobně jako u bloudění, musíme rozlišit případ čistého a šesterečkovaného papíru.

TABULKA SÍLY VĚTRU

Hod 1k6	Podnebí tropy	mírné	arktické
1	bezvětří	bezvětří	bezvětří
2	slabý v.	slabý v.	bezvětří
3	silný v.	slabý v.	slabý v.
4	bouře	silný v.	slabý v.
5	bouře	silný v.	silný v.
6	hurikán	bouře	bouře

Tabulka pro čistý papír vypadá takto:

TABULKA SMĚRU VĚTRU I

k%	vítr fouká ze
1–13	severu
14–25	severovýchodu
26–38	východu
39–50	jihovýchodu
51–63	jihu
64–75	jihozápadu
76–88	západu
89–00	severozápadu

A pro hexový papír takto:

TABULKA SMĚRU VĚTRU II

k%	vítr fouká ze
1–17	severu
18–33	severovýchodu
34–50	jihovýchodu
51–67	jihu
68–83	jihozápadu
84–00	severozápadu

Při určování rychlosti lodi se řiď pokyny v kapitole Dobrodružství pod širým nebem na straně 56.

Voda a jídlo

Jednou z nejdůležitějších změn oproti dobrodružství v jeskyni je skutečnost, že v dobrodružství pod širým nebem již skutečně záleží na množství potravin, vody, oleje atd., které si postavy vezmou s sebou na cestu. Ty jako PJ musíš dbát na to, aby si hráči vedli pečlivé záznamy o množství spotřebované vody, potravin, oleje, pochodní atd. Pokud budou postavy dlouho bloudit nebo budou se svými zásobami nakládat nehospodárně, může se stát, že jim dojdou.

Nejprve se budeme zabývat nedostatkem vody. Postavu, která celý den nepila, spánek ani odpočinek nezbaví únavy. Naopak, za každý takový den jí 10 bodů únavy přibude.

Při nedostatku jídla je situace složitější. Během prvního týdne bez jídla spánek a odpočinek odstraní jen polovinu obvyklého množství únavy. Během druhého týdne už spánek ani odpočinek neodstraňují žádnou únavu a v dalších dnech a týdnech postava navíc dostává 2 body únavy za každý den bez jídla.

Pokud se hladovějící postava nají, odstraní spánek obvyklé množství únavy. Pokud však i potom zůstane alespoň unavená (a nedostane žádné další jídlo) pokračuje hladovění tam, kde přestalo. Jestliže to bylo například desátý den hladovění, zbývají postavě už jen čtyři dny, než ji začne unavovat i pobyt na lůžku.

Postupy

V této kapitole se budeme zabývat některými zvláštními situacemi.

a jeho zbraně

Zde si podrobně popíšeme to, co musíš jako PJ vědět o druidovi, zejména o jeho kouzlech a zbraních.

Ztráta lesních kouzel

Jakmile se z hraničáře stane druid, začni si pro něj vést záznamy o tzv. kontaktu s hvozdem. Tato veličina činí 100%, dokud druid nezačne používat kovovou zbraň, pancíř či štít. Pak začne klesat, a to za každý den nošení kovové zbraně o 1%, štítu o 2% a zbroje o 3%. Tyto hodnoty se sčítají. Když druid vstoupí do hvozdu, hoď si k% na ověření kontaktu. Padne-li číslo menší, než je druidův kontakt s hvozdem, či stejné, nic se neděje, padne-li však číslo vyšší, druid okamžitě ztrácí schopnost sesílat lesní kouzla a jeho kontakt s hvozdem klesne na 0%. Pokud na sobě nosí druid železo i ve hvozdu, házej si na kontrolu kontaktu každé ráno, pokud ne, stačí jeden hod při vstupu do hvozdu. Další bude následovat (pokud se mezitím kontakt neupraví na 100%) až při vstupu do jiného či opětném vstupu do stejného hvozdu.

Zvyšování kontaktu s hvozdem

Za každý den strávený ve hvozdu, kdy na sobě nemá žádnou železnou válečnickou výzbroj, získává druid zpět 1% kontaktu s hvozdem. Navíc na sebe může jednou denně seslat pomocné kouzlo (tato jediná fungují i po ztrátě lesních kouzel) a tak získat několik dalších procent.

Zpětné získávání lesních kouzel

Ztratí-li druid svá lesní kouzla (kontakt s hvozdem mu klesne na nulu) a chce to napravit, řekni mu (radou nějakého staršího druida, který ho napřed řádně vyplísní), že musí setrvávat ve hvozdu (viz Zvyšování kontaktu...) a meditovat. Po každém nárůstu procent spojených s kontaktem, ať je již způsoben pobytem v lese či pomocným kouzlem, si hoď k%. Padne-li číslo menší či stejné jako je momentální velikost druidova kontaktu, druidův kontakt s hvozdem opět naroste na 100% a druid získá zpět svá lesní kouzla. Pomocná kouzla (o kolik zvyšují): Přání o 3%, Prosba o 6%, Stesk o 12% a Nářek o 18%.

Jiné zbraně

Druid se své problémy může pokusit řešit i trochu jinak. Zde uvedeme několik příkladů (avšak lidská fantasie je nevyčerpatelná)

Dřevěný štít: Druid může prohlásit, že si narozdíl od okovaných štítů nechal udělat štít čistě dřevěný. Ten však nikdy nebude tak pevný. Proto si pokaždé, když se druid úspěšně ubrání ráně, hoď k%. 1–5% znamená, že štít nevydržel a praskl.

Brnění z ušlechtilého kovu: ušlechtilým kovem se míní stříbro nebo zlato. Ponechávámé úvaze PJ, z jak dalekého okolí bude za slunného dne přitahovat lapky všelikého zrna.

Zbraň ze ušlechtilého kovu: již mnoho svitků bylo popsáno úvahami o tom, proč hvozdu např. stříbrné zbraně nevadí, ale faktem je, že nevadí. Druid se takovou může pokusit získat. Pomni však, že by měla být k dispozici až ve velké kovářské dílně (velké město) a za netradiční cenu.

Kouzla a čáry

V DrD pravidlech pro pokročilé je mnoho místa věnováno popisu a vysvětlení nových kouzel a kouzelných postupů. Zvlášť výrazné je posílení čarodějných schopností u theurga s jeho teoreticky neomezenými zásobami magenergie.

Kouzla a čáry kladou na Pána jeskyně veliké nároky. Zatímco souboj meči si dovedeme docela dobře představit a přinejmenším ho můžeme vidět v každém druhém dobrodružném filmu, souboj dvou myslí si každý představuje jinak. Je tomu tak jistě proto, že souboje mečem se nepochybně skutečně konaly, ale existence magie je stále zastřena rouškou tajemství.

Systém kouzel a magie v Dračím doupěti je pečlivě vyvážen tak, aby všechny postavy byly zhruba stejně silné — každá ovšem v něčem jiném. Zároveň jsme se snažili ho vytvořit s co možná nejméně "zvláštnostmi", tedy tak, aby se dal upravit podle popisu kouzel v různých fantasy románech nebo podle tvé fantazie.

Máš volnou ruku k tomu, abys tento systém upravoval. Magenergie je tu neosobní síla dostupná každému, stejně přístupná ke konání dobra i zla. Zde máš nepřeberné množství možností: můžeš mít například svět, kde se bude magenergie vyskytovat jen v některých místech, kde bude její získání podmíněno vlastnictvím nějakého amuletu atd.

Astrální sféry mají sice jména, ale není problém je přejmenovat, a například prohlásit, že jsou dostupné jen vyznavačům určité víry, jen z určitých míst a podobně.

To všechno jsou jenom návrhy, systém bude samozřejmě fungovat, tak jak je. Nedělej žádné změny samoúčelně a každou si dobře promysli!

Ať už se rozhodneš jakkoliv, zapamatuj si: kouzla a čáry nejsou spolehlivé! Magie je nevypočitatelná a kdykoliv může selhat. Když řekneš, že magie selhala, nemusíš nic vysvětlovat; takové věci se prostě stávají. Tak se ti naskýtá velice dobrý prostředek, jak trestat špatnou, sobeckou nebo hamižnou hru. Toto jsou přesně ty vlastnosti, které žádné magické síly nepodporují, a tedy není divu, že s takovými postavami odmítají spolupracovat.

Na druhou stranu nesmíš zapomenout, že jako Pán jeskyně musíš být především nezaujatý a spravedlivý. Měř všem hráčům stejně. To, co platí pro vlastní postavy, musí platit i pro cizí postavy. Postavy nemohou být jen loutkami ve tvých rukou.

Magenergie

V kapitole Tvoje postava ses dověděl, že theurg a pyrofor nemají od deváté úrovně výš předem dané množství magenergie. Proč tomu tak je?

Na nižších úrovních má alchymista na úroveň zhruba tolik magenergie jako kouzelník. Jinými slovy: když vezmeme množství magenergie, které má kouzelník na den, a vynásobíme ho průměrnou délkou dobrodružství na dané úrovni, dostaneme magenergii alchymisty.

Od deváté úrovně výše je však délka dobrodružství velmi proměnlivá — může to být měsíc a nebo také tři. Kromě toho na nižších úrovních kouzelník *každý* den svoji magenergii využil, zatímco na vyšších úrovních se ti může snadno stát, že družina bude někam putovat několik dní hracího času a kouzelník přitom svoji magenergii vůbec nepoužije.

Před začátkem dobrodružství se musíš rozhodnout, kolik magenergie svému theurgovi nebo pyroforovi dovolíš získat. Představ si pravděpodobný vývoj dobrodružství, spočítej dny, v nichž bude kouzelník potřebovat svoji magenergii, tento počet vynásob množstvím magenergie, které má k dispozici kouzelník (tabulka alchymistovy magenergie má sedm sloupců, tabulka kouzelníkovy magenergie má také sedm sloupců — pokud alchymista používal první sloupec své tabulky, použij teď první sloupec tabulky kouzelníkovy magenergie, pokud druhý, použij také druhý atd.) a uvidíš, kolik magů by měl theurg nebo pyrofor získat.

Potom musíš rozhodnout, jaké věci budou v tvém světě obsahovat magenergii, a udělat si tabulku podobnou této:

žalud posvátného dubu 1–5 magů
zlaté kapradí 5–10 magů
kořen mandragory 15–45 magů
osten dikobraza 1–6 magů
netopýří křídla 1–10 magů
játra huňáče modrého 10–20 magů
roh gorgony 33–99 magů
dračí vejce 100–300 magů

Tabulka může být samozřejmě delší, ve veřejné knihovně můžeš zkusit najít další rostliny a živočichy, které lidé dříve považovali za magické, můžeš si je i vymyslet.

Množství magenergie přisouzené jednotlivým položkám na tvém seznamu je vcelku libovolné, protože vždy ještě záleží na tom, kolik suroviny dáš alchymistovi k dispozici. Měl bys však mít na paměti dvě věci: Vzájemný poměr magenergie v jednotlivých předmětech by měl zhruba odpovídat jejich

dostupnosti: proto je například v dračím vejci o tolik více magenergie než v ostnu dikobraza.

Druhá důležitá věc je poctivost. Dbej na to, abys při každém "tčžení" magenergie používal stejných hodnot a rozsahů.

Otázkou zůstává, co dělat, když alchymista odmítne spolupracovat, a místo hledání dobrodružství se bude jen pídit po další magenergii. Částečně jsme si již odpověděli v odstavci Kouzla a čáry. Magie nesnáší hamižnost a shánčlivost. Pokud alchymista nedá na tvé dobře míněné rady, nech ho najít jeho magenergii! A pak mu, ohořelému a zraněnému, nad troskami jeho truhly vysvětli, že magenergie v jeho truhle přesáhla kritické množství a vzbouřila se.

Může se ti stát, že množství magenergie pro alchymistu špatně odhadneš a dáš mu jí příliš mnoho nebo příliš málo. V druhém případě je pomoc jednoduchá — při první vhodné příležitosti může alchymista narazit na další magenergii. V druhém případě je situace složitčjší. V zásadě máš tři možnosti: buď se s hráčem mezi čtyřma očima domluvíš, nebo necháš část magenergie zmizet při "nepodařeném" kouzlu a konečně mu můžeš z cesty odstranit zdroje další magenergie. Při vyvolávání démonů astrálních sfér můžeš také říct, že se démon najednou rozhodl vrátit do své sféry. Ať už si vybereš kterýkoliv postup, nezapomeň se ujistit, že rozlišuješ mezi svojí chybou a překvapivým řešením hráčů. Tvoje chyba je, když postavy mají tolik moci, že mohou dobrodružstvím projít jen pomocí hrubé síly a s minimálním rizikem. Naproti tomu se může stát, že hráči vymyslí nčjaké jednoduché a elegantní řešení, na které jsi nepomyslel, a tak si ušetří nějaký čas nebo magenergii. Takovou hru je zapotřebí podporovat a ne trestat!

Mentální souboj s magickými nestvůrami

V kapitole Tvoje postava v části věnované mágovi ses dověděl, co to je a jak probíhá mentální souboj. Pokud ti něco nebylo jasné, vrať se a tuto část si znovu důkladně přečti!

Mág může vstoupit do mentálního souboje nejenom s jinými mágy nebo příslušníky nepodrobitelných povolání, ale i s magickými nestvůrami. Zde musíme udělat malou odbočku: je nutno rozlišovat mezi tvory fantastickými a magickými. Liší se tím, že fantastické nestvůry by v podstatě klidně mohly existovat v našem světě, můžeme dokonce předpokládat, že kdysi existovaly a vyhynuly; tak jako brontosaurus. Naproti tomu magické nestvůry byly stvořeny kouzlem a existují jen díky kouzlům.

Užitečným vodítkem pro toto rozdělení je způsob rozmnožování — fantastické nestvůry se mohou samy rozmnožovat, magické ne, někdo je musí stvořit.

Žádného magického tvora si není možno podrobit. Každého magického tvora je možno vyzvat na mentální souboj a každý magický tvor s životaschopností vyšší nebo rovnou sedmi může vyzvat na mentální souboj mága, ale nemůže si nikoho podrobit.

Tabulka magických nestvůr shrnuje magické nestvůry z DrD pravidel pro začátečníky a jejich sílu mysli (je to už výsledná síla mysli, do níž je započítána základní SM, bonus za charisma a životaschopnost). U neviděných je mentální útok poněkud pozměněn, prostuduj si příslušné heslo v bestiáři.

Magické tvory v tomto díle pravidel poznáš podle toho, že mají za jménem křížek: +. Jejich síla mysli je uvedena v jejich popisu.

Moudrost

PJ by se měl snažit, aby se dobrodružství podobalo skutečnosti a přitom aby hra měla spád a působila přirozeně. Ve většině družin je nejmoudřejší postavou mág či kouzelník, občas třeba i druid nebo theurg. Bylo by hloupé, aby tato mocná postava měla stejné vědomosti jako ostatní členové družiny, ale stejně nevhodné je co chvíli přerušovat hru, aby se hráč hrající nejmoudřejší postavu zas a znovu tázal: znám to?, umím tu řeč?, připomíná mi to něco? apod. Proto doporučujeme PJ, aby si před hrou vždy vzal jednu či postupně více hráčů moudrých postav stranou a poskytl jim několik informací, které jejich postavy mají a mohou využít v dobrodružství.

Posuďte sami, o kolik lépe vypadá, když hráč moudře kývne hlavou a prohlásí: "Ano, četl jsem kdysi v zakázaných knihách o Soutčsce Děsu...", než když PJ řekne mágovi: "A teď si vzpomínáš, že ti název Soutčska Děsu něco připomíná..."

TABULKA MAGICKÝCH NESTVŮR

jméno	SM
gorgona	19
moudrá sova	24
stín	21
nevidění	zvláštní
nemrtví	12+životaschopnost
oživlé sochy	13+životaschopnost

Nová kouzla a noví démoni

Jak už jsme říkali v odstavci Kouzla a čáry, snažili jsme se systém kouzel zatížit co nejméně podrobnostmi. Jsou tu nicméně daná kouzla se svými jmény a přesně popsanými účinky, jsou tu astrální sféry se jmény a přesně popsanými schopnostmi, jsou tu přesně popsaní démoni. To však nejsou a ani nemohou být všechna kouzla a všichni démoni, které je možné vyvolat. Kouzel i démonů může existovat neomezeně mnoho a záleží jen na tvé fantazii, kolik jich vymyslíš.

Musíš být ovšem velice opatrný. Nová kouzla mohou být velice nebezpečná pro rovnováhu systému, když špatně odhadneš poměr mezi jejich cenou a účinkem.

Základní pravidlo systému kouzel v Dračím doupčti je 1 mag = 2 životy. Tedy kouzlo, které stojí 5 magů, může zničit nebo stvořit nejvýše deset životů. Ve skutečnosti by to mělo být méně, protože žádná přeměna neprobíhá se stoprocentní účinností.

Pokaždé, když vytvoříš nové kouzlo nebo démona, důkladně se nad ním zamysli a představ si, jak ovlivní hru. Pokud shledáš, že systém rozvíjí a neohrožuje, musíš ho do svého světa nějakým způsobem přivést. Nová kouzla je možno nalézt na svitcích sepsaných mocnými mágy, jež je možné občas nalézt porůznu poschovávané. O no-

vých neznámých démonech se postavy mohou dovědět například od známých démonů, jež si povolaly:

Pasti a jedy

Pyrofor má nyní velice mocné a všestrané schopnosti tvořit pasti a jedy. Jako PJ musíš dbát na to, aby tato schopnost nebyla zneužívána.

Pasti

Této schopnosti se dá snadno zneužít, když bude používána příliš obecně, tedy bez zřetele na skutečnou podobu pasti. Ty jsi tím, kdo musí dbát na to, aby tomu tak nebylo.

Hlavní problém je v tom, že pyrofor může stvořit pasti, kde bude síla v případě úspěchu i neúspěchu zhruba stejná, například 99–100/100–101.

U některých pastí — třeba u nášlapné miny — to není nesmyslné. Ale u šipkové pasti je zřejmé, že rozsah v případě úspěchu musí začínat nulou. Nesmíš se spokojit se slovy "Uprostřed chodby nalíčím nášlapnou past Obr – 2 – 20–25/25–30". Za každých okolností trvej na tom, aby ti pyrofor popsal, jak má zamýšlená past vypadat. Pak si představ, jak ve skutečnosti vypadá úspěch v hodu proti této pasti: u miny to prostě znamená, že oběť je zraněna trochu méně, než kdyby neuspěla, u šipky to znamená, že se jí podařilo uhnout. Podle toho pak pyroforovi řekni, jaké rozsahy přicházejí v úvahu.

Zásadně si také pamatuj, že pasti se mají hledat a odstraňovat a že tedy není nic divného na tom, když jsou oba rozsahy vysoké — pokud to dovoluje konstrukce pasti.

TABULKA NENÁPADNOSTI JEDŮ

vlastnosti			v	v
barva	chuť	zápach	nápoji	jídle
NE	NE	NE	7	7
NE	NE	ANO	6	3
NE	ANO	ANO	4	2
ANO	NE	NE	3	5
ANO	NE	ANO	2	1
ANO	ANO	ANO	0	0

Jedy

U jedů je uvedana jejich cena v závislosti na tom, zda mají chuť, barvu nebo zápach. Tyto jejich vlastnosti také určují, zda si jich zamýšlená oběť všimne. Je to past, použitá vlastnost je inteligence, síla je všimnutí si/nevšimnutí si. Nebezpečnost závisí na tom, zda je jed podáván v jídle nebo v nápoji (jinými slovy na tom, zda jej prozradí spíše jeho barva, nebo spíše jeho zápach) a udává ji Tabulka nenápadnosti jedů.

Délka výroby

Jedy se vyrábějí vždy jednu směnu. Pasti na polapení apod. se vyrábějí tolik směn, kolik je životaschopnost zvířete, pro které jsou určeny. Pro pasti na zranění poděl součet všech rozsahů 20 a dostaneš počet směn (například past 1–10/11–20 se bude vyrábět 2 směny). Výroba pasti trvá vždy nejméně jednu směnu.

Odstranění pasti nebo jedu trvá pokaždé stejně dlouho jako jejich výroba.

Poklady a šperky

Lupič má nyní zvláštní schopnost odhadnout cenu šperků. Proto musíš mít jako PJ způsob, jak cenu pokladů určovat. Při tvorbě pravého šperku se podívej do Tabulky šperků. Ta uvádí nejběžnější druhy klenotů a ve sloupci "cena originálu" obvyklý rozsah jejich ceny. Sloupec "Odhalení pravosti" ukazuje průměrnou pravděpodobnost, že lupič rozezná pravost daného šperku.

Chceš-li svým hrdinům podstrčit klenot falešný, podívej se napřed také do Tabulky šperků. "Cena originálu" nyní udává jeho padělanou cenu. Pak se rozhodni, jakou část padělané ceny tvoří cena skutečná a Tabulka falsifikátů ti ukáže, jak velká je pravděpodobnost, že lupič padělek odhalí.

Tabulka šperků udává ceny bez drahých kamenů, jejichž přehlednou tabulku můžeš nalézti v Pravidlech pro začátečníky. Povšimni si však, pro jakou váhu je tato tabulka určena — je to jedna mince, tedy 1/20 kilogramu. Takhle velký drahokam bude také pořádně těžký a nikdo jej rozhodně nevsadí do obyčejného prstenu. Platí, že do *obyčejných* šperků po náušnici včetně se zasazují drahokamy váhy 1/50 mince a do šperků po náramek včetně drahokamy hmotnosti zhruba 1/10 mince. Nikdo ti samozřejmě nebrání ve výjimkách, ale nejsou úplně běžné. Teprve od čelenky výše *mohou* drahokamy nabývat hmotnosti z tabulky a jen v žezlu nebo koruně snad budou použity ještě větší. Pro účely Dračího doupěte předpokládáme, že cena roste rovnoměrně s váhou, tj. dvakrát těžší drahokam bude dvakrát dražší a obráceně.

Čím větší šperk, tím samozřejmě roste celková váha jeho drahých kamenů, avšak pomni, že velká umělecká díla nebývají přeplácaná a třpytit se konec konců může i kýbl posázený démanty. Také počty zasazených drahokamů ponecháváme tvé fantazii. Ostatně jen na tvé fantazii a hravosti záleží, nakolik podrobně dobrodruhům nalezené šperky popíšeš.

PŘÍKLAD: Řekněme, že ses rozhodl vytvořit poklad s prstenem. Jeho základní cena budiž 1 000 zlatých. Dále předpokládejme, že se do něj rozhodneš zasadit rubín. Podle tabulky z DrD Pravidel pro začátečníky bude stát 2 150 zlatých, celkem tedy 3 150 zl. Pokud to bude pravý šperk, bude zá-

TABULKA ŠPERKŮ

Jméno	Cena originálu	Odhal. pravos.
jehlice	20–100	25%
brož	100–200	26%
náušnice	100–300	27%
prsten	600–1 400	28%
náramek	600–3 000	30%
náhrdelník	1 000–5 000	32%
čelenka	2 000–20 000	35%
pás	5 000–50 000	40%
žezlo	10 000–100 000	45%
koruna	30 000–500 000	50%

TABULKA FALSIFIKÁTŮ

Procent ceny	Pravděpodobnost odhalení falešnosti
5%	61%
10%	37%
15%	22%
20%	14%
25%	8%
30%	5%
35%	3%

kladní pravděpodobnost, že to zloděj pozná, 28%.

Pokud bys však chtěl stvořit padělek takového prstenu, musel by ses rozhodnout, jaká bude skutečná cena padělku, tj. jak dobře je vyrobený. Budiž to například 10% padělané ceny. Skutečná cena padělku pak bude 300 zlatých a základní pravděpodobnost odhalení padělku 37%.

Magické šperky — hodnota šperku, který je nějak magicky užitečný, pochopitelně vzroste — otázkou je, o kolik. Magie může svému majiteli pomoci a navíc se lze kouzelným šperkem před ostatními daleko více honosit. Vše záleží na tom, nakolik jsou v okolí magické šperky běžné. V kraji, kde jich má tucet král ve své pokladnici, několik jich používá dvorní čaroděj, a pár šlechticů předstírá, že vlastní také po jednom, stoupne cena magického klenotu deset až stonásobně. Naopak v zemi magicky rozvinuté, kde každý vyrobený prsten popadne šperkaři z kovadliny nějaký alchymista, aby do něj zaklel dalšího pochybného démona, nemusí cena stoupnout ani o vynaložené suroviny.

Historicky cenné šperky — i zde platí věta o deseti až stonásobném růstu cen, ovšem i tady jsou omezení. Především jde o celkovou úroveň bohatství dané oblasti — sběratelství vzniká až na jisté civilizační úrovni a sbírání šperků se mohou navíc zabývat toliko velmi majetní jedinci. Historická cena může být v různých částech světa různá a pokud se nejedná o šperk nějakého vskutku celosvětového významu, platí, že za něj určitá osoba zaplatí tím více, čím více je s ním historicky (rodem, původem, zemí) spjata.

Zákon nejvyšší ceny — lze si samozřejmě představit, že družina nalezne Korunu Krále obrů, věc ze zlata a démantů vážící třikrát více než kroll v plné zbroji a na koni. I vykutálejí ji na denní světlo, vyženou z ní hobita, který v ní chtěl šlapat kolo, a vzkřiknou: "Ta musí stát...!" Nemusí. Platí, že sebeskvostnější šperk nikdy nebude stát více, než by za něj byl v dané části světa schopen dát nejbohatší velmož, aniž by se zároveň zruinoval (tedy, aby mu ještě zbylo dost peněz na běžné výdaje). Částí světa míníme vše, co je spolu alespoň trochu informačně propojeno.

Možná ses někdy sám sebe ptal, kam postavy všechno svoje bohatství dávají a jak jej přenášejí. Šperky a poklady představují jednu z odpovědí. Do truhličky o rozměrech 30 × 15 × 15 coulů, kterou každý elf unese pod paží, se jistě vejde ne méně než tisíc prstenů, takže vezmeme-li jejich průměrnou cenu i s kamenem kolem tří tisíc, máme tu hned tři milionky (ale tolik svým postavám raději nechystej!).

Stupně schopností nestvůr

Mnohá pravidla tohoto dílu DrD používají pasti a používaní pastí zase vyžaduje znalost bonusů za různé vlastnosti.

Zdá se, že by to mohl být problém u nestvůr, kde se přece stupně schopností neuvádějí. Ale to je jen povrchní pohled. U nestvůr, kde má takový pojem smysl, jsou bonus za sílu a bonus za obratnost patrny z útočného a obranného čísla, odolnost a inteligence jsou uvedeny přímo.

Zabití postavy

I na vyšší úrovni se může stát, že nějaká postava zahyne. Nestává se to často, ale stávat by se to mělo, jinak postavy brzy přestanou věřit, že jim hrozí skutečné nebezpečí. Ale především musíš být poctivý a nezaujatý: když budou postavy hrát dobře, nic se jim nestane, budou-li hrát špatně, budou po zásluze potrestány.

Je tu ovšem otázka, co s hráčem, jehož postava byla řekněme na čtrnácté úrovni zabita. Asi by nebylo nejlepší, kdyby začal hrát znovu od nuly. Jednak by to byla trochu nuda a jednak — a to především — postava na první úrovni by se v družině postav na 14. úrovni příliš neuplatnila.

Nejvýhodnější řešení je dát hráči postavu podobnou té ztracené, asi o dvě až pět úrovní níže. Novou postavu musíte po dohodě s hráčem opatřit podrobným životopisem a vzpomínkami na přeskočené úrovně.

Při tvorbě této postavy mohou nastat potíže s jejími penězi a vybavením.

Můžeš postupovat například takto: předpokládej, že při přechodu na 2. úroveň zůstalo postavě 100 zlatých, při přechodu na 3. úroveň 200 zl, na 4. úroveň 300 zl atd. Z těchto peněz nech hráče nakoupit úplnou výzbroj a výstroj. Co se týče kouzelného vybavení, je pravděpodobné, že postava každou 2. neb 3. úroveň získá jeden trvalý kouzelný předmět. Tvoříš-li tedy postavu například na 5. úrovni, měly by jí 2–3 kouzelné předměty patřit.

Až družina dorazí do nejbližšího města, bude se pravděpodobně shánět po náhradě za zabitého člena a na příhodném místě (hostinec, tržiště) se setká s nově vytvořenou postavou.

Obzory

Dobrý Pán jeskyně nestaví svá dobrodružství samoúčelně, ale snaží se je prostoupit nějakou vůdčí myšlenkou, která se hráčům postupně odkrývá. Mnohokrát jsme již opakovali, že na vyšších úrovních postavy přecházejí z dobrodružství do dobrodružství, tvoříce tak tažení. Možná sis to na první pohled neuvědomil, ale je jasné, že díky tomu se musí postava vyvíjet, získávat skutečnou minulost (tedy nejen tu, jíž ji opatří hráč v okamžiku jejího stvoření) a, ano, musí i stárnout.

Postup na vyšší úrovně je tedy vlastně obdobou dospívání a stárnutí. Pro Pána jeskyně je důležité, aby měl představu o tom, jakému stádiu života odpovídá ta která úroveň. V tom by ti měla pomoci Tabulka úrovní.

Pozor! Z této tabulky neplyne, že každý král ve tvém světě je bojovník na dvacáté úrovni. Hrdinové jsou proto hrdiny, že jsou něčím vyjímeční. Většina obyvatel tvého světa jsou obyčejní lidé — sedláci, řemeslníci, vojáci atd. — a nejsou ani na první úrovni. V celém tvém světě by nemělo být více jak deset cizích postav na 36. úrovni ve všech povoláních dohromady. Při určování úrovně významných cizích postav ber tabulku úrovní jen jako hrubé vodítko. Ale buď spravedlivý: až se postava některého hráče dostane na dvacátou pátou úroveň, nestane se králem, jestliže nedostojí v nárocích, které kladeš na krále na dvacáté páté úrovni.

Ale buďme konkrétnější — co čeká tvoje hrdiny v dalším díle a na co bys je měl připravit?

V DrD pravidlech pro experty najdeš především pravidla pro budování a dobývání hradů a pravidla pro správu a řízení větších území — knížectví, hrabství, nebo i království.

Válečník, který se dostane na šestnáctou úroveň, může být povýšen do šlechtického stavu. Pokud s tím souhlasí a je ochoten pro to něco udělat, je mu povoleno si zbudovat hrad a okolní země je mu svěřena v léno. Z toulavého dobrodruha se stane usedlý hradní pán, který se stará o co největší blaho svěřeného území a o jeho ochranu před nájezdníky.

Ostatní členové družiny mohou buď odejít za vlastní kariérou, anebo zůstat a žít s válečníkem na hradě. Jistě bude jejich služby potřebovat.

Zbudování a provoz hradu jsou **velmi** nákladná záležitost. Postavy na patnácté úrovni jsou sice už poměrně majetné, ale měl bys je vést k tomu, aby neutrácely zbytečně. Kromě toho pro tebe z předchozího plyne, že by ve tvém světě měla existovat nějaká moc vládnoucí zemí a tituly a schopná je udělovat. Není to samozřejmě podmínkou. Stavění hradů není povinné, a dávají-li postavy přednost bloudění divočinou, nebraň jim v tom. Krom toho pravidla pro stavění a udržování hradů platí nezávisle na tom, zda někdo dal povolení k jeho stavbě, a když nějak smysluplně vysvětlíš, odkud se myšlenka stavět hrad vzala, je všechno v pořádku.

TABULKA ÚROVNÍ

Úroveň	Období	Přibližný věk
1–5	učení se pravidel — občasné výpravy	10–20 let
5–15	mládí dobrodruhovo — pravidelné výpravy, větší celky (tažení), poznávání země a kontinentu, začátky hrdinské slávy	20–40 let
15–25	zralost dobrodruhova — šlechtický titul, vlastní království, jeho udržování a rozšiřování	40–60 let
25–36	moudrost dobrodruhova — hledání vyšší pravdy a duchovního poznání, hledání nesmrtelnosti	60 a více let

Bestiář

Tak jako v Pravidlech pro začátečníky, i v Pravidlech pro pokročilé představuje důležitou kapitolu bestiář pro Pána jeskyně. Na následujících stránkách najdeš mnoho různých nestvůr. Stejně jako v Pravidlech pro začátečníky jsou seřazeny podle abecedy, aby bylo možno se v nich rychle orientovat.

V popisu některých nestvůr se oproti Pravidlům pro začátečníky objevily nové údaje: Manévrovací schopnost, Ochočení, Zranitelnost, Pohyblivost a Vytrvalost.

Manévrovací schopnost se týká létajících nestvůr; je to vlastnost, která je vysvětlena v kapitole Letecký souboj na straně 66. Ochočení je mírou toho, jak obtížné je danou nestvůru ochočit. Týká se to těch nestvůr, které je možné vycvičit k jízdě, letu nebo k jiné činnosti. Blíže o tom viz kapitola Ochočování na straně 77.

Zranitelnost vyjadřuje fakt, že ne všechny nestvůry jsou zranitelné všemi způsoby boje. V následujícím textu jsou uvedeny rozličné způsoby útoku a to tak, že každý je označen písmenem. Tato písmena se potom objevují v kolonce "zranitelnost" u těch nestvůr, kterým může daný útok odebrat nějaké životy nebo jim jinak uškodit. Za písmenem může být ještě v závorce číslo, většinou 2, ½, ¼. Čísla menší než jedna vyjadřují, že nestvůra je proti danému typu útoku částečně odolná, naopak větší než jedna velkou náchylnost nestvůry danému útoku podlehnout. Tímto číslem se vynásobí počet odebraných životů po úspěšném útoku (zaokrouhlujeme nahoru).

Nesděluj hráčům hned po započetí boje, čím je nestvůra nezranitelná, avšak dej jim šanci poznat to z jejích reakcí.

Útoky rozdělujeme na tyto skupiny:

A. Zápas
B. Obyčejná zbraň
C. Magická zbraň
D. Stříbrná zbraň
E. Svěcená voda
F. Vlčí mor
G. Ohnivá hlína, rachejtle či hořící olej
H. Jed
I. I. skupina kouzel (hraničářská) — úder varování, úder zloby, úder nenávisti
J. II. skupina kouzel (útočná) — modré, zelené, černé, fialové, rudé a žluté blesky
K. III. skupina kouzel (ohnivá) — nebezpečné ovoce, oheň, ohnivý déšť, ohnivá koule
L. IV. skupina kouzel (fyzická) — mávelký mix, Melenina krása, metamorfóza, protoplazma, zlom kouzlo, cizí oči, cizí uši, pavučina, rozptyl kouzlo, svaž postavu, zabij, zmiz
M. V. skupina kouzel (psychická) — hypnóza, Montyho čardáš, sugesce, Zenerova karta, čtení myšlenek, kouzelná rušička, poslání, zesměšni, zmatek
N. VII. skupina kouzel — bílá střela

Jistě jsme nevyčerpali všechny druhy útoků. Fantazie hráčů nezná hranic. Pokud však k takovému netradičnímu útoku dojde (například šprýmovné seslání rychlosti na obra, který jede na bruslích proti masivu a domnívá se, že to elegantně vybere), máš dostatečné množství tříd útoků, abys mohl vzniklou situaci řešit (zde by např. záleželo na tom, zda je obr odolný proti L, tedy kouzlům fyzickým).

Pro větší přehlednost jsme nestvůry roztřídili podle zranitelnosti do těchto skupin:

zvíře = B, C, D, G, H, I, J, K, L
humanoid = A, B, C, D, G, H, I, J, K, L, M
drak = B, C, D, G ¼, H ¼, I, J, K ½
lykantrop = A ½, D, F, G ½, I ½, J, K, L, M
nemrtvý = E, I, J, K, L, N
neviděný = C, I, J, N

Pokud je u nestvůry napsáno například "Neviděný, ale N 0", znamená to, že je možné ji zranit magickou zbraní, hraničářskými kouzly, blesky, ohnivými kouzly, ale *ne* bílou střelou.

Pohyblivost a vytrvalost se vztahují k pohybu pod širým nebem, popsanému na straně 52. Protože však Tabulka rychlosti při chůzi a rychlosti při běhu platí pro člověka jemu podobné rasy, je třeba údaje v nich určitým způsobem upravit. Nestvůry jsou roztříděny do těchto skupin:

humanoid: podle tabulky
zvěř: vytrvalost i rychlost při poklusu a běhu je 2 × vyšší
šelmy: rychlost sprintu je 2 × vyšší
draci: nemohou se unavit
plazi: nemohou klusat, běžet ani sprintovat
hmyz: podle tabulky
vodní tvorové: nemohou klusat, běžet ani sprintovat a nemohou se unavit
okřídlenci: podle tabulky
magičtí tvorové: nemohou klusat, běžet ani sprintovat a nemohou se unavit.

Z toho například plyne, že bizon, který je zařazen mezi zvěř, se může pohy-

TABULKA BONUSŮ

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

TABULKA RYCHLOSTI PŘI CHŮZI

bonus za pohybl.	bodů chůze za hodinu při procházce	chůzi	+ spěchu
+6	45	75	82
+7	48	80	89
+8	51	85	96
+9	54	90	103
+10	57	95	110

TABULKA RYCHLOSTI PŘI BĚHU

bonus za pohybl.	bodů běhu za kolo při poklusu	běhu	sprintu
+6	60	90	147
+7	64	96	156
+8	68	102	165
+9	72	108	174
+10	76	114	183

TABULKA RYCHLOSTI PŘI LETU

bonus pohybl.	bodů letu při stoupání	plachtění	klesání
+6	65	325/117	1300
+7	70	350/126	1400
+8	75	375/135	1500
+9	80	400/144	1600
+10	85	425/153	1700

bovat během nebo poklusem dvakrát tak dlouho *i* dvakrát tak rychle, než člověk se stejnou vytrvalostí a pohyblivostí. Jakýmkoliv jiným druhem pohybu se však bude pohybovat stejně rychle i stejně dlouho, jako člověk se stejnou pohyblivostí a vytrvalostí.

Některé nestvůry mohou mít stupeň vlastností vyšší než 21. Tabulka bonusů ukazuje, jaký bonus odpovídá té či oné hodnotě a Tabulky rychlostí udávají počet bodů chůze, běhu a letu pro tyto bonusy v případě pohyblivosti.

Bizon

Životaschop.:	10
Útočné číslo:	(+2 + 7, 7) = 9, 9 (+2 + 7/+6) = 9/+6 (s rozběhem)
Obranné číslo:	(–2 + 8)=6
Odolnost:	23
Velikost:	C
Bojovnost:	9
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	20/zvěř
Vytrvalost:	18/zvěř
Inteligence:	1
Poklady:	0/0
Zkušenost:	100
Váha:	8000 + 1k10 × 2000
Jídlo:	80 + 1k10 × 20 čenů / 10h + 1k10 × 3s
Ostatní:	vydělání kůže 1000 +1k10 × 250 mn / +4h

Jedná se o obvyklého bizona, tak jak jej známe z našeho světa.

Bojovník arogantní

Životaschop.:	3 + počet životů družiny
Útočné číslo:	+5 + ruční zbraň +3 + střelná zbraň
Obranné číslo:	(+2 + 8 nebo 10) = 10 nebo 12
Odolnost:	21
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid, ale A ¼, H ½, a M 0
Pohyblivost:	25/humanoid
Inteligence:	17
Přesvědčení:	různé
Poklady:	různé
Zkušenost:	500

Je to zkušený veterán, i když většinou není příliš starý. O úkolech a cílech družiny ví často více než ona sama a také se poměrně dobře orientuje v přesvědčení jednotlivých postav (i když není neomylný). Sám na družinu nezaútočí, spíše se v boji přidá na její stranu; bývá však velmi ironický a kousavý. Většinou má informace, které družina potřebuje, a je ochoten je prozradit, avšak je na něj třeba najít správný způsob (o peníze mu nejde). V podstatě se jedná o trochu agresivnější a mnohem obranyschopnější variantu moudré sovy. Arogantní bojovník většinou jednoručně bojuje obouručním mečem a kryje se velkým štítem. Může znát několik snazších kouzel hraničáře či kouzelníka.

PJ ho někdy může použít k likvidaci příliš nepohodlné postavy.

Bron

Životaschop.:	3 + 2
Útočné číslo:	(+4 + 4) = 8 (klacek)
Obranné číslo:	(0 + 3) = 3
Odolnost:	19
Velikost:	B
Bojovnost:	3
Zranitelnost:	humanoid, ale A ½
Pohyblivost:	19/humanoid
Inteligence:	5
Přesvědčení:	zmateně dobré
Poklady:	10/0
Zkušenost:	10

Broni jsou chlupatí tvorové vzdáleně připomínající člověka. Snad se jedná o přechodný stupeň mezi opicí a člověkem. Od lidí se liší tím, že mají na zádech velký hrb, který však nijak neovlivňuje jejich pohyblivost. V tomto hrbu shromažďují živiny, takže mohou vydržet až čtrnáct dní bez vody a bez potravy. Jsou mírní, býložraví, žijí v malých skupinkách v chatrčích z větví. Broni se většinou vyskytují v listnatých lesích. Neznají zbraně a družina si je snadno získá drobnými lesklými dárečky. Jsou dobří nosiči, avšak nedají se přimět ke vstupu do lidského obydlí či osady. Dospělý bron měří kolem dvou sáhů.

Bytosti astrální[+]

Astrální bytosti viz heslo Démoni

Dárosh

Životaschop.:	22
Útočné číslo:	–5 + síla zbraně + zvl.
Obranné číslo:	(+5 + 10 + vel. štít) = 17
Odolnost:	25
Velikost:	C
Bojovnost:	2
Zranitelnost:	C ½, G ¼
Pohyblivost:	21/humanoid
Inteligence:	6
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	nic
Zkušenost:	400

Dárosh je vyzáblý špinavý tvor s dlouhými mastnými vlasy, který připomíná vyhladovělého nemocného člověka. Na sobě má zpravidla vytahané, potrhané hadry, na nohou obrovské boty. Pohybuje se velice rychle; ve skutečnosti levituje několik palců nad zemí a vypadá to, jako by bruslil. Pokud narazí na družinu, radostně vykřikne a připojí se k ní. Postavám není nebezpečný; má ovšem obrovský počet životů a je těžko zranitelný, protože má tzv. "hroší kůži", o kterou se většina útoků zarazí. Nepůsobí na něho obyčejné zbraně a je imunní vůči jedům.

Zvláštní útok: Dárosh se živí magenergií a prudkými emocemi, které je schopen telepaticky vnímat; pohltí proto energii veškerých kouzel, která jsou na něho seslána. Když je hladový (neměl ten den ani sedm magů), pohlcuje i kouzla, která se netýkají přímo jeho, ale která sesílá někdo z družiny. Alchymistovy věci nechává na pokoji. Jak již bylo řečeno, živí se také emocemi — a tyto emoce vyvolává různými nevkusnými poznámkami; je velice jízlivý a členy družiny neustále provokuje. Když chtějí spát, obvykle začne zpívat. Nakonec si zpravidla vybere jednu oběť, za tou neustále chodí a radí jí, jak by měla co dělat (tak vzniklo rčení: "Každý máme svého Dároše"). Pokud jsou v blízkosti nestvůry, dá se čekat, že začne povykovat a přiláká je. Bojujícím postavám většinou radí, jak by měly útočit — ale sám se do boje nezapojí. Útočící nestvůry zpravidla odpuzuje natolik, že se mu zdaleka vyhnou. Zbavit se Dároshe je nesnadné; je potřeba celý den nepodlehnout jakýmkoliv emocím a nesesílat kouzla; potom je pravděpodobnost 70%, že znuděně odejde. Pokud je v družině víc kouzelníků, mohou se také naopak pokusit nacpat do něho tolik magenergie, že se zalkne (její množství určí sám, ale je značné). Je také možné vzít ho do města a tak setřást, ale vyvolá to pravděpodobně nenávist měšťanů.

Démoni[+]

Kromě démonů astrálních sfér, kteří jsou popsáni ve výkladu schopností theurga (kapitola Tvoje postava, strana 24), žijí v astrálních sférách ještě

další bytosti. Theurgové o nich většinou (alespoň zpočátku) nevědí nic určitého; mají jen jakési nejasné tušení, že tito tvorové existují. Jedná se o zlé démony, a to buď o démony prokletí nebo o démony posedlosti. Žádná z těchto bytostí nemůže být úmyslně vyvolána, ale může se objevit při fatálním neúspěchu místo žádaného démona.

Démoni prokletí se zpravidla nechají zaklít do připraveného předmětu, nebo se objeví ve viditelné podobě. Démoni posedlosti se zachytí duše některé postavy a způsobí posedlost.

Po vyvolání se démoni po přesně určený čas zdržují v našem světě. Během té doby musí vniknout do připraveného předmětu nebo najít nějakou oběť, které by se mohli zachytit. Pokud se jim to včas nepodaří, musí se vrátit do své sféry. S démony nelze bojovat zbraněmi. Lze se proti nim pouze chránit alchymistovými svitky popsanými v Pravidlech pro začátečníky — Ochrana proti démonům; ani tato ochrana však není stoprocentní a vždy hrozí nebezpečí, že démon pronikne dovnitř. Pravděpodobnost, že svitek neselže, se snižuje o 5% za každou sféru (u Vehuiah je to 95%, u Jéliel 90% atd. Je samozřejmé, že svitky se dají použít jen proti "nezachyceným" démonům; jakmile tyto astrální bytosti proniknou do nějakého předmětu či něčí mysli, stanou se již jejich nedílnou součástí.

Pokud postava není chráněna svitkem nebo svitek selže, astrální bytost se dostane až k ní; pokud je to démon prokletí, zachytí se v majetku některé postavy, pokud je to démon posedlosti, zaútočí na ni.

Démoni prokletí mají stupeň inteligence stejný jako pořadové číslo své astrální sféry. Naproti tomu démoni posedlosti jsou většinou inteligentnější. Jejich útok proto probíhá podobně jako podrobování či mentální souboj; démoni, stejně jako mágové, mají schopnost mentální souboj vyvolat. Je tu ale rozdíl: démon útočí pouze na životy postavy, nikdy ne na její magenergii. Pokud počet životů klesne na mez vyřazení, útočit přestane a místo toho se zachytí v mysli své oběti. Oběť tedy není mrtvá, ale v její mysli je vetřelec, který jí nedopřává klidu, ubírá jí sílu nebo čas od času přebírá vládu nad jejím tělem.

Pro účely podrobování má démon o jeden mag méně magenergie, než kolik theurg spotřeboval při svém nezdařeném vyvolávání. Narozdíl od mága nemusí démon na zachycení postavy obětovat ještě jednou tolik magenergie, než kolik spotřeboval na zničení jejích životů. Když životy podrobované postavy klesnou pod mez vyřazení, démon se v ní zachytí stejně jako při mentálním souboji. Pokud se někdo stane obětí démona posedlosti, většinou je možné ho zachránit. Theurg se může obrátit o radu na sféru, z které omylem vyvolaná bytost pochází, a sféra mu řekne, co je potřeba udělat pro to, aby se postava zachránila. Někdy může jít o splnění nějakého úkolu (můžeš to využít jako zápletku pro další dobrodružství). Pomoci či poradit může také CP Vymýtač (viz heslo Vymýtač).

K popisu démonů: Životaschopnost je o 7 větší než vzdálenost sféry, ze které démon pochází, mez vyřazení mají všichni 0; Charisma je o 10 větší než vzdálenost sféry (z této vlastnosti snadno určíš Sílu mysli pro podrobování i Sílu mysli pro mentální souboj; základní Síla mysli všech démonů je 10); v kolonce Cíl je uvedeno, na koho pravděpodobně zaútočí či kde se zachytí; Doba výskytu udává, kolik času má astrální bytost v našem světě na to, aby se zachytila oběti, Oblast výskytu udává maximální vzdálenost od theurga s astronem, v níž se bytost může projevit (kdo je dál, je mimo nebezpečí, ale postavy ani theurg to nemusí vědět, protože Oblast výskytu neznají).

U démonů prokletí, kteří se zachytí předmětů, nejsou údaje potřebné pro souboj, protože tito démoni nebojují.

Démon Rudé oko
Sféra původu: Vehuiah
Cíl: jakýkoliv předmět
Doba výskytu: 5 směn
Oblast výskytu: 100 sáhů

Tento démon prokletí se může zachytit jakéhokoliv předmětu (např. i kusu kamene); pokusí se ale o to, aby tento předmět byl co nejblíže nějaké osoby nebo dokonce přímo jejím majetkem. Předmět začne rudě zářit a tím na sebe upozorní. Pokud ho někdo spatří, dá se předpokládat, že jej také sebere a uschová (nezahodí). O půlnoci pocítí touhu na předmět se o samotě podívat (past Int – 7 – odolání/podlehnutí); pokud neuspěje, spatří v předmětu rudé oko a jeho přesvědčení se v tom okamžiku zhorší o 1. Přesvědčení každé bytosti se sníží jen jednou; při dalším pohledu do Oka se již žádný účinek neprojeví. Ať už majitel v hodu uspěl nebo ne, brzy pocítí neodolatelnou touhu předmětu se zbavit a daruje ho někomu (démon se tak snaží dostat se k další oběti.) Sféra Vahuiah může theurgovi poradit, jak předmět s Rudým okem zničit (můžeš vymyslet jakýkoliv komplikovaný způsob).

Démon alkoholu
Sféra původu: Vehuiah
Cíl: hlavně hobiti a lidé
Doba výskytu: 1 den
Oblast výskytu: 1000 sáhů
Zkušenost: 300

Postava posedlá tímto démonem posedlosti se chová klidně, dokud se nedostane do prostředí, kde se vyskytuje alkohol (do města, do hospody; v případě, že družina má s sebou víno, může se posedlost projevit vzápětí poté, co je postava démonem ovládnuta). Když se démon probudí, postava okamžitě dostane strašlivou žízeň. Vypije obvykle osm čtvrtek vína či jiného alkoholu denně a pokračuje v tom celé dny — dokud má jakékoliv cenné věci, které by za pití mohla utratit; pokud se dostane do města, počítej, že prodá i své zbraně a veškeré vybavení a s pitím nikdy dobrovolně nepřestane. Sama si nepomůže; jen přátelé či jiní lidé ji mohou z města odvést a tak ji načas zachránit: pokud je totiž tři dny bez alkoholu, chová se sice zuřivě a všemi prostředky (bez ohledu na přesvědčení) se snaží k nějakému se dostat, ale potom se uklidní a opět se chová normálně, dokud se znovu nenapije. Pokud na ni někdo zaútočí v okamžiku, kdy je opilá, má postih –4 k hodům na útoky i na obranu; pokud s někým bojuje naopak v oněch třech dnech poalkoholové zuřivosti, má na obojí bonus +2.

Démon touhy po zlatě
Sféra původu: Jéliel
Cíl: hlavně lidé a trpaslíci
Doba výskytu: 1 den
Oblast výskytu: 1500 sáhů
Zkušenost: 400

Postava posedlá tímto démonem touží zlato shromažďovat a je ochotná pro

ně zemřít a udělat cokoliv bez ohledu na své přesvědčení. Jakmile spatří jeho třpyt, zatmí se jí před očima a vrhne se po něm. Pokud někdo z družiny má např. zlatou sponu na kabátě nebo jinou podobnou ozdobu, posedlá postava po ní pravděpodobně skočí a pokusí se ji utrhnout. Nepřipustí, aby měl zlato někdo jiný než ona sama, a také nepřipustí, že by se měla svého zlata vzdát; i kdyby měla zemřít hlady, neutratí jediný zlaťák, a také samozřejmě nevydá peníze na postup na další úroveň; jediné, po čem touží, je zavřít se na nějakém skrytém místě s hromadami zlata a do konce života se v nich válet. Pokud družina narazí na poklad, který bude větší, než je možné unést, posedlá postava odmítne toto místo opustit.

Pokud bojuje o zlato, zvyšuje se její útočné číslo o +2. Nebojuje ovšem tak, že by se pokoušela majitele zlata zabít; její chování postrádá obvyklou logiku, takže se vždy vrhne na poklad, přitiskne jej k sobě a pokusí se utéct. Když je pokladu příliš mnoho, stočí se do klubíčka kolem něj a rozlíceného majitele si nevšímá. Proto pokud má majitel zlato u sebe, útok je veden na zlato a nikoliv na něj. Po prvním úspěšném zásahu předpokládej, že posedlá postava se zmocnila zlatého předmětu; pokud další zlato není vidět, dál již nebojuje. Pokud je postava svého zlata zbavena a žádné další nikde nevidí, po tři hodiny je buď zuřivá a útočí na každého od pohledu s bonusem +2 (u postav s inteligencí menší než 11) nebo má hlubokou depresi (u postav s inteligencí 11 a více). Potom se uklidní a lituje všeho, co udělala — do chvíle, než znovu spatří zlato.

Démon chechtavého šílenství
Sféra původu: Sirael
Cíl: postavy s vysokou inteligencí či přesvědčené o vlastní důležitosti, elfové
Doba výskytu: 8 hodin
Oblast výskytu: 1000 sáhů
Zkušenost: 400

Postava posedlá chechtavým šílenstvím se v nejnevhodnějších okamžicích začne hystericky smát. Tento smích trvá 2–12 směn, je vyčerpávající (stejný počet směn pak musí postava odpočívat) a znemožňuje jakoukoliv činnost. Během smíchu má postava obranné číslo 0 a nemůže bojovat ani utíkat; pokud je nucena k boji během následného odpočinku, má postih –3 k hodům na útok i na obranu, nemůže sesílat kouzla a může se pohybovat jen poloviční rychlostí. Smát se začíná většinou, když se stane něco tragického, když je potřeba soustředění, když je nutné bojovat nebo když nablízku mohou být nestvůry, takže je žádoucí chovat se tiše. Smích může vyplašit jezdeckou či leteckou nestvůru, na které postava sedí, nebo nestvůry jejích přátel. Démon si vybírá postavy inteligentní nebo přinejmenším hrdé či vznešené; proto v obdobích mezi záchvaty šílenství svoji posedlost těžce nesou a leckdy se rozhodnou opustit družinu a uchýlit se do samoty, protože pomyšlení na to, jak se zesměšňují před ostatními, v nich vyvolává zoufalství.

Když postava umírá v boji a ten, kdo jí zasadil smrtelnou ránu, se nachází v okruhu 3 sáhů, je 50 % pravděpodobnost, že démon přejde na něho (není potřeba podrobování ani mentální souboj). Tak může tento démon vystřídat několik nositelů.

Démon touhy po krvi
Sféra původu: Elémiah
Cíl: válečníci, obecně postavy s nižší inteligencí
Doba výskytu: 2 dny
Oblast výskytu: 1000 sáhů
Zkušenost: 500

Postava posedlá démonem touhy po krvi bez ohledu na své přesvědčení nachází nesmírné potěšení ve všem, co ostatním způsobuje zranění nebo smrt. Netěší ji zabíjení jako takové, ani netouží vnést do světa co nejvíce zla jako zákonně zlí tvorové; pouze ji vzrušuje pohled na krev. Dokud družina nebojuje, posedlá postava se chová klidně — démon spí; a také při boji zpočátku útočí normálně. Ovšem ve chvíli, kdy je někdo zraněn (ať už nepřítel nebo člen družiny), takže se objeví krev, démon se probudí a postavu zcela ovládne. Ta se bez rozmyslu vrhne na zraněného; útočí zásadně ručními zbraněmi s ostřím (nikoliv střelnými, vrhacími nebo — je-li to kouzelník — zaklínadly); tento útok ber jako útok bojovníka změněného v berserkra (postava útočí zuřivě, ale nesnaží se nijak chránit). Pokud měla štít, odhodí jej a může-li, do volné ruky vezme další zbraň (dýku). Pokud oběť padne, posedlá postava se bez rozmyslu vrhne na někoho dalšího, pokud možno zraněného. Vybírá si bytosti s krví (pokud družina bojuje např. s kostlivci, na kostlivce neútočí). V okamžiku, kdy je po bitvě a stopy krve jsou odstraněny, démon usne. Postava se znovu stane sama sebou a pokud má dobré přesvědčení, často hořce lituje svých činů.

Démon únavy
Sféra původu: Mahasiah
Cíl: krollové, barbaři
Doba výskytu: 1 den
Oblast výskytu: 800 sáhů
Zkušenost: 500

Tento démon postavě zvolna upíjí její Sílu a Odolnost. Postava dlouho nemusí pochopit, že je obětí démona; mívá sice náhlé záchvaty slabosti, ale příčiny může hledat jinde. Během dobrodružství se náhle na několik kol stane úplně vyčerpanou, ale potom únava náraz zmizí, respektive vrátí se na úroveň před záchvatem (po třech, později po pěti kolech). Také se jí může stát, že když nese nějaký těžký předmět, stane se vyčerpanou. Po měsíci hracího času jí řekni, že jí natrvalo přibylo tolik bodů únavy, kolik je její vytrvalost (to znamená, že je v nejlepším případě unavená).

Potíže dále narůstají a během dalšího měsíce jí přibývá jeden "trvalý" bod únavy každý druhý den, dokud celková trvalá únava nedosáhne dvojnásobku vytrvalosti. Dále už nepřibývá, ale spánek i odpočinek postavu zbaví jen poloviny obvyklého množství "přirozené" únavy. Žádné léčivé lektvary ani kouzla proti démonovi únavy nepomáhají, ale pokud se postava doví, co ji postihlo, může se pokusit démona vypudit. Můžeš jí poslat do cesty moudrou bytost, která jí poradí.

Pokud je démon vyhnán, postava ztrácí svoji trvalou únavu stejným tempem, jakým k ní přicházela.

Démon obžerství
Sféra původu: Jésael
Cíl: hobiti, lidé
Doba výskytu: 6 hodin
Oblast výskytu: 800 sáhů
Zkušenost: 500

Posedlost se projevuje podobně jako v případě démona alkoholu, ale místo o víno jde o jídlo.

Démon marnosti života
Sféra původu: Achaiah
Cíl: elfové, kouzelníci
Doba výskytu: 6 hodin
Oblast výskytu: 700 sáhů
Zkušenost: 550

Posedlost se projevuje podobně jako v případě démona šíleného chechotu; postava ovšem místo smíchu dostane záchvat nepřekonatelné deprese a zoufalství nad marností světa. Má to jednu výhodu — nemusí po záchvatu odpočívat.

Démon nenávisti k...
Sféra původu: Cachetel
Cíl: kdokoliv
Doba výskytu: 5 hodin
Oblast výskytu: 600 sáhů
Zkušenost: 600

Postava je posedlá nenávistí k určité skupině bytostí. Může třeba nenávidět trpaslíky nebo elfy nebo skřety nebo všechny hraničáře nebo všechny ženy — vyber sám podle potřeb svého dobrodružství. Jakmile postava spatří bytost ze skupiny, proti které je namířena její nenávist, může, ale nemusí na ni zaútočit (1–3 na 1k6 znamená ano, zbytek ne). Démon této posedlosti je rafinovanější než většina ostatních; posedlá postava může k osobě z nenáviděné skupiny mít kladný vztah a jeden den s ní vlídně hovořit, a vzápětí dalšího dne na ni zaútočí od pohledu; nezáleží na tom, zda ji předtím osobně znala a jaký k ní měla vztah. Také tento útok ber jako útok u bojovníka změněného v berserkra. Postava navíc zahodí štít, pokud nějaký měla, a může-li, vezme místo něho do druhé ruky další zbraň. Pokud oběť přežije, může se dalšího dne setkat s opět vlídným zacházením a četnými omluvami... Na druhou stranu může (narozdíl od předchozích) posedlost propuknout i ve chvíli, kdy žádná z nenáviděných bytostí není na dohled; potom posedlý přemýšlí a spřádá plány, jak co nejvíce nepřátel zničit. Démon nenávisti se snaží nenápadně ovlivňovat jeho myšlenky; přinejmenším mu podsune nějaký důvod, proč by měl danou skupinu bytostí nenávidět. Pokud má postava nižší přesvědčení, vzbudí v ní pocit, že nenávist k takovým tvorům je vlastně úžasná, chvályhodná a záslužná věc, která všem prospěje. Vnukne jí také plány útoku; jako bytost sféry Cachetel má přístup k veškerým potřebným informacím.

Ve chvílích, kdy je postižený zase sám sebou a posedlost pomine, zoufale uvažuje nad tím, jak vůbec mohl on udělat něco takového.

Démon temnoty
Sféra původu: Hasiel
Cíl: postavy s přesvědčením zákonné zlo až neutrální a s vyšší inteligencí
Doba výskytu: 5 hodin
Oblast výskytu: 400 sáhů
Zkušenost: 700

Tento démon vnukne postavě představu, že má nějaké velké poslání, které je potřeba za každou cenu splnit; dá jí konkrétní informace, co je to a jak toho dosáhnout, a také — v souladu se schopnostmi sféry Hasiel — jí pomáhá (moc nad náhodou). Mnozí mocní temní mágové jsou posedlí právě démonem temnoty. Můžeš ho použít pro vytváření zápletky dobrodružství; rozhodně bys měl mít ono temné poslání vymyšlené, když povoláváš tohoto démona do hry. První tři měsíce hracího času řídí posedlou postavu hráč; PJ jej přebírá v okamžicích nebezpečí. Tehdy má postava větší šanci, je-li ovládána démonem, než kdyby se rozhodovala sama, protože bytost sféry Hasiel ví v podstatě všechno o všem.

I tohoto démona lze vypudit, ale postava o to pravděpodobně nebude stát; chceš-li o tom rozhodnout náhodně, můžeš hodit jako na hádanku proti pasti s nebezpečností 7 a vlastností inteligencí, zda se jí podaří včas pochopit, že démon temnoty — přestože má zdánlivě stejné zájmy jako ona sama — ji časem pohltí, takže se z vlastní postavy stane postavou cizí (přestane si uvědomovat sama sebe, jako kdyby byla mrtvá...)

Démon schizofrenie
Sféra původu: Aladiah
Cíl: kdokoliv, nejčastěji sám theurg
Doba výskytu: 4 hodiny
Oblast výskytu: 300 sáhů
Zkušenost: 750

Postižená postava si o sobě myslí, že je někým jiným, než je, nebo že je více osobami najednou. Má záchvaty, kdy se chová nepříčetně a přesvědčuje o tom ostatní (někdy o tom také přesvědčuje nestvůry). Občas — první měsíc hracího času jednou za několik dní, další měsíc každodenně, později i víckrát denně — ji ovládne představa, že jedna polovina její osobnosti pronásleduje druhou; pokud má v té době u sebe zbraně, zraní se za 2–12 životů, pokud je beze zbraní, ale s volnýma rukama, za 1–3 životy.

Larva
Sféra původu: kterákoliv
Cíl: theurg
Doba výskytu: 10 směn
Oblast výskytu: 50 sáhů
Zkušenost: 500

Jedna z nejhorších věcí, které se samotnému theurgovi mohou při styku s astrálními sférami stát, je to, že při pobytu v nich se ho chytí larva. Larva je agresivní zárodek astrální bytosti; nehotová duše. Larvy se pohybují ve všech sférách a jsou různě silné. Nejsou to "dospělé" bytosti a proto zpočátku nemají žádný určitý cíl; mohou si ale hrát. V theurgově mysli vyvolávají různé šílené představy a často i představu sebe sama v podobě dlouhého zářícího červa, který theurga ovíjí a je přisátý k jeho mozku. Theurg má občas horečnaté vidiny, během kterých není schopen vykonávat žádnou činnost, a občas také období "útlumu", kdy jej larva řídí, aniž by o tom věděl (na tuto dobu přebírá řízení postavy PJ) a theurg si po procitnutí nepamatuje nic z toho, co dělal. Vidiny i útlum trvají zpočátku 1–6 kol, po týdnu hracího času 1–6 směn, po měsíci již 1–6 hodin.

Ovšem i v době, kdy o sobě theurg ví, má larva přístup k centrům různých jeho pocitů. S jejich pomocí může theurga ovládat (např. vyvolat pocit radosti, když theurg udělá něco, co se larvě líbí, nebo naopak pocit bolesti, když udělá něco, co by larvě mohlo uškodit). Toto řízení ber jako past s nebezpečností 12, použitá vlastnost odolnost; úspěšný hod znamená, že theurg během 1 kola může vykonávat nějakou činnost i přes odpor své larvy. Jak je vidět z toho, co již bylo řečeno, theurg o přítomnosti larvy od samého počátku ví a je mu jasné, co to znamená — ale je pro něho obtížné nějak si pomoci nebo vůbec svým přátelům sdělit, co ho potkalo; larva samozřejmě

přesně zná jeho myšlenky a pokud vidí, že chce říci nahlas něco o ní, bude mu v tom bránit.

Po třech měsících larva theurga zcela ovládne. Theurg není mrtvý, ale jeho vědomí je utlumeno a jeho tělo řídí larva (postavu natrvalo přebírá PJ). Schopnosti postavě zůstanou zachovány. Styk s astrálními sférami až po tu, z níž larva pochází, je pro ni velice snadný (v theurgově těle sice k navázání kontaktu potřebuje astron a 3 směny soustředění, ale úspěch je automatický). Larvu ovšem ani nenapadne zaklínat užitečné démony; možná vyrobí nějaké prokleté meče, ale spíš se pokusí umožnit vstup do našeho světa dalším démonům a zvláště larvám. Její zpočátku bezcílné a hravé chování se postupem času změní na zákonně zlé.

Larvě se není možné bránit svitkem *ochrana před démony*, ale je možné ji vhodným způsobem vypudit. Theurg není mrtvý, ale z doby útlumu si nic nepamatuje, zestárl během ní trojnásobně a má odpor k astrálním sférám; jen nějaký nesmírně závažný důvod ho může donutit k tomu, aby se znovu pokusil navázat s nimi kontakt.

Draci

Všeobecné informace o dracích viz heslo Drak v Pravidlech pro začátečníky. Charekteristiky vícehlavých draků (sauí) budou v DrD Pravidlech pro experty.

Drak duhový

Duhový drak je menší, ale zato obratnější a rychlejší než ostatní draci. Má lesklé šupiny, které hrají duhovými barvami; je krásné vidět ho letět a také je docela příjemné se s ním setkat. Nerad totiž s družinou bojuje, takže se jen výjimečně stane, že sám zaútočí. Naopak může postavám poradit. Je ovšem velice lehkomyslný a má smysl pro humor — takže jeho rady nemusí být vždycky užitečné. Pokud je napaden, během jednoho kola útočí třikrát: dvakrát svými pařáty a jednou kousnutím. Třikrát za den může použít svůj dech. V oblaku duhové páry ztratí všechny zákonně zlé postavy 1k10 životů a všechny zmateně zlé postavy 1k10 stínových životů.

Drak ledový

Ledový drak má tělo porostlé modrými šupinami. Je krutý, vypočítavý a chladný; k malým drobným bytostem (jako jsou například lidé) má odpor, ale zároveň si váží věcí, které od nich pocházejí, protože ví, že lidé jsou často dobří řemeslníci. Žije zpravidla ve vysokých horách, kde má v ledu vysekané často velice rozlehlé doupě (nebo spíše palác). Má sběratelské sklony. Víc než samotného zlata si váží cenných věcí, a to takových, které jsou jednoduché, čisté a studené: miluje umně zpracované sklo a průzračné drahokamy, věci ze stříbra a chladné zbraně. Ve své sbírce má často vzácné meče, které patřily dávným legendárním hrdinům.

	Duhový drak	*Ledový drak*	*Ohnivý drak*	*Zlatý drak*
Životaschop.:	27	32	40	35
Útočné číslo:	(+14 + 4/2, 4/2, 8/2) = 18/2, 18/2, 22/2	(+13 + 6/2, 6/2, 11/2) = 19/2, 19/2, 24/2	(+15 + 10/2, 10/2, 18/2) = 25/2, 25/2, 33/2	(+15 + 9/5, 9/5, 15/10) = 24/5, 24/5, 30/10
Obranné číslo:	(+5 + 12) = 17	(+1 + 15) = 16	(+4 + 16) = 20	(+10 + 22) = 32
Odolnost:	30	35	35	36
Velikost:	D	E	E	E
Zranitelnost:	drak	drak, ale G 2, K 2	drak, ale G 0, J ½, K 0	C ¼, H ⅛, I ½, J ½
Pohyblivost:	14/drak (na zemi) 21/drak (ve vzduchu)	12/drak (na zemi) 20/drak (ve vzduchu)	10/drak (na zemi) 18/drak (ve vzduchu)	18/drak (na zemi) 25/drak (ve vzduchu) 25/humanoid
Inteligence:	20	15	12	30
Přesvědčení:	zmateně dobré	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné dobro
Poklady:	0/100	50 000/600	90 000/300	1500/500
Zkušenost:	4600	4600	8900	8600
Zvláštní informace				
Výskyt:	Oblasti mírného pásma	Pouště, vysoké hory	Hory	Kdekoliv
Dech:	Duhová pára	Ledový paprsek	Oheň	zlatý třpyt nebo různý
Tvar dechu:	oblak	přímka	kužel	oblak
Velikost dechu	15 × 15 sáhů	30 × 1 sáh	27 × 9	27 × 15
Magenergie	40	37	25	72
Manév. schop.:	20	17	18	20

Sběratelská vášeň některých ledových draků jde tak daleko, že sbírají i své protivníky, tak jako lidé sbírají brouky nebo motýly. Když ledový drak útočí svým Dechem, může sám rozhodnout, jestli se pokusí postavu zabít nebo pouze zmrazit. Pokud se rozhodne ji zmrazit, Dech jí ubírá pouze tínové životy; v okamžiku, kdy počet životů klesne na nulu, postava zamrzne do ledového kvádru. Zůstane živá, ale neví o sobě; protože nestárne, může v této podobě zůstat po celá tisíciletí ozdobou drakovy sbírky. Pokud se kvádr dostane do tepla, roztaje a postava za 1–6 směn procitne.

Drak během jednoho kola stihne zaútočit třikrát: dvakrát svými pařáty a jednou kousnutím. Navíc může třikrát za den použít svůj dech.

Drak ohnivý

Ohnivý drak během jednoho kola stihne zaútočit třikrát: dvakrát svými pařáty a jednou kousnutím. Navíc může třikrát za den použít svůj dech. Je strašlivý, ale ne příliš inteligentní, takže je možné vyzrát na něj lstí. Velice rád poslouchá lichotky (ale to neznamená, že nakonec toho, kdo mu lichotí, nesežere!); je nafoukaný, marnivý, a všechny bytosti menší než on považuje za hlupáky. Než je zabije, rád si s nimi hraje (jako kočka s myší) — což je ale bohužel zábavné jen pro něj. Je to starý mrzout, který nedokáže žít společně s nějakým dalším ohnivým drakem, ale naprosto si to neuvědomuje; proto ho mohou vylákat z doupěte zprávy o vdavkychtivé ohnivé dračici z okolí. Takováto dračice ho také může (alespoň na nějaký čas) přesvědčit, aby udělal něco, co sám vlastně ani nechce.

Drak zlatý

Zlatý drak je nejsympatičtější ze všech existujících draků. Je velice inteligentní a díky jeho přesvědčení je pro postavy vždy štěstím, když ho potkají. Umí měnit svou podobu a často se vydává za postavy nebo zvířata; družina ho může potkat převlečeného například za chudého poutníka, za hraničáře nebo za krále. Ve své obvyklé podobě má zlaté šupiny, a tyto šupiny jsou samy o sobě magické; proto se nedají prorazit obyčejnými zbraněmi, a i kouzelnými je těžké zlatého draka zasáhnout.

O zlatém drakovi se toho příliš neví. Ani mudrci, kteří dobře znají život a zvyky draků, se nemohou shodnout na tom, jestli je zlatých draků víc, nebo jestli ve skutečnosti existuje jenom jeden jediný Zlatý drak. Říká se totiž, že Zlatý drak je patriarcha, prapředek všech draků; a že čas od času přichází na zem. Zajímá se o lidi a je kronikářem rodu; ví o nich i o jejich dějinách mnoho a navštěvuje je někdy ze zvědavosti, někdy s nějakým důležitým posláním.

Dech zlatého draka může být jakýkoliv; má schopnost vydechovat všechno, co vydechují ostatní draci, a může si při každém útoku vybrat. Navíc může vydechovat tzv. zlatý třpyt. Na povrchu všech věcí, které se dostanou do jeho dechu, se vytvoří tenký zlatý povlak: na podlaze, na zbraních, na šatech i na lidské kůži. Pokud je zasažen obličej postavy, postava nemůže dýchat (past Obr – 7 – nic/udušení). Když postavy všechno zlato z věcí seškrabou, dostanou zlato o váze 50 mn.

Zlatý drak stihne během jednoho kola zaútočit třikrát: dvakrát svými pařáty a jednou kousnutím — ale to jen v případě, že má dračí podobu. Přeměna z jedné podoby do druhé trvá dvě kola a není k ní zapotřebí magenergie. Svůj dech může drak jako jediný použít šestkrát za den; v dračí podobě si může vybírat ze všech existujících typů dechu, v lidské podobě smí používat pouze zlatý třpyt.

Když už ale musí bojovat, útočí nejraději kouzly.

Elfocvak

Životaschop.:	6
Útočné číslo:	(+2 + 6/3) = 8/3 (kusadla)
Obranné číslo:	(0 + 6) = 6
Odolnost:	20
Velikost:	B
Bojovnost:	12
Zranitelnost:	B, C, D, G (1/2), I, K (1/2), L, N
Pohyblivost:	2/magický tvor
Inteligence:	0
Poklady:	nic
Zkušenost:	120

Elfocvak je 2 sáhy dlouhá nestvůra podobná roháči, ovšem bez křídel. Jeho tělo je zarostlé do chitinového pancíře, má šest nohou a vpředu dvě strašná kusadla.

Elfocvakové se volně vyskytují jen velmi vzácně, neboť jsou to bytosti uměle stvořené na boj proti elfům — bývají součástí osobních gard či stráží zlých mágů.

Elfí luky i meče jsou proti jejich pancíři málo účinné, elfí slaboučké tělo je zase v sevřní zlých kusadel ztraceno. (Elfové mají v boji s elfocvaky postih –2 k hodům na útok i na obranu.)

Elfocvakovi není těžké uprchnout, ale projít chodbou, ve které hlídá, je zhola nemožné. Pokud svými kusadly zasáhne postavu, nemusí ji pustit; každé další kolo jí způsobuje zranění za 3 životy, na nikoho dalšího však přirozeně nemůže útočit. Sevře-li takto postavu s odolností alespoň 15, může na něj tato postava ještě útočit s bonusem +2, dokud počet jejích životů neklesne pod jednu třetinu původního počtu.

Tyto odporné obludy však mají jednu slabinu: jejich pancíře nejsou odolné vůči sekyrám — zbrani, kterou elfové obvykle nebojují. (Elfocvak má postih –2 k hodu na obranu proti útoku sekyrou.)

Gobloch

Životaschop.:	3 + 1
Útočné číslo:	(+3 + 4/1) = 7/1 (zuby)
Obranné číslo:	3
Odolnost:	15
Velikost:	B
Bojovnost:	8
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	7/plaz
Vytrvalost:	23
Inteligence:	1
Poklady:	200/5
Zkušenost:	100

Gobloch je necelé 2 stopy dlouhý, světlemodře zbarvený ještěr s bílými skvrnami. Goblochové se vyskytují ve vlhkých oblastech a v bažinách; na lov vyrážejí v noci. Je možné potkat je v ruinách a opuštěných stavbách. Dovedou běhat po zdech nebo po stromech pomocí svých zvlášť upravených nohou a při útoku padají na vyhlédnutou kořist; díky tomu často (při hodu 1–4 na 1k6) získají iniciativu.

Grizzly

Životaschop.:	12
Útočné číslo:	(+5 + 6/1, 6/1, 8/1) = 11/1, 11/1, 13/1
Obranné číslo:	4
Odolnost:	20
Velikost:	C

Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 12/šelma
Vytrvalost: 17/šelma
Inteligence: 1
Poklady: 200/5
Zkušenost: 500

V doborodružství pod širým nebem se dobrodruzi setkají spíše s tímto grizzlym, než s grizzlym z DrD pravidel pro začátečníky.

Had mořský
viz heslo Hadi

Hadi
V Pravidlech pro začátečníky bylo uvedeno několik hadů: Hroznýš skalní, Chřestýš obří a Zmije písečná. Zde najdeš další:

Had mořský
Životaschop.: 25
Útočné číslo: (+12 + 7) = 19 + zvl.
Obranné číslo: (0 + 8) = 8
Odolnost: 25
Velikost: E
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 30/vodní tvor
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 3 000
Manévrovací schopnost: 10

Mořští hadi jsou obávané nestvůry mořských hlubin. Na povrch se vynořují jen zřídka — a to je veliké štěstí pro všechny mořeplavce. Tito obří hadi dorůstají až dvou set sáhů zdéli (obvykle však nepřesahují 100 sáhů).

Nežli se had vynoří na povrch, na daném místě obvykle již nějaké tři směny kypí voda. Pokud had po svém vynoření spatří poblíž nějakou loď, zaútočí na ni jako na vítané zpestření jídelníčku. Svou obrovskou hlavu vyzdvihne vysoko nad vodu, a zatímco z ní stékají proudy vody, vyhlíží na palubě kořist. Pak bleskurychle zaútočí, sevře do tlamy vyhlédnutou oběť a chvíli se jí zabývá. Průměrný mořský had se spokojí s 1k6 oběťmi.

Obrana před hadem bývá nesnadná. Trvá dvě kola, než se had zmocní oběti a odvleče ji. Pokud se námořníkům během té doby podaří způsobit mu na hlavě zranění za celkem více než 1/10 životů (dohromady během všech útoků na palubu), had se stáhne a s prázdným žaludkem prchne zpět do hlubin.

Je také možné (1 na 1k6), že had bude mít opravdu hlad a nespokojí se s vyzobáváním námořníků. V takovém případě svým tělem mohutně obtočí celou loď a pokusí se ji rozdrtit. Jen ztráta dobré poloviny životů ho může od jeho úmyslu odvrátit.

Rozdrcení lodě probíhá podobně jako potápění při bouři nebo hurikánu. Nebezpečnost pasti je 7, snižuje se o odolnost lodi. Síla pasti je nic/1k10 stovek životů. Když loď uspěje v hodu proti pasti ve třech po sobě jdoucích kolech, had se potopí zpět do hlubin.

Kobra plivající
Životaschop.: 4
Útočné číslo: (0 + 7/–2) = 7/–2 (kousnutí)
(+1 + 9/–4) = 10/–4 (plivnutí) + zvl.
Obranné číslo: (+3 + 4) = 7
Odolnost: 6
Velikost: A
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře, ale H 0
Pohyblivost: 3/plaz
Vytrvalost: 16/plaz
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 30

Plivající kobra je 1–3 sáhy dlouhý šedobílý had. Při útoku komíhá horní částí těla a za hlavou se jí roztahuje kápě s charakteristickou kresbou brýlí.

Zvláštní útok: Jed. Kobra může svůj jed buď plivat nebo vypouštět do ran. Plivnutý jed zasáhne nepřítele do očí na vzdálenost menší než 3 sáhy a jedná se o jed Odl – 6 – 1–3/3–18 (oslepnutí). Oslepení lze vyléčit zaklínadlem Uzdrav těžká zranění (ale PJ může stanovit i jiný způsob).

Při kousnutí je tento jed past Odl – 6 – 1–6/3–11. Stejně jako většina malých, jedovatých hadů ani plivající kobra nezaútočí na protivníka lidské velikosti nebo většího, pokud ji neohrožuje. V jednom kole může buď plivat nebo kousat, ale nemůže dělat obojí; zpravidla bude plivat.

Zlatulka
Životaschop.: 1
Útočné číslo: 3 (kousnutí) + zvl.
Obranné číslo: (+4 + 1) = 5
Odolnost: 3
Velikost: A
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře, ale H 0
Pohyblivost: 1/plaz
Vytrvalost: 15/plaz
Inteligence: 1
Poklady: viz níže
Zkušenost: 50

Je to malý, 30 palců dlouhý hádek. Je prudce jedovatý. Vyskytuje se všude tam, kde je zlato; schovává se v pokladnicích, pod sochami, a je schopen přes noc vlézt i do většího měšce. Po prvním útoku (vedeném většinou na nechráněné ruce postavy přehrabující se ve zlatě, která má tím pádem kvalitu zbroje 0) zpravidla prchá.
Zvl. útok: jed. Jed má nebezpečnost 7 a sílu 1–3/1–6.
Poklady: zlatulka sama své vlastní poklady nemá; zlato, v kterém se vyskytuje, zpravidla patří někomu jinému.

Handlíř
Handlíř je obchodník se zvířaty. Prodává zvířata jezdecká (koně, případně mezky) i tažná, ale zřídkakdy má i letecké nestvůry; ty je třeba shánět u ptáčníků. Většinou má neutrální nebo zmateně zlé přesvědčení; není nijak zvlášť sympatický a často je vedle handlířského povolání i řezníkem. Handlíře je možné vytvořit podle popisu u hesla Obyvatelé v Pravidlech pro začátečníky. Pokud je potřeba, aby družina potkala obchodníka se zvířaty v divočině, je možné vytvořit CP kovboje — lovce specializovaného na chytání jezdeckých zvířat. Při jeho vytváření se můžeš řídit popisem ptáčníka; kovboj má při ochočování jezdeckých zvířat stejné výhody jako ptáčník při ochočování zvířat leteckých. Kovboj má většinou neutrální přesvědčení, ale může být i zmateně dobrý.

Haterie
Životaschop.: 12
Útočné číslo: (+3 + 6/1, 6/1, 7/1) = 9/1, 9/1, 10/1
Obranné číslo: (–1 + 6) = 5
Odolnost: 18
Velikost: C
Bojovnost: 9
Zranitelnost: zvíře, ale H 0
Pohyblivost: 15/plaz
Vytrvalost: 24
Inteligence: 1

Poklady: nic
Zkušenost: 600

Haterie je dlouhá 5 sáhů; má obrovskou tlamu s ostrými zuby a žere všechno kromě kovu. Vzhledem připomíná ropuchu a také má studenou kůži, takže ji není možné rozeznat infraviděním. Sama ovšem má na očích blánu, která je citlivá na teplo, a díky ní může se zavřenýma očima "vidět" ve tmě (infravidění na 30 sáhů).

Během jednoho kola stihne zaútočit dvakrát pařáty a jednou kousnutím.

Hnus plíživý

Životaschop.: 12
Útočné číslo: 3 + zvl.
Obranné číslo: 2
Odolnost: 25
Velikost: C
Bojovnost: 12
Zranitelnost: G, J, K, L
Pohyblivost: 1/magický tvor
Inteligence: 0
Poklady: nic
Zkušenost: 600

Plíživý hnus je poněkud nezdravě vyhlížející namodralá obří améba. Je možné ji zranit pouze ohněm, mrazem nebo ohnivými kouzly (blesky). Umí se protahovat škvírami a během jednoho kola zničí dřevo, kůži a podobné materiály. Naštěstí se nemůže dostat skrz kov nebo skálu. Útoky zbraněmi vedou ke vzniku několika (1–6 + 3) menších (Životaschopnost 3) plíživých hnusů.

Zvláštní útok: leptání. Plíživý hnus způsobuje při každém dotyku holou kůží za každé kolo zranění za 2–12 životů. Přitom vydává nechutné zvuky, které zčásti připomínají mlaskání a zčásti smích. Menší plíživé hnusy způsobují jen poloviční zranění.

Hmyz

Většinou se jedná o hmyz, který v důsledku zaklínadel zlých mágů nebo úniku kouzelných alchymistových přípravků v dávných dobách narostl do obřích rozměrů a v podzemí se rozmnožil. V Pravidlech pro začátečníky byly popsány následující druhy: Moucha zlodějka, Ploštice zelená, Tygří brouk. Zde najdeš další: termita a ohnivce. Informace o pavoucích najdeš v hesle Pavouci.

Termit obří

Životaschop.: královna 8
bojovníci 4
dělníci 2
larvy a trubci 1
Útočné číslo: královna (–1 + 3) = 2 (kusadla)
bojovníci (+2 + 4) = 6 (kusadla)
dělníci (0 + 3) = 3 (kusadla)
larvy a trubci 0
Obranné číslo: královna (–5 + 5) = 0 (nepohybuje se)
larvy a trubci (–5 + 5) = 0
bojovníci a dělníci (+2 + 5) = 7
Odolnost: 20
Velikost: B
Bojovnost: 12 pro inteligenci 1
Zranitelnost: zvíře, ale G ½
Pohyblivost: 5/hmyz
Vytrvalost: 23/hmyz
Inteligence: 1 (kolektivní 17 — viz níže)
Přesvědčení: neutrální
Poklady: 1500/20 (v termitišti u královny)
Zkušenost: 250

Obří termiti, tak jako většina hmyzu v DrD, vznikli kouzelným křížením. Jsou to dva sáhy dlouzí bílí tvorové. Jejich tělo je pokryto chitinovým pancířem, který je těžké prorazit.

Na povrchu si staví kopulovité stavby propojené chodbami; vznikají tak celá města — termitiště. Termitiště obřích termitů mohou mít na šířku i délku až 200 sáhů a uvnitř žije až 1000 termitů. Stavební hmotu termitišť si termiti vytvářejí mísením částeček půdy a svých slin; po čase ztuhne a je tvrdá jako kámen. Postavy se mohou pokusit prorazit některou stěnu a tak vniknout do termitiště (postupuj jako při pokusu o vyražení dveří). Potom mohou cestovat úzkými chodbami uvnitř a hledat poklady.

V termitišti je možné narazit na bojovníky, dělníky, larvy, trubce nebo královnu. Královna má inteligenci 17 a schopnosti kouzelníka na 6. úrovni (můžeš si vybrat, jestli to bude čaroděj nebo mág). Má ráda zlato, šperky a vůbec poklady. Je také velice zvědavá, takže je možné, že postavy raději nechá zajmout a bude se snažit něco se o nich dovědět, místo aby je rovnou dala zabít. Sama se nemůže pohybovat a nemůže mluvit, ovšem telepaticky ovládá ostatní termity a řídí jejich činnost; nutí je sbírat poklady a případně i těžit zlato. Ovládá termity přímo, pokud jsou v termitišti (t.j. ne dále než 100 sáhů od ní). Pak mají stejnou inteligenci jako ona a stejné informace jako ona; pokud tedy o postavách ví alespoň jeden termit, vědí o nich automaticky všichni ostatní. Může ovšem také vyslat skupinu termitů za úkolem mimo termitiště; tato skupina s ní sice telepatické spojení ztratí, ale má v sobě uložený příkaz, podle kterého úkol splní, a pak se opět vrátí do termitiště. Mimo termitiště se termiti chovají jako tvorové s inteligencí 1 a bojovností 12; slepě jdou za zadaným úkolem, a to i v případě, že mezitím ztratil smysl. Jakmile se dají do boje, nepřestanou, dokud nezvítězí nebo nepadnou; dokonce se budou snažit překročit plameny, aby se mohli vrhnout na své protivníky. Jestliže je královna zabita, telepatické spojení zanikne. Pak se všichni termiti začnou chovat jako tehdy, když byli mimo termitiště — ale místo úkolu od královny mají jen jediný: sehnat si potravu. Jsou všežraví a zkonzumují cokoliv jedlého, co jim leží v cestě.

Ohnivec

Životaschop.: 6 + 2
Útočné číslo: (+3 + 4) = 7 (kusadla)
Obranné číslo: (+5 + 7) = 12
Odolnost: 19
Velikost: A
Bojovnost: 12
Zranitelnost: zvíře, ale G ½
Pohyblivost: 5/hmyz
Vytrvalost: 21/hmyz
Inteligence: 0
Poklady: nic
Zkušenost: 80

Ohnivci jsou necelý sáh dlouzí brouci. Často se vyskytují v podzemí nebo na vlhkých místech — v bažinách, u řek, v hlubokých hvozdech. Jsou to noční živočichové. Jméno ohnivec dostali od lesních víl díky svému fosforeskujícímu pancíři, který svítí do tmy a osvětluje plochu o poloměru 2 sáhů.

Huňáč zelený

Životaschop.: 8
Útočné číslo: (0 + 3/1, 3/1) = 3/1, 3/1 (základní podoba) + zvl.
Obranné číslo: (+3 + 5) = 8

Odolnost:	15
Velikost:	B
Bojovnost:	10
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	14/šelma
Vytrvalost:	12/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	600/15
Zkušenost:	300

Huňáči zelení jsou fantastičtí tvorové s očima, které ve tmě zeleně září. Ve své základní podobě jsou dlouzí asi dva sáhy, připomínají kočkovité šelmy a mají zelenou srst. V této podobě bojují drápy nebo zvláštním útokem. Dovedou ovšem měnit svůj tvar (během 1 kola, po které nemohou útočit) a mohou na sebe vzít podobu jakékoliv nestvůry či postavy velikosti B. Ovšem — stále zůstanou zelení.

Nepoužívají zbraně; pokud dojde k boji, budou útočit přirozenými zbraněmi tvorů, do jejichž podoby se vtělí (ÚČ jako toto zvíře).

Zvláštní útok: akumulace magenergie. Huňáči nejsou příliš inteligentní a nemají žádný výběr zaklínadel. 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 2 magy — ale je lhostejno od koho; může je sbírat od různých postav. Jakmile nasbírá 4 magy, v následujícím kole z jeho očí mohou vyšlehnout zelené blesky (viz kouzelníkovo zaklínadlo Zelené blesky z Pravidel pro začátečníky).

Chobotnice ďábelská

Životaschop.:	6 + 2 za každé rameno
Útočné číslo:	(+3 + 3/–2) = 6/–2 (první útok) (+3 + 5) = 8 (škrcení)
Obranné číslo:	9
Odolnost:	8
Velikost:	D
Bojovnost:	10
Zranitelnost:	zvíře, ale G jen olejem
Pohyblivost:	25/vodní tvor
Inteligence:	2
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	2700/20
Zkušenost:	850

Ďábelská chobotnice žije samotářsky v mořích; v jezerech je možné narazit na její sladkovodní příbuznou (PJ ji může vytvořit podle vzoru této chobotnice tak, že jí sníží životaschopnost). Chobotnice má obvykle osm chapadel, ale může jich být i více nebo méně. První útočné číslo platí do doby, než je postava zasažena. Úspěch znamená, že kolem postavy se ovinulo chapadlo a začalo ji škrtit. Pro škrcení se používá druhého ÚČ (8); oběť má obranné číslo 0. Může se bránit jenom v případě, že před zasažením měla v ruce nějakou zbraň. Protože souboj se odehrává ve vodě, postava se může během 3 kol utopit; použij stejný systém hodů jako při boji s vodníkem (viz Pravidla pro začátečníky). Škrcením a současným topením postavy se zabývá jedno až dvě chapadla; ostatní mohou útočit na další postavy.

Ďábelská chobotnice má jakousi, třebaže velmi nízkou, inteligenci. Zajímá se proto o poklady; na mořském dně má doupě a v něm shromažďuje perly.

Jednorožec

Životaschop.:	5 + 2
Útočné číslo:	(+3 + 5) = 8 (roh) (+3 + 8) = 11 (s rozběhem) + zvl.
Obranné číslo:	(+3 + 2) = 5
Odolnost:	17
Velikost:	B
Zranitelnost:	C, G ½, J ½, K ½
Pohyblivost:	viz Tabulka jezdeckých zvířat na str. 78
Inteligence:	18
Přesvědčení:	zákonně dobré
Poklady:	0/roh
Zkušenost:	100

Jednorožec žije většinou v řídkém, prosluněném lese v teplejších oblastech. Ve svém domovském lese je pánem a je velice obtížné ho tam dostihnout a chytit (pokud prchá, je od druhého kola útěku pravděpodobnost 50% + 10% za každé další kolo, že se pronásledovatelům ztratí). Umí mluvit lidskou řečí a pokud jsou postavy přátelské, může jim poradit.

Jeho roh je velice cenný, protože obsahuje magenergii (30 magů; když jsou vyčerpány, za dva dny se doplní na původní počet).

Zvláštní útok: Tuto magenergii může používat sám jednorožec na sesílání čarodějových kouzel.

V případě, že roh je ulomen, slouží novému majiteli. Magenergie se nedá z rohu "vydestilovat" a přenést jinam, ale kouzelník ji může využívat k sesílání kouzel. Má to ovšem jeden háček: pokud je magenergie kýmkoliv jiným než samotným jednorožcem použita k útočnému kouzlu, které má uškodit tvorovi se zákonně nebo zmateně dobrým přesvědčením, kouzlo neúčinkuje a veškerá magenergie se z rohu na jeden rok vytratí.

Postavy mohou získat roh buď koupí, nebo tak, že sami jednorožce uloví. Zabít jednorožce ovšem přináší smůlu: všichni, kdo se toho zúčastnili, mají od té chvíle obranné číslo menší o 2 do doby, než to napraví nějakým dobrým skutkem. Proto je lepší jednorožce zajmout, ulomit mu roh a pak ho znovu propustit. Pokud je jednorožec živý, jeho roh mu může být kdykoliv vrácen; přiroste znovu na původní místo. Z toho důvodu se postavy dokonce mohou pokusit jednorožce přemluvit, aby jim roh jenom "půjčil", a na konci dobrodružství mu ho vrátit.

Jelen

Životaschop.:	2 + 2
Útočné číslo:	(+1 + 3) = 4 (parohy)
Obranné číslo:	(+2 + 1) = 3
Odolnost:	12
Velikost:	C
Bojovnost:	4
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	viz Tabulka jezdeckých zvířat na str. 78
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	40
Ochočení:	6
Váha:	2000 + 1k10 × 200
Jídlo:	20 + 1k10 × 2 čenů / 5h + 1k10 × 2s
Ostatní:	vydělání kůže — 250 +1k10 × 25 mn / +2h paroží — 100+ 1k10 × 5 mn / +3s

Jeleni obvykle žijí v listnatých lesích mírného pásma. Jsou to býložravci a člověka napadnou, jen když jsou poraněni nebo zahnáni do pasti. Je možné je lovit nebo využít jako jezdecká zvířata.

Jezdecké nestvůry

Jezdecké nestvůry jsou takové nestvůry, které si člověk ochočil či domestikoval pro svou potřebu. V Pravidlech pro začátečníky je uvedeno několik po-

dobných exemplářů, zde je jejich systém podrobněji rozpracován:

Klasický kůň
Je to kůň, který se běžně vyskytuje na vesnicích a je využíván hlavně v zemědělství. Je vytrvalý a unese velký náklad, pohybuje se však téměř výhradně krokem.

Jezdecký kůň
Kůň používaný pro cestování, někdy i pro zápřah do kočáru. Unese pohodlně jezdce i jeho výstroj, nikoli však příliš těžký náklad. Pohybuje se hlavně klusem a cvalem. Tento kůň je nejčastěji využíván dobrodruhy na výpravách. Je schopen nosit zbroj, která je podobná normální kožené zbroji. Tato zbroj zvyšuje jeho OČ na 8 a váží 200 mn.

Válečný kůň
Mohutný a velice odolný kůň, který prošel tím nejtěžším výcvikem a na kterém táhnou do bitev ti nejmocnější. Je velice drahý a již jeho vlastnictví svědčí o výjimečném postavení jeho pána. Už třeba jen nocovat s ním jinde než v prvotřídním hostinci znamená riskovat jeho krádež či přepadení lapky, kteří v majiteli vytuší boháče...

Válečný kůň může v bitvě nést plátovékoňskébrnění (tzv. prsosiny), které zvyšuje jeho obranné číslo na 14. Prsosiny váží 1 000 mn. Kůň je vycvičen tak, že umí v bitvě na někoho zaútočit předními kopyty.

Pony
Je to kůň velmi malého vzrůstu proslulý značnou vytrvalostí, který velmi mnoho unese, byť nevyniká přílišnou rychlostí. Má vysokou odolnost a výborně snáší i těžké podmínky (hory, mráz, bouře...). Pro svůj vzrůst není schopen přepravovat postavy velikosti C.

Mezek
Kříženec mezi koněm a oslem. Je o něco méně odolný než pony a také více tvrdohlavý. Unese podobně jako on. Postavy velikosti C vedle něj opět budou muset jít po svých.

Osel
Pomalé a nepříliš výkonné zvíře, které má jedinou výhodu a totiž, že je laciné. Má problémy již s přepravou postav velikosti B a ačkoli ty lehčí by snad unesl, většinou se mu nechce. Je neobyčejně tvrdohlavý.

Hroch
Velice pomalé zvíře, které však unese i hodně těžký náklad. Využíván spíše humanoidními bytostmi velikosti D (obry...) při hromadných migracích nebo v boji.

Hroch je nepředvídatelné, náladové stvoření a zaútočí i sám od sebe.

Velbloud
Velice odolné pouštní zvíře srovnatelné s klasickým koněm. Je nenáročný na potravu. Kdekoliv mimo pouštní oblasti vzbuzuje velkou pozornost. Básnicky se mu říká "Koráb pouště" pro jeho houpavý pohyb při chůzi.

Kancodlak

Životaschop.:	9 + 1
Útočné číslo:	(+4 + 5, 5) = 9,9 (kly) +4 + síla zbraně (lidská podoba)
Obranné číslo:	(–1 + 9) = 8 (zvíř. pod.) (0 + 1) = 1 (lidská pod.)
Odolnost:	13
Velikost:	C
Zranitelnost:	lykantrop
Pohyblivost:	17/humanoid
Inteligence:	9
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	500/5
Zkušenost:	220

Kancodlak je lykantrop, a to poměrně hloupý a nerudný. V lidské podobě bývá dost ošklivý, často špinavý; má velkou sílu a bojuje na život a na smrt. Kancodlaci ovládají obyčejné kance, kteří jim pomáhají v boji. Ve zvířecí podobě během jednoho kola útočí oběma svými kly; v lidské podobě většinou bojují obouručnými zbraněmi (např. kyjem nebo sudlicí).

	klasický kůň	*jezdecký kůň*	*válečný kůň*	*pony*
Životaschop.:	3	5	7 + 3	3 + 2
Utočné číslo:	4,4 (kopyta)	4, 4 (kopyta)	(+2 + 4) = 6, 6 (kopyta)	3, 3 (kopyta)
Obranné číslo:	(+2 + 1) = 3	(+2 + 1) = 3	(+3 + 1) = 4	(+2 + 1) = 3
Odolnost:	10	13	17	17
Velikost:	C	C	C	B
Bojovnost:	3	3 bez jezdce	5 bez jezdce	3
Zranitelnost:	zvíře	zvíre	zvíře	zvíře
Pohyblivost:		viz Tabulka jezdeckých nestvůr na straně 78		
Inteligence:	1	1	1	1
Poklady:	nic	nic	nic	nic
Zkušenost:	50	70	100	50

	mezek	*osel*	*hroch*	*velbloud*
Životaschop.:	2 + 2	1 + 2	9 + 4	5
Útočné číslo:	2, 2 (kopyta)	2, 2 (kopyta)	4/+6 (skus)	3, 3 (kopyta)
Obranné číslo:	(+1 + 1) = 2	(+1 + 1) = 2	(–3 + 12) = 9 (hroší kůže)	(+3 + 2) = 5
Odolnost:	8	8	19	21
Velikost:	B	B	C až D	C
Bojovnost:	3	3	6	3
Zranitelnost:	zvíře	zvíře	zvíře	zvíře
Pohyblivost:		viz Tabulka jezdeckých nestvůr na straně 78		
Inteligence:		1	1	1
Poklady:	nic	nic	nic	nic
Zkušenost:	30	50	300	100

Kanec divoký

Životaschop.:	6
Útočné číslo:	(+3 + 5, 5) = 8, 8 (kly)
Obranné číslo:	(+3 + 5) = 8
Odolnost:	14
Velikost:	C
Bojovnost:	9
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	14/zvěř
Vytrvalost:	13/zvěř
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	40
Váha:	Kňour–2000 + 1k10 × 400 Bachyně–1200 + 1k6 × 300
Jídlo:	K–20 + 1k10 × 4 čeny / 5h + 1k10 × 3s B–12 + 1k6 × 3 čeny / 3h + 1k6 × 2s
Ostatní:	vydělání kůže: K–250 + 1k10 × 50 mn / +3h B–150 + 1k6 × 35 mn / 2,5h

Divocí kanci žijí v listnatých lesích, ale mohou se vyskytovat i jinde. Jsou všežravci, a to velice nesnášenliví. Mohou být ovládáni kancodlaky.

Keř, dravý

Životaschop.:	3 + 3 životy za každou větev
Útočné číslo:	pouze zvl.
Obranné číslo:	4 (tlama) 6 (větve v pohybu) 2 (větve omotané kolem oběti)
Odolnost:	8
Velikost:	C
Bojovnost:	12
Zranitelnost:	zvíře, ale G 2, K 2
Inteligence:	0
Poklady:	1000/0
Zkušenost:	100

Dravý keř vyhlíží navenek obyčejně, téměř příjemně — jako rostlina s větvemi hustě obsypanými listím. Je to však zdání, protože ve skutečnosti je to živočich, přestože bez inteligence. Žije z fotosyntézy a má i jakési pseudokořeny, ale hlavní složkou jeho potravy je maso. Běda ptákům, kteří se na něm usadí. Jeho větve jsou dovedně maskovaná chapadla; kdyby někdo měl čas na bližší ohledávání, zjistil by, že to, co se zdálo být listy, jsou ve skutečnosti šupiny.

Pokud se postava přiblíží na dosah, dříve nehybné větve se pokusí bleskurychle ji omotat (při prvním útoku keř vždy získává iniciativu). Na jednu postavu se vrhne 2–7 větví; každá má útočné číslo 4 a do obranného čísla oběti se nepočítá zbroj. Větve samy nezpůsobují zranění; ubývající životy postavy jsou jenom stínové. Pokud alespoň dvě větve zasáhly, postava je a nemůže se osvobodit. V druhém kole jí už může přijít někdo na pomoc (ale vystavuje se nebezpečí, že bude též lapen). Pokud postava není osvobozena, v druhém (a případně každém následujícím) kole ji omotají další dvě větve. Sama může na keř útočit jedině v případě, že měla předtím v ruce zbraň a že její odolnost je větší než 15; v tom případě OČ keře je 0.

Jakmile jsou kolem postavy omotány alespoň čtyři větve, keř ji zvedne a začne ji dopravovat k ústnímu otvoru. To mu trvá další dvě kola; za tu dobu může být ještě zachráněna.

Ústní otvor dravého keře je na úrovni povrchu země a při jeho rozevření se okolní větve rozchylují do stran. Je to jícen plný ostrých zubů. Při pádu do jícnu postava ztrácí 3–18 životů v každém kole, a to až do okamžiku, kdy je vytažena (což se může stát teprve další kolo poté, kdy je keř zabit). Postavy mohou útočit buď na větve nebo na tlamu. Každá větev má 3 životy. Když o ně přijde, odpadá.

Na postavu, která útočí na větev v pohybu, útočí 2–3 větve, na postavu snažící se osvobodit přítele útočí 2–7 větví, pokud chce postava útočit na tlamu, mohou na ni zaútočit všechny větve keře.

Kobold

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	(+3 + 5) = 8 (zobák) +3 + síla zbraně
Obranné číslo:	(–1 + 1 + štít) = 1
Odolnost:	13
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	14/humanoid
Inteligence:	10 (samci) 3 (samice)
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	75/0
Zkušenost:	100

Koboldi patří mezi pronárody, jejichž posláním je ztrpčovat život dobrodruhům. Od skřetů, goblinů, orků a podobné havěti se liší zejména svým vzhledem. Jejich hlavy připomínají nestvůrně zvětšené hlavy slepičí. Smích, který v dobrodružích vyvolají při prvním setkání, však brzy utichne. Jejich zobáky jsou totiž ostré a nebezpečné.

Kromě toho se však dosti podobají lidem a mohou bojovat i zbraněmi — čemuž dávají přednost, dokud nejsou rozzuřeni. Koboldi žijí v kmenech v divokých hvozdech. Kmenu velí náčelník (zvaný Velký Kohout) s rudým hřebínkem a životaschopností 12. Jeho pomocníci, kterých bývá kolem 8, mají hřebínky žluté a životaschopnost 8.

Od lidí se koboldi také liší způsobem mluvy, jež ponekud připomíná kvokání, a vztahem k lasičkám.

Kobra plivající

viz heslo Hadi

Koník mořský, velký

Životaschop.:	6
Útočné číslo:	(–2 + 4) = 2 (kousnutí)
Obranné číslo:	(+3 + 8) = 11
Odolnost:	15
Velikost:	C
Bojovnost:	3
Zranitelnost:	B, C, D, I, J, L
Pohyblivost:	18/vodní tvor
Inteligence:	1
Poklady:	viz níže
Zkušenost:	30
Ochočení:	3
Manévrovací schopnost ve vodě:	7

Velcí mořští koníci jsou zvířata s hnědozlatým pancířem, který připomíná pancíř raka. Dají se osedlat a využít při souboji pod hladinou. Často na nich jezdí mořské nymfy, ale jet na nich mohou i postavy.

Kostěj nesmrtelný+

Životaschop.:	7 + 3
Útočné číslo:	+8 + síla zbraně 13, 13 (paráty)
Obranné číslo:	(+5 + 6) = 11
Síla mysli	28
Odolnost:	25
Velikost:	C
Zranitelnost:	A ¼, C ½, I, J, K ½, N
Pohyblivost:	27/humanoid
Inteligence:	18
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	5000/100
Zkušenost:	500

Kostěj nesmrtelný je asi 2,5 sáhu vysoká nestvůra stavbou těla připomínající

člověka. Na hlavě má kostěný hřeben. Planoucí oči barvy jantaru připomínají složené oči hmyzu. Kostěj má žabí tlamu plnou zubů. Celé jeho tělo tvoří hmota tvrdá jako kost; zdá se hubený, ale ve skutečnosti je neuvěřitelně silný. Z jeho trupu trčí výrustky, které připomínají žebra (díky nim se mu začalo říkat kostěj); nemají ovšem nic společného se skutečnou kostrou. Kostěj nenosí brnění ani šaty. Žije většinou v nějaké věži či pevnosti stranou civilizace, obklopen živými i nemrtvými služebníky a strážemi, které také slouží zlu. Na den má 25 magů a může používat čarodějova zaklínadla.

Zvláštní útok: Kostěj dovede upřeným pohledem během dvou kol znehybnit každého, kdo se mu podívá do očí. Je to past Int+Roz – 8 – nic/znehybnění. Proti pasti mají automaticky úspěch postavy, které s kostějem právě podstupují mentální souboj.

Postava, jež neuspěla v hodu proti pasti, zůstane nehybná 1–6 směn. Mezitím jí kostěj ve třech dalších kolech posune přesvědčení o jeden stupeň ke zlu.

Kostěj může postavu po procitnutí znovu znehybnit, ale téže postavě už podruhé nemůže ovlivnit přesvědčení.

Kovboj

Kovboj je cizí postava specializovaná na lov jezdeckých zvířat. Více informací o něm viz heslo Handlíř.

Krab obří

Životaschop.:	12 + 3
Útočné číslo:	(+3 + 5, 5) = 8, 8 (klepeta) (+3 + 1) = 4 (kousnutí)
Obranné číslo:	(+2 + 6) = 8 (trup) (+2 + 4) = 6 (klepeta)
Odolnost:	30
Velikost:	C
Bojovnost:	12
Zranitelnost:	zvíře, ale G 0, H 0, K 0
Pohyblivost:	14/vodní tvor
Inteligence:	1
Poklady:	20/0
Zkušenost:	400

Obří krab je asi 2 sáhy vysoký. Má válcovité tělo o průměru asi 3 sáhy. Žije na dně moří a slaných jezer, ale často je možné setkat se s ním také v mokřinách či přímořských oblastech. Je všežravý a živí se vším, co mu padne pod klepeto a je slabší než on. Skupina dobrodruhů mu rozhodně bude vítaným zpestřením jídelníčku. Není-li nasycen, útočí od pohledu. Bojuje klepety (oběma v každém kole; může útočit na dvě různé postavy); teprve když o ně přijde, útočí kousnutím. Ve chvíli, kdy přijde o druhé klepeto, dává se na rychlý ústup. Postavy útočit na jeho trup a snažit se ho zabít, nebo na klepeta ve snaze zbavit ho možnosti útočit. Každé klepeto má jednu třetinu počátečního počtu životů. Useknutá klepeta po čase dorostou. Při útoku na trup je bonus +2 na sekeru a válečné kladivo, +1 na těžký kyj, postih –1 na útok sečnými zbraněmi, postih –2 na útok bodnými zbraněmi (dýkou) a postih –3 na ostřelování. Na klepeta se útok vede beze změn, avšak vůbec na ně neplatí šípy.

Larva⁺

Larva viz heslo Démoni

Lasička obří

Životaschop.:	1 + 1
Útočné číslo:	(+1 + 3) = 4 (zuby)
Obranné číslo:	(+5 + 2) = 7
Odolnost:	11
Velikost:	A
Bojovnost:	7
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	16/šelma
Vytrvalost:	12/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	30
Ochočení:	6

Obří lasičky jsou dlouhé 1 sáh a velmi rychlé. Loví různé menší živočichy, zvláště krysy. Je možné je k lovu vycvičit (platí pro to pravidla pro ochočování nestvůr). Lasičku nemůže mít družina, u které je hraničář se psem nebo čaroděj s přítelem, protože lasička se psů bojí a na přátele útočí. Když ji její cvičitel pošle na nepřítele, který je nad její síly, zpravidla navzdory ochočení od družiny uteče. Útočí kousnutím jednou za kolo.

Lev

Životaschop.:	9
Útočné číslo:	(+4 + 4, 4, 5/+5) = 8, 8, 9/+5
Obranné číslo:	(+2 + 4) = 6
Odolnost:	15
Velikost:	B
Bojovnost:	8
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	14/šelma
Vytrvalost:	9/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	350

Lvi žijí v pouštích a polopouštích. Lvi jsou spíše mrchožrouti a využívají své síly k tomu, aby od skolené zvěře odehnali skutečné lovce. Když je však donucen k boji, je lev strašný soupeř. Během jednoho kola stačí zaútočit oběma pařáty a kousnutím.

Lev horský

Životaschop.:	11
Útočné číslo:	(+3 + 4/–2, 4/–2, 3/+2) = 7/–2, 7/–2, 6/+2
Obranné číslo:	(+2 + 4) = 6
Odolnost:	15
Velikost:	B
Bojovnost:	7
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	15/šelma
Vytrvalost:	11/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	450

Jedná se o staršího příbuzného obyčejných lvů. Je stejně zbarven, ale je větší a přebývá spíše v horách a skalách. Dobrodruzi se s ním mohou setkat i v jeskyni. Během jednoho kola stihne zaútočit oběma pařáty a kousnutím.

Lid kočičí

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	(+3 + 9/–1, 9/–1) = 12/–1, 12/–1 (čepele) (+3 + 5) = 8 (tesáky)
Obranné číslo:	(+5 + 1) = 6
Odolnost:	16
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	22/humanoid
Inteligence:	14
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	900/5
Zkušenost:	100

Jsou to tvorové podobní kočkám, vysocí asi jako elfové, chodící po zadních nohách a používající oděvy a zbraně stejně jako lidé. Nenávidí Nemrtvé a útočí na ně od pohledu. Jsou neobyčejně zvědaví, ješitní a čistotní. Družině mohou pomoci, ale v případě sebemenší neshody dokáží být strašnými protivníky. Mají přirozenou hrůzu z tygrodlaků. Bojují čepelemi přidělanými ke kovovým náramkům na obou

předních tlapách. V případě nouze mohou zasazovat těžké rány svými tesáky. K smrti milují perly a jsou ochotni o ně bojovat s kýmkoliv kromě svého rodu. Počet perel našitých na jejich šatech stanovuje vážnost těchto tvorů a jejich postavení v rodové hierarchii. Nenosí brnění, ale pro jejich obratnost je není snadné zasáhnout.

Mají jednu zvláštnost — mají devět "životů" (devětkrát mohou znovu oživnout). Po usmrcení za 5–10 směn oživnou a mohou se nezraněni zapojit znovu do děje. Nezapomeň, že devět "životů" mají od narození, a mohou o ně postupně přicházet. Postavy proto málokdy potkají kočičího člověka o devíti "životech", častokrát mají třeba sedm nebo i méně "životů".

Za každé "zabití" se postavě počítá zkušenost uvedená v popisu.

Los

Životaschop.:	4 + 1
Útočné číslo:	(+3 + 4) = 7 (paroží)
Obranné číslo:	(+1 + 4) = 5 (na útok zepředu) (+1 + 2) = 3 (na útok ze strany)
Odolnost:	16
Velikost:	C
Bojovnost:	8
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	viz Tabulka jezdeckých nestvůr na str. 78
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	100
Ochočení:	7

Los je větší a silnější než jelen. Žije v divokých lesích, kde je hodně bažin a výmolů. Los je nevypočitatelný a může se snadno stát, že napadne osamělého člověka. Zvláště nesnáší lidi se psem.

Losa je možné lovit kvůli masu nebo se ho pokusit zkrotit a jezdit na něm. Na losech často jezdí lesní víly.

Loupežník

Loupežníci mají schopnosti lupičů, ale zároveň jsou i dobří válečníci; dokonce se mezi nimi může vyskytnout i hraničář na nižší úrovni, který dovede léčit a sesílat jednoduchá kouzla. Jako loupežníci mohou vystupovat bytosti různých ras — nejspíše lidé, barbaři, trpaslíci a krollové; kudůci a hobiti se objevují mezi loupežníky zřídka a elfové jen zcela výjimečně. Mohou se však mezi nimi objevit i další bytosti popsané zde jako nestvůry — skřeti, mongové, koboldi. Loupežníky vytvářej jako CP (viz popis družiny cizích postav v Pravidlech pro začátečníky).

Loupežníci mají zpravidla někde v jeskyni nebo ve hvozdu svoje tajné sídlo — doupě, které si často také pojmenují a které bývá pohodlně zařízené. V sídle se dají najít poklady, ale většinou jsou dobře ukryté. Další poklady patřící loupežníkům také bývají zakopány na skrytých místech mimo sídlo, ale v sídle mohou být mapky.

Vůdce loupežníků je obvykle v celém kraji známý (může být i vypsána odměna za jeho dopadení). Má životaschopnost o 2 nebo 3 větší než jeho muži a většinou ovládá jak řemeslo zlodějské, tak válečnické.

Loupežníci často ze zálohy přepadávají pocestné na opuštěných místech — v divočině, v uzavřených roklích, v hvozdu; rádi používají dlouhý luk a přestože nejsou zbabělí, boji zblízka se radši vyhýbají. Družinu, která vypadá bojovně a která je silnější než oni zpravidla nechají na pokoji.

Pokud potřebuješ, aby v příběhu hráli kladnou roli, můžeš stejným způsobem místo loupežníků vytvořit zbojníky: ti budou místo olupování pocestných chránit obyvatele kraje před zlými pány.

Medvědi

Všichni medvědi jsou lovná zvířata. Následující údaje platí pro všechny druhy medvědů z tohoto i předcházejícího dílu pravidel.

Váha:	2000 + 1k10 × 600
Jídlo:	20 + 1k10 × 6 čenů / 5h + 1k10 × 2s
Ostatní:	vydělání kůže 250 + 1k10 × 75 mn / +4h — Jde použít jako kožené brnění s KZ 2

Medvěd jeskynní

Životaschop.:	15
Útočné číslo:	(+3 + 9/1, 9/1, 11) = 12/1, 12/1, 14
Obranné číslo:	(+1 + 4) = 5
Odolnost:	26
Velikost:	D
Bojovnost:	11
Zranitelnost:	zvíře, ale H ¼
Pohyblivost:	14/šelma
Vytrvalost:	8/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	100
Zkušenost:	700

Jeskynní medvěd je pravěké zvíře, které žije v jeskyních. Je větší (asi 5 sáhů dlouhý) a nebezpečnější než grizzly. Živí se čerstvým masem (a rozhodně mu dává přednost před medem). Potrava je hlavním motivem jeho chování; jestliže je hladový, nedá družině pokoj, dokud se nenají. Má vynikající čich a dokáže dlouho sledovat stopu.

V jednom kole útočí oběma tlapami a kousnutím. Pokud obě tlapy zasáhly tutéž oběť, medvěd ji sevřel; kromě normálního zranění počítej toto sevření navíc za 2–12 životů.

Medvěd lední

Životaschop.:	10
Útočné číslo:	(+2 + 8, 8, 10) = 10, 10, 12
Obranné číslo:	(+2 + 3) = 5
Odolnost:	18
Velikost:	D
Bojovnost:	8
Zranitelnost:	zvíře, ale G 2, H ½, K 2
Pohyblivost:	12/šelma
Vytrvalost:	10/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	95
Zkušenost:	500

Na bílých pláních dalekého severu, kde dlouhá noc takořka nekončí, žijí lední medvědi, kteří jsou celí bílí. Jsou to polární šelmy a živí se zejména rybami. Na družinu mohou zaútočit kvůli potravě; je to oproti rybám vítaná změna. Lední medvědi umí dobře plavat a díky svým širokým tlapám mohou běžet po sněhu bez boření.

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

Mlok

Životaschop.:	4 + 1
Útočné číslo:	(+4 + 3/2) = 7/2 (kyj)
Obranné číslo:	(+1 + 2) = 3
Odolnost:	11
Velikost:	B
Bojovnost:	8
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	12/humanoid (na souši) 20/humanoid (ve vodě)
Inteligence:	6
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	100/0
Zkušenost:	30

Mloci žijí ve vodě, a to jak ve sladké, tak v mořské; krátkodobě ale mohou vycházet i na břeh. Mají černou hladkou kůži, jejíž teplota se mění podle teploty prostředí, takže nejsou rozpoznatelní infraviděním. Podobají se lidem, ale mají kulatější hlavy a na konci těla ocas. Žijí v kmenech. Mohou používat jednoduché nástroje a zbraně (nikoliv střelné). Mohou být přátelští a družině poradit; existují ale i divoké kmeny, které se pokusí dobrodruhy zajmout a a dopravit je do sídla kmene, kde budou sloužit jako zajímavá hračka nebo otroci. Mloci jsou velice učenliví a napodobují to, co vidí u lidí; mohou se zmocnit jejich zbraní a pokud byli sami v boji zraněni, zajatcům to stejnou měrou oplatit.

Mong

Životaschop.:	mongové 2,mongyně 4
Útočné číslo:	mongové –3 + zbraň mongyně +3 + zbraň
Obranné číslo:	(+1 + 3 + štít) = 5 (vyšší v případě zvláštních brnění, která pro bohaté vesničany mohou vyrobit zruční kováři)
Odolnost:	10
Velikost:	A
Zranitelnost:	humanoid, ale A 2
Pohyblivost:	mongové 4/humanoid mongyně 16/humanoid
Inteligence:	11
Přesvědčení:	zmatené dobro nebo neutrální
Poklady:	100/0, ve vesnici 1200/10
Zkušenost:	40

Mongové jsou člověku podobnou rasou příbuznou hobitům a kudůkům. Jsou ovšem v necem zvláštní: jejich společnost je organizována jako matriarchát. Ženy — mongyně — vládnou a dovedou mnohem lépe bojovat. Muži — mongové — tráví většinu času ve vesnicích a hrají si s různými primitivními vynálezy, stroji a hejblaty.

Mongové obvykle žijí v nížinách; tam mají svoje vesnice a podzemní obydlí podobné hobitím norám. Jsou to skvělí kováři a horníci. Milují zlato a drahokamy; také obdivují stroje všeho druhu a ve zbraních dávají přednost kuším a válečným kladivům. Přestavují jednu z nejtechničtěji založených ras v DrD; proto, pokud budou postavy potřebovat nějakou netradiční zbraň, dopravní prostředek apod., měly by jít právě za mongy. Pokud ale mají charisma větší než 10, musí se mít na pozoru před mongyněmi, protože ty se je pravděpodobně pokusí zajmout a provdat se za ně.

Mongská vesnice má asi dvacet obydlí, žije v ní kolem 100 mongů a vůdkyně kmene — tzv. Chýně. Chýně je zdatná bojovnice; většinou jí chybí nějaká končetina, ale má obvykle dokonalou kovovou protézu (síla zbraně při úderu 5/0). Chýně má 1–6 tělesných strážkyň, které jsou větší a silnější než obyčejní mongové. Chýně má životaschopnost 6, její strážkyně životaschopnost 5.

Muflon

Životaschop.:	2 + 1
Útočné číslo:	(+2 + 3, 3) = 5, 5
Obranné číslo:	(0 + 2) = 2
Odolnost:	12
Velikost:	B
Bojovnost:	3
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	13/zvěř
Vytrvalost:	19/zvěř
Inteligence:	1
Poklady:	0/0
Zkušenost:	50
Váha:	1060 + 2k6 x 20
Jídlo:	10 + 2k6 čenů / 3h + 2k6s
Ostatní:	vydělání kůže 125 + 2k6 x 2 mn / +3h rohy (na troubení či jako nádoba) — 50 mn každý / +2h

Jedná se o obvyklého muflona, tak jak jej známe z našeho světa.

Nemrtví[+]

Zde jsou uvedeni noví nemrtví. Všechna pravidla pro nemrtvé jsou stejná jako v DrD pravidlech pro začátečníky.

Přízrak

Přízrak je nemrtvý, který nemá žádné hmotné tělo. Objevuje se jako bílá, člověku podobná postava. Útoky obyčejnými zbraněmi jím projdou bez povšimnutí. Na přízrak neúčinkují kouzla působící na psychiku. Přízrak je možno zranit pouze stříbrnými zbraněmi.

Pokud přízrak postavu zasáhne, upije úroveň a navíc způsobí obvyklé zranění. Z postavy zabité přízrakem se během jednoho dne stane také přízrak. Přízraky přebývají na opuštěných místech, kde povraždily všechny původní obyvatele; nepotřebují žádnou pravidelnou potravu.

Mumie

Mumie je nemrtvý, který se objevuje v podobě odporné rozpadávající se mrtvoly. Každý tvor, který na ni pohlédne, si musí hodit proti pasti: Roz-Int – 7 – nic/ochromení. Ochromení trvá 1 směnu; pokud se postava ještě probere a mumie je stále v dohledu, musí si

	Přízrak	*Mumie*	*Fext*	*Spektra*	*Upír*
Životaschop.:	5	6	7	8	9
Útočné číslo:	8 (dotyk)	(+3 + 7, 7) = 10, 10	(+4 + 9/–2, 9/–2) = 13/–2, 13/–2	14„14	(+3 + 13, 13) = 16, 16
Obranné číslo:	(+5 + 1) = 6	(+5 + 3) = 8	viz níže	(+5 + 5) = 10	(+5 + 7) = 12
Odolnost:	20	21	22	23	24
Velikost:	B	C	C	C	C
Zranitelnost:	nemrtvý + D, ale J 0	nemrtvý + C, ale A ½	nemrtvý	C ½, I ½, J ½, K ½	nemrtvý, ale A ½, dále viz text
Pohyblivost:	20/magický tvor	19/magický tvor	20/magický tvor	21/magický tvor	21/magický tvor
Inteligence:	14	13	18	18	21
Přesvědčení:	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo
Poklady:	0/0	1000/10	3 000/100	0/0	10 000/100
Zkušenost:	250	350	450	550	700

znovu hodit proti pasti. Uspěje-li postava v hodu proti pasti, již ji tato mumie nemůže ochromit. Pokud mumie někoho zasáhne, nakazí jej. Tato nákaza způsobuje denně zranění za 2–12 životů. Je možné ji léčit, pokud je postava týden nepřetržitě v klidu a každý den je zranění způsobené chorobou magicky vyléčeno.

Mumie může být zasažena jenom kouzelnými zbraněmi a kouzly nepůsobícími na psychiku.

Fext

Fextové jsou nemrtví, jejichž těla se nerozkládají a není je ani možné poškodit. Fexty je možno zranit pouze kouzlem (ale nikoli kouzly působícími na psychiku) nebo porazit v mentálním souboji. Každý fextův zásah kromě normálního zranění snižuje stupeň síly a odolnosti na polovinu. Tato slabost pomine, jsou-li na postiženého v následujících třech dnech "vyplýtvána" kouzla a lektvary v celkové hodnotě 25 životů za každé snížení. Nedostane-li se jí této kůry nebo je-li postava fextem zabita, sama se během dvou dní změní ve fexta.

Fextové se vyskytují zvláště na venkově v okolí malebných vesnických hřbitůvků.

Spektra

Spektra má přízračné, ale hmotné tělo, které je možné zranit magickými zbraněmi, kouzly nepůsobícími na psychiku (obojí působí jen polovinu obvyklého zranění) nebo zbraněmi potřenými veverčím sádlem (které způsobí dvojnásobek obvyklého zranění). Zásah spektry kromě obvyklého zranění upije dvě úrovně.

Spektry se mohou vyskytovat skoro všude, pro svoji značnou inteligenci jsou mocnými čaroději používány jako hlídky.

Upír

Upíři jsou jedni z nejobávanějších nemrtvých. Upír může mít podobu člověka, obřího netopýra nebo oblaku mlhy. V lidské podobě má zpravidla mrtvolně bledé tváře, rudé rty a leskle černé vlasy. Má také ostré špičáky, kterými spící či zmámené postavě může způsobit zranění za 2–12 životů za kolo. Postava zabitá upírem se během 10 dní sama změní v tohoto nemrtvého. Upír má hmotné tělo, které se nerozkládá; přes den je uložen v rakvi a většinou plave v krvi, v noci vychází na lov. Přeměna z jedné podoby do druhé trvá vždy jedno kolo, během kterého upír nemůže útočit.

V mlžné podobě je možné jej zasáhnout pouze kouzelnými zbraněmi, ale není možné ho zasáhnout kouzlem žádné skupiny. V ostatních podobách je možné ho zasáhnout kouzly nepůsobícími na psychiku a stříbrnými zbraněmi. Všechny tyto prostředky upíra zraní jen za polovinu obvyklého zranění. I když upírovy životy klesnou na nulu, není vlastně mrtvý; teprve když potom ještě někdo probije jeho srdce osikovým kůlem nebo jeho tělo ponoří na jednu směnu do proudící vody, skutečně zemře.

Upíři nesnášejí zápach česneku. Pokud je rozetřený česnek blíže než 10 sáhů, upír prchá. Zrcadla upíry neodrážejí a upíři se jim vyhýbají. Upír nemůže překročit proudící vodu jinak než po mostě nebo ve své rakvi. Jestliže upír nemůže strávit den ve své rakvi, je zraněn za 2–12 životů; toto zranění se vyléčí až po přespání v rakvi. Upír má obvykle několik rakví, ale jsou-li všechny zničeny, upír postupně chřadne a nakonec umírá.

Zásah upíra kromě obvyklého zranění upije dvě úrovně. Upír má na den 25 magů a může sesílat tato kouzla: *hypnóza, sugesce, zmam*. Kromě toho ho budou poslouchat všichni netopýři, obří netopýři, vlci, lítí vlci, krysy a obří krysy, které jsou blíže než 100 sáhů.

Netvor bahenní

Životaschop.:	6 + 3
Útočné číslo:	(+5 + 3) = 8 (paráty) (+5 + 1) = 6 (ocas) (+5 + 3/–1) = 8/–1 (kousnutí)
Obranné číslo:	(+2 + 3) = 5
Odolnost:	22
Velikost:	C
Zranitelnost:	humanoid, ale A ½
Pohyblivost:	22/humanoid (v bahně) 12/humanoid (na suchu)
Inteligence:	12
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	1000/10
Zkušenost:	400

Bahenní netvor je křížencem masivního člověka s ještěrem. Vzhledem připomíná krolla. Žije osaměle a vyskytuje se v bažinách a mokřinách. Vidí ve tmě (má bonus +2 na útok i obranu). Bývá zelenohnědý, tělo má pokryté šupinami, ruce masivní a dlouhé, zakončené pařáty; na zádech má ostrý a tvrdý hřeben přecházející v ocas. Vydrží dlouho pod vodou a v bahně a může odtamtud nečekaně zaútočit. Útočí oběma pařáty najednou na jednu osobu. Pokud stojí někdo za ním, může ho zároveň napadnout ocasem. Ocas od šupinového brnění včetně nepůsobí zranění, avšak srazí postavu na zem. Na suchu vstává jedno kolo, v blátě dvě. Má-li postava horší brnění, je k pádu navíc normálně zraněna.

Zvláštní útok: netvor má k dispozici 20 magů denně a ovládá kouzlo Temnota. V nastalé tmě se však neorientuje lépe než ostatní postavy.

Netvor často mívá doupě ve skalách uprostřed či poblíž bažin. Je to tvor dlouhovčký a inteligentní, takže za nenápadně zamaskovaným vchodem se většinou skrývá komfortní bydlení (a poklady). Třenice s lidmi většinou sám nevyhledává, avšak důsledně si hájí své území. Větší skupinu nechá projít, pokud nebude projevovat přílišnou horlivost při hledání pokladů.

Nevidění†
Kromě dalších neviděných se zde také konečně dovíš, co je to ono "vypalování mozků", o kterém byla řeč v pravidlech pro začátečníky.

Čirou hrůzou počínaje, mají nevidění schopnost sami vyvolávat mentální souboj. Základní síla mysli neviděných je 5, celou sílu mysli dostaneš jako součet životaschopnosti a bonusu za inteligenci. SM čiré hrůzy je tedy 14, krvavé hrůzy 21. Možná se ti zdá, že je to ponČkud málo a možná také ještě nechápeš, proč se vlastně mluví o vypalování mozků. Nevidění mají při mentálním souboji zvláštní výhodu — mohou útočit přímo na inteligenci protivníka, i když má ještě nějakou magenergii (toto platí pochopitelně jen pro kouzelníka, hraničáře a jejich obory). Za každý bod, o který sníží inteligenci svého protivníka, vzroste magenergie neviděného o *dva* magy.

Vypalování mozků je vražedná schopnost — už nejednoho kouzelníka změnilo setkání s krvavou hrůzou v blekotajícího idiota. Jeho přátelům pak zpravidla nezbývá, než milosrdně zkrátit jeho utrpení. Tato vražednost je částečně vyrovnána tím, že od čiré hrůzy výše je přítomnost zla už tak zřetelná, že všechny postihy postav bojujících s neviděným se zlepšují o jedničku.

Nezmar

Životaschop.:	Každá hlava 1 život
Útočné číslo:	(0 + 6, 6, 6) = 6, 6, 6 (zuby)
Obranné číslo:	(+3 + 2) = 5 (krky)
	(0 + 8) = 8 (krunýř)
Odolnost:	18
Velikost:	B
Bojovnost:	9
Zranitelnost:	B, C, H ½, I, L
Pohyblivost:	5/plaz
Vytrvalost:	22/plaz
Inteligence:	5
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	1500
Zkušenost:	200

Je to bytost podobná želvě o třech hlavách, asi dva sáhy dlouhá. Je neobyčejně chamtivá, má nezřídkakdy nastřádány slušné poklady, ale je mdlé inteligence — nerozlišuje drahé kamení a zlato od bezcenných tretek. Je schopna zaútočit na válečníka jen pro jeho lesklé brnění.

Boj s touto bytostí je velmi nesnadný. Na dlouhých pohyblivých krcích má špičaté hlavy s tlamami plnými ostrých zubů. Její krunýř je obyčejnými zbraněmi neprorazitelný, proto na ni lze útočit pouze zepředu. (Kouzelnou sekyrou, kladivem či palcátem lze krunýř prorazit a nezmara na místě usmrtit.)

Jediné místo jeho těla zranitelné obyčejnými zbraněmi jsou krky, avšak ne nadlouho — za každou useknutou hlavu narostou dvě další. Jedině v případě, že byly nestvůře zničeny všechny hlavy v průběhu jednoha kola, je nestvůra doopravdy mrtvá. Nejúčinnějším bojovým prostředkem proti nezmarovi je Mágův velký mix. Šanci má také trpaslík s válečným kladivem nebo sekyrou, který má podle svého útočného čísla 10–30% šanci, že úderem zezadu krunýř rozdrtí — podobně jako u kouzelných zbraní.

Nezmar může mít současně maximálně 27 hlav; když tohoto počtu dosáhne, hlavy už mu přestanou růst a budou pouze ubývat. Proto ho nakonec může udolat i osamocený bojovník — jen bude-li dost trpělivý.

	Ssavá hrůza	*Noční hrůza*	*Temná hrůza*	*Černá hrůza*	*Bílá hrůza*	*Čirá hrůza*
Životaschop.:	8	9	10	11	12	13
Útočné číslo:	6/0	7/0	7/+1	9/–1	9/0	10/0
Obranné číslo:	8	9	9	10	10	11
Odolnost:	21	21	21	21	21	21
Velikost:	B	B	B	B	B	B
Zranitelnost:	neviděný	neviděný	neviděný	neviděný	neviděný	neviděný
Magenergie	49	60	72	85	99	114
Bojovnost:	12	12	12	12	12	12
Pohyblivost:	3/magický tvor	3/magický tvor	3/magický tvor	4/magický tvor	4/magický tvor	4/magický tvor
Inteligence:	1	1	1	1	1	2
Přesvědčení:	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo
Poklady:	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
Zkušenost:	385	420	460	500	545	590

	Zářící hrůza	*Neznámá hrůza*	*Měkká hrůza*	*Živá hrůza*	*Vražedná hrůza*	*Krkavá hrůza*
Životaschop.:	14	15	16	17	18	19
Útočné číslo:	10/+1	12/–1	12/0	13/0	13/+1	15/–1
Obranné číslo:	11	12	12	13	13	14
Odolnost:	21	22	22	22	22	22
Velikost:	B	C	C	C	C	C
Zranitelnost:	neviděný	neviděný	neviděný	neviděný	neviděný	neviděný
Magenergie:	130	147	165	184	204	225
Bojovnost:	12	12	12	12	12	12
Pohyblivost	5/magický tvor	5/magický tvor	5/magický tvor	6/magický tvor	6/magický tvor	6/magický tvor
Inteligence:	2	3	3	4	4	5
Přesvědčení:	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo	zákonné zlo
Poklady:	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
Zkušenost:	640	690	745	800	860	920

Nymfa[+]

Životaschop.:	7
Útočné číslo:	–5 + síla zbraně + zvl.
Obranné číslo:	(+2 + 4) = 6
Síla mysli:	18
Odolnost:	6
Velikost:	A–B
Zranitelnost:	C ¼, G, J, K
Pohyblivost:	18/magický tvor
Inteligence:	17
Přesvědčení:	různé
Poklady:	10/magenergie v mušli
Zkušenost:	50

Vodní nymfa se podobá víle, jenže žije ve vodě. Existují říční a jezerní nymfy, ale i nymfy mořské; každá nymfa může žít v obou druzích vod. Nymfy mohou jezdit na velkých mořských koních. Často vědí o velkých pokladech ukrytých v podmořských jeskyních nebo v jeskyních kolem ponorných řek, ale zlato obvykle nenosí u sebe.

Nymfy jsou mírné, slabé a téměř bezbranné (přestože mohou používat lehké zbraně — např. dýku). Mají však moc podobnou moci theurgů a pokud jsou v odpovídající vzdálenosti, mohou družinu zničit svým zvláštním útokem.

Zvláštní útok: nymfy jsou schopny vyvolat elementála vody — undinu. Místo elementální hole používají magickou mušli, kterou většinou nosí zavěšenou na zlatém řetízku kolem krku. Vkládají do ní svoji vlastní magenergii, která je 10 magů za den a která se nedá použít k žádnému kouzlu, nýbrž právě jen k doplňování magenergie v mušli. Pokud není magenergie použita do 28 dnů, ztrácí se — z toho plyne, že nymfa může mít v mušli současně nejvíce 280 magů. Pokud nymfinu mušli získá theurg z družiny, může magenergii použít buď na vyvolání undiny, nebo si ji vložit do vlastní elementální hole; nikam jinam se převést nedá (nedá se ani vydestilovat) a pokud zůstane v mušli nevyužitá, každým dnem ubývá. Sám do mušle může vkládat další magenergii, ale i ta ubývá a navíc se dá využít pouze k vyvolání undiny.

Nymfy mohou mít různé přesvědčení — ale i ty zákonně dobré si rozmyslí, jestli dají svoji mušli družině dobrovolně; je to jejich jediná obrana.

Oči plíživé[+]

Životaschop.:	12
Útočné číslo:	5 + (1k10) (dotyk)
Obranné číslo:	5 + (1k10) (oblak)
	1k10 (každé oko)
Síla mysli:	45
Odolnost:	18
	E (oblak)
Bojovnost:	12
Zranitelnost:	G, J, K 2, N
Pohyblivost:	15/magický tvor
Inteligence:	0
Poklady:	viz níže
Zkušenost:	1000

Málokdo se mohl o existenci Plíživých očí na vlastní kůži přesvědčit a pak o tom ještě vyprávět; proto se o nich obecně moc neví. Jisté je, že jsou to velké, šikmé, nenávistně planoucí oči, které září ze zcela temného oblaku. V každém oku je soustředěna jedna desetina životů nestvůry, zbytek je v oblaku; pokud jsou mrtvé obě oči, oblak se rozplyne. Oblak si Plíživé oči kolem sebe samy vytvářejí, takže není možné nějak je od oblaku oddělit nebo je z něho "vyhnat"; oblak se vždy pohybuje s nimi. Není průhledný ani pro infravidění a nedá se žádným způsobem rozptýlit; bytost, která do něho vstoupí, vidí jen jedinou věc, a to právě Plíživé oči v jeho středu. Světlo pochodní je vidět na vzdálenost pouhých 30 coulů. Postava se ovšem může v oblaku pohybovat.

Plíživé oči se vyskytují většinou v téměř pusté krajině a je značné podezření, že mají na této pustotě svůj podíl. Zdržují se vždy v určitém okruhu (1k10 tisíc sáhů), z něhož se nemohou vzdálit (díky tomu vznikla domněnka, že Plíživé oči stvořil kouzlem nějaký čaroděj a zaklel je na určité místo, které mají hlídat nebo prostě zničit). Oblak může volně měnit svůj tvar, ale vždy se musí alespoň na ploše 1 čtverečního sáhu dotýkat země, jinak by ho rozptýlil vítr.

Tato nestvůra je všežravá a nepohrdne ani stromy; za nějaký čas zlikviduje všechno živé ve "své" oblasti a potom jenom hladově poletuje kolem a čeká. Nebojí se slunečního světla a tak je možné odkudsi z bezpečné vzdálenosti pozorovat velký černý mrak, jak se sune údolím.

Plíživé oči není možné zranit obyčejnou ani kouzelnou zbraní. Je možné vstoupit s nimi do mentálního souboje, ale Plíživé oči samy mentální souboj nikdy nevyvolají jako první. Další prostředek, jakým s nimi lze bojovat, je oheň: lahve s olejem, ohnivá hlína, ohnivá zaklínadla, dračí dech nebo obyčejné pochodně používané jako krátký meč (mají stejné ÚČ jako on). Nejlepší by bylo celou oblast obývanou Plíživýma očima zapálit, ale většinou už tam není nic, co by mohlo hořet. Plíživé oči před ohněm uhýbají; dokonce i když jsou postavy uvnitř oblaku a zapálí oheň, oblak pouze v prvním kole (při zažehnutí) ztratí 1–6 životů a pak se stáhne tak, aby mezi ním a hořícím předmětem byla 30ti coulová mezera (proto je potřeba pochodní bojovat jako mečem a snažit se rychlými pohyby oblak zasáhnout v místě, kde nestačí ucuknout). Obranné číslo určí podle potřeb dobrodružství nebo náhodně hodem 1k10 — to proto, že existují různě mocné Plíživé oči (podle síly zaklínadla, kterým byly stvořeny).

Nestvůra sama útočí leptáním; o ÚČ platí totéž co o OČ. Postavu rozleptá a změní v oblak; ve chvíli, kdy je postava mrtvá, počet životů nestvůry stoupne o počet životů oběti.

Pokud má postava oheň a sama je rozhodnutá zůstat pouze na okraji oblaku, nestvůra se ji nepokusí obklopit; je hloupá a bojí se ohně. Pokud však postava oheň nemá, dá se čekat, že se oblak reflexivně přesune tak, aby postava stála v jeho nitru. Pokud postava sama chce do oblaku vstoupit, může (i s pochodní); proniknutí od okraje oblaku k Plíživým očím však trvá vždy 3 + (1k6) kol. OČ každé postavy ze všech stran obklopené oblakem je 0.

Ohnivec

viz heslo Hmyz

Orel královský

Životaschop.:	10
Útočné číslo:	(+4 + 6, 6, 4) = 10, 10, 8 (spáry, zobák)
	(+4 + 12, 12) = 16, 16 (spáry s čepelemi)
Obranné číslo:	(+5 + 5) = 10
Odolnost:	23
Velikost:	C
Zranitelnost:	zvíře + M
Pohyblivost:	1/okřídlenec (na zemi)
	25/okřídlenec (ve vzduchu)

Vytrvalost: 25/okřídlenec
Inteligence: 17
Přesvědčení: jakékoliv
Poklady: 400/10
Zkušenost: 290
Manév. schop.: 19

Orel královský je narozdíl od orla stříbrného (viz Orel stříbrný) inteligentní a dovede mluvit lidskou řečí. Je také větší a silnější než orel stříbrný.

Orli královští žijí v rodech. Svá hnízda (která se spíš podobají palácům) mají ve vysokých nedostupných horách; jejich vchody jsou zpravidla ve skalách nad propastí a jsou přístupné jen ze vzduchu. Rodu královských orlů vždy vládne patriarcha; podle potřeby PJ může být starý a vetchý, takže ho ostatní musí chránit, nebo může být naopak silnější a mít větší životaschopnost než ostatní. Orli jednoho rodu vždy mají stejné přesvědčení. Jednotlivé rody spolu mohou bojovat. Poklad uvedený v popisu mohou mít orli přímo na sobě: stává se totiž, že si od trpaslíků nebo mongů nechávají zhotovit zvláštní ocelové čepele (občas kouzelné, u skutečně bohatých na víc zdobené drahokamy), které připevní na drápy a které zvyšují jejich ÚČ. V hnízdním paláci patriarchy může být další větší poklad, a to i kouzelný.

Orli královští se nedají ochočovat, ale družina se s nimi může domluvit na spolupráci nebo je přijít požádat o pomoc, a pak jsou dobrými leteckými nestvůrami pro letecký souboj.

Občas je možné narazit na osamělé hnízdo královského orla samotáře, kterému se buď zprotivil život v patriarchově hnízdě, nebo který byl z rodu z nějakých důvodů vyobcován (třeba proto, že se narodil s jiným přesvědčením apod.) Takový orel může mít ve vzácných případech i určitou zásobu magenergie a sesílat jednoduchá kouzla. Orli samotáři se také občas přátelí s ptáčníky a mohou být jejich leteckými nestvůrami.

Královský orel může ovládat 1–6 orlů stříbrných (podobně jako lykantropové "svá" zvířata).

Orel stříbrný
Životaschop.: 5
Útočné číslo: (+4 + 5, 5, 3) = 9, 9, 7 (spáry, zobák)
Obranné číslo: (+3 + 4) = 7
Odolnost: 18
Velikost: B
Bojovnost: 8
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 20/okřídlenec (ve vzduchu)
1/okřídlenec (na zemi)
Vytrvalost: 20/okřídlenec
Inteligence: 1
Poklady: viz níže
Zkušenost: 90
Ochočení: 8
Manév. schop.: 17

Orel stříbrný je větší a silnější než obyčejní orli skalní (ti ani nejsou v těchto pravidlech popsáni jako samostatné nestvůry, ale můžeš je případně vytvořit sám snížením údajů v popisu orla stříbrného). Orli stříbrní mají pouze zvířecí inteligenci, dají se ochočit a občas bývají využíváni jako letecké nestvůry pro postavy nebo CP velikosti A. Nezapomeň ale, že orli jsou zvířata vznešená; není možné posadit jim na hřbet třeba skřeta. Orli stříbrní sami žádné poklady nemají, ale mohou nést poklady patřící letcům. Orel unese kolem 2000 mincí (viz tabulka leteckých a jezdeckých nestvůr na str. 78), ale nedá se využít k převážení nákladů. Orli nemají rádi varany; jsou-li svým letcem donuceni přidat se k družině letící na varanech, je pravděpodobnost 20%, že navzdory ochočení se pokusí letce shodit a zaútočit na varany (házej jako při ochočování, zda se jim to podaří).

Panna mořská+
Životaschop.: 3
Útočné číslo: –1 + síla zbraně
Útočné číslo: (–1 + 3/–2) = 2/–2 (ocas)
Obranné číslo: (0 + 1) = 1 (tělo)
(0 + 7) = 7 (ocas)
Síla mysli: 25
Odolnost: 13
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid, ale H 0
Pohyblivost: 15/vodní tvor
Inteligence: 10
Přesvědčení: zákonně dobré
Poklady: 1800/0
Zkušenost: 40
Manévrovací schopnost ve vodě: 17

Mořské panny se podobají lesním vílám, jenže mají zelenou kůži a tvrdý šupinatý ocas. Žijí pouze v mořské vodě. Mluví mezi sebou pomocí telepatie a je možné navázat s nimi telepatický kontakt (hraničář). Pokud jsou na břehu, je možné na ně i mluvit; lidskou řeč slyší a rozumí jí, ale samy jsou němé.

Mají k dispozici 36 magů denně a mohou sesílat zvláštní druh kouzla podobný Vodnímu dechu; je to tzv. Kouzlo mořských panen (vyvolání: 1 směna, rozsah: 1 osoba, dosah: dotyk, magenergie: 12 magů, trvání: 24 hodin). Toto kouzlo umožňuje postavě, na níž je sesláno, dýchat pod vodou v libovolné hloubce. Postava se současně může pohybovat, sesílat vlastní kouzla i bojovat, ale pod vodou nemůže mluvit. Samy mořské panny mají i žábry, i plíce, takže mohou dýchat ve vodě i ve vzduchu; mohou se vyškrabat na břeh, ale kvůli svému ocasu se po něm nemohou pohybovat.

Mořské panny jsou velice plaché, ale je možné nalákat je na drobné třpytivé dárky. Rády se zdobí a nosí šperky; často mají náhrdelníky z mořských korálů, mezi kterými mohou být i cenné perly. Mohou také vědět o potopených lodích, v kterých jsou poklady — ale protože nemají žádné trvalé "doupě", nýbrž neustále cestují, nemají samy víc pokladů, než kolik mohou unést. Nerady bojují — ale když jsou k tomu donuceny, používají dýky z ostrých škeblí (počítej je jako obyčejné dýky) nebo i stříbrné dýky, které získaly za perly od lidí. Mohou také udeřit svým ocasem (způsobuje pouze stínové zranění — ale pokud postava nemůže dýchat pod vodou, při každém zásahu ocasem jí hrozí utonutí. Mořská panna může vyvolat kouzlo Temnota.

Mořské panny dobře vycházejí se všemi ostatními obyvateli moří kromě žraloků.

Panter
Životaschop.: 4
Útočné číslo: (+3 + 5/–3, 5/–3, 3) = 8/–3, 8/–3, 6
Obranné číslo: (+4 + 3) = 7
Odolnost: 12
Velikost: B
Bojovnost: 8
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 18/šelma
Vytrvalost: 20/šelma
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 100

Váha:	1600 + 2k10 × 20
Jídlo:	16 + 2k10/5 čenů / 4h–5h
Ostatní:	vydělání kůže — 200 + 2k10 × 2 mn / +3h (jako u medvěda)

Panteři jsou nesmírně rychlí a na krátkou vzdálenost je téměř nemožné jim utéct. Vyskytují v pustinách, lesích a křovinatých oblastech. Během jednoho kola stihnou zaútočit oběma pařáty a kousnutím.

O kočkovitých šelmách obecně viz heslo: Šelmy kočkovité.

Pavouci

Všichni pavouci jsou nebezpeční, ale někteří jsou navíc jedovatí. Jsou to masožravci; svou oběť loví do pavučin nebo ze zálohy. Na druhou stranu jsou málo inteligentní a často utečou před ohněm.

V Pravidlech pro začátečníky byly tyto druhy pavouků: Černá vdova, Křižák, Pavouk zelený; nyní k nim přibude kouzelná nestvůra Pavoučnatka.

Ještě několik slov o boji pavučinou: pavouci, kteří používají pavučinu, se snaží dříve než kusadly zaútočit takto. Musejí mít možnost dostat se nad postavy — po zdech, po stromech nebo po již zhotovené pavučině. Odtud pak po postavách vystřelují lepkavá jedovatá vlákna, která fungují jako past Obr – 5–12 (podle druhu pavouka) – nic/lapení. O nebezpečnosti rozhoduje v daném rozsahu PJ. Pavouk může na lapenou postavu zaútočit dalším lanem, nebezpečnost pasti bude vždy o 1 vyšší. Lapená oběť ztrácí v každém kole 1–6 životů za kolo a lano a nemůže útočit ani se bránit. Může se pokusit z pavučiny vytrhnout; je to past: Sil – 5 za každé lano – vytržení/ nic.

Pavoučnatka[+]

Životaschop.:	15
Útočné číslo:	+1 + síla zbraně (kudůcká podoba) +zvl. (+1 + 4) = 5 (kousnutí — pavoučí podoba) + zvl.
Obranné číslo:	(+3 + 3) = 6 (kudůcká podoba) (+3 + 2) = 5 (pavoučí podoba)
Síla mysli:	30
Odolnost:	11
Velikost:	A
Zranitelnost:	humanoid, ale D 2, F ½, H 0
Pohyblivost:	14/humanoid (kudůcká podoba) 17/hmyz (pavoučí podoba)
Vytrvalost:	22/hmyz
Inteligence:	21
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	400/70
Zkušenost:	380

Pavoučnatka je záludná a inteligentní. Vypadá jako mladé, pohledné a bohaté kudůcké děvče; je velikosti A, zpravidla má dlouhé černé vlasy, uhrančivý pohled a na sobě drahé šaty protkávané stříbrem (které mimochodem fungují zčásti jako brnění). To je ovšem jen jedna z jejích podob; během jednoho kola se totiž může proměnit v černého pavouka.

Pavoučnatky žijí buď v temných hvozdech, kam se nedostane sluneční světlo, nebo hluboko v jeskyních. Mají tam své sídlo — palác, v kterém je všechno z pavoučích sítí. V tomto paláci se často skrývají kouzelné poklady — ale bývá tam i mnoho pavouků různých druhů, kteří Pavoučnatku chrání (ona sama je telepaticky ovládá). Několik z nich je zvlášť silných (+2 k ÚČ i OČ normálních pavouků), a to je její osobní stráž. Pokud družina vtrhne do paláce, Pavoučnatka se zpravidla pokouší postavy porazit v mentálním souboji; pokud narazí na postavy, se kterými nemůže mentálně bojovat, vydává za unesenou a věznenou kudůckou dívku. Její pavouci ji nezradí; často se naopak za ni obětují. Pavoučnatka má schopnosti jako mág na 9. úrovni; může používat veškeré lehké zbraně, ale nejradčji má dýku, kterou dovede velice dobře skrýt ve svých šatech (pokud ji dobrodruzi zajmou a prohledávají, s pravděpodobností 80% dýku nenajdou). Často útočí zezadu.

Pavoučnatku není možné zabít normálními zbraněmi, ohněm ani kouzly. Při boji jí sice životy ubývají, ale když klesnou na nulu, není mrtvá. Jako mrtvá sice vypadá, ale přitom slyší i vnímá. V tomto stavu může zůstat jakkoliv dlouho; teprve když nebezpečí pomine, může se rozhodnout, že se "probere". Potom jí začnou životy přibývat a za sedm dní dosáhnou původního počtu. Zraněná pavoučnatka "skutečně" zemře jenom ve třech případech: když má zničený mozek (například roztříštěný výbuchem nebo rozložený velkým mágovým mixem), když jí po mentálním souboji zároveň klesne inteligence na 5 a níže nebo když na její tvář dopadne sluneční světlo (toto ji s jistotou zabije za 1–6 kol, dokonce i když není jinak zraněna — pokud ovšem nestihne seslat kouzlo Tma nebo si zahalit tvář).

Pegas

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	(+2 + 4,4) = 6, 6 (kopyta)
Obranné číslo:	(+5 + 3) = 8 (pro útok zepředu) (+5 + 0) = 5 (pro útok ze strany)
Odolnost:	15
Velikost:	C
Bojovnost:	4 pro inteligenci 1
Zranitelnost:	C, G ½, J ½, K ½
Pohyblivost:	-2viz Tabulk jezdeckých nestvůr na str. 78
Inteligence:	1 nebo 18
Přesvědčení:	u inteligentních zákonně dobré
Poklady:	100
Zkušenost:	50
Ochočení (u neinteligentních exemplářů):	4
Manév. schop.:	19

Pegasové jsou tvorové podobní koním či jednorožcům, ale navíc mají křídla. Obvykle mají pouze zvířecí inteligenci; někteří mocní mágové či vládci z cizích zemí však chovají i vzácné pegasy s inteligencí.

Neinteligentní pegasy je možné poměrně snadno ochočit — a je to i výhodné, protože mají dobrou manévrovací schopnost; je ale těžké na ně vůbec narazit a ptáčníci je prodávají draho. Inteligentní pegasové mohou s družinou spolupracovat, pokud bude mít to výjimečné štěstí, že se s nimi potká. Jezdit na inteligentním pegasu je snem každého letce i ptáčníka — ale podaří se to málokterému.

Pegasové vycházejí dobře s ostatními leteckými nestvůrami, ale brání se tomu, aby na nich byly převáženy náklady.

Piráti

Piráti jsou cizí postavy, které na moři přepadávají lodě. Můžeš je vytvořit

podobně jako loupežníky (viz heslo Loupežníci).

Piráti mají své sídlo většinou na opuštěném ostrově a patří jim rychlá loď, s kterou se vydávají na výpravy. Ve velkých přístavech mohou mít své zvědy a ti je informují, na kterých lodích se převážejí poklady nebo zajímavé zboží. Převlečený pirát se může dát najmout jako lodivod a zavést loď s dobrodruhy do pasti.

Poustevník

Poustevníci žijí stranou od lidí v divočině. Jsou to lidé, kteří nahlédli nesmyslnosti většiny či veškerého počínání a stáhli se do ústraní, aby se této trapné frašky nemuseli účastnit. Někteří si svůj názor meditacemi potvrdili, jiní popřeli (odtud jejich přesvědčení — poustevník, který věří, že nic nemá smysl, je většinou neutrální, poustevníci optimisté bývají zákonně dobří). Poustevníci mohou být všech ras a mohou být vycvičeni v libovolném povolání (nyní bývalém). I poustevníci z ras, které na to nemají nárok, oplývají vysokou inteligencí. Poustevník se může z různých závažných důvodů na čas přidat ke skupině, a to jako CP, nebo i veden jedním z hráčů. Má přitom tyto výhody a omezení: Poustevník nikdy nezabije inteligentní bytost. Poustevník nikdy nepřijme žádné zlato ani klenoty a magický předmět jen tehdy, je-li to bezprostředně spojeno s misí a není-li ve skupině nikdo jiný, kdo by ho mohl používat. Poustevník pro sebe nikdy nevyhledává žádné výhody. Poustevník se ve svém bývalém povolání již nijak nezdokonaluje (stejně nemá za co). Po zdárném zakončení úkolu se poustevník se skupinou rozchází. Bojuje vždy až do konce; i když zůstane sám, nikdy se nevzdá.

Ať má poustevník jakékoliv původní povolání, má k dispozici alespoň 48 magů za den a ovládá druidova a chodcova kouzla.

Pranetopýr

Životaschop.:	13
Útočné číslo:	(+6 + 7) = 13 (hrany křídel) + zvl. (+3 + 5) = 8 (tlama)
Obranné číslo:	(+1 + 4) = 5 (trup) (+4 + 7) = 11 (křídla)
Odolnost:	21
Velikost:	D
Bojovnost:	12
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	1/okřídlenec (na zemi) 10/okřídlenec (ve vzduchu)
Vytrvalost:	25/okřídlenec
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	650
Manév. schop.:	20

Pranetopýři jsou naštěstí opravdu velmi vzácní, jinak by na světě nebylo k vydržení. Vyskytují se v odlehlých, osamělých oblastech, často sídlí v jícnech vyhaslých sopek. Když vydá pranetopýr svůj noční lovecký pokřik, rozlehne se to na míle daleko a když letí, rozvlní to koruny stromů pod ním. Vypadá jako obyčejný netopýr, jen je poněkud větší. Za letu má rozpětí křídel kolem sedmi sáhů a na zemi výšku asi tři a půl sáhu.

Když pranetopýr útočí na kořist na holé pláni (která je menší než on), obvykle na ní napřed nalétne a pokusí se ji srazit. Je to past Obr – 10 – nic/sražení. Kdo ji neodolá, hází si na další past Odl – 10 – nic/omráčení. Při tomto útoku se pranetopýr rozletí proti postavám těsně při zemi a útočí na ně ostrými kostěnými konci svých blanitých křídel. Postavy, které neuspěly v hodu proti sražení, si neházejí na obranu, počítá se jim pouze zbroj. Pokud již všichni leží, pranetopýr během tří kol přistane kousek od nich a vydá se k nim dlouhými poskoky, při nichž si pomáhá křídly. Každé křídlo má 1/5 jeho životů. Je-li zraněno za více než polovinu svých životů (tj. za 1/10 všech životů), pranetopýr nemůže vzlétnout a pokud zrovna letí, spadne. Na zemi se může pokusit "splácnout" postavu máchnutím svých křídel před sebe. Je to opět past Odl – 7 – nic/4–40 stínových životů.

Pranetopýr není tvor výlučně noční, může útočit i za jitřního či večerního šera. Bojí se ohně, avšak alespoň v rozměrech podobných těm jeho. Postavy sedící kolem vysoké vatry rozhodně nenapadne.

Ptáčník

Ptáčník je obchodník, který prodává jednak zpěvné ptáky v klecích (papoušky), jednak letecké nestvůry. Pokud má obchod v městě, je to zpravidla zámožný obchodník bez jakýchkoliv schopností, a můžeš ho vytvořit jako Obyvatele. Předpokládá se, že takovýto obchodník má své lidi, kteří mu loví letecké nestvůry i ptáky a dodávají je do jeho obchodu.

Postavy ale mohou ptáčníka potkat i v divočině. Tento ptáčník už může být vytvořen jako skutečná cizí postava. Ptáčníci jsou zpravidla lidé, někdy elfové, ale mohou být i jiné rasy. Mohou používat jakoukoliv zbraň. Nosí dobré brnění a přes ně zpravidla plášť z barevných ptačích pírek, který je jakýmsi odznakem jejich povolání. Jsou velice obratní a proto je těžké je zasáhnout. Málokdy chodí pěšky; většinou mají svoji vlastní létající nestvůru, často inteligentní a vždy pojmenovanou, a tu nikdy neprodají ani se jí nevzdají, protože v ní vidí svého přítele (stejně tak i tato nestvůra v nich).

Ptáčník z divočiny je buď sám obchodníkem (který ale není dost bohatý, aby si zřídil obchod ve městě, a proto se svým zbožím cestuje a nabízí ho na trzích) nebo jedním z lovců, kteří pracují pro bohatého městského obchodníka. Postavy ho mohou potkat ve chvíli, kdy se vrací z lovu; tehdy sedí na své létající nestvůře a za sebou vede až tři další ochočené. Pak si od něho mohou létající nestvůru koupit. Jindy se může ptáčník na lov teprve chystat, a pak ho družina může přemluvit, aby šel s ní a nestvůry jí nalovil (najmout si ho). Ptáčníci mají přesvědčení dobré, v nejhorším neutrální, a jejich stavovská čest jim zakazuje lovit a prodávat inteligentní nestvůry! Mohou se ale s družinou spřátelit, a pokud vidí, že družina má nějaké závažné poslání sloužící Dobru, mohou pro ni inteligentní nestvůru vyhledat a přemluvit ji, aby družině pomohla. V takovém případě to dokonce většinou udělají zdarma. Ptáčník má při hodu na ochočení nestvůry navíc Ptáčnický bonus +2 (takže i s jeho obratností to je +7); proto se mu téměř vždy podaří nestvůru ochočit. Zpravidla loví (podle pravidel pro lov) a ochočuje nestvůry sám a družina na něho někde čeká; jindy k němu může družina přivést na ochočení nestvůru již ulovenou. Ptáčnický bonus se přičítá i při vyjednávání s inteligentní létající nestvůrou a přičítá se i k jeho ÚČ a OČ při vzdušném souboji.

V DrD Pravidlech pro experty bude popsáno jak je možné používat draky jako letecké nestvůry.

Pterodaktyl

Životaschop.:	6
Útočné číslo:	(+3 + 3) = 6 (kousnutí) (+3 + 5) = 8 (klovnutí)
Obranné číslo:	(–4 + 5) = 1 (na zemi) (+3 + 5) = 8 (ve vzduchu)
Odolnost:	8
Velikost:	C
Bojovnost:	6 (na obloze) 11 (je–li ohroženo hnízdo)
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	1/okřídlenec (na zemi) 15/okřídlenec (ve vzduchu)
Vytrvalost:	18/okřídlenec
Inteligence:	1
Poklady:	2000/20 (kolonie)
Zkušenost:	125
Manév. schop.:	16
Ochočení:	12

Pterodaktyl je jedno z prehistorických zvířat (viz heslo Zvířata prehistorická). Je to velký létající ještěr s blanitými křídly o rozpětí kolem čtyř sáhů. Hnízdí v okolí řek a moří, neboť se živí hlavně rybami. Žije v koloniích. V jedné kolonii je 20–35 exemplářů (17 + 3k6). Pterodaktyl není příliš útočný a postavy jdoucí po zemi obvykle nenapadne. Výjimkou je, pokusí-li se dobrodruzi proniknout do hnízdiště (kolonie) — a to jak ze vzduchu, tak ze země. Takoví opovážlivci budou napadeni celým hejnem.

Pterodaktylové hnízdí v jeskyních vysoko ve skalách (nejlépe na útesech nad mořem). Podobně jako straky milují všechno, co se leskne; takové předměty sbírají a odnášejí do svého hnízda. Mohou popadnout i postavu velikosti A v lesklém brnění, pokud je osamocená a nehýbe se (spí); na větší a pohybující se družinu si netroufnou.

Při obraně kolonie chrání pterodaktylové nikoliv poklad, ale vlastní vejce; pokud je nějake rozbito, vzroste jejich bojovnost na 12.

Pterodaktylové mají zubaté zobany a jimi útočí buď kousnutím nebo klovnutím (je to čistě náhodné — můžeš si hodit korunou). Klovnutí neubližuje postavám s plátovým a lepším brněním (taková postava je pouze sražena k zemi a 1 kolo vstává, ale není zraněna).

Pterodaktyl překvapený na zemi během jednoho kola vzlétá. Při útoku ze vzduchu na postavu na zemi má pterodaktil vždy iniciativu a bonus +1 ke všem svým hodům. Jednu postavu mohou ze vzduchu napadnout nanejvýš 4 pterodaktylové (postavu velikosti A jen tři).

Pterodaktyla je možné ochočit, osedlat a použít při leteckém souboji, ale není to snadné; vyplatí se přenechat to ptáčníkovi.

Puma

Životaschop.:	5
Útočné číslo:	(+3 + 5/–3, 5/–3) = 8/–3, 8/–3 (packy) (+3 + 2/+2) = 5/+2 (kousnutí)
Obranné číslo:	(+3 + 3) = 6
Odolnost:	12
Velikost:	B
Bojovnost:	6
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	15/šelma
Vytrvalost:	18/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	40

Puma žije v horských lesích. Tato kočkovitá šelma je masožravá; na své oběti útočí skokem ze skály, kde se skrývá. Výpravu si napadnout netroufne a i na osamělého člověka útočí velmi zřídka. Během jednoho kola zaútočí buď packou, nebo kousnutím.

Rys

Životaschop.:	3
Útočné číslo:	(+3 + 4/–3, 4/–3, 2) = 7/–3, 7/–3, 5
Obranné číslo:	(+4 + 3) = 7
Odolnost:	12
Velikost:	A
Bojovnost:	5
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	14/šelma
Vytrvalost:	19/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	0/0
Zkušenost:	200
Váha:	280 + 4k6 × 20
Jídlo:	3–8 čenů / 2–3h
Ostatní:	vydělání kůže — 45 + 4k6 × 2 mn / +2h

Jedná se o obvyklého rysa, tak jak jej známe z našeho světa.

Sarkon

Životaschop.:	4 + 1
Útočné číslo:	+3 + síla zbraně
Obranné číslo:	(+3 + 4) = 7
Odolnost:	18
Velikost:	C
Bojovnost:	11
Zranitelnost:	humanoid, ale H ½
Pohyblivost:	16/humanoid
Inteligence:	4
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	100/0
Zkušenost:	110

Sarkoni jsou obří chlupatí skřeti. Přes svoji velikost a neohrabanou chůzi se pohybují velice tiše a bez výstrahy zaútočí, kdykoliv se k tomu naskytne příležitost. Díky své nenápadnosti překvapí hodem 1–3 na 1k6.

Skvrna barevná⁺

Životaschop.:	2 za každý čtvereční sáh povrchu
Útočné číslo:	3 za každý čtvereční sáh povrchu
Obranné číslo:	4 za každý čtvereční sáh povrchu
Síla mysli:	20
Odolnost:	16
Velikost:	A — E
Zranitelnost:	viz níže
Pohyblivost:	17/magický tvor
Inteligence:	15
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	300

Barevná skvrna je záludná a nepříjemná nestvůra, ale dá se i dobře využít. Je tenká jako papír a pružná, takže dokonale přilne k jakékoliv věci. Tito tvorové vznikli jako produkt jednoho velkého pokusu dávného pyrofora Zexe. Jsou nenápadné a inteligentní. Reagují na teplo a vyhledávají jej. Mohou se vyskytovat kdekoliv, ale vybírají si zpravidla místa a předměty s členitým barevným povrchem, protože tam se mohou lépe ztratit (tráva, kůra stromů...). Udrží se na jakémkoliv povrchu (i na vodě), protáhnou se tenkými štěrbinami, ale nemohou létat vzduchem.

Nejmenší Barevné skvrny zabírají plochu velkou několik čtverečních palců, největší až desítky sáhů. Barevné skvrny se velice rychle pohybují; nepatrně se přitom vlní a kloužou po věcech (i kolmo vzhůru). Svoji barvu mohou měnit podle barvy předmětu, na kterém právě leží, ale tato přeměna jim trvá 2 kola, takže na novém pozadí jsou vidět.

Barevné skvrny se živí teplem; může se stát, že se stáhnou k ohni, který dobrodruzi večer zapálili, a přilnou k horkým kamenům. Teplo vstřebávají a proto jsou na omak vždy studené. Mají-li dost tepla, rozrůstají se, při zásahu sečnou zbraní se rozdělí na menší části, v mrazu hynou. V přírodě — pokud se nepotřebují skrývat — se rády vyhřívají na nějakém prosluněném místě; svoji barvu přitom změní na černou.

Protože jsou ale Barevné skvrny inteligentní, často se nespokojí s kočovným životem, nýbrž si najdou místo, kde se mohou usadit: kovářskou výheň, kuchyň nebo nosiče. Nosič je člověk, na kterého se Barevná skvrna přisaje. Přilne k povrchu jeho těla, ale je natolik inteligentní, že se vyhne důležitým místům (jinak je neprodyšná — kdyby chtěla, mohla by ho udusit). Nosič, ať chce nebo nechce, pak Barevnou skvrnu neustále zásobuje teplem; samotnému je mu navíc stále zima, takže se snaží vyhledávat teplá místa, což Barevnou skvrnu jen potěší. Nosič přitom nemusí o přítomnosti Barevné skvrny ani vědět. Být nosičem Barevné skvrny se v jistých případech vyplatí: takto postiženou postavu není možné zranit ohněm, ohnivými zaklínadly a dokonce ani dechem ohnivého draka. Nedá se ovšem použít jako brnění proti jiným než ohnivým zbraním; při každém jiném útoku než útoku ohněm se počítá jen OČ nosiče, protože OČ skvrny je založeno hlavně na obratnosti a zde skvrna svoji obratnost využije spíše na to, aby uhnula a nechala ránu dopadnout na nosiče, než aby jej chránila. 80% zranění proto připadne nosiči a 20 % skvrně. Z tohoto důvodu je také možné se skvrny zbavit jedině mrazem. Je možné použít lektvar chladných vod — tehdy Barevná skvrna ztratí 2–12 životů; dá se to ale udělat jen jednou; podruhé lektvar skvrně již neublíží. Jediný stoprocentně účinný způsob, jak se jí zbavit, je nechat se Dechem ledového draka zamrazit do ledu; pokud to není možné, tak už zbývá jen strávit noc (8 hodin) ve sněhu, což má ale za následek omrzliny za 3–18 životů a onemocnění chřipkou.

Slizovec

Životaschop.: 1 za 10 sáhů čtvereč.
Útočné číslo: 1 (dotyk) + zvl.
Obranné číslo: 4
Odoln
Velikost:
Bojovnost:
Zranitelnost: G, J, K
Pohyblivost: 1/magický tvor
Inteligence: 0
Poklady: nic
Zkušenost: 90

Slizovec je tvor, jehož přítomnost proměňuje i tak nepříjemné jeskyně v noční můru. Ze svého těla, které je teplejší než skála a na omak slizké, dokáže vytvořit napodobeniny stěn, stropů nebo celých chodeb (pochopitelně kromě podlahy). Postavám se může stát, že se na ně v jednom strašném momentě jeskyně zřítí.

Slizovec ovšem nemá žádnou kostru, proto se musí uchytit na pevném podkladě. Také není schopen vytvořit souvislou vrstvu větší než 20 × 20 sáhů.

Slizovec útočí dotykem. Dřevo, kůži a podobné materiály rozleptá rychlostí 1 coul za kolo, železo rychlostí 1 coul za 5 kol, skálu není schopen rozleptat vůbec. Při styku s holou kůží ubírá slizovec své oběti 2–12 životů v každém kole.

Tento číhající děs je možno zničit jenom ohněm, blesky a ohnivými kouzly. Při útoku na leptajícího slizovce dostává polovinu zranění jeho oběť.

Stolin

Životaschop.: 7 + 1
Útočné číslo: (+3 + 4/+3) = 7/+3 (válečná sekyra)
Obranné číslo: (+1 + 6) = 7 (pancíř)
Odolnost: 18
Velikost: A
Zranitelnost: humanoid, ale H ½
Pohyblivost: 17/humanoid
Inteligence: 13
Přesvědčení: neutrální
Poklady: 400/5
Zkušenost: 250

Stolinům se také někdy říká horští trpaslíci. Obývají rozsáhlá území ve štolách na úpatí hor. Jsou vysocí asi jeden sáh a jejich tělo je pokryto hnědou lesklou srstí. Jejich obličej se od lidského dost liší: mají velkou tlamu plnou klů a rudě žhnoucí oči. Často nosívají přilby, které jim zakrývají část tváře. Rádi se dobře oblékají; potrpí si zejména na šarlatové pláště. Pod šaty často nosívají brnění.

V sídle stolinů (říkají mu Grad) jich žije 20 — 30 (18 + 2k6). V Gradu nemají žádného krále— pouze místního vůdce, který je podřízen králi, jenž žije hluboko pod horami. V hlavním sídle stolinů žije většina národa a je jich tam nepočítaně. Stolini se k dobrodruhům nechovají ani příliš nepřátelsky, ani příliš vlídně; ale velmi často jsou za dobrý peníz ochotni koupit zásoby potravin nebo víno. Ve svém sídle mají velké množství zlata a klenotů, z nichž některé jsou magické.

Termit

viz heslo Hmyz

Trpoř

Životaschop.: 8
Útočné číslo: (+2 + 7, 7) = 9, 9 + zvl.
Obranné číslo: (+1 + 5) = 6
Odolnost: 16
Velikost: C
Bojovnost: 8
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 14/šelma
Vytrvalost: 13/šelma
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 150

Trpoř je ohavné chundelaté stvoření asi 1,5 sáhu vysoké a 3 sáhy dlouhé, tvarem poněkud připomínající rosomáka. Živí se především trpaslíky, ale nepohrdne ani hobitem či kudůkem. Vyskytuje se v temných jeskyních, popř. v hlubokých lesích. V lese mohou být i smečky 2–5 kusů.

Útočí pouze svými pařáty; teprve když oběť rozsápe, začne ji požírat.

Zvláštní útok: Boj s ním je velmi nesnadný, neboť nejen že je velmi silný a obratný, ale je-li připraven o víc než o polovinu svých životů, vypouští černě fialovou, strašlivě zapáchající mlhu (připomínající oblak dýmu zeleného draka).

Tuto mlhu počítej jako past s nebezpečností 7, použitá vlastnost je odolnost; postava, která v hodu neuspěje, má na 1–3 směny postih –2 k hodům na útok i na obranu.

Jestliže ovšem po vypuštění svého oblaku trpoř nedocílí rychlého vítězství (během tří kol), zpravidla prchá.

Tygr

Životaschop.: 7
Útočné číslo: (+4 + 7/–2, 7/–2, 4/+3) = 11/–2, 11/–2, 8/+3

Obranné číslo: (+3 + 4) = 7
Odolnost: 16
Velikost: C
Bojovnost: 10
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 18/šelma
Vytrvalost: 13/šelma
Inteligence: 1
Poklady: kůže za 20 zl.
Zkušenost: 230

V dobrodružství pod širým nebem se dobroduzi setkají spíše s tímto nebezpečnějším tygrem, než s tygrem z DrD pravidel pro začátečníky.

Tygr, šavlozubý
Životaschop.: 11
Útočné číslo: (+4 + 9/–2, 9/–2, 7/+7) = 13/–2, 13/–2, 11/+7
Obranné číslo: (+3 + 3) = 6
Odolnost: 22
Velikost: C
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 20/šelma
Vytrvalost: 10/šelma
Inteligence: 1
Poklady: kůže za 20 zl.
Zkušenost: 830

Šavlozubí tygři jsou prehistorické nestvůry, podobně jako jeskynní medvědi; proto je těžké na ně narazit. Své jméno dostali díky přerostlým tesákům.

Tyranosaurus rex
Životaschop.: 25
Útočné číslo: (+10 + 4/+10) = 14/+10 (tlama)
Obranné číslo: (–2 + 10) = 8
Odolnost: 30
Velikost: E
Bojovnost: 12
Zranitelnost: zvíře, ale H 0
Pohyblivost: 10/drak
Inteligence: 1
Poklady: 0
Zkušenost: 1800

Tyranosaurus je prehistorické zvíře (viz Zvířata prehistorická). Nezkušení dobrodruzi, kteří nejsou obeznámeni s drakologií, si jej snadno mohou splést s drakem a tak udělat svoji poslední chybu. Tyranosaurus je sice také ještěr, ale od draků se liší tím, že jej zajímá výhradně žrádlo. Žere neustále a vše, co se mu připlete do cesty. Je sice pomalý, ale velmi houževnatý a vytrvalý. Má výborný čich a když jednou najde stopu dostatečně velké kořisti, dokáže ji bez oddyc pronásledovat celé dny. Nemá pud sebezáchovy. Ty postavy, které proti Rexovi bojují ruční zbraní, jsou v nebezpečí, že budou zašlápnuty. Je to past Obr – 5 – nic/ 20–25 životů. Tyranosaurus se bojí ohně — alemusí to být oheň pořádný (ne žádný táborový oheň!). Je též pravděpodobnost 10%, že uteče po výbuchu ohnivé hlíny či nebezpečného ovoce. Poslední osamělé exempláře tyranosaurů se vyskytují v zapadlých koutech světa, kde je domorodci často považují za draky, a tak se s nimi občas někdo s tragickými následky snaží vyjednávat.

Draci tyranosaury nenávidí, protože jim připadají tupí (oprávněně) a zlobí je, že si je mnohé podřadné bytosti s nimi pletou. Občas se stává, že mezi draky a tyranosaury dochází k bojům.

Vampýr
Životaschop.: 4
Útočné číslo: (+1 + 3/2) = 4/+2 + zvl.
Obranné číslo: (+2 + 2) = 4
Odolnost: 6
Velikost: A
Bojovnost: 10
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 10/okřídlenec
Vytrvalost: 9/okřídlenec
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 100
Manév. schop.: 6

Vampýr je tvor podobný velkému ptáku s dlouhým zobákem. Útočí v noci, v jeskyních kdykoliv. Vrhá se na postavu z výšky, vráží svůj zobák do jejího těla a saje jí krev.

Zvláštní útok: vysávání krve. Vampýr se může na krku přichytit a vysávat krev; abys zjistil, jestli se to stane, házej na past s nebezpečností 5, použitá vlastnost obratnost. Pokud se oběť neubrání — nepodaří se jí ucuknout — vampýr ji srazil na zem, přisál se k ní a saje jí krev za 1–3 životy v každém kole, dokud není mrtvá.

Pokud má obět odolnost 15 a více, má při útocích na vampýra bonus +2 k hodům na útok, dokud počet jejích životů neklesne na ⅓ původního počtu. Ostatní z družiny, pokud chtějí oběti pomoci, mají pravděpodobnost 60%, že místo vampýra zasáhnou samotnou oběť.

Letící vampýr dostává bonus +2 k prvnímu hodu na útok proti jakémukoliv protivníkovi.

Varan
Životaschop.: 6 + 2
Útočné číslo: (+3 + 4/1) = 7/1 (zuby)
Obranné číslo: (0 + 4) = 4
Odolnost: 15
Velikost: D
Bojovnost: 7
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: viz tabulka jezdeckých nestvůr na str. 78
Inteligence: 1
Poklady: viz níže
Zkušenost: 80
Manév. schop.: 6
Ochočení: 4

Varan je 5 sáhů dlouhý ještěr (měřeno bez ocasu) s širokými koženými blánami na nohou. Tyto blány vypadají jako netopýří křídla a umožňují varanovi plachtit vzduchem. Pokud se postavy rozhodnou varana zajmout nebo ho koupí u ptáčníka, mohou ho osedlat a na jeho hřbetě letět. Mají poměrně špatnou manévrovací schopnost, ale zato unesou až 2400 mincí nákladu. Nejsou však příliš vytrvalí. Je také možné použít je k nošení nákladů — ale pokud letec na varanovi není povoláním ptáčník, nemůže za sebou vést víc než jednoho dalšího nákladního varana. Manévrovací schopnost takovéto trojice je 1.

Poklad, který varani mají, zpravidla patří letci: je to buď náklad, nebo obsah sedlových brašen.

Divoké varany je možné potkat na povrchu; jen občas se ukrývají v jeskyních před horkem. Jsou to všežravci a jsou známy případy, že neochočené exempláře napadly dobrodruhy.

Víla, lesní
Životaschop.: 5
Útočné číslo: jen zvl.
Obranné číslo: (+5 + 10) = 15
Síla mysli: 15
Odolnost: 7
Velikost: B
Zranitelnost: C ¼, G, J, K
Pohyblivost: 20/magický tvor
Inteligence: 19
Přesvědčení: různé
Poklady: 200/40
Zkušenost: 280

Lesní víla je magická bytost, o které se toho příliš neví, protože je plachá. Podobá se elfí dívce, ale je ještě křehčí a velmi krásná. Má ráda měsíčné noci; tehdy je v hlubokém lese možné spatřit 1–15 víl. Mají svoji mýtinu a zdržují se v její blízkosti; málokdy se pustí za družinou. Je možné spatřit i osamělou vílu jedoucí na losovi.

Víly v lese koneckonců i žijí; některé samotářsky v dutinách stromů, některé v podzemních palácích. V paláci může být Královna víl s inteligencí 21 a životaschopností 7, která má schopnosti druida na 15. úrovni.

Víla neútočí žádnými zbraněmi a zdá se bezbranná, ale ve skutečnosti je velice těžké ji zasáhnout, protože dovede přeskakovat hyperprostorem z místa na místo. Tento druh pohybu je pro ni natolik obvyklý, jako pro nás chůze, takže k tomu nepotřebuje ani magenergii, ani zvláštní soustředění.

Existují víly se zákonně dobrým, neutrálním a zákonně zlým přesvědčením. Dovedou mluvit a používat kouzla jako hraničář na 3–4 úrovni; mohou postavám buď dobře poradit, nebo naopak značně uškodit.

Zvláštní útok: zmámení tancem. Kdo se dívá na vílí tanec, upadne do stavu zvláštního poblouznění. Je to past Int – 8 – nic/zmámení tancem. Postižený stojí a dívá se na vílu, dokud si to ona sama přeje; pokud mu pokyne, aby ji následoval, bezmyšlenkovitě za ní jde. Na žádné slovní příkazy však nereaguje. Ostatní z družiny, pokud sami uspěli v hodu proti pasti, ho mohou zachránit jen tak, že ho násilím odvedou (postižený s nimi bude bojovat — ale pouze pěstmi, nanejvýš dýkou; nepoužije žádnou větší zbraň). Mohou ho omráčit, spoutat, odvléct. Omámení pomine ve chvíli, kdy víly budou alespoň 500 sáhů daleko (nestačí zavázat postiženému oči — musí se od nich skutečně vzdálit), ale může nastat znovu, když se víly opět přiblíží na dohled (nový hod). Ti, kdo v hodu jednou uspěli, jsou již mimo nebezpečí.

Vlk lítý

Životaschop.:	4 + 2
Útočné číslo:	(+1 + 6/1) = 7/1
Obranné číslo:	(0 + 3) = 3
Odolnost:	15
Velikost:	C
Zranitelnost:	zvíře + M
Pohyblivost:	16/šelma
Vytrvalost:	
Inteligence:	
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	150
Ochočení:	6

Lítí vlci jsou větší a zuřivější než obyčejní vlci a navíc jsou inteligentní. Mají vlastní, člověku nesrozumitelný a vrčivý jazyk, jemuž však po delším pobytu mezi nimi lze porozumět. Toto není zcela nemožné, neboť lítí vlci mezi sebe často berou zákonně zlé inteligentní tvory, aby se od nich něco přiučili a často také pomáhají různým tlupám humanoidů při nájezdech na jejich civilizovanější sousedy.

Jsou to nebezpeční nepřátelé. Zpravidla loví ve smečkách, vyskytují se v jeskyních, lesích i horách.

O tvorech podobných lítým vlkům viz Pravidla pro začátečníky, heslo Vlk obyčejný a Vlkodlak.

Všežrout odporný

Životaschop.:	8
Útočné číslo:	(+4 + 4/1) = 8/1 (zuby) 4/–1 (kyselina)
Obranné číslo:	(+1 + 2) = 3
Odolnost:	20
Velikost:	B
Bojovnost:	9
Zranitelnost:	B ½, C, D 2, I, J, K, L
Pohyblivost:	25/plaz
Vytrvalost:	5/plaz
Inteligence:	1
Poklady:	100/0
Zkušenost:	300

Všežrout odporný je asi 1,5 sáhu dlouhá slizká nestvůra podobná ropuše, ale má šest nohou.

Žere všechno kromě kamenů; nejraději má železo, ale ani člověkem nepohrdne. Útočí tupými zuby, ve kterých má strašlivou sílu.

Před pozřením potravu nejprve naleptá kyselinou, kterou vypouští z tlamy. Tuto kyselinu je schopen použít i v boji jednou za tři kola. Tato kyselina leptá především železo, ale ani kůži nesvědčí (u postav s kvalitou zbroje 4 a vyšší po zásahu sníží za 1–6 kol kvalitu zbroje na 1; zároveň působí poranění za 1–6 životů).

Hrdinové se před tímto tvorem mohou zachránit útěkem, ale protože se všežrout pohybuje několikasáhovými skoky, je útěk téměř bezcenný, neodhodí-li družina svá brnění nebo co největší množství jiných kovových předmětů (o váze alespoň 200 mincí). Všežrout se pak ve většině případů pustí do jídla a družina má možnost mu zmizet.

Všežrout se vyskytuje v blízkosti vody — bažin, tůní, řek apod.

Vymýtač

Vymýtač je CP, která má zvláštní schopnost vyhánět démony z myslí posedlých. Můžeš ho vytvořit podobně jako poustevníka, nebo může mít nějaké povolání a schopnost vymýtání k němu navíc. Také to nemusí být žádná z ras vlastních postav, nýbrž i jiná inteligentní nestvůra; je možné dát tuto schopnost například Zlatému draku. Vymýtač má většinou zákonně dobré až neutrální přesvědčení.

Vymýtač (pokud náhodou sám není theurgem) neví nic o schopnostech theurgů a většinou ani nic o astrálních sférách; dokáže pouze vycítit přítomnost démona a vytušit, co je potřeba udělat, aby démon zmizel. Nepotřebuje k tomu vzdělání ani vysokou inteligenci (stačí mít ji vyšší než 1). Míra schopnosti vyhánět démony se u různých konkrétních vymýtačů pohybuje mezi 11–21. Vymýtání probíhá jako hod proti pasti; použitou vlastností je právě schopnost vyhánět démony. Nebezpečnost je rovna vzdálenosti sféry, z které démon pochází, od našeho světa. Průběh vymýtání můžeš barvitě popsat jako obřad, při kterém se používá kadidlo, různé bylinky, svěcená voda, modlitby apod. Úspěch znamená, že démon s výkřikem vzteku či ďábelským smíchem odletěl do své sféry, neúspěch, že se dál drží svojí oběti. Každý vymýtač se o vyhnání může u dotyčné oběti pokoušet jen jednou.

O samotných démonech viz heslo Démoni.

Vzluha

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	pouze zvl.
Obranné číslo:	(+4 + 1) = 5
Odolnost:	4
Velikost:	B
Zranitelnost:	zvíře + M
Pohyblivost:	21/okřídlenec
Vytrvalost:	6/okřídlenec
Inteligence:	11

Poklady: nic
Zkušenost: 150
Manév. schop.: 20

Vzluhy jsou samotářští noční okřídlení tvorové. Když letí vzduchem, připomínají utržené netopýří křídlo z černého sametu, které se zmítá ve větru. Přes podivnost svého pohybu jsou však vzluhy ve vzduchu velmi mrštné. Vzluhu lze spatřit zřídka, protože, jak již bylo řečeno, jsou jednak samotářské a navíc se jedná o noční tvory. Snad jen někdy za úplňku mohou dobrodruzi nad hvozdem spatřit vzdálený cár tmy, který se vydal sát nektar nočních květů...

Kdysi prý byly vzluhy početnější, avšak většinou vyhynuly. Důvod je prostý. Vzluhy jsou přitahovány inteligencí, tak jako můry zářící svící. Jakmile v noci spatří z oblohy nějakého spícího inteligentního tvora (a "záře" jeho inteligence ji přitáhne na dálku), okamžitě na něj psychicky zaútočí. Je to past Int – 5 – vítězství člověka/vítězství vzluhy. Pokud vzluha zvítězí, vysaje za každé dva body, o které padlo postavě méně, než byla velikost pasti, zmíněnému tvorovi poslední den vzpomínek. Bytost se ráno probudí a zjistí, že si nepamatuje, jak se na místě spánku ocitla. Podle výše vítězství vzluhy přišla o jeden či více dnů vzpomínek a pamatuje si jen to, co bylo před nimi. Jelikož jsou vzluhy vzácné, domnívá se většinou, že byla nějak očarována. Vzluha se na bytost nalepí a útočí na ni každou další noc (je schopna pouze jednoho pokusu). Přes den spí svinuta někde v dutině stromu a po setmění pro ni není problém znovu svou oběť najít.

Pokud člověk zvítězí, je to většinou Pyrrhovo vítězství. Vzluha je totiž donucena ze své mysli "vyzvrátit" nějaké vzpomínky, které dříve ukořistila, a předat je paměti vítěze. Pokud byl objekt útoku dříve poražen, bude se jednat o jeho vzpomínky a jako zázrakem se mu náhle vrátí paměť. Jinak záleží na okolnostech — mohou to být vzpomínky někoho z družiny nebo kohokoli cizího, pokud je vzluha nenasycena, tak vzpomínky nějakého lesního zvířete (jimiž vzluhy v pustinách nepohrdnou) či vzluhy samé. Získané vzpomínky se tvorovi vklíní do jeho vlastních, takže může získat dojem, že trpí schizofrenií nebo lykantropií. V nejlepším případě, pokud pad stavě stejně, ja yla matný pocit, že v noci létala, což nemusí být samo o sobě nepříjemné. Poražená vzluha se však nevzdává — zář inteligence ji láká příliš silně.

Vzluha vždy přesedlává na inteligentnější jedince, čímž se však zákonitě časem zcela vyčerpá (když narazí na někoho s přílišnou inteligencí) a zbavena vlastních vzpomínek zvolna hyne (jakmile narazí na někoho, koho již nemůže porazit, přežije maximálně 1k10 měsíců).

Postavy inteligentnější než 20 včetně dokáží ve svém vědomí vzlužiny vzpomínky potlačit a považují je jen za zlý sen. Je tedy otázkou, zda častou duševní nevyrovnanost mudrců nepřisoudit právě vzluhám.

Vzluha je zvláště nebezpečná osamělým krollům. Byly již zaznamenány případy, kdy se jí takto na krollovi, zmateně bloudícím hvozdem, odkud zapomněl cestu, podařilo cizopasit celá léta, přičemž napadený jedinec zvolna dětinštěl.

Vzluha se hledá velmi obtížně, jelikož v noci není vidět a přes den přespává kdesi ve tmě. Často je proto na místo jejího pelechu za úplatu dotazován theurg.

Psychický útok vzluhy je založen na podobném principu jako psychická útočná kouzla a lze se proti němu stejně bránit.

Pokud vzluha nasaje vzpomínky zákonně zlé bytosti, je 20% pravděpodobnost, že se jí udělá špatně od mysli a sama si dobrovolně odletí vyhledat jinou oběť.

Záře, neklidná⁺

Životaschop.: 12 a menší
Útočné číslo: 5/–1 (dotyk)
Obranné číslo: 8
Síla mysli: 27
Odolnost: 21
Velikost: B
Zranitelnost: neviděný
Pohyblivost: 10/magický tvor
Inteligence: 21
Přesvědčení: zákonné dobro
Poklady: 0
Zkušenost: 110

Neklidná záře je plachá magická nestvůra a proto se nejraději zjevuje osobě, která je osamocená — např. takové, která stojí na stráži, zatímco ostatní spí — a která má navíc stejné nebo podobné přesvědční (zákonné nebo zmatené dobro).

Objeví se jako příjemný a konejšivý jas zpoza rohu a postavu omámí — je to past s nebezpečností 9, sílou nic/pohlcení Neklidnou září, použitá vlastnost: doplněk inteligence (počítej opačný bonus, než jaký postava skutečně má, protože v tomto případě se narozdíl od obvyklé situace nechají omámit spíše inteligentnější postavy, zatímco méně inteligentní budou jen tupě zírat, jak Neklidná záře mizí, a přijdou tak o zvláštní zážitek).

Postava pohlcená Neklidnou září vykročí za světlem. Neklidná záře ji odvede v bezpečné vzdálenosti, aby se nevzbudili ostatní, tam ji obklopí a telepaticky ji osloví (zdaří se to automaticky, protože postava je Září pohlcená). Záře může postavě předat nějaké tajné informace, prozradit jí, jaké nebezpečí jí hrozí, a také se s ní může blíže spřátelit. Potom se z Neklidné záře může stát neviditelný průvodce a ochránce postavy; pohlcení sice pomine, ale postava je i nadále schopna kdykoliv se "svojí" Neklidnou září navázat telepatický kontakt. Nikdo z ostatních nemůže tyto telepatické zprávy "odposlouchávat" — hraničář, který ovládá telepatii, ani žádná telepatická nestvůra.

Neklidná záře je ve skutečnosti koncentrací Dobra; vzniká v okolí příbytků dobrých čarodějů nebo paláců moudrých vládců. Není schopna přiblížit se do míst, kde je velká koncentrace Zla (tj. do míst, kde vznikají Nevidění); proto může družinu provázet v jeskyních, pomáhat kouzly při boji se zmateně zlými protivníky, ale nevkročí do paláců temných vládců nebo zlých mágů.

Má magickou podstatu a je schopna zopakovat jakékoliv kouzelníkovo kouzlo, se kterým se setká.

V době vzniku má životaschopnost 12 a k dispozici magenergii jako mág na 10. úrovni; s každým kouzlem však o tuto magenergii nevratně přichází, protože sama nemůže meditací získat další, a s každým zraněním nevratně přichází o životy, protože se jí neobnovují. Obojí však může získávat zvenčí: magenergii pohlcováním cizí magenergie (podobně jako huňáči), životy pohlcováním cizích životů (útočí doty-

kem jako nevidění). Může volně proměňovat své magy za životy a naopak (tj. může životy doplňovat ze získané magenergie). Přesvědčení jí ale brání neomezeně krást magy z okolí; proto většinou prosí tvory, kterým se životy či magenergie denodenně obnovují, aby jí dobrovolně poskytli své "přebytky". Pokud odmítnou, nenutí je k tomu, nebojuje s nimi, ale většinou odejde; je to nestvůra příliš hrdá, než aby o něco prosila dvakrát.

Zbojníci
viz heslo Loupežníci.

Zlatulka
viz heslo Hadi

Zmar+

Životaschop.:	jako postava
Útočné číslo:	jako postava
Obranné číslo:	jako postava
Síla mysli:	jako postava
Odolnost:	jako postava
Velikost:	jako postava
Zranitelnost:	jako postava
Pohyblivost:	jako postava
Inteligence:	
Přesvědčení:	
Poklady:	0
Zkušenost:	0

Zmar je bytost bez vlastní vůle a inteligence; posel Osudu. O jeho původu není známo nic bližšího. Objevuje se velmi vzácně a pouze v případech, kdy družinu čeká nějaký těžký, téměř nesplnitelný úkol. Má podobu stínu jedné z postav. Je černější než okolní šero, pohybuje se stejně jako postava a je stejně vyzbrojen. Objeví se většinou, když skupina odpočívá. Nehlučně dojde k postavě, jejímž je stínem, a gestem zbraně ji vyzve k boji. Pokud postava výzvu přijme, útočí zároveň s ní. Nepřijme-li, někdy se rozplyne, jindy sám zaútočí první. Ostatní postavy se nemohou do tohoto boje nijak zapojit, Zmar je pro jejich zbraně jen prázdným vzduchem. Na Zmara též nepůsobí žádná kouzla. U postavy v tomto boji neplatí mez vyřazení. Zvítězí-li v boji postava, Zmar se se zavytím rozplyne. V opačném případě klesne postava na zem jako bez života, Zmar jí zasalutuje zbraní a pak se také rozplyne. Poražená postava z mrákot brzy procitne (za 1–6 směn) a během další směny se jí životy doplní na úroveň před soubojem (stejně tak se jí doplní i v případě, že zvítězila, ale byla raněna).

PJ by měl tuto nestvůru používat zřídka; skupina by ho rozhodně neměla potkat při každém dobrodružství. Souboj má charakter věštby a PJ by měl k jeho výsledku při další hře přihlédnout. Vítězství či porážka se mohou týkat samotné postavy nebo celé skupiny.

Zvířata, prehistorická

Jsou to zvířata, která žila v dávných dobách a potom vyhynula. Družina se v některých dobrodružstvích může dostat do tzv. "Ztraceného světa". Ztracený svět je oblast, která byla nějakým způsobem oddělena od okolní přírody. Může to být obrovská plošina (mnoho tisíc sáhů v průměru), která se při dávném zemětřesení zvedla nad úroveň okolního povrchu, může to být země ohraničená kouzlem, kterou si nějaký mocný čaroděj zřídil jako svoji zoologickou zahradu, nebo to třeba může být ostrov v oceánu. Ve Ztraceném světě nežijí obyčejná zvířata; je tam ale naopak možné narazit na druhy, které jinde vyhynuly. Také tam nerostou obyčejné rostliny, ale obrovské kapradiny a přesličky (rostliny Ztraceného světa nejsou v těchto pravidlech popsány, stejně jako neútočné rostliny světa našeho).

Zvířaty Ztracenčho světa popsanými v DrD II. jsou: medvěd jeskynní, pterodaktyl, tygr šavlozubý, tyranosaurus rex. Pokud ale znáš další prehistorická zvířata, můžeš si sám vytvořit jejich popis (jde např. o mamuta, dinosaura, brontosaura, archeopteryxe, velociraptora...)

Žralok

Životaschop.:	5 + 2
Útočné číslo:	(+3 + 8) = 11 (zuby)
Obranné číslo:	(+4 + 3) = 7
Odolnost:	15
Velikost:	C
Bojovnost:	12
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	25/vodní tvor
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	350
Manév. schop.:	20

Žralok je věčně hladový zabiják a pro potravu si připlave až ke břehu. Je schopen útočit v hloubce nejméně 2 sáhy. Družina se s ním může setkat v mělkých přímořských lagunách, v záchranném člunu po bouři apod. Žraloci mohou také být v umělých nádržích kolem nějakého paláce na pobřeží; tam fungují jako hlídači nebo likvidují předhozené zajatce.



fantasy hra na hrdiny
DRAČÍ DOUPĚ — PRAVIDLA PRO POKROČILÉ
verze 1.2

Vydalo nakladatelské sdružení Altar, ilustrace Tomáš Kučera, obálku s použitím obrazu Petra Bauera a typografie Magdalény Vodrážkové navrhl Altar.

Sazba, typografie a grafická úprava ©Altar

Předlohy pro tisk zhotovila firma Starware, vytiskl Fantisk Polička

Náklad 5 000 výtisků, vydání v této verzi první

ISBN 80-901078-5-0

