

Dračí Hlídkka

hra na hrdiny

Pro vypravěče 1.1



Ukázková verze

PRO PRVNÍ ÚROVNĚ



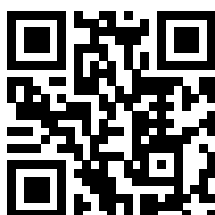
UKÁZKOVÁ VERZE PRAVIDEL

ZÁKLAD PRO VYPRAVĚČE

Verze 1.1

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

.....
Jméno vypravěče



Autor:

Pavel „Sir_Tirus“ Ondrusz

Tým Dračí Hlídky:

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

Konzultace a testování:

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

Poděkování zaslouží:

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

Zvláštní poděkován zaslouží:

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

Korektury:

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

Ilustrace obálky a textu:

© Jakub „Fallen“ Politzer

Ilustrace map:

© Kristýna „Kyra“ Šimlová a Lukáš „Bunny“ Králík

Sazba:

Petr Zeman



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

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

© 2021 BlackTower® Všechna práva vyhrazena.

OBSAH

VÍTEJ VYPRAVĚČI,	9	UKÁZKOVÝ PŘÍBĚH.	29
JAK POUŽÍVAT TUTO KNIHU	10	PŘÍBĚH V KOSTCE	29
PÁN JESKYNĚ	10	HISTORIE UDÁLOSTÍ	29
JAK VYPRAVĚČSTVÍ VYPADÁ?	10	AKTUÁLNÍ SITUACE.	30
<i>Příprava příběhu</i>	<i>10</i>	MOŽNÝ PRŮBĚH HRY.	30
<i>Úvod do hry</i>	<i>11</i>	<i>Příchod k vesnicí.</i>	<i>30</i>
<i>Vedení hry</i>	<i>11</i>	<i>Ve vsi / hospodě.</i>	<i>30</i>
<i>Ukončení hry</i>	<i>12</i>	<i>Vorpalova věž.</i>	<i>31</i>
PŘÍPRAVA PŘED HROU.	13	<i>Kalmarovo pole</i>	<i>32</i>
HRÁČI A MÍSTO	13	<i>V Kalmarově hrobce</i>	<i>32</i>
DOHODNUTÍ HERNÍHO ČASU	13	<i>Návrat do vsi</i>	<i>33</i>
HERNÍ POMŮCKY	14	UŽITEČNÉ INFORMACE.	33
TVORBA POSTAVY.	14	<i>Vesnice temnobor</i>	<i>33</i>
DOBRODRUŽSTVÍ.	14	<i>Krčma "U Chromé kobyly"</i>	<i>33</i>
VYPRAVĚČSKÁ PŘÍPRAVA.	14	<i>Vorpalova věž.</i>	<i>33</i>
TVORBA DOBRODRUŽSTVÍ.	14	<i>Kalmarovo pole</i>	<i>34</i>
ZAČÁTEK HRY	15	CIZÍ POSTAVY.	34
ZAHÁJENÍ DOBRODRUŽSTVÍ	15	<i>Hostinský Holberk.</i>	<i>34</i>
NAVÁZÁNÍ NA PŘÍBĚH	16	<i>Čaroděj Vorpal</i>	<i>34</i>
VEDENÍ HRY.	17	<i>Další užitečné postavy</i>	<i>34</i>
<i>Mluvení</i>	<i>17</i>	NESTVŮRY.	34
<i>Akce.</i>	<i>17</i>	<i>Nemrtví.</i>	<i>34</i>
<i>Boj.</i>	<i>18</i>	<i>Zjevení generála Kalmara</i>	<i>35</i>
<i>Organizace hry.</i>	<i>18</i>	SHRNUTÍ.	35
<i>Herní poznámky</i>	<i>18</i>	<i>Před vesnicí – Role Play</i>	<i>35</i>
<i>Hraní v kruhu.</i>	<i>18</i>	<i>Ve vesnici – Role Play</i>	<i>35</i>
<i>Kolektivní vědomí</i>	<i>18</i>	<i>U věže a v ní – Dovednosti hráčů.</i>	<i>36</i>
<i>Tajné informace</i>	<i>18</i>	<i>Kalmarovo pole - Boj</i>	<i>36</i>
<i>Mluva „mimo záznam“</i>	<i>19</i>	<i>Kalmarova hrobka - Boj</i>	<i>36</i>
HERNÍ POSTUPY	21	<i>Návrat do vsi</i>	<i>36</i>
<i>Zjednodušená iniciativa</i>	<i>21</i>	ÚVOD DO HRY.	36
<i>Odehrávání ověřovacích hodů</i>	<i>21</i>	CIZÍ POSTAVY.	41
<i>Určení obtížnosti akcí</i>	<i>21</i>	SEZNAM CIZÍCH POSTAV:.	41
<i>Opakování akcí</i>	<i>22</i>	ALCHYMISTA	42
<i>Obecné hody.</i>	<i>22</i>	KNĚZ.	42
<i>Kritické útoky</i>	<i>23</i>	KOUZELNÍK	42
<i>Sledování času</i>	<i>23</i>	LAPKA	43
<i>Mapa a její odhalování</i>	<i>23</i>	RYTÍŘ	43
<i>Cestování</i>	<i>23</i>	STRÁŽNÝ.	43
<i>Jídlo a pití</i>	<i>24</i>	TULÁK / ŽEBRÁK	43
JAK PJOVAT	25	VESNÍČAN - SLABÝ	44
<i>Zpětné odehrávání situací</i>	<i>25</i>	VESNÍČAN - SILNÝ	44
<i>Smrt postavy</i>	<i>26</i>	VOJÁK	44
<i>Výměna postavy</i>	<i>26</i>	ZLODĚJ.	44
<i>Úpravy pravidel</i>	<i>26</i>	BESTIÁŘ.	45
<i>Soupeření a rivalita</i>	<i>26</i>	BOJESCHOPNOST	45
<i>Spory a stížnosti.</i>	<i>27</i>	HRANICE SMRTI U NESTVŮR.	46
<i>Charisma vs. Role Play.</i>	<i>27</i>	POPIS A ATRIBUTY NESTVŮR	46
<i>Intelligence vs. Role Play</i>	<i>27</i>	<i>Jméno nestvůry.</i>	<i>46</i>
<i>Pravidla dobrého PJe.</i>	<i>28</i>	<i>Životy.</i>	<i>46</i>
		<i>Úroveň</i>	<i>46</i>

<i>Vyšší moc</i>	46	<i>Slabina</i>	48
<i>Atributy</i>	47	<i>Výskyt</i>	48
<i>Pohyblivost</i>	47	<i>Zkušenosti</i>	48
<i>Velikost</i>	47	<i>Popis nestvůry</i>	48
<i>Útočné číslo</i>	47	<i>Goblin</i>	49
<i>Základní obrana</i>	47	<i>Kostlivec</i>	49
<i>Obranné číslo</i>	48	<i>Krysa obří</i>	51
<i>Zvláštní schopnosti</i>	48	<i>Skřet</i>	51
<i>Rezistence</i>	48	<i>Vlk, šedý</i>	53
<i>Imunita</i>	48	<i>Zombie</i>	54

VÍTEJ VYPRAVĚČI,

Tato kniha se od příručky pro hráče výrazně liší. Nenajdeš zde totiž žádné striktní vzorce ani pravidla, která bys musel následovat. Ide spíše o soubor doporučení a tipů, jak hru vést.

Všechny postupy zde uvedené vycházejí „z logiky věci“. Nemusíš je tedy dlouze drtit a učit se je nazpaměť. Měly by ti dávat smysl samy o sobě.

Je možné, že pokud se řemeslu vypravěče teprve učíš, budeš se k některým věcem občas vracet. Poz-

ději je však použiješ už jen jako inspiraci pro různé zápletky a vychytávky.

Pravidla tě postupně provedou tím, jak hru připravit, jak ji zahájit, jak ji vést, i to, jak ji ukončit. Také tě naučí řešit různé herní situace a problémy, které při hře mohou nastat. Ukážeme ti, jak vytvořit poutavé příběhy, kvůli kterým se k tobě budou hráči rádi vracet. Postupně tak získáš všechny znalosti nutné pro výkon této zvláštní profese.



JAK POUŽÍVAT TUTO KNIHU

Ukázková pravidla pro PJe obsahují převážně kapitoly určené pro odehrání ukázkového dobrodružství.

V první části se dovíš víc o tom, jak hru připravit, vést a správně Pjovat.

Druhá část obsahuje zmíněné ukázkové dobrodružství Kalmarova kletba. Jestliže s vypravěčstvím teprve začínáš, může to být první příběh tvé družiny. Není nijak složitý a zvládneš ho nastudovat během patnácti minut.

V třetí části je pro inspiraci uvedeno několik nejběžnějších cizích postav, následovaných bestiářem s ukázkou nejběžnějších monster.

Plná verze pravidel navíc obsahuje kapitoly zaměřené na tvorbu příběhu a dobrodružství, další užitečné informace jako například ceníky magického vybavení a lektvarů.

Dozvíš se o bozích a víře, nalezeneš zde mocné předměty a v neposlední řadě více než šest desítek monster, která můžeš použít ve svých příbězích..

PÁN JESKYNĚ

Existuje více názvů pro toho, kdo hru vede. Nejčastějšími jsou Vypravěč nebo Pán Jeskyně (PJ). Vždy je tím míněn člověk, který vymýšlí, připravuje a vypráví celý příběh. Je odpovědný za dodržování herních pravidel a řešení všech sporných situací, které ve hře nastanou. Kromě toho má pod kontrolou všechna monstra, události a cizí postavy, na které hráči během dobrodružství narazí.

Vypravěčství je náročné řemeslo, které vyžaduje jistou míru fantazie a schopnost improvizovat. Zároveň musíš znát všechna herní pravidla. Nejprve si proto důkladně nastuduj Pravidla pro hráče. Zvláště kapitolu o tvorbě postavy, herních mechanikách a průběhu boje.

JAK VYPRAVĚČSTVÍ VYPADÁ?

Pokud jsi ještě nikdy Pána Jeskyně nedělal, nevádi. Není to tak složité, jak to může vypadat. Jde jen o to

mít trochu představivost a „odvyprávět“ spoluhráčům dobrodružný příběh.

Odvyprávět neznamena vést hodinový monolog. Hry na hrdiny jsou aktivní zábavou pro všechny. Tvým úkolem bude je do hry uvést a pak už se budete s hráči střídat. Oni budou reagovat na situace, ve kterých se ocitli, a ty na akce, které provedou.

Od „obyčejného povídání“ se hra navíc liší tím, že má i svá pravidla a mechaniky. Díky nim mohou hráči využívat mnoho zvláštních schopností, bojovat nebo používat své dovednosti. Spoustu situací ve hře také ovlivní výsledky hodů kostkou.

Vyprávění příběhu vypadá z pohledu PJe zhruba následovně:

- **Příprava příběhu** (*vymyšlení dobrodružství, které družina dostane*)
- **Uvedení do hry** (*zahájení hry popisem situace*)
- **Vedení hry** (*odehrávání cizích postav a reakce na rozhodnutí hráčů*)
- **Ukončení hry** (*rozdělení zkušeností*)

Zde je malá ukáзка toho, jak to všechno může vypadat:

PŘÍPRAVA PŘÍBĚHU

PJ se rozhodl pro krátké dobrodružství. V něm bude hlavním problémem třeba tlupa goblinů. Ta před dvěma týdny přitáhla odkudsi z jihu. Goblini obecně rádi rabují a loupí. Brzy tak začali přepadat okolní statky a usedlosti. V kraji bohužel není stálá vojenská posádka. Starosta Kamenného Újezdu se rozhodl vypsát odměnu pro ty, kdo řádění neznámých lupičů jednou provždy zastaví.

K tomu si PJ může určit, že goblinů je ve skalách celkem 2k6. Jejich vůdce se jmenuje Thrugar. Má magický meč, který kdysi někomu uloupil.

Poté si PJ obvykle nakreslí jednoduchou mapku (*aspoň pro sebe*), kde si naznačí důležitá místa, a na kus papíru si případně poznamená důležitá jména, statistiky zbraní, monster a podobně.

Ke spuštění herní zápletky pak stačí nastavit nějakou aktuální herní situaci. Dívka jménem Liana z Kamenného Újezdu se ráno vydala do blízkého lesa. Tam na-

razila na gobliní tlupu, která šla na průzkum. Všimla si jich a oni ji začali nahánět, aby je neprozradila.

S takovým základem už můžeš nějak začít.

ÚVOD DO HRY

Poté, co jsou všichni hráči připravení, můžeš zahájit hru. Obvykle odvyprávíš krátký příběh, který postavy uvede do situace.

PŘÍKLAD: „Je 9. června roku 672. Je to již několik dnů, co putujete úrodnými pláněmi na východě Othionu. Počasí je letos velmi příjemné. Každý den si užíváte teplých paprsků slunce a nádherně modrého nebe. Události, které na vás čekají, však asi budou temnější. Před dvěma dny jste totiž na cestě u Torenu potkali nějakého kolemjdoucího obchodníka. Ten vám vyprávěl, že přichází ze západu a že minul vesnici Kamenný Újezd, kde se dějí divné věci. Prý tam někdo napadá lidi a není tam bezpečno. Starosta už vypsal odměnu 100 zlatých za dopadení těchto banditů. To je nabídka, která se jen tak neodmítá. Vydali jste se proto na sever a druhého dne večer jste konečně dorazili k malé vesnici. Míjíte několik sedláckých domků, než se před vámi vynoří stará kamenná krčma. Místní lidé si vás podezíravě prohlížejí. Zdá se, že jste na správném místě. Co děláte?“

VEDENÍ HRY

Po úvodním příběhu přichází na řadu hráči. Měli by ti říct, jaký je jejich následující plán a co chtějí dělat.

Hraničář: „Jdeme do té hospody před námi.“

PJ: „Dobře. Hned poté, co otevřete dveře, vás do nosu udeřila vůně pečeného masa. V krčmě je šero a kolem několika stolů sedí jen hrstka místních. Jakmile si vás všimli, jejich hovor okamžitě umlknul. V krčmě se rozhostilo hrobové ticho. O chvíli později však od výčepu přichází hostinský – obtloustlý růžolíci hobit ve špinavé zástěře. „Pěkně vítám, milí hosté. Posadte se u nás. Dáte si něco dobrého?“ řekne a pokyne k nejbližšímu stolu.“

Hraničář: „Díky, hostinský. Dal bych si večeri. Kolik bude stát?“

PJ: „Pro vás jeden stříbrný, pane. Nebudete litovat. A co vás k nám vlastně přivádí?“

Hraničář: „Slyšeli jsme o nějakých útocích v okolí.“

PJ: „Mezi lidmi v hospodě to zašumělo. Něco si mezi sebou šeptají. Všimáte si, jak podezíravě hledí na vaše zbraně. „Ano, je to pravda, vzácný pane. Poslední dobou tu máme hodně problémů,“ řekl hostinský. O vteřinu později slyšíte skrze okno zoufalý vzdálený výkřik.“

Hráči: „Vybíháme ven a tasíme zbraně.“

PJ: „Křik se ozývá za jedním domem na kraji vesnice.“

Hráči: „Běžíme tam a chystáme si zbraně.“

PJ: „Jak přibíháte, křik sílí. V šeru soumraku k vám dobíhá zakrvácená dívka. Pronásledují ji čtyři podivní tvorové. Jsou malí a nahrbení. Mají podivně nažloutlou kůži, špičaté uši, husté obočí a černé, zlověstné oči. V rukou drží tesáky a dýky. Vzhledem k tomu, že jste si nachystali zbraně a věděli jste, že se něco děje, vyhráváte Iniciativu. Co děláte?“

(začíná hra kolem stolu)

Hraničář: „Nabíjím luk a strílím po nejbližším z nich.“

PJ: „Dobře. Hoď si na útok.“

Hraničář: Hází si šestistěnnou kostkou, přičte číslo z Osobního deníku a oznámí: „Sedm!“

PJ: Hází šestistěnnou kostkou a na hraničářův výsledek reaguje: „Podařilo se ti tvora zasáhnout. Šíp se mu zabořil do ramene a on zuřivě vyjekl. Za běhu se pak otáčí tvým směrem.“

Kouzelník: „Pronáším zaklínadlo ‚Mana Orbi a sesílám na sebe magický štít na tři kola.“

PJ: „Hoď si, zda se ti kouzlo povedlo.“

Kouzelník: Hází si desetistěnnou kostkou, něco připočte a usměje se: „Povedlo!“

PJ: „Dobře. A co dělá zloděj?“

Zloděj: „Pokusím se po nich hodit lucernu.“

PJ: „Dobře. Hoď si na Obratnost. Potřebuješ aspoň 7.“

1. Úvod
2. Příprava před hrou
3. Tvorba příběhu
4. Tvorba jeskyně
5. Začátek hry
6. Vedení hry
7. Po hře
8. Jak Pjovat
9. Užitečné informace
10. Bohové a víra
11. Mocné předměty
12. Ukázkový příběh
13. Cizí postavy
14. Bestiář

Zloděj: Hází si desetistěnnou kostkou a přičítá nějaké číslo z Osobního deníku. „Povedlo!“

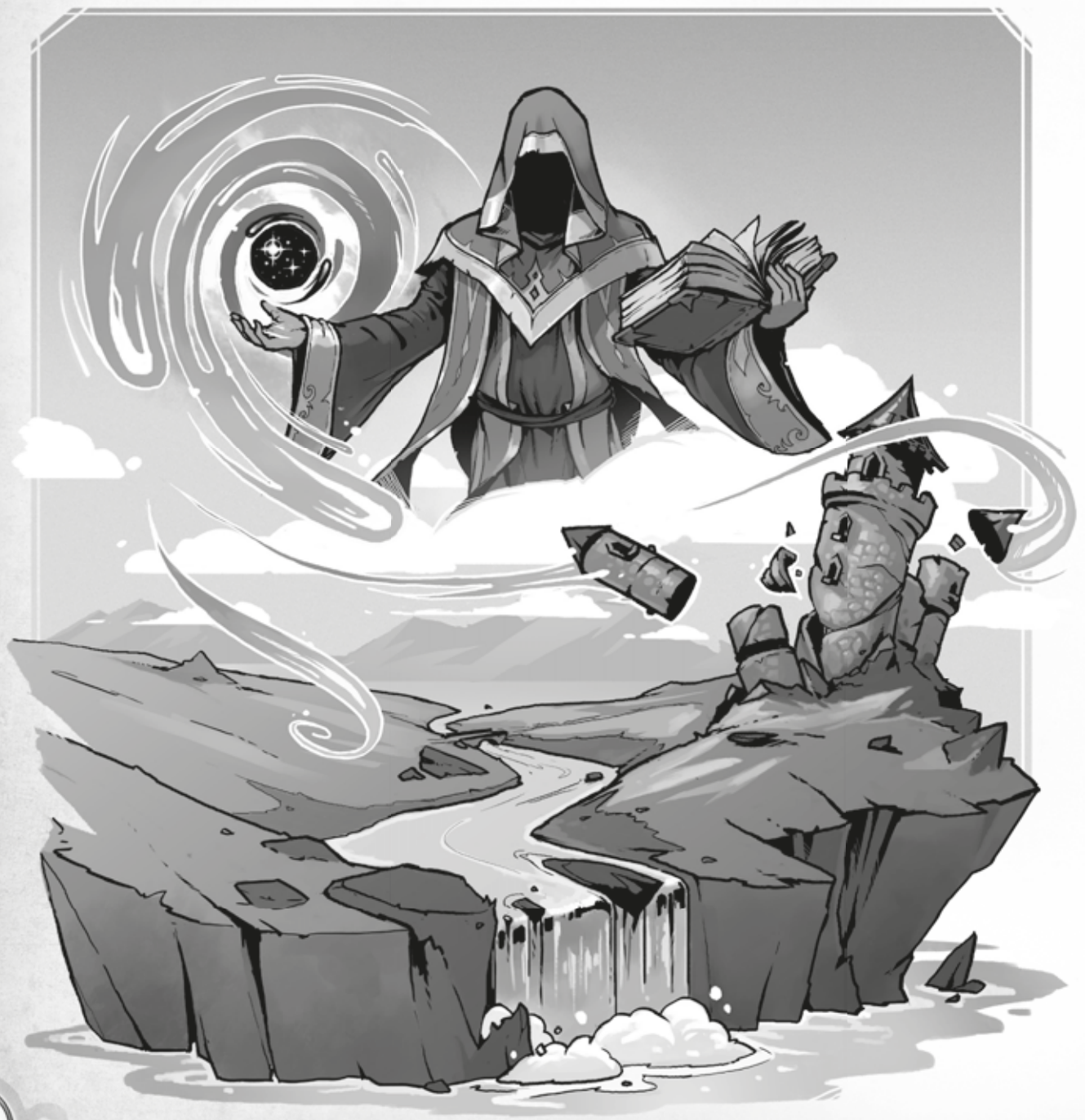
PJ: „Zapálená lucerna prolétla vzduchem a rozbila se o zem jen kus za utíkající dívkou. Plameny vyšlehly k nebi a ožehly tvora, který byl dívce nejbližší.“

A tak by mohl příběh dále pokračovat. V tuto chvíli už máš ale představu, jak asi může hra vypadat.

UKONČENÍ HRY

Po skončení sezení projde Pán Jeskyně své poznámky. Zjistí, že válečník zabil dva gobliny a jednoho zranil. Hraničář našel stopy k jejich doupěti a jednoho také zabil. Klerik dokázal ošetřit dívku a přechíst runy na kamenném monolitu. Zloděj přemluvil vůdce goblinů, aby se vzdal a předal jim svůj meč.

Za každou z těchto činností napíše PJ na papír určité množství zkušeností. Ty pak rozdává hráčům za jejich postavy. Pokud jich nasbírali dost, mohou si do příštího sezení v klidu vybrat nové schopnosti, naházet životy a podobně.



PŘÍPRAVA PŘED HROU

Ještě než s vypravěčstvím začneš, měl by ses na hru řádně připravit. Nejde totiž jen o tvorbu dobrodružství, ale také o „věci kolem“.

HRÁČI A MÍSTO

Základem pro hraní Hlídky jsou hráči a Pán Jeskyně. Hlídku můžeš hrát teoreticky i s jediným hráčem. Je to však velmi zvláštní a ne úplně typický způsob hraní. Ochuzuje vás totiž o možnost spolupráce více postav (*a také o schopnosti a možnosti dalších ras a povolání*).

Před hrou je tedy nejlepší najít aspoň tři kamarády, se kterými si budeš moci zahrát.

Poté je potřeba vymyslet, kde vlastně budete hrát. Ideální je místo s dostatečně velkým stolem. Na něj si totiž můžete rozložit mapu, házet kostkami a podobně. V nouzi však postačí i obyčejný koberec.

Důležité je, aby měli všichni dobrý výhled na věci, které jim budeš chtít ukázat.

DOHODNUTÍ HERNÍHO ČASU

Při hraní Hlídky utíká čas velmi rychle. Hráči i Pán Jeskyně se často ponoří do příběhu natolik, že přestanou vnímat okolí. Vřele ti proto doporučujeme, aby sis s hráči předem dohodl, v kolik hodin sezení ukončíte. Tento čas si pak pečlivě hlídej.

Často se stává, že hráči chtějí „ještě chvíli“ pokračovat. Pokud jsou postavy na konci příběhu a zbývá už jen pár minut, pak to dává smysl. Pokud však víš, že má velké finále teprve přijít, ukonči hru klidně i dřív. Vysvětli hráčům, že události, které přijdou, potřebují více času. Byla by škoda ošidit hráče tím, že bys tyto události vecpal do krátkého časového úseku.

Stejně tak ti doporučujeme, abys hru ukončil o něco dříve nežli celé sezení. Budeš tak mít čas rozdělit postavám zkušenosti a získat jejich zpětnou vazbu (*zda se jim příběh líbil a podobně*).



HERNÍ POMŮCKY

Všichni hráči budou ke hře potřebovat Osobní deník, tužku, gumu a dvě kostky (k6 a k10).

Univerzální Osobní deník je součástí každého setu pravidel. Pokud je to potřeba, dá se stáhnout i z webu Dračí Hlídky. Pro nováčky a rychlou hru můžeš navíc použít předvyplněné deníky ukázkových postav.

Pro sebe pak budeš potřebovat „stínítko“. Obvykle se jedná o sešit nebo knihu s pevnou vazbou, které postavíš na stůl před sebe. Chráníš tvé poznámky ke hře, popisy k příběhu či tajné mapy před zvědavými pohledy ostatních.

Zároveň si připrav i několik listů papíru, které budeš moci použít na tajné zprávy a pro své poznámky. Pokud bude papír čtverečkový, tím lépe (*není to však podmínka*). Budou se ti na něm lépe kreslit mapy a počítat vzdálenosti.

TVORBA POSTAVY

Před začátkem hry si všichni hráči vytvoří své herní postavy. Jejich výběr je čistě na nich a neměl bys do něj zasahovat. Pokud se rozhodnou hrát družinu samých válečníků nebo gnómů, je to jejich věc. Řešení některých situací pro ně bude možná trochu složitější, ale je to jejich svobodné rozhodnutí.

Při tvorbě postavy se občas stane, že hody kostkou nedopadnou úplně nejlépe. Od toho však existuje „záchranný“ hod (*jedno číslo navíc, které si hráč vždy škrtá*). Za běžných okolností by to mělo bohatě stačit. Pokud by však byla některá postava extrémně slabá (*padly ji třeba jen samé jedničky nebo dvojky*), můžeš zasáhnout. Jako PJ máš plné právo rozhodnout o tom, že si hráč může naházet svou postavu znovu. Mělo by se to však dít jen naprosto výjimečně a odůvodněně.

Pokud má hráč jen průměrné hody a brblá, je to jeho problém. Na Hlídce se atributy postav časem zlepšují. Bude tak možnost případně „škody“ napravit. Svět opravdu není jen o chytrých, krásných, silných, nezničitelných a charismatických superhrdinech. Popravdě, hraní „průměrné“ postavy je mnohem zábavnější a zajímavější. Je to totiž výzva, při které musí hráč něco dokázat. Nejen spoléhat na pár čísel, která dostal náhodou.

POZNÁMKA: Zkušenější hráči mohou přijít s nápadem hrát za jinou rasu, než jsou ty uvedené v pravidlech. Je jen na tobě, zda jim to umožníš. Podobné rozhodnutí však může mít velký dopad na tvůj herní svět. Musíš totiž vymyslet odpovídající atributy, ale také zvláštní schopnosti a historii těchto tvorů. Existuje velká šance, že taková rasa bude nevyvážená. Může se brzy ukázat jako příliš silná nebo nehratelně slabá. Jestliže s vypravěčstvím teprve začínáš, raději se do podobných experimentů nepouštěj.

DOBRODRUŽSTVÍ

Před tím, než se vůbec sejdete ke hře, bys měl mít připraveno nějaké dobrodružství (*jak ho vytvořit je popsáno v další kapitole*).

Pokud si na to zatím netroufáš, nevádi. V pravidlech totiž najdeš jedno ukázkové. Důkladně si ho proči, abys pochopil, o co v něm vlastně jde. Poté už nebude problém ho s hráči odehrát. Tvá příprava je však klíčová. Jen tak si příběh opravdu užiješ a budeš schopen pro hráče vybudovat tu správnou atmosféru.

POZNÁMKA: Jestliže budeš hledat další ukázková dobrodružství, navštiv webové stránky Dračí Hlídky (www.DraciHlidka.cz). Najdeš tam mnoho zajímavých příběhů situovaných do světa známého jako Domovina. Stejně tak existují i další speciální knihy a světy, které ti mohou pomoci (*Asterion, Neviditelná kniha a podobně*).

VYPRAVĚČSKÁ PŘÍPRAVA

Jestliže jsi doposud žádnou hru na hrdiny nehrál (*ani jako hráč*), je dobré se na ni trochu připravit. K tomu ti může dobře pomoci YouTube. Na něm najdeš videa mnoha družin, které své hraní sdílejí. Stačí ti pár minut a získáš skvělou představu o tom, jak takové vedení hry asi vypadá. Mimo jiné zde najdeš oficiální videa Dračí Hlídky, která ti mohou také pomoci.

TVORBA DOBRODRUŽSTVÍ

Tipy, jak vytvořit vlastní dobrodružství, tedy vymyslet zápletku, najít správné místo, to osadit cizími postavami a nestvůrami se svými motivacemi, a další užitečné rady najdeš v plné verzi pravidel.

ZAČÁTEK HRY

Před začátkem hry připrav na stůl několik prázdných čtvrtek papíru. Řekni hráčům, že je mohou použít, kdykoliv ti budou chtít poslat nějakou tajnou zprávu (třeba o tom, co jejich postava dělá a co nemá vědět zbytek družiny.) Zároveň se zeptej, zda je ještě něco, co potřebují dořešit (poradit s výběrem kouzel a podobně). Pokud ne, můžete začít hrát.

ZAHÁJENÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Předtím, než hra začne, bys ji měl nějakým způsobem uvést.

Hráči tak získají představu o tom, kde se jejich postavy ocitly a co tam vlastně dělají.

Jestliže s vypravěčstvím teprve začínáš, nemusíš vymýšlet nic komplikovaného.

Vystačíš si s klasickým úvodem: „Jste parta dobrodruhů, která se ještě včera neznala. Všichni jste už byli nějaký čas na cestách a hledáte práci. Vaše kroky vás zavedly do malé vsi jménem Šerava. V místní krčmě jste si přisedli k jedinému volnému stolu. Tak jste se seznámili a před chvílí objednali večeři. V krbu praská oheň, venku fouká vítr a nad krajinou se smráká. Co děláte?“

Jakmile budeš mít několik her za sebou, měl bys zapracovat i na zahájení hry. Můžeš ho vzít více „ze široka“ a dát postavám trochu více informací. Umožní jim to lépe proniknout do zákoutí tvého světa.

Neboj se jim říct, jak se jmenuje království, ve kterém se dobrodružství odehraje. V jaké jeho části se družina právě nachází. Jaké je datum, nebo aspoň rok či roční období. Můžeš zmínit i to, co o tomto území postavy vědí. Kdo mu vládne, zda se tam něco zvláštního nepříhodilo, případně zda tu neplatí nějaké zvláštní obyčeje.



Poté můžeš navázat tím, zda se už postavy znají nebo ne (*a pokud ano, kde a jak se seznámily*). Tuto část můžeš navíc klidně nechat na hráčích samotných. Na závěr ještě popiš úvodní situaci, ve které se jejich postavy ocitly. Ta může být i samotným zadáním úkolu.

Možností, jakým způsobem můžeš příběh začít, je mnoho.

Nejjednodušším je posadit postavy do krčmy. Tam se mohou dovědět mnoho zajímavého (*od hostinského či hostů*) a objevit příběhovou linku nějakého úkolu. Stejně tak zde mohou potkat někoho, kdo je požádá o pomoc a nabídne jim práci.

Další oblíbená varianta je uvést postavy do města. U krčmy nebo na náměstí je upozorníš na „verbiřskou vývěsku“. Dřevěnou desku, na kterou se vyvěšují všemožná oznámení (*odměnami za dopadení zločinců počínaje, královskými dekrety konče*). Protože většina obyvatel obvykle neumí číst, čte se navíc obsah vývěsky několikrát denně nahlas místními biřici.

Stejně dobře však může dobrodružství začít i mimo město. Postavy mohou zaslechnout volání o pomoc, mohou si všimnout požáru nebo být svědky toho, jak je někdo napaden přesilou. Mohou si také všimnout něčeho, co vidět neměly, nebo se zaplést do událostí, které mají mnohem hlubší význam.

Pro tyto případy je zde uvedeno několik modelových situací:

- Postavy uslyší volání o pomoc. Přijdou však pozdě a najdou jen tělo s tajemným dopisem.
- Postavy narazí na trpaslíka bojujícího proti přesile. Pokud mu pomohou, řekne jim tajemství.
- Během cestování v horách si postavy všimnou skrytého vstupu do jeskyně.

- Hledají se dobrovolníci, kteří by se vydali na nebezpečné místo.
- Dávný přítel vyhledá družinu. Potřebuje, aby mu sehnali vzácnou ingredienci.
- Postavám se zdá několik dní po sobě zvláštní sen o cizinci. Jednoho večera ho spatří.
- Na kraji vesnice se začal zjevovat duch, který neustále ukazuje směrem k lesu.
- Starosta požádal postavy o ochranu zajatce, než si pro něj přijde královská garda.

NAVÁZÁNÍ NA PŘÍBĚH

Pokud jste už s družinou nějaké sezení odehráli, můžete na něj při tom dalším navázat.

V takovém případě požádej hráče o krátkou rekapitulaci toho, co se dělo „v minulém díle“. Měli by ti být schopni říct, o co se družina snažila, co prožili, kam došli a jak chtějí pokračovat. Toto shrnutí pomůže hráčům osvěžit paměť a stanovit si priority. Tobě pak pochopit, jaké informace vlastně vědí, co si uvědomují a jak s tím můžeš naložit.

POZNÁMKA: *Ještě než budete pokračovat ve hře, ověř, zda některá postava na konci minulé hry postoupila na vyšší úroveň. Pokud ano, zjisti, jaké nové schopnosti si pro ni hráč vybral. Pomůže ti to udržet si přehled o tom, jak na tom družina je a co od ní můžeš čekat.*

Pokud navíc postavy ukončily minulou hru na bezpečném místě (*hostinec a podobně*), můžeš je nechat využít volný čas. Obvykle k léčení, spánku či doplnění many. Stejně dobře však mohou vyrábět různé užitečné předměty nebo se věnovat svým dovednostem. Tyto události obvykle není potřeba nijak víc odehrávat.

VEDENÍ HRY

Vedení hry v sobě zahrnuje celou řadu akcí. Vyprávění příběhu samotného, reakce na chování postav, vyhodnocování hodů i odehrávání všech monster a CP. Není se však čeho bát. Není to tak složité.

Jakmile uvedeš dobrodružství, přechází hra na stranu hráčů. Ti by měli popsat, co budou jejich postavy dělat. Na tobě pak bude na to nějak reagovat. Níže najdeš ukázkou několika nejběžnějších situací.

MLUVENÍ

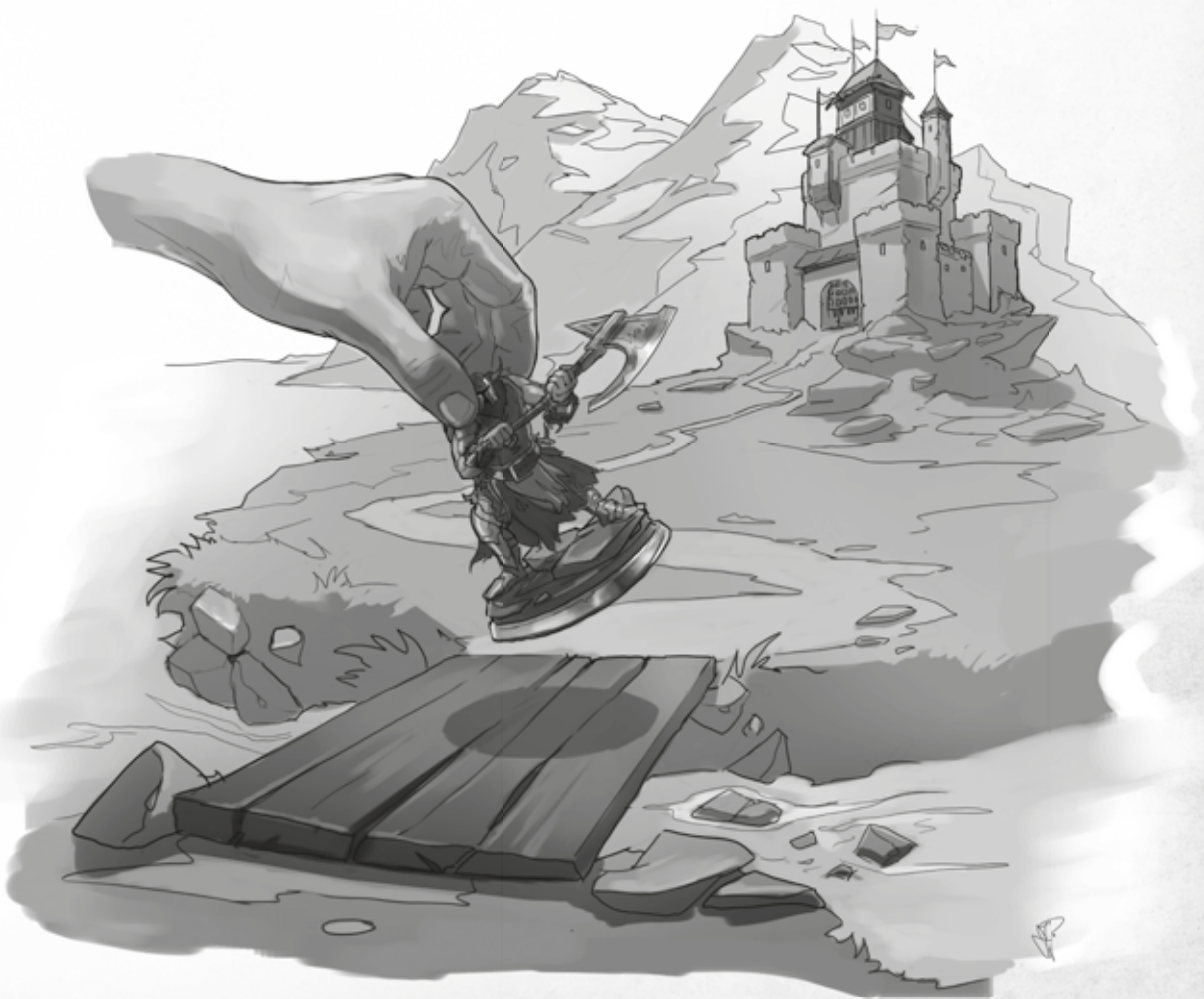
Jestliže budou chtít postavy s někým hovořit, vžij se do něj (*nebo ní*) a zkus odpovídat. Vždy navíc používej přímou řeč (*viz Pravidla LITE pro hráče – „Role play“ na straně 108*).

Pokud se na to budeš cítit, můžeš také zkusit změnit hlas (*podle toho, za jakou postavu právě hovoříš*). Můžeš ji nechat ráčkovat, koktat, rvát anebo šeptat. Každá taková postava pak bude lépe zapamatovatelná.

AKCE

Jindy se postavy mnohou pokusit o nějakou akci. Mohou sledovat divného muže, hrát kostky o peníze nebo třeba šplhat přes plot starého domu. V takovém případě je necháš provést ověřovací hod (*viz Pravidla pro hráče – Herní mechaniky na straně 37*).

Tvým úkolem bude určit, jakou vlastnost (*či dovednost*) mají hráči k ověřovacímu hodu použít a jaká bude její obtížnost. Příkladem může být sledování podezřelého muže. V takové situaci řekni hráčům: „Hoď si na inteligenci a přičti postřeh. Musíš přehodit 7.“ Hráč si pak hodí desetistěnnou kostkou, přičte INT a stupeň zvládnutí dovednosti Postřeh. Podle toho, jaký bude jeho výsledek, mu pak popíšeš, co se stalo. „Muž se ti ztratil za rohem domu“ nebo třeba „Všiml sis, že se ztratil za sudem. Když jste došli blíž, vidíš, že je na zemi zvednutá kanálová mříž.“



Ověřovací hody je dobré používat jen tehdy, pokud to má herně nějaký smysl. Je v pořádku házet si na obratnost, pokud postava zkouší přeskočit past. Je nutné si házet, pokud ověřuje úspěch seslání kouzla. Je to však zbytečné, pokud se snaží přenést džber s vodou anebo zkouší usnout. Jestliže si budou hráči muset házet na úspěch každé akce, nebudete dělat celou hru nic jiného.

BOJ

Pokud začne boj, napiš si na papír počty životů jednotlivých monster (*nebo cizích postav*), které do něj dáváš. Poté nakresli hráčům situační mapu, na které bude vidět, kde jsou jejich postavy a kde nepřítel. Následně může začít boj (*viz Pravidla LITE pro hráče – Boj a jeho pravidla na straně 95*).

V něm se začíná hodem na iniciativu, který určí pořadí akcí jednotlivých účastníků. Poté už se obvykle střídají hody na Útok a Obranu.

Jestliže je některá z tvých nestvůr raněná, upiš jí životy. Pokud zemře, udělej si na ní (*na mapce i na papíře*) křížek. Chytřejší monstra se mohou navíc pokusit utéct nebo napadnout postavy v přesile. Každá taková situace se však vyvíjí podle potřeby.

ORGANIZACE HRY

Existuje několik základních doporučení, která ti mohou pomoci při práci s družinou. Obsahují užitečné rady k určení pořadí hráčů, komunikaci s nimi i evidenci jejich úspěchů.

HERNÍ POZNÁMKY

Kdykoliv nějaká postava provede ve hře něco významného, napiš si o tom krátkou poznámku (*Elden – usmlouval goblina, aby se vzdal, Jainah – našla tajnou chodbu, Kiara – odehrává skvěle přímou řeč a schopnosti své postavy*).

Stejným způsobem si pak eviduj i informace o zabitých nestvůrách. Nemusíš počítat každý život, ale aspoň zhruba, kdo se na zabití které jak moc podílel (*případně aspoň, kolik monster družina zabila*).

Tyto poznámky ti na konci hry pomohou spravedlivě rozdělit postavám zkušenosti.

HRANÍ V KRUHU

Jakmile uvedeš hráče do nějaké situace, je vhodné začít hraní v kruhu. Během něj pak na ni mohou jeden po druhém reagovat. Začíná se obvykle hráčem nalevo od PJe a pokračuje dál. Tento postup se používá proto, že je přehledný a na nikoho při něm nezapomeneš. Až když všichni hráči odehrají, pokračuješ dál.

Hraní v kruhu má smysl tehdy, jestliže potřebuješ znát reakci každého hráče. Pokud potřebuješ rozhodnutí celé družiny, měl by ti ho oznámit její mluvčí.

KOLEKTIVNÍ VĚDOMÍ

Pokud má být hra realistická, měli by hráči vědět jen to, co vědí jejich postavy. Neměli by mít zdání o tom, co se děje s odloučeným členem družiny. Toho lze docílit posíláním tajných zpráv nebo odvedením hráče mimo doslech ostatních.

V rámci zrychlení hry se však často uplatňuje „kolektivní vědomí“. Jeho použití je na dohodě mezi tebou a hráči. K tomu může dojít před začátkem hry, nebo ve chvíli, kdy je to potřeba.

Při kolektivním vědomí se nezdržuješ psaním tajných zpráv, ale hraješ všechny situace před ostatními hráči. Oni však akceptují, že jejich postavy neví, co se stalo někomu dalšímu (*pokud to jejich postava přímo neviděla, neslyšela a podobně*).

Pokud by chtěli na nějakou takovou situaci reagovat, připomeň jim, že o ní vědí jako hráči, nikoliv jako postavy.

TAJNÉ INFORMACE

Občas se stane, že potřebuješ některému z hráčů sdělit informace, které ví pouze jeho postava (*něco se jí stalo nebo si třeba všimla něčeho, čeho ostatní ne*). Pokud nehrajete na „kolektivní vědomí“, budeš muset použít tajnou zprávu nebo odvést hráče bokem.

Tajné zprávy bývají krátké informace, které stačí poslat hráči na kousku papíru. Někdy na ně může reagovat a občas si takto vyměníte hned několik vzkazů.



1. Úvod
2. Příprava před hrou
3. Tvorba příběhu
4. Tvorba jeskyně
5. Začátek hry
6. Vedení hry
7. Po hře
8. Jak Pjovat
9. Užitečné informace
10. Bohové a víra
11. Mocné předměty
12. Ukázkový příběh
13. Cizí postavy
14. Bestiář

Pokud jde o něco většího, je vhodnější dát družině chvíli pauzu a odejít s hráčem za dveře. Tam můžete v klidu probrat všechny detaily, nebo dokonce odehrát specifickou herní situaci, o které nemá zbytek družiny vědět.

Tajné informace jsou zajímavým kořením hry, které se však nemá přehánět. Nekonečné dopisování a odchody ven atmosféru hry spolehlivě rozloží. Měly by se proto používat jen tehdy, je-li to skutečně nezbytné.

TIP: *Občas se může stát, že budeš chtít vzbudit mezi hráči trochu nedůvěry. Tajné zprávy ti v tom mohou pomoci. Není nic lepšího, než poslat někomu bezvýznamný vzkaz - „Chlap u protějšího stolu usnul“. Zbytek družiny pak může přemýšlet, co tak důležitého asi jejich kolega ví.*

MLUVA „MIMO ZÁZNAM“

Během hry je obvyklé, že se družina potřebuje domluvit na dalším postupu. Ty jako PJ bys měl rozlišit, zda se jedná o debatu postav, nebo hráčů. Pokud si nejsi jistý, raději se jich zeptej. Nemusí být příjemné, když hlášku z debaty hráčů („*Pojďme ho okrást!*“) vezmeš jako herní situaci (*řekla to postava přímo před cizincem*). Pravdou je, že někteří vyprávěči se podobnými postupy rádi baví. Měl bys však mít soudnost a dát hráčům nějaký prostor pro plánování.

Hra v herním světě je během debaty „mimo záznam“ pozastavená. Pokud by však trvala příliš dlouho, měl bys hráče taktně upozornit, že je třeba pokračovat dál.

TABULKA OBTÍŽNOSTI AKCÍ

Stupeň	Obtížnost	Popis
1-3	Triviální	<p>„Akce, při které je riziko selhání postavy extrémně nepravděpodobné. Musela by mít naprosto neuvěřitelnou smůlu. U této obtížnosti můžeš hod obvykle zcela vynechat.“</p> <p>PŘÍKLAD 1: Postava jede krokem na koni mezi loukou a stájí PŘÍKLAD 2: Chůze po rovném povrchu. PŘÍKLAD 3: Lezení po žebříku. PŘÍKLAD 4: Přemluvení přátel se shodným smýšlením.“</p>
4-6	Lehká	<p>„Akce, při kterých může dojít k selhání, jen pokud má postava opravdovou smůlu.“</p> <p>PŘÍKLAD 1: Postava jede mírným klusem po louce ke krčmě na obzoru. PŘÍKLAD 2: Chůze po schodech či po nerovném povrchu (např. lesní pěšina). PŘÍKLAD 3: Lezení po vlhkém žebříku. PŘÍKLAD 4: Přemluvení cizích osob se shodným smýšlením.“</p>
7-9	Střední	<p>„Většina akcí, které by měla postava zvládnout ve stresové situaci.“</p> <p>PŘÍKLAD 1: Postava se snaží jet na koni tryskem a doručit včas zprávu PŘÍKLAD 2: Chůze po kluzkém povrchu (např. zmrzlá dlažba). PŘÍKLAD 3: Šplhání po provaze s uzly či lezení po členité stěně (např. hrubá skála, rozpadlá zeď). PŘÍKLAD 4: Přemluvení cizích osob s neutrálním či přátel s opačným názorem.“</p>
10-12	Těžká	<p>„Náročné akce, které jsou velkou výzvou pro netrénovaného dobrodruha.“</p> <p>PŘÍKLAD 1: Postava pronásleduje nebezpečného nepřítele na koni skrze hustý les. PŘÍKLAD 2: Chůze po prkně (šířka do 15 coulů). PŘÍKLAD 3: Šplhání po provaze či lezení po stěně s množstvím úchytů (např. běžná skalní stěna, zeď). PŘÍKLAD 4: Přemluvení cizích osob s opačným názorem.“</p>
13-15	Velmi těžká	<p>„Akce, při kterých se zkušené postavy raději rozhlíží po jiných alternativách. Jejich zvládnutí totiž není zcela jisté.“</p> <p>PŘÍKLAD 1: Postava pronásleduje lesem, ponořeným v mlze a za hustého deště, nebezpečného nepřítele. PŘÍKLAD 2: Chůze po vlhkém prkně nebo za silného větru. PŘÍKLAD 3: Šplhání po vlhkém provaze či lezení po vlhké stěně s množstvím úchytů. PŘÍKLAD 4: Přemluvení nepřátelských cizích osob se shodným smýšlením.“</p>
16-18	Extrémní	<p>„Akce, při kterých mají i experti v daném oboru velké obavy ze selhání.“</p> <p>PŘÍKLAD 1: Postava pronásleduje nepřítele hustým lesem, v mlze a zároveň se snaží nabít kuši a zasáhnout ho PŘÍKLAD 2: Chůze po laně. PŘÍKLAD 3: Lezení po hladké stěně s minimem úchytů (např. hradební zeď) či po k lezci nakloněné stěně. PŘÍKLAD 4: Přemluvení nepřátelských cizích osob s neutrálním smýšlením.“</p>

TABULKA OBTÍŽNOSTI AKCÍ - POKRAČOVÁNÍ

Stupeň	Obtížnost	Popis
19-21	Téměř nemožná	„Akce, o které by se žádný duševně zdravý člověk nikdy nepokoušel. PŘÍKLAD 1: Postava jedoucí v noci skrze nepřátelský tábor, spuštěná na boku koně a střílející z kuše. PŘÍKLAD 2: Chůze po vlhkém laně nebo za silného větru. PŘÍKLAD 3: Lezení po vlhké stěně s minimem úchytů, vlhké k lezci nakloněné stěně nebo pod převisem (po stropě). PŘÍKLAD 4: Přemluvení nepřátelských cizích osob s opačným smýšlením.“
22-24	Nadlidská	„Akce tak obtížná, že pro většinu dobrodruhů není možné ji za žádných okolností zvládnout. PŘÍKLAD 1: Postava jedoucí skrze armádu nepřítele, stojící ve třmenech, střílející na temného klerika chráněného osobní gardou. PŘÍKLAD 2: Chůze po volném/houpajícím se laně. PŘÍKLAD 3: Lezení pod vlhkým převisem (po stropě). PŘÍKLAD 4: Přemluvení nepřátelských cizích osob se shodným či neutrálním smýšlením uprostřed boje“
25+	Epická	„Akce, které jsou považovány prakticky za nemožné. O jejich provedení kolují legendy po celé další generace. Jejich rozmezí nemá „strop“.“

HERNÍ POSTUPY

V následujících řádcích najdeš mnoho užitečných informací, které ti pomohou zvládnout různé herní situace.

ZJEDNODUŠENÁ INICIATIVA

Některé družiny a PJové preferují rychlejší odehrávání boje. V rámci něj se dá upravit způsob házení na iniciativu. Někdo z hráčů při něm hodí 1k6 za celou družinu a PJ pak za všechny své nestvůry najednou. Vyhrává ta strana, které padne vyšší číslo. Pravdou je, že jde o poměrně velký zásah do herní mechaniky. Pokud však hráčům ani tobě toto zjednodušení nevadí, lze ho použít.

POZNÁMKA: Pokud padne tobě i hráčům stejné číslo, můžeš rozhodnout o pořadí sám, nebo je nechat házet znovu. Hráči tak nebudou mít pocit křivdy, že máš jako PJ výhodu.

ODEHRÁVÁNÍ OVĚŘOVACÍCH HODŮ

Občas je potřeba ověřit, zda postava v nějaké činnosti uspěla. V takovém případě se provádí ověřovací hod. Před ním, však musíš hráči sdělit, na jaký atribut si bude házet a zda mu pomůže nějaká dovednost.

Příkladem může být snaha o rozdělení ohně za deště. Pokud se o to hráč pokusí, oznámíš mu, že jde o hod na Obratnost a může si k němu přičíst stupeň zvládnutí dovednosti Znalost přírody (pokud ji ovládá).

Před hodem bývá navíc zvykem (ne pravidlem) hráči oznámit, jaké číslo musí svým výsledkem překonat. Toto se samozřejmě neprovádí u obecných, náhodných či „falešných“ hodů.

URČENÍ OBTÍŽNOSTI AKCÍ

Obtížnost každé akce se stanovuje vždy s ohledem na to, jak obtížné by bylo její provedení pro průměrnou postavu s nejnižším stupněm zvládnutí dovednosti, ať už se jedná o běžného vesničana, dobrodruha, který se pokouší o něco, na co se nespecializuje, nebo hráče samotného, který se snaží představit si sám sebe v podobné situaci.

Pokud s vypravěčstvím teprve začínáš, můžeš si při určování obtížnosti pomoci jednoduchým pravidlem - 4, 7 a 10.

Jestliže je nějaká akce lehká, má obtížnost 4 (šplh na čtyřmetrovou zeď plnou výstupků a prasklin).

Jestliže je střední, má obtížnost 7 (*šplh na čtyřmetrovou zeď, kde je jen minimum úchyty*).

Jestliže je už spíše vysoká, má obtížnost 10 (*šplh na čtyřmetrovou zeď s málo úchyty za deště*).

Nebo se můžeš inspirovat v podrobnější tabulce na předchozí straně. Pokud se o podobnou akci bude pokoušet dobrodruh o jehož doměnu se jedná, například pokud se obratný zloděj bude pokoušet o lezení, pojmenování z tabulky bude odpovídat, pokud od výsledné obtížnosti odečteš 6, nebo naopak, pokud chceš aby například obtížnost lezení byla těžká i pro zmíněného zloděje, k číslu z tabulky 6 přičteš. Tato pomůcka není univerzální, ale pomůže ti na prvních úrovních hry a později si pro určování obtížnosti vypěstuješ cit, který bude odpovídat právě vašemu stylu hry.

U mnoha herních činností je provádění hodů zcela zbytečné (*příkladem může být rozdělávání ohně ze suchého dřeva či sledování stop vozu v bahně*). U triviálních situací nech proto postavy rovnou uspět. Házení má smysl jen tehdy, pokud máš o situaci pochybnosti, nebo když do ní vstupují vnější okolnosti. Opilá postava může dostat k triviální chůzi do schodů Nevýhodu, nebo může mimořádně nemotornou postavu znervóznit, že ji při běžné činnosti pozoruje více lidí.

Občas se může stát, že jsou hráči v kritické situaci a k úspěchu akce jim chybí jen málo. Pokud se opravdu snažili a v ověřovacím hodě jim padlo nízké číslo, můžeš přimhouřit oko (*i když jim bod nebo dva chybí*). Někdy je prostě lepší upřednostnit atmosféru nad mechanikou.

Jestliže víš, že se hráč pokouší o naprosto nemožnou věc, zvaž okolnosti a znalosti jeho postavy a můžeš mu oznámit, že ví, že nemá šanci. Například: Jako zloděj a zkušený lezec víš, že tato zeď je za současných okolností zcela nad tvé síly. Pokud to nemůžeš vědět, nebo nemá ani čas se nad tím zamyslet, můžeš ho nechat hodit a jen mu oznámit že neuspěl.

Jestliže víš, že se hráč pokouší o naprosto nemožnou věc, můžeš ho nechat hodit avšak oznam mu, že neuspěl.

OPAKOVÁNÍ AKCÍ

Dříve nebo později dojde ve hře k situaci, kdy se hráči nějaká akce nepovede. Jeho ověřovací hod na ni je prostě příliš nízký. Mohou se proto rozhod-

nout danou činnost (*hod*) opakovat. V takovém případě považuj výsledky ověřovacích hodů za stejné, jako byl ten původní. Aspoň do okamžiku, kdy se případně nějak výrazně změní podmínky pro vykonání takové akce.

Smyslem doporučení je zrychlit hru a posunout ji dál. Jinak by postavy byly schopny házet tak dlouho, dokud prostě neuspějí (*a celá mechanika ověřování by v podstatě ztratila smysl*). Hráčům obvykle stačí říct, že se sice o něco pokusili, dali do toho vše, ale nevyšlo to a nemá význam to opakovat.

Uznáš-li to však za vhodné, můžeš samozřejmě hráčům opakovanou šanci dát.

PŘÍKLAD: *Postava se snaží najít tajné dveře na konci místnosti. Nepovede se jí to však, protože výsledek jejího hodu je o 2 nižší, než je obtížnost této akce. Nemá proto cenu akci znovu opakovat. Postava prostě věří, že hledala nejlépe, jak mohla a není důvod tuto akci opakovat. Jestliže by se však někde za zdí ozvaly podivné zvuky, má cenu hod opakovat. Je zjevné, že věci nejsou takové, jaké se zdály.*

OBECNÉ HODY

Ve hře často dochází k situacím, ke kterým se nehodí běžný ověřovací hod (*monstrum se rozhoduje, zda jít vlevo či vpravo, nevíš, zda zabere experimentální lék a podobně*).

V takovém případě máš dvě možnosti. Buďto můžeš o výsledku rozhodnout sám, nebo můžeš nechat prostor náhodě. V takovém případě ti pomůže (*obvykle desetistěnná*) kostka. Stačí jen zvážit možnosti, které mohou nastat a podle pravděpodobnosti jim dát určitý číselný rozsah. Hod pak rozhodne o tom, jak vše dopadlo.

PŘÍKLAD: *Zmatený zloděj zkouší uvařit byliny, které ukradl v lesní chatě. Chce tak zkusit zachránit kouzelníka, který je v bezvědomí a horečkách. Ty jako vypravěč víš, že dům patřil staré druidce. Ta měla doma většinu bylin léčivých, ale pár jich bylo i jedovatých. Je tedy pravděpodobnější, že vývar postavu uzdraví (rozsah 1-7), avšak je i menší riziko (rozsah třeba 8-0), že jí naopak ublíží. Podle výsledku pak danou scénu odehraješ.*

Výhodou těchto Obecných hodů je, že překvapí i tebe. Pokud teda nejde o klíčovou scénu, kterou potřebuješ specifickým způsobem odehrát, neboj se tyto hody použít.

POZNÁMKA: K určení rozsahů jednotlivých situací neexistuje (*a ani nemůže existovat*) žádná tabulka. Měl by ti k tomu stačit tvůj selský rozum.

KRITICKÉ ÚTOKY

V pravidlech pro hráče je poměrně detailně vysvětlena mechanika kritických útoků. Nastane, pokud v boji hodí některá strana několik šestek za sebou. Na tobě jako vypravěči je, abys takový útok zohlednil. Nejde jen o to, že raněnému ubývá více životů. Pokud to uznáš za vhodné, neboj se danou herní situaci a podmínky postav či nestvůr následkem zranění patřičně upravit.

Vše bys pak měl shrnout do napínavého popisu celé situace. Tak, aby si hráči dokázali celou scénu vybatvit a vychutnat (*případně protrpět*). Níže je jednoduchý příklad popisu situace, kdy postava kriticky zranila skřeta.

PŘÍKLAD: „Rozběhl ses proti skřetovi a naznačil útok na jeho hlavu. Pokusil se krýt, ale srazil jsi ho kopem k zemi a poté mohutně udeřil svým kladivem. Uslyšel jsi, jak mu zapraskaly kosti, a jeho paže se zkroutila do nepřirozeného úhlu. Je jisté, že s ní nebude schopen dále bojovat. Skřet je navíc v šoku a v dalším kole není schopen akce.“

SLEDOVÁNÍ ČASU

Ve hře utíká čas jinak než v realitě. Během pěti minut skutečného času mohou postavy prožít dva dny ve hře. Stejně tak může hodina skutečného času znamenat tři hodiny času stráveného průzkumem jeskyně. Z toho důvodu je třeba, abys sledoval a hlídal herní čas.

Obzvláště důležité je to v okamžiku, kdy postavy používají pochodně, lucerny anebo kouzla. Hlídaní času se nejlépe provádí pomocí čtverečkovaného papíru. Stačí si vyznačit obdélník s takovým počtem čtverců, jako je počet směn, které měříš. Za každou směnu, která uplyne, si pak jeden škrtněš.

POZNÁMKA: Stejným způsobem lze samozřejmě měřit i kola, pokud jde o rychlé či bojové akce.

MAPA A JEJÍ ODHALOVÁNÍ

Pro lepší představu postav o tom, kde jsou a jak vypadá jejich okolí, se používají mapy. Je zvykem, že si před hrou připravíš jejich „plnou verzi“. Takovou, na které si zaznamenáš všechny důležité

lokace a místa střetů. Podobně to bývá i s mapami podzemí.

Ve hře pak obvykle nakreslíš hráčům takovou verzi, ve které uvidí jen obecně známá či dříve navštívená místa. Další pak dokresluješ v případě, že se hráči o nějakém místě doví, nějaké najdou a podobně.

V případě jeskyní může být jejich kreslení poměrně zdlouhavé a náročné. Existuje proto několik technik, které ti mohou pomoci. Můžeš zkusit zakrýt mapu kousky papíru a postupně ji odhalovat. Mnohem lepší je však možnost, kdy zasypeš povrch mapy solí nebo pískem (*tak, aby nebyl její obsah vidět*). Jak budou hráči jeskyní postupovat, můžeš jim „zametat cestu“ a odhalovat nové části.

Někteří Pánové Jeskyně pak volí ještě jiný způsob. Popisují hráčům vzhled jeskyně a družina si musí kreslit mapu sama. Je to zdlouhavější, ale realističtější přístup, pokud nechce družina skončit ztracená ve změti chodeb a slepých uliček.

CESTOVÁNÍ

Cestování tvoří valnou část života dobrodruhů. Někdy může být zajímavé a zábavné. Jindy je to však jen rutina. Takto k němu tedy ideálně přistupuj. Můžeš sice družině popisovat, jak vypadá les kolem nich, ale pokud směřuješ dobrodružství k nějaké klíčové události, asi to nemá velkou cenu.

• Střih

Pokud je cesta pouhý prostředek k dosažení místa, neboj se použít „střih“. Podobně jako u filmu prostě oznámíš, že po několika hodinách (*či dnech*) putování se družina konečně dostala na místo. Nech hráče, aby postavám odepsali zásoby jídla a pití, které za tu dobu spotřebovaly a pokračujte ve hře.

• Skoky

Další variantou je částečné zkrácení cesty na větší bloky. Necháš prostě postavy celý den cestovat s tím, že si hodí, zda se během putování něco událo. V takovém případě jim může do cesty vstoupit nějaká nenadálá událost (*tajemný poutník, obchodník s cetskami, parta*

1. Úvod

2. Příprava před hrou

3. Tvorba příběhu

4. Tvorba jeskyně

5. Začátek hry

6. Vedení hry

7. Po hře

8. Jak Pjovat

9. Užitečné informace

10. Bohové a víra

11. Mocné předměty

12. Ukázkový příběh

13. Cizí postavy

14. Bestiář



lapků a podobně). Je na tobě odhadnout, jaká je nálada družiny, zda to nějak využiješ k posílení příběhu, anebo to úplně vypustíš.

V této variantě bývá dobré ověřovat hlavně noční události. Každý večer by se měla družina utábořit, odpočinout si, najíst se a rozdělit si hlídky. Pokud ne, můžeš se na nich vyřadit. Určitě bude velmi poučné sledovat útok vlčí smečky. Stejně jako tichou akcí tuláka, který viděl kouř ohně a rozhodl se zlepšit si svůj rozpočet.

Během „skoků“ se družina pohybuje v rámci hodin a dnů. Můžeš jim proto aspoň zběžně popsat atmosféru okolní krajiny. To, jak se mění terén, jak vypadá počasí a podobně.

• Krok za krokem

Občas se může stát, že je cesta velmi důležitá. Postavy mohou pronásledovat prchajícího nepřítele nebo být samy stíhány. Mohou se snažit najít nějaké místo, rostlinu nebo třeba odbočku v lesích. V takovém případě je potřeba odehrávat celou scénu postupně.

Jak už z popisu této techniky cestování vyplývá, používá se tam, kde lze čekat nějakou zajímavou situací. Může jít o boj, objevení zvláštního místa a podobně. V takovém případě si promysli, jak tuto scénu uveď.

Pokud mají postavy mapu, mohou se orientovat podle ní. Zároveň mohou odhadnout, kam až se při svém putování posunuly a jak je to asi daleko k cíli.

JÍDLA A PITÍ

Postavy, stejně jako jejich zvířata, musí několikrát denně jíst a pít. Jinak jsou vyčerpané a nemohou pokračovat v cestě. Na tom lze dokonce založit zápletku příběhu. Družina v něm musí zajistit zdroje jídla a vody v nehostinné pustině, kdy proti ní navíc hraje čas.

U jídla platí, že se jí zhruba třikrát denně. Svou roli může hrát i kvalita jídla a podobně. Je otázkou, zda chceš situaci zbytečně komplikovat. Jídlo si postavy mohou zajistit lovem, sběrem anebo pozřením části „železné zásoby“ (*sušeného masa*).

U vody platí, že postava denně spotřebuje celý obsah svého měchu na vodu.

ČINNOSTI V MEZIDOBÍ

Ukončení dobrodružství nemusí automaticky znamenat konec hry. Není to také důvod začít okamžitě další příběh. Je to ideální čas pro „činnosti v mezidobí“. Během něj si mohou postavy důkladně odpočinout, zjišťovat informace a podobně. Mají prostě chvíli čas věnovat se jen svým osobním zájmům a nemusí se přizpůsobovat tempu družiny.

Taková přestávka může povzbudit zájem hráčů o události v herním světě. V hospodě lze zaslechnout zajímavé drby, projíždějící obchodníci mohou vyprávět o tom, co cestou viděli a slyšeli atd.

S rostoucí úrovní se mohou pokusit usadit. Mohou si vybudovat lesní srub nebo koupit magickou věž. Místo, kde budou doma, kam se budou vracet a kde mohou uschovat své bohatství.

JAK PJOVAT

Tato kapitola obsahuje soubor různých rad a doporučení, jak vést hru. V jejím závěru pak najdeš „Pravidla dobrého PJe“. Ty ti poradí, jak ke hře i hráčům správně přistupovat, aby se k tobě rádi vraceli.

ZPĚTNÉ ODEHRÁVÁNÍ SITUACÍ

Občas se stane, že si hráči opožděně vzpomenou na něco, co by mohlo změnit situaci ve hře. Běžně třeba na to, že nemohli utrpět popáleniny, protože byli chráněni lektvarem. Nebo že jejich útočné číslo mělo být vyšší. Tyto věci si však musí pamatovat hráči (a mají tě na ně případně upozornit).

Jakmile se jednou nějaká situace odehraje, neměli byste se k ní znovu vracet a měnit ji. Napoprvé (u nováčků) můžeš jako PJ přimhouřit oko (zvláště, pokud si hráči vzpomenou těsně po akci nebo v jejím průběhu). U zkušenějších hráčů se to však nedělá.

Pokud se hráči zpětných oprav v příběhu dožadují, uzavři debatu: „Promiň, ale už je zahráno!“ Na pozdní připomínky se prostě nebere ohled. K odehrané scéně se už nevrací. Kazí to totiž celkovou atmosféru a kontinuitu hry.

DŮLEŽITÉ: *Stejná pravidla, jaká platí pro hráče, by měla platit i pro tebe. Měl bys jít hráčům příkladem. Pokud tedy uděláš chybu a započítáš postavám nějakou výhodu, neměl bys ji brát zpět. Prostě je zahráná.*



SMRT POSTAVY

Smrt postavy je nepříjemná, ale ve hrách na hrdiny naprosto běžná. Povolání dobrodruhů je totiž velmi nebezpečné. Na prvních úrovních to hráčům (*ani vypravěči*) obvykle příliš nevadí. Později už tomu ale bývá jinak. Hráči si často vybudují k postavě vztah. Prožijí s ní nějaký čas a její ztráta je pro ně bolestivá.

Někteří hráči mohou brát smrt postavy velmi špatně. Neznamená to, že bys je měl před smrtí za každou cenu chránit. Zvláště pokud dělali naprosto hloupá rozhodnutí. Jakmile by si toho hráči všimli, ztratili by respekt ze smrti a hra by se ještě více zvrhla. Smrt tak do hry přináší pocit rizika a „vystřízlivění“. Všichni si při ní uvědomí křehkost svých postav. A také to, jak snadno mohou přijít o vše, čemu věnovali týdny nebo měsíce svého skutečného života.

S tím také úzce souvisí situace, kdy postava zemře zcela bez vlastního zavinění (*tedy mimo boj*). Takové smrti by se měl PJ, pokud je to jen trochu možné, vyhýbat. Vyvolá to totiž pocit hořkosti a nespravedlnosti, který bývá velmi těžké ovlivnit či potlačit.

Jestliže není jiné cesty a postava zemře, nabídní hráči možnost vytvořit si jinou. Pokud je to možné, zapoj ji pak co nejdříve znovu do příběhu (*třeba v další vesnici*).

VÝMĚNA POSTAVY

Občas se může stát, že chce hráč nějakou změnu. Třeba vyzkoušet schopnosti jiné rasy nebo povolání. Pokud je ze své aktuální postavy unavený a chce si od ní dát pauzu, měl bys mu vyhovět. Na druhou stranu, vše má svá pravidla.

K výměně postavy by rozhodně nemělo dojít v rozehrané situaci (*například v boji*). Není však problém po dobrodružství nebo na vhodném místě (*krčma*) nechat původního dobrodruha odpočívat a nabrat si do družiny „novou posilu“.

Jaké parametry bude nová postava mít, je na dohodu mezi vámi. Můžeš hráči dovolit pokračovat s jinou postavou na stejné úrovni, jako byla původní. Mnohem obvyklejší je však nový začátek od první úrovně.

Pokud dojde k výměně během prvních několika sezení, je možné se domluvit na výjimce. Ta spočívá v tom, že si nová postava bude pamatovat vše, co ta předchozí. Později během hry se však už tento postup nepoužívá.

S původní postavou se pak dá zacházet dvěma způsoby. Buďto se s hráčem dohodneš, kam se vydá a co bude dělat (*třeba se na čas usadí ve městě nebo klášteře*). Nebo ti postava zůstane k dispozici jako CP. Ty sám nejlépe víš, jak situace ve tvém světě vypadá. A také to, jak by na ni postava reagovala. Zda by se při zmínce o nějaké hrozbě vydala na cestu i bez družiny, nebo se k někomu přidala, případně raději zůstala doma. To může ovlivnit také případnou „dostupnost“ postavy, pokud se k ní hráč rozhodne v budoucnu vrátit.

POZNÁMKA: *Za dobu, kdy je postava mimo kontrolu hráče, obvykle nedostává žádné zkušenosti.*

ÚPRAVY PRAVIDEL

Každý Pán Jeskyně je trochu jiný. Není tak divu, že si prakticky každý časem zkusí upravit pravidla podle sebe. Můžeš to udělat a nikdo ti v tom samozřejmě bránit nebude. Než se však do něčeho takového pustíš, zvaž dobře všechny následky, které tvá změna přinese. Každá úprava a ohýbání původní verze může snadno zborit herní mechaniky a logiku systému.

Pokud s vypravěčstvím teprve začínáš, drž se vždy raději toho, co je v nich napsáno. Pro méně zkušené Pány Jeskyně jsou úpravy téměř vždy zaručenou cestou do pekel, dlážděnou těmi nejlepšimi úmysly.

SOUPEŘENÍ A RIVALITA

I když se Hlídkka nedá klasickým způsobem „vyhrát“, je zcela běžné, že v ní existuje nějaká forma soupeření. Postavy se pohádají o nalezený prsten nebo se snaží jako první získat přístup do pokladnice. Pokud se všechny podobné šarvátky dějí na úrovni postav, je to v pořádku. Dokonce to může pomoci vybudovat unikátní vztahy v družině.

Někdy však dochází k tomu, že si začnou „jít po krku“ hráči. Je to nepříjemná situace, která by neměla zajít příliš daleko. Hlídkka je stále pouze hra. Byla by škoda, kdyby se dva kamarádi urazili kvůli svým postavám. Pokud zjistíš, že mají hráči velký

problém oddělit své emoce od postavy, je dobré s tím počítat a trochu upravit hru. I v případě, že hrajete na „kolektivní vědomí“, raději posílejte některé informace pomocí tajných zpráv (*běžně třeba o nálezů cenných předmětů a podobně*). Ubude tak důvodů pro hádky.

SPORY A STÍŽNOSTI

Pokud dochází ke sporům a konfliktům postav, v podstatě se nic neděje (*pokud to tedy nebude znamenat vzájemné vyvraždění družiny*). Jiná situace však nastává, pokud se začnou hádat hráči. Běžně třeba o výkladu pravidel nebo o tom, kdo stihl udělat akci dřív. V takovém případě nastupuješ do akce ty.

Je odpovědností Pána Jeskyně, aby rozhodl o herních situacích a výkladu pravidel. Jediné, na co si musíš dát pozor, je udržení stejného výkladu po celou hru. Nesmíš se ti stát, že jednomu hráči něco dovolíš a druhému za stejných podmínek ne. Vyvolalo by to pocit nespravedlnosti jak k tobě, tak k těm, kterým mechanika či pravidlo předtím fungovaly.

PŘÍKLAD: *Pokud jednou rozhodneš, že se kouzlo chová určitým způsobem, mělo by se tak chovat na pořád. Bez ohledu na to, kdo jej zrovna používá.*

Pokud mají hráči pocit, že jsi rozhodl nesprávně, mohou ti to po hře sdělit. Měl bys je v klidu vyslechnout a nestranně zvážit, zda nemají pravdu. Pokud ano, není hanbou se přiznat, protože každý dělá chyby.

Většinou není vhodné zpětně měnit výsledky akcí (*viz podkapitola „Zpětné odehrávání situací“ na straně 25*). Ve výjimečných případech je to však možné. Lepší je však mnohdy dát hráči jako kompenzaci nějakou dočasnou výhodu.

Jestliže si hráči stěžují na něco, co mělo podle tvého rozhodnutí a pravidel smysl, mají smůlu. Můžeš jim vysvětlit, proč jsi tak rozhodl a že stejný princip platí pro všechny (*i pro jejich nepřátele*).

DŮLEŽITÉ: **Jako vypravěč jsi to ty, kdo musí rozhodnout o herních sporech a situacích. Hráči mohou mít rozdílné názory, ale jsi to právě ty, kdo má právo a povinnost říct v dané věci poslední slovo.**

CHARISMA VS. ROLE PLAY

Každá postava má atribut zvaný Charisma. Ten vyjadřuje její kouzlo osobnosti. Ve hře však často narazíš na situaci, kdy hráč řeší nějakou situaci pomocí Role Play. Za použití argumentů, gest, mimiky a podobně prostě hraje chování své postavy. Co pak dělat v situaci, kdy se postava snaží přesvědčit jinou, avšak její nízké Charisma ostře kontrastuje s perfektním výkonem hráče?

Obecné doporučení je řešit to speciální bonusem. Jinak by Charisma ztratilo svůj smysl. Talentovaný hráč by prostě ukecal jakoukoliv situaci, i když by to jeho postavě nikdy vyjít nemohlo.

Pokud se tedy nějaká postava pokouší přesvědčit ostatní a hráč odehraje perfektně svůj Role Play, můžeš ho odměnit. Klidně mu sniž obtížnost dané akce nebo mu přidej bonus k jeho hodů. Jak velký, záleží jen na tobě.

Nezapomínej však, že nic se nemá přehánět a Charisma je tu z nějakého důvodu.

Vysoké Charisma ti dává automaticky větší šanci při pokusu o první seznámení. Stejně tak je to výhoda pro bezděčné získání informací. Lidé si totiž před sympatickými lidmi často pouští pusy „na špacír“.

INTELLIGENCE VS. ROLE PLAY

Občas se může stát, že se velmi chytrý hráč rozhodne odehrát velmi hloupou postavu. V takových případech může dojít k situaci, kdy tupý obr válečník s přehledem rozlouskne rébus, na kterém si vylámou zuby dva elfí čarodějové a klerik.

Co v takovém případě dělat? Doporučených možností je více. Pokud by vyřešení problému bylo o pouhém hodů kostkou na Inteligenci (*INT*), žádný velký problém asi nenastane. Jestliže jsi však družině připravil skutečnou hádanku či rébus, situace se mění.

V takovém případě jde o skupinový úkol družiny. Chytrý hráč tak může probrat řešení s ostatními, avšak jeho obr tomu herně zřejmě nijak nepomůže.

1. Úvod
2. Příprava před hrou
3. Tvorba příběhu
4. Tvorba jeskyně
5. Začátek hry
6. Vedení hry
7. Po hře
8. Jak PJovat
9. Užitečné informace
10. Bohové a víra
11. Mocné předměty
12. Ukázkový příběh
13. Cizí postavy
14. Bestiář

Přeci jen, měl by být odehrán jako poměrně jednoduchá bytost (*pokud má podprůměrnou inteligenci*).

Při rozdělování zkušeností bys však měl odměnit hráče, který problém skutečně vyřešil. A to i tehdy, když se při tom jeho postava nijak nevyznamenala.

PRAVIDLA DOBRÉHO PJE

Aby ses naučil tvořit skvělá dobrodružství, budeš potřebovat dostatek praxe. Existuje však pár obecných rad, která ti pomohou stát se dobrým vypravěčem.

Nejdůležitějším úkolem vypravěče je družinu zabavit a vtáhnout do hry. Měl bys proto snažit, aby se do ní zapojili všichni. Někteří hráči bývají občas raději tiší pozorovatelé. Důvodem by však nemělo být to, že se nedostanou ke slovu. Proto bývá dobrým zvykem odehrávat akce v kruhu kolem stolu. Jakmile budou moci hráči reagovat na situaci, máš jistotu, že všichni dostanou tuto možnost.

Dalším důležitým pravidlem vypravěče je svoboda a objektivita. Při hře bys měl vždy dobře zvážit, zda je nějaká akce možná. Případně, jak je její provedení obtížné. Pokud mají hráči dobrý plán, neměl bys ho odmítnout jen proto, že ti „bourá připravené dobrodružství“. Naopak, dej jim možnost příběh rozvíjet. Netrestej je za to, že ho vedou jiným směrem. Často se vše vyvine nečekaným a velmi zábavným směrem.

Nikdy bys proto neměl používat větu: „Toto nemůžeš udělat“ (*ani když ti je předem jasné, že je daná akce nesmysl*). Pokud máš v družině nováčky a dělají chybu, která je může zabít, klidně jim to

nenápadně naznač. Otázka: „Vážně se o to chceš pokusit?“ s vyděšeným či chmurným výrazem, bývá obvykle dostatečným varováním. Pokud však hráč na své akci trvá, nech ho ji provést. Stačí ti pak pouze odvyprávět, co se stalo a vyhodnotit následky. Je-li aspoň minimální šance, že by hráč v dané akci uspěl, nech ho raději provést ověřovací hod. Jeho obtížnost nastav adekvátním způsobem (*viz Tabulka obtížnosti akcí v kapitole „Vedení hry“ na straně 17*)

Pokud se družina dostala do potíží ne vlastní vinou a má nějaký skvělý nápad, který může situaci ještě zvrátit, nestyď se nastavit Obtížnost dané akce nízko. Pokud je to potřeba, můžeš dokonce nechat celou scénu odehrát s tím, že se prostě povedla. Ačkoliv je totiž realističnost hry velmi důležitá, neměl bys nikdy zapomínat na dobrou atmosféru. Radost hráčů ze zvládnutí děsivé situace mívá občas mnohem vyšší hodnotu.

Na druhou stranu, pokud hráči dělají úmyslně hlouposti anebo zkouší, kam až mohou ve tvé trpělivosti zajít, neboj se být tvrdý. Realistická a drsná lekce jim dá vědět, že nejsou bohové. Jejich herní život může skončit stejně rychle, jako začal.

V neposlední řadě bys měl vždy zůstat nestranný. Není důležité, s kým se v reálu více kamarádíš nebo kdo tě včera naštvál. Ve hře musíš měřit vždy všem stejně. Pokud tomu tak nebude, hráči to poznají. Ztratíš tím svůj kredit dobrého vypravěče a vztahy v družině se zbytečně pokazí.

Ačkoliv jsi pán všech monster, nebuď zbytečně tvrdý, pokud to není třeba. Není tvým úkolem si něco dokazovat. Vždy cti nejdůležitější pravidlo vypravěče: „**PJ se baví, když se baví hráči**“.

UKÁZKOVÝ PŘÍBĚH

Toto je ukázkové dobrodružství nazvané Kalmarova kletba. Není příliš složité a je určeno spíše začínajícím hráčům a vypravěčům. Umožní vám vyzkoušet si role play, dovednosti, schopnosti i boj. To vše bez toho, aniž by vám hrozilo, že se někde v příběhu zaseknete nebo ztratíte.

PŘÍBĚH V KOSTCE

V tomto dobrodružství se bude muset družina vypořádat s hordou nemrtvých. Ti povstali na místě zvaném Kalmarovo pole. Od té doby se po nocích toulají krajem a terorizují vše živé. Jednou z postižených vesnic je i Temnobor. V této vsi pak celý příběh družiny začíná.

Nejprve bude nutné zjistit vše o tom, co se vlastně stalo. Poté se družina vydá na cestu k zapomenuté věži starého čaroděje. Bude nutné proniknout dovnitř a získat kouzelný meč. Teprve s jeho pomocí se pak mohou postavy vydat na Kalmarovo pole. Zde budou muset najít poškozenou hrobku, ve které sídlí zdroj všeho zla. Likvidací probuzené spektry pak příběh končí. Postavy dostanou odměnu a vaše první dobrodružství bude za vámi.

HISTORIE UDÁLOSTÍ

Vše v tomto příběhu se točí kolem území, kterému se říká Kalmarovo pole. Následující řádky ti pomohou pochopit, jak a proč vlastně celý příběh začal. Hráči nemusí některé věci vůbec odhalit. Ty bys je však měl znát, abys dokázal v příběhu adekvátně reagovat.

Kalmarovo pole je území, které se rozkládá na východ od vesnice Temnobor. Před dvěma sty lety (482) zde došlo k velké bitvě. Padly zde tisíce mužů a země byla promáčena krví. Vyhrál zde tehdy slavný generál Kalmar z rodu Erinů, avšak bylo to smutné vítězství. Vítězný velitel byl totiž během bitvy sám těžce raněn. Po několika hodinách nakonec zemřel. Bylo rozhodnuto, že jeho tělo zůstane prozatím pohřbeno spolu s dalšími vojáky, kteří zde zemřeli. Později pak byly jeho ostatky přeneseny do nádherné hrobky, kterou mu nechal jeho král vystavět.

Stín hrozné bitvy se však na Kalmarově poli šeredně podepsal. Za noci se zde zjevovaly duše padlých vojáků. A co víc, na místech největší věravy se zhmotnily čiré hrůzy. Ani kněží, kteří se je snažili



vymýtít, nikdy zcela neuspěli. Jako by je pouze zahnali na útěk, ale místo je stále drželo v tomto světě. Trvalo to velmi dlouho, ale tento kraj byl tehdy ještě opuštěný a nedůležitý.

V roce 595 došlo proti proudu řeky Koryny k nálezům zlata. Vše se rychle rozkřiklo a brzy zde vznikly nové vesnice i města. Problém s temnotou však stále přetrvával. Tehdejší král, vnuk vládce z doby velké bitvy, se proto rozhodl celou věc rázně vyřešit. Nechtěl mít v klíčové oblasti země chaos. Vyžádal si proto služby čaroděje Vorpala. Ten vlastnil zvláštní meč, kterým dokázal všemožné temné přízraky držet v šachu. Na žádost krále se zde usadil s úkolem dohlížet na klid onoho místa. Místní lidé mu vystavěli věž a měli za úkol starat se o jeho pohodlí. Zajišťovali mu jídlo, pití i vše ostatní. On pak čas od času zasáhl, pokud na pohřebišti došlo k neklidu a nějaký nemrtvý znovu povstal.

Ač byl v kraji během Vorpalovy přítomnosti klid a mír, temná pověst Kalmarova pole se nijak neměnila. Nikdo soudný se na staré pohřebišťe nevydával. Mezi lidmi se stále vyprávějí příběhy o mrtvých, kteří tam za noci bloudí.

AKTUÁLNÍ SITUACE

Letošního roku (682) došlo k několika důležitým událostem. Před třemi měsíci zemřel v úctyhodném věku 130 let čaroděj Vorpál. Vesničané o tom ale ještě nevědí. Nepřebírá sice košíky s jídlem a pitím, které mu k věži nosí, ale to není úplně neobvyklé. Stalo se to v minulosti už několikrát. Vždy, když vyrazil na pár týdnů řešit své záležitosti. Dál mu proto nosí vše potřebné, tak jak je zavazuje domluva s panovníkem.

Dalším klíčovým okamžikem byla návštěva party tří tuláků, kteří procházeli krajem. Snažili se ve vsi něco vyžebrať, ale místní je vyhnali. Za to jim ukradli dvě slepice a zmizeli. Co však vesničané neví, je to, že se parta toulala směrem ke Kalmarovu poli. Zde vykradla několik hrobů a nakonec odpečetila a vyrabovala i hrobku samotného Kalmara. Odnegli si z ní jeho zbroj a také nějaké zlato. Poté se partička vydala na západ a došla až do Marburgu, kde zbroj prodali.

Ukradení zbroje však spustilo nečekanou událost. Probrala totiž generála Kalmara znovu k „životu“ (*formou Zjevení*). To sice neopouští svou hrobku, ale zato po setmění posílá ven své důstojníky a vo-

jáky. Ti se toulají krajem a ukradenou zbroj stále hledají. Při tom samozřejmě každou noc bloudí i v okolí Temnoboru. Nad ránem se pak vracejí zpět do hrobky. Nemrtvým totiž sluneční svit vadí.

MOŽNÝ PRŮBĚH HRY

Nikdy se nedá přesně odhadnout, jak si hráči s příběhem poradí. Neměl bys jim však nutit nějaké konkrétní řešení silou (*dělat si z nich loutky ve svých rukou*). Proto zde najdeš pouze popis té nejpravděpodobnější varianty. Pokud si zvolíš jinou, máš dost informací na to, abys ji zvládl v klidu odehrát.

Příběh postav by měl začít tím, že je uvedeš do situace. Můžeš k tomu využít text „Úvod do hry“ (*stránka 36*).

PŘÍCHOD K VESNICÍ

Hra začíná ve chvíli, kdy se blíží noc. Hřmění a první kapky deště ohlašují příchod bouřky. Unavené postavy dorazí k barikádám u vesnice a budou zřejmě hledat přístřeší. Vesnice je však opevněná, protože místní mají strach z útoků nemrtvých. Pokud je ale postavy slušně poprosí, určitě je pustí dovnitř a nenechají na pospas živým mrtvým (*tedy pokud se někdo nebude chovat jako naprostý barbar a nebude pro vesničany znamenat nebezpečí*).

Jestliže by postavy zůstaly venku, setkají se zřejmě dříve či později s nemrtvými (*několik kostlivců či zombie*). Těmi můžeš družinu snadno vyděsit. V dešti a tmě se totiž umí přiblížit takřka nepozorovaně. V takovém případě dojde pravděpodobně k boji. Nemrtvých nemusí být moc (*klidně o jednoho či dva méně, než je postav*). Není smyslem družinu zabít ještě před tím, než se příběh vůbec spustí.

VE VSI / HOSPODĚ

Jakmile se postavy dostanou do vesnice, mohou si všimnout několika domů. Je zde hospoda, kovárna, stáje a podobně. Večer drží část vesničanů hlídku u provizorních barikád. Když však postavy dorazí, může se část z hlídkujících nich vydat do hospody a vyzpovídat nově příchozí.

Vesničané se na družinu po příchodu do krčmy budou dívat podezřavě. Zazní i hlášky jako: „Doufáme, že nejste podobná verbež jako tamti!“. Poté se zmíní o podivné partě, která se tu motala před dvěma týdny a která jim ukradla nějaké slepice a oblečení.

Poté se však hovor stočí k aktuálním událostem. Lze se tak dovědět, že se v okolí vsi nedávno začala potulovat podivná monstra. Poprvé k tomu došlo před dvanácti dny. Toho večera jedno z nich vyděsilo ženu kováře a druhé zabilo kravku ve chlévě. O několik nocí později se pak tvorové objevili znovu. Od té doby jejich útoky pokračují každou noc a je jich víc a víc.

Zoufalí a vyděšení vesničané se rozhodli jednat. Nejprve se pokusili vyhledat čaroděje (*viz dále*). Když však neuspěli, vyslali jednoho ze svých lidí do města Winterhorn pro pomoc. Cesta tam a zpět však trvá týden. Není navíc vůbec jisté, zda nějaký přijde. Přeci jen, klerik, který tam slouží, je už velmi starý. Každopádně, než se posel vrátí, rozhodli se opevnit vesnici a nějak přežít. Nemohou totiž odejít, protože jejich domovy a pole jsou jejich jediným živobytím. Navíc je čas sklizně a pokud ji nestihnou, zemřou oni i jejich zvířata během další zimy hlady.

Příchod družiny je tak pro vesničany požehnáním. Ihned nabídnou družině odměnu 20 zlatých za postavu, pokud je hrozby monster jednou pro vždy zbaví.

Pokud se budou postavy ptát na cokoli dalšího, vesničané určitě zmíní existenci Kalmarova pole. Temného místa, kde chodí smrt. Nikdo z nich by se tam dobrovolně nevydal. Určitě to nějak souvisí s těmi událostmi.

Také zmíní, že nedaleko bydlí čaroděj, který nad pohřebištěm dohlížel. Občas prý přes vesnici procházel a měl u sebe vždy zvláštní kroucený meč. Poslední měsíce se však už dlouho neobjevil. Vesničané se ho snažili kontaktovat v jeho věži nedaleko vesnice, avšak nikdo jim neotevřel ani neodpověděl.

S vesničany je možné diskutovat o situaci nebo je dokonce požádat o pomoc. Protože se chtějí hrozby zbavit, mohou postavám všemožně vyjít vstříc (*ubytování, jídlo atd*) nebo jim dokonce pomoci. Nebudou ovšem riskovat ani svůj majetek ani zdraví. Navíc mají s tuláky a dobrodruhy čerstvou špatnou zkušenost, takže rozhodně nedají družině nic zadarmo. Pravděpodobně se také nebudou chtít vydat mimo vesnici. Zda družina v jejich přesvědčování uspěje lze ověřit hodem (*CHAR*) vs 6-8.

VORPALOVA VĚŽ

Pár mil na jih od vesnice je Vorpalova věž. Před ní leží proutěný koš s několika dny starým jídlem. Jsou na něm pavučiny, jídlo je plesnivé a použitelná je jen láhev vína.

Vchod do věže je uzavřený silnými dubovými dveřmi se zámkem. Dveře Vorpál obvykle zajišťoval také kouzlem, ale to již vyprchalo. Postavy se mohou pokusit spojit síly a dveře vyrazit (*Atletika (SIL) vs. 14, Příručka LITE pro hráče, stránka 80*). Stejně tak se mohou pokusit odemknout či vypáčit zámek (*Otevírání zámků (OBR) vs. 8*). Teoreticky by šlo k překonání dveří použít i kouzlo Beranidlo. Vyžadovalo by však minimálně 20 bodů many, což začínající postavy nemají. Pravděpodobnější je pak úspěch kouzla Teleport (*to funguje normálně*). Dalšími možnostmi jak dveře překonat pak může být použití bomby nebo jejich zapálení s pomocí oleje a podobně.

Celá, mírně zchátralá věž je postavena z hrubě opracovaných kamenů. Ve výšce patnácti sáhů je malé prosklené okno natočené směrem na severovýchod. Tím by se teoreticky dokázaly protáhnout postavy velikosti A a B. Jestliže by se k němu chtěl někdo dostat, vyžadovalo by to šplhání po stěně věže (*Lezení (OBR) vs. 6*). Ověřování úspěchu doporučujeme každých 5 sáhů. V případě neúspěchu se s postavou utrhne kus zvětralého zdiva a jestliže se nijak nejistila (*lano, skoby, kouzlo Levitace atd.*) spadne. Pokud se dostane oknem dovnitř, může uvázat lano k železnému držadlu na pochodně uvnitř místnosti. Další možností jak se dostat nahoru může být použitím alchymistova Lektvaru Mucholapka.

Uvnitř věže je nepořádek. Na první pohled se tam, kromě drobných hlodavců, delší dobu nikdo nepohyboval. Přízemí a první patro sloužily jako spížírna a skladiště a jsou plné starého haraburdí (*od zbytků jídel, pár pochodní a oleje až po staré kusy oblečení*). V druhém patře se nachází jednoduché, ale pohodlné, lůžko a krb. Třetí patro s oknem pak sloužilo čaroději jako pracovna. Nachází se tam malá knihovna, pohodlné křeslo, stůl s psacími potřebami, bytelná truhla a na zdi starý obraz. Na zemi u křesla pak leží zemřelý čaroděj.

1. Úvod
2. Příprava před hrou
3. Tvorba příběhu
4. Tvorba jeskyně
5. Začátek hry
6. Vedení hry
7. Po hře
8. Jak Pjovat
9. Užitečné informace
10. Bohové a víra
11. Mocné předměty
12. Ukázkový příběh
13. Cizí postavy
14. Bestiář

Jeho ostatky jsou již ve značném stupni rozkladu. Kromě stop po zubech hlodavců se nezdá, že by Vorpal zemřel násilnou smrtí. Pokud by ho postavy prohledaly, najdou u něj v kapse tuniky malý klíček a na pravé ruce prsten s průhledným očkem.

Knihovna obsahuje různá pojednání o teoretické magii a také knihy o historii a legendách. Jedna z nich pak vyčnívá z police mezi ostatními. Je zjevné, že ji kdosi nedávno četl. Jedná se o pojednání o bitvě na Kalmarově poli a také zmiňuje samotného generála. Lze se v ní dočíst mimo jiné o tom, že byl urozeného původu a že byl kdysi také dobrodruhem. Kromě toho je tam popsáno i to, že Kalmar v bitvě padl a že mu byla vybudována hrobka, do které byl uložen s několika dalšími padlými důstojníky. Dále se tam píše o tom, že je celé místo bitvy prokleté a že ani opakované prosby kleriků nedokázaly toto bojiště zbavit jeho zlovolnosti a temnoty. K přečtení knihy je nutné provést ověřovací hod (*Čtení a psaní (INT) vs. 5*).

Na psacím stole u okna jsou položeny nějaké mapy, pergameny, lahvička s inkoustem a psací brk. Na pergamenech jsou pak Vorpalovy zápisky. K jejich přečtení je opět potřeba ověřovací hod (*Čtení a psaní (INT) vs. 5*). Zápisky obsahují různá data a zmínky o tom, jak probíhaly Vorpalovy kontroly pohřebiště a kdy musel použít svůj meč.

Vedle stolu je pak na zemi těžká truhla uzavřená mohutnou kovovou petlicí. Truhlu lze otevřít klíčem nalezeným v čarodějově kapse, paklíčem (*Otevírání zámků (OBR) vs. 8*) nebo ji lze vypáčit silou s pomocí vhodných nástrojů (*Atletika (SIL) vs. 12*). Uvnitř truhly je magický Vorpalův meč, zastrčený v nádherně zdobené pochvě. Bude-li tasen, zjistí postavy, že je v perfektním stavu. Je pečlivě naolejovaný, ostrý jako břitva a jeho zvlněná čepel je jako zrcadlo.

Poslední důležitou dominantou pokoje je dříve zmiňovaný obraz. Je na něm vyobrazený asi čtyřicetiletý chlapík s modrýma očima. Má krátce strižené černé vlasy a krátký, pečlivě upravený vous. Na sobě má honosné roucho modré barvy zdobené stříbrnými symboly magické kabaly. Je to Vorpal v dobách svého mládí. Pokud by postavy obraz zkoumaly (*Postřeh (INT) vs 8*), mohou si všimnout, že se s ním dá hýbat (*Ize ho posunout vlevo*). Za obrazem je malý výklenek a v něm měsíc s 30 zlatými, lektvar Ranhojič a svitek na kouzlo Magická střela a svitek na kouzlo Očaruj zbraň.

KALMAROVO POLE

Jestliže se postavy dostanou na pohřebiště, ovane je chlad a přízemní mlha. Terén je zde pokrytý nízkou trávou a bodláčím. Mezi nimi občas prosvítají šedivé kusy kamenů, které bývaly náhrobky.

Ve dne je zde poměrně bezpečno, avšak v noci se vše mění. Nemrtví vylézají z děr v zemi a toulají se po planinách. Jestliže dojde k souboji, mohou být poraženi, avšak to nic neřeší. Obětí války je zde několik tisíc a tak se jistě záhy objeví další skupinka probuzených. Nad nemrtvými se prostě nedá vyhrát. Aspoň ne v noci. Leda tak zbytečně ztratet životy a manu.

Řešením je proto výprava za denního světla. V takovém případě se dá poměrně bezpečně dostat až do samotného středu planiny. Tam je už z dálky vidět mohutná hrobka. Jak se ukáže, její silné kamenné dveře jsou pootevřené. Jsou na nich vidět známky poškrábání zvenčí (*zlodějská parta je otevřela sochorem*).

V KALMAROVĚ HROBCE

V hrobce je mezipatro, kde jsou umístěny sochy vojáků a lavice. Postavy si zde mohou všimnout potrhaných pavučin a otisků v prachu (*Postřeh (INT) nebo Stopování (INT) vs. 3*). Stopy tu zanechaly mrt-



voly, které se courají sem a tam. Dolů vedou schody do mezipatra. Po stranách jsou dvoje tajné dveře (*dají se nalézt, i když nebyly dlouho použity – hod na Postřeh (INT) vs. 9*). Za nimi jsou uloženy nějaké poklady (*v hodnotě 30 zlatých na postavu*) a zbraně (*ve velmi špatném stavu*). Úplně dole je pak sarkofág Kalmara a ve stěnách otvory, ve kterých jsou uložena těla jeho důstojníků.

Jakmile postavy vejdou do místnosti se sarkofágem, kostry vylezou ven a napadnou družinu. Sám Kalmar může družinu napadnout také (*vypadá jako bělostné zjevení či mlha*). Kalmara dokáže zabít pouze rána Vorpalovým mečem. Jiná zranění (*kouzla proti magickým tvorům, vymítání atd.*) ho pouze na čas zaženou. V takovém případě se rozplyne a znovu se zjeví ve své hrobce za 1k6 dnů.

Pokud je Kalmar zabit Vorpalovým mečem, jeho kletba se zlomí. Meč se při tom však nevratně poškodí (*jeho čepel se zlomí*). Těla dalších nemrtvých se pak rozpadnou, mlhy nad pohřebišťem se rozplynou a podobně. Poté už zbývá jen vyrazit pro odměnu do vesnice.

NÁVRAT DO VSI

Po návratu do vsi dostanou postavy slíbenou odměnu. Zároveň si zde mohou několik dní zdarma odpočinout. Budou hosty a hrdiny vesničanů, kteří se o ně budou dobře starat.

UŽITEČNÉ INFORMACE

Na následujících řádcích jsou shrnuty užitečné informace o lokacích.

VESNICE TEMNOBOR

- Ve středu vesnice je studna.
- Napravo od ní je krčma “U Chromé kobyly”.
- Nalevo od studny směrem dolů je kovárna.
- Vlevo nahoře, směrem od studny, stojí jednoduchá stavba čtvercového půdorysu. Ta je místními používána jako kaple. Kněz tu však už deset let není. Výhodou kaple je, že do ní nemohou vstoupit nemrtví.
- Ostatní domy ve vesnici jsou sedlácké usedlosti, stodoly a podobně.

KRČMA “U CHROMÉ KOBYLKY”

- V krčmě se dá ubytovat a dobře se najíst.
- Schází se zde všichni obyvatelé vesnice.
- Lze tu získat informace o tom, že se za nocí kolem vesnice toulají oživlé mrtvoly. Je jich pry každým den víc a víc.
- Také se hovoří o tom, že se pokoušely dostat do domů a od té doby vesničané zbudovali barikády.
- Mladý Jošt byl poslán na západ do Winterhornu pro klerika (*přijde nejdříve za týden*).
- Lidé tvrdí, že zlo přichází z Kalmarova pole.
- Za vesnicí sídlí „všemocný“ čaroděj, který na Poli již několikrát sjednal pořádek.
- Poslední měsíce se ho však nikomu nepodařilo kontaktovat (*asi zemřel?*).
- Pokud by se postavy ptaly na něco zajímavého, mohou se dovědět o partě tří tuláků, kteří tudy před dvěma týdny projížděli (*přespali*). Hodně se také vyptávali na okolí. Zajímala je zmínka o Kalmarově poli a povídkách o starém pokladu atd.
- Hostinský nabídne družině odměnu 20 zlatých / postava za vyřešení problému s nemrtvými.
- V krčmě lze také zažít různé kratochvíle jako hru v kostky a podobně.

VORPALOVA VĚŽ

- Věž stojí daleko za vesnicí.
- Má tři patra a úplně nahoře (*15 sáhů*) je okno.
- Dveře jsou silné (*dubové*) a k jejich vyrážení je nutné překonat v hodu (*Atletika (SIL) vs. 14*)

1. Úvod
2. Příprava před hrou
3. Tvorba příběhu
4. Tvorba jeskyně
5. Začátek hry
6. Vedení hry
7. Po hře
8. Jak Pjovat
9. Užitečné informace
10. Bohové a víra
11. Mocné předměty
12. Ukázkový příběh
13. Cizí postavy
14. Bestiář

- Dovnitř se dá dostat také oknem (*pokud by se postavy vyšplhaly nahoru, Lezení (OBR) vs. 6*).
- Ve věži je pracovna. Na zemi jsou ostatky Vorpala (*elf kouzelník v krásném rouchu*). U sebe má klíček od truhly a Prsten blesku.
- Dále je zde knihovna s různými knihami.
- Na stolku lze nalézt stať s vysvětlením, proč sem Vorpál přišel (*Čtení a psaní (INT) vs. 5*).
- Vedle stolku je truhla, kterou lze odemknout klíčem, který měl u sebe Vorpál, případně odemknout (*Otevírání zámků (OBR) vs. 8*) nebo vypáčit (*Atletika (SIL) vs. 12*).
- Na stěně je obraz čaroděje Vorpala a za ním skrytá schránka (*Postřeh (INT) vs. 8*). V ní je váček s mincemi (*30 zlatých*), Lektvar Ranhojič, svitek na kouzlo Magická střela a svitek na kouzlo Očaruj zbraň.

• Vorpálův meč

- Postříbřená zvlněná čepel dlouhého meče
- Je to magická zbraň s atributy 7 +2 +3

KALMAROVO POLE

- Velké planiny ponořené v mlze, kde se mísí plevel a mrtvá zem.
- Všude jsou vyvrácené náhrobky a kříže.
- Uprostřed je mohutná, obsidiánově černá hrobka.

CIZÍ POSTAVY

HOSTINSKÝ HOLBERK

- Je to vysoký a statný chlap kolem čtyřiceti let.
- Má hnědé, nakrátko střižené vlasy a hnědé oči.
- Kromě toho, že je hostinským, je i rychtářem Temnoboru..
- Nabídne postavám odměnu 20 zlatých, / postava, pokud zlikvidují hrozbu nemrtvých.

- Nabídne postavám, že zde pak mohou klidně na čas zůstat a vesničané se o ně postarají.

ČARODĚJ VORPAL

- Prošedivělý scvrklý stařík (*člověk*), který je už několik měsíců mrtev.
- Při prohledání lze u něj nalézt klíč od truhly s mečem a na jeho ruce Prsten blesku.

DALŠÍ UŽITEČNÉ POSTAVY

- Jáchym, Voršil, Garyk, Torben a Kudrik.
- Božka, Agáta, Helen, Linera a Norka

Tato jména můžeš použít, pokud chceš v příběhu další postavy. Třeba různé vesničany a podobně. Hra pak bude více uvěřitelná a zajímavější. Zvláště, pokud bude jedna postava koktat, druhá bude nepřírozně vysoká a podobně. Budou se prostě navzájem lišit.

NESTVŮRY

NEMRTVÍ

- Nemrtví se toulají krajem na příkaz svého přízračného pána.
- Hledají lupiče, kteří vykradli hrobku na pohřebišti.
- Cestou se toulají i k vesnici Temnobor.
- Jako všichni nemrtví, touží po krvi živých (*lidí, stejně jako zvířat*).
- Vycházejí vždy se soumrakem (*když slunce zapadne*) a vracejí se do hrobky za svítání (*před východem slunce*).
- Nemrtví mohou být družinou zranění i zabiti.
- Hráči by však měli pochopit, že kořeny zla jsou někde jinde (*Zjevení generála Kalmara*).
- Dokud nebude zjevení zničeno, budou se objevovat další a další nemrtví.
- Atributy monster najdeš uvedeny v bestiáři (*kostlivec, zombie, viz stránky 49 a 53*).

ZJEVENÍ GENERÁLA KALMARA

Životy:	40
Úroveň:	3
Vyšší moc:	12
Atributy:	SIL -, OBR 16 (+3), ODO -, INT 12 (+1), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost:	30
Velikost:	B
Útočné číslo:	(3+0/+0) = 3 (<i>dotek</i>)
Základní obrana:	(3+4) = 7
Obranné číslo:	(3+4) = 7
Zvl. schopnost:	povolání nemrtvých
Slabina:	Vorpalův meč
Rezistence:	svěcené zranění, kouzla
Imunita:	nemagické zbraně
Výskyt:	hrobka
Zkušenosti:	400

Zjevení generála Kalmara je mlžné tělo, připomínající statného muže kolem padesáti let. Občas se může zdát, že má na sobě mocnou plátovou zbroj a v ruce meč. Je to však pouhá iluze, odraz vzpomínek dávno mrtvé duše.

Zjevení jsou nehmotní nemrtví. Zjevují se tehdy, je-li narušen klidný spánek jejich ostatků nebo pokud nemohou najít klid (*jestliže v našem světě zůstalo něco, na čem jim extrémně záleží*). V našem světě se pak mohou zjevovat jako mlžné bytosti, které se snaží smrtelníky na něco upozornit (*či je o něco poprosit*). Stále však jde jen o fragment jejich původní duše. Nedokáží tak vyprávět žádné velké příběhy ze své minulosti atd. Jejich vzpomínka je vázána jen na onen úkol či narušení ostatků. Jako nehmotní nemrtví nemohou samozřejmě ani mluvit.

Zjevení jsou vázána ke svým ostatkům. Za každou minutu, kdy se od něj vzdálí na víc jak 100 sáhů, ztrácejí 1 život. Proto se od svého původního těla příliš nevzdalují.

Zjevení chrání své ostatky a dokáží být velmi nebezpečná. Jejich útokům se nedá bránit zbraní ani zbrojí. Do obrany se tak postavám započítává pouze oprava za Obratnost (OBR). Útok probíhá formou děsivého „mrazení“ po celém těle. To oběť ucítí v okamžiku, kdy jí zjevení projde nebo se smrtelníka dotkne.

Proti běžným útokům jsou tyto bytosti imunní. Svěcené a magické útoky jim způsobují pouze poloviční zranění. Slabinou těchto tvorů jsou některé artefaktové zbraně (*v našem případě Vorpalův meč*).

Zranění jim způsobené je dvojnásobné. Pouze tímto mečem lze Kalmara také definitivně zabít. Pokud k tomu dojde, lze očekávat oslnivou hru světla a barev. Při ní dojde k nevratnému poškození meče, ale generálova duše se konečně odebere k nebi a navždy zmizí.

Obyčejné předměty procházejí těly nehmotných bez povšimnutí a jakéhokoliv efektu. Běžný štít, zbroj či zbraň tak před jejich útokem neochrání. Do obrany se v takovém případě započítává pouze hod a bonus za obratnost. Magické či svěcené zbraně a zbroje však mají schopnost narušit strukturu těchto tvorů. Pokud je tedy na sobě máš, chrání tě plnou silou kvality zbroje či štítu a také případným bonusem za obranu zbraně.

Zvláštní schopnost: Povolání nemrtvých

Generál, stejně jako jiná Zjevení, dokáže v omezené míře vládnout nemrtvým. V případě Kalmara pak vojákům, kteří na poli padli. Ty obvykle v noci posílá pátrat po ukradených věcech z krypty. Přes den je jeho moc omezená (*slunce brání nemrtvým vylézt ze země*). V noci či v jeho hrobce to však není žádný problém. Od doby, kdy byl probuzen, navíc jeho síla neustále roste. Každý den tak zvládne kontrolovat o jednoho nemrtvého více. První večer po příjezdu družiny už jich ovládá 12.

SHRNUTÍ

Zde je rekapitulace věcí, na které bys neměl během hry zapomenout.

PŘED VESNICÍ – ROLE PLAY

- Blíží se bouřka a vesničané jsou opevnění za barikádou.
- Nemrtví jsou aktivní pouze v noci a bloudí až k vesnici.
- Postavy je mohou zabít, ale nebude to snadné. Navíc to nevyřeší problém.

1. Úvod

2. Příprava před hrou

3. Tvorba příběhu

4. Tvorba jeskyně

5. Začátek hry

6. Vedení hry

7. Po hře

8. Jak Pjovat

9. Užitečné informace

10. Bohové a víra

11. Mocné předměty

12. Ukázkový příběh

13. Cizí postavy

14. Bestiář

VE VESNICI – ROLE PLAY

- V krčmě se lze dovědět o podivných monstrech, kterých je den ode dne víc a terorizují vesnici.
- Stejně tak lze zjistit, že se někdo vydal pro kněze do Winterhornu.
- Krčmář vypsal odměnu 20 zlatých / postava za vyřešení problému.
- Kalmarovo pole bylo vždy zdrojem zla, kam nikdo nechodí.
- Byl zde čaroděj, který tam dokázal udělat pořádek svým mečem (*Vorpal*).
- Vesničané se zmíní i o partě cizích dobrodruhů před dvěma týdny.

U VĚŽE A V NÍ – DOVEDNOSTI HRÁČŮ

- Je nutné se dostat do věže, najít klíč, odemknout truhlu a získat Vorpalův meč.
- Lze si přečíst nějaké zápisky a dovědět se něco z historie (*o bitvě, generálu Kalmarovi, proč byl Vorpal povolán atd. – Historie příběhu*).
- Lze najít nějaké užitečné věci za obrazem v pracovně Vorpala.

KALMAROVO POLE - BOJ

- Během noci naprosto nezvládnutelné (*jedny nemrtvé zabiješ, další přijdou*).
- Během dne lze hrobku najít poměrně snadno.

KALMAROVA HROBKA - BOJ

- V hrobce je potřeba bojovat s nemrtvými (*kostlivci*) a pak epicky zabít Zjevení generála Kalmara Vorpalovým mečem. Při jeho zničení bude nevratně poškozen i Vorpalův meč.
- V hrobce jsou dvě tajné místnosti s poklady.

NÁVRAT DO VSI

- Gratulace, oslavy a rozdání odměn.

ÚVOD DO HRY

Následující řádky můžeš přečíst hráčům těsně předtím, než začnete hrát.

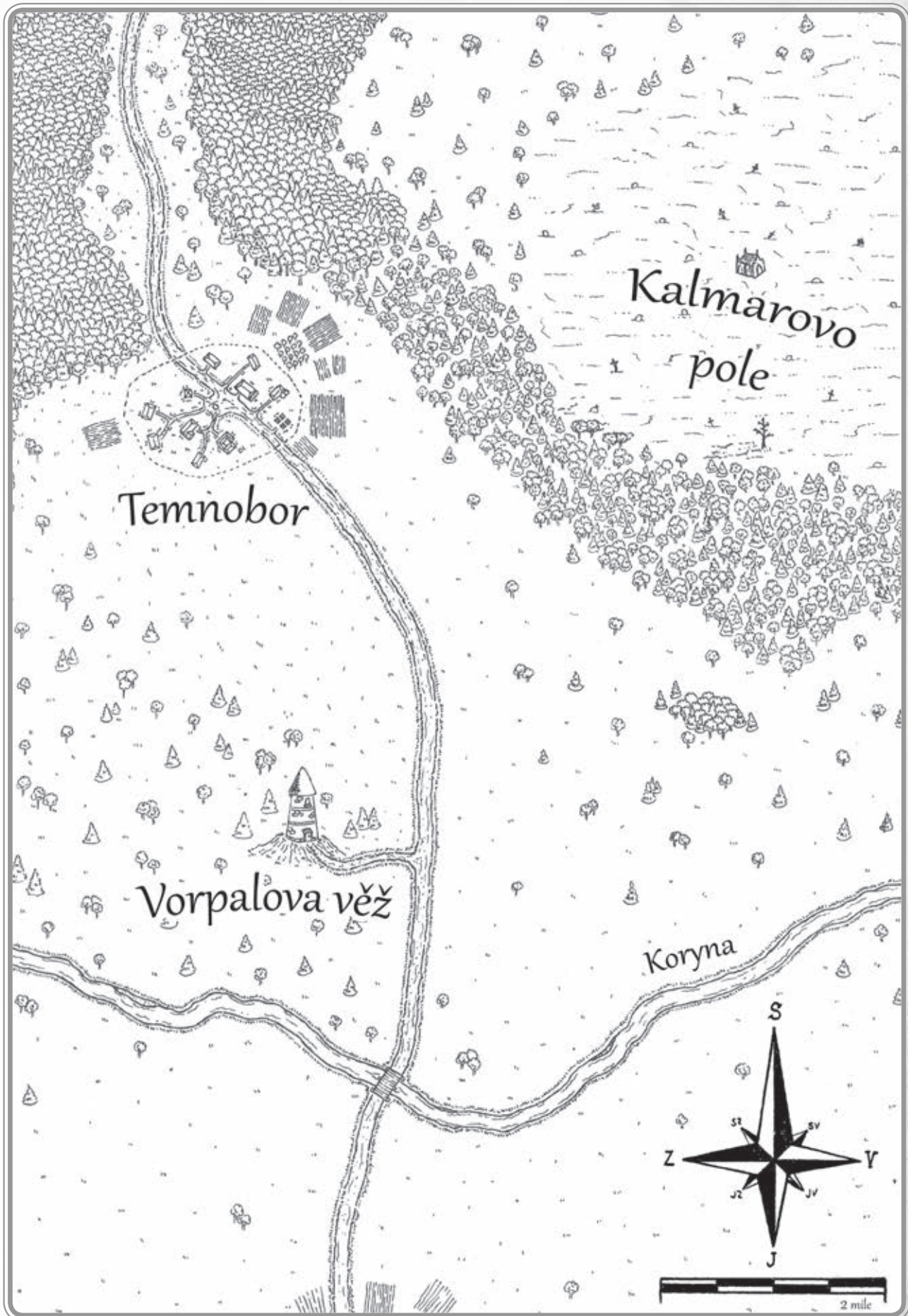
Píše se devatenáctý červen roku 682. Další den chůze v parném vedru je skoro za vámi. Půda na polích je rozpraskaná úporným suchem. Dnešního večera to však konečně vypadá, že by se mohlo blýskat na lepší časy. Nad obzorem se ženou temná mračna a kdesi v dálce je slyšet hřmění.

O pár minut později jste vyšli na malý kopec. Z něj můžete vidět velký les nalevo od vás a malou vesnici v údolí před vámi. Konečně! Představa dobrého jídla a odpočinku v krčmě vám vlila novou sílu do žil.

Vydali jste se tedy tím směrem a s příchodem soumraku jste dorazili na místo. Zdá se, že je vesnice obehnaná provizorní barikádou. Začíná pršet a kapky vody pleskají o dřevěné kůly, kusy nábytku i starý vůz. Je zjevné, že byla vybudována ve velkém spěchu.

Něco je špatně. V tu chvíli se zpoza barikády ozve vyděšeným hlasem: „Hej! Vy tam! Co tu chcete?“

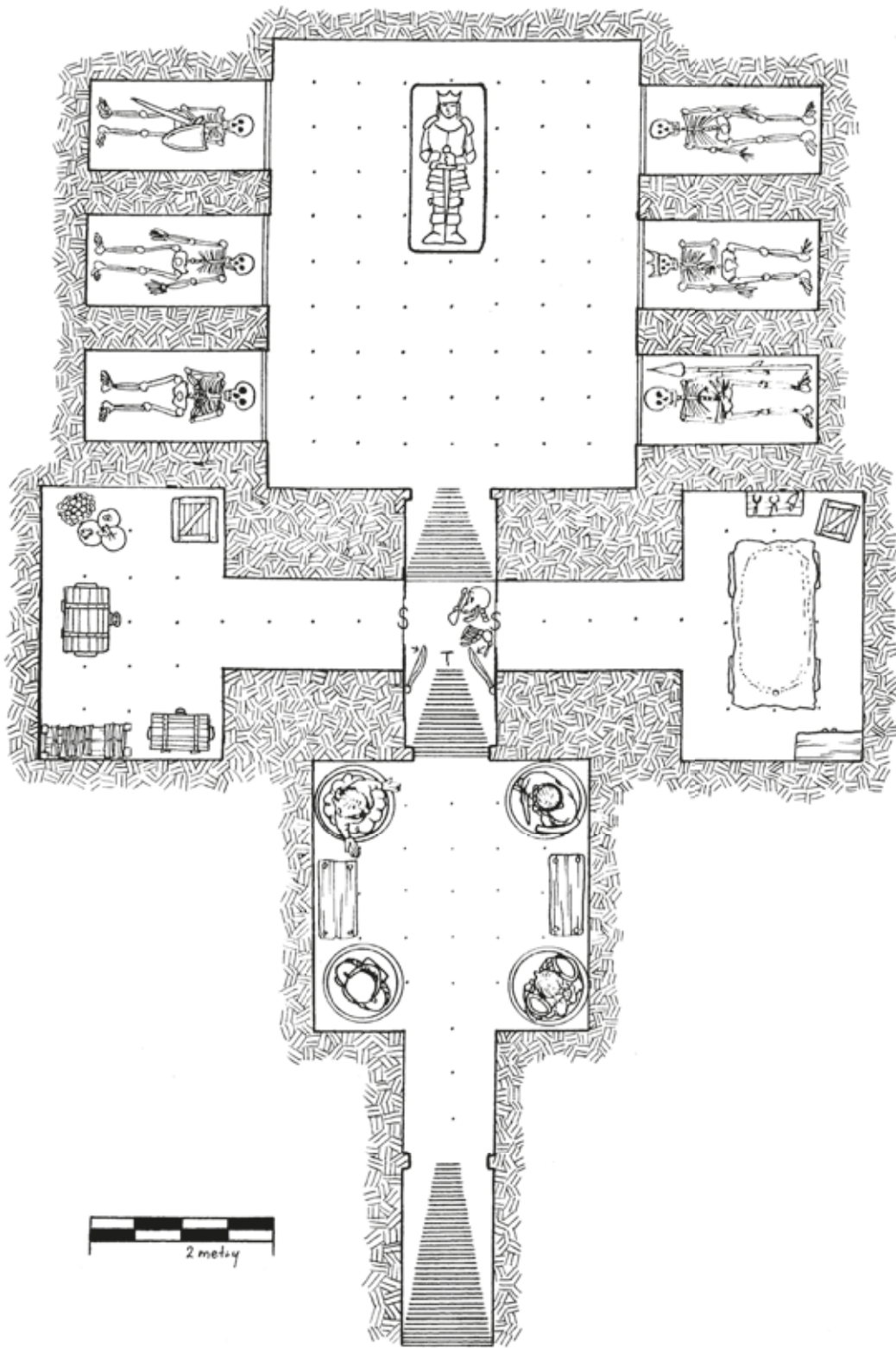
Váš příběh právě začíná.



Dračí Hlídka







CIZÍ POSTAVY

Na svých cestách družina potká nejen různá monstra, ale také spoustu Cizích Postav (CP). Ty reprezentují všechny ostatní bytosti, které ve světě žijí - vesničany, strážné, lapky a podobně.

Cizí postavy mohou zadat družině úkol, poskytnout jí užitečné informace, ale také ji mást anebo být vůči ní nepřátelské. Pro tyto situace zde uvádíme příklad několika nejběžnějších CP, včetně jejich atributů.

Není to vyčerpávající výčet, nicméně si z nich můžeš odvodit další. Silný vesničan může být třeba kovář, dřevodubec a podobně. Slabý vesničan třeba pasáček koz nebo tkadlec či švec.

Statistiky, které jsou u CP uvedeny, se vztahují na postavy lidské rasy zhruba na čtvrté úrovni. Můžeš je samozřejmě patřičně upravit pro jiné a přidat jim i rodovou zvláštní schopnost (*je-li to třeba*).

SEZNAM CIZÍCH POSTAV:

- Alchymista
- Kněz
- Kouzelník
- Lapka
- Rytíř
- Strážný
- Tulák / Žebrák
- Vesničan (*slabý*)
- Vesničan (*silný*)
- Voják
- Zloděj



ALCHYMISTA

Životy:	28
Úroveň:	3
Atributy:	SIL 10 (0), OBR 16 (+3), ODO 14 (+2), INT 11 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost:	33
Útočné číslo:	$(3+4/+1) = 7/+1$ (lehká kuše) $(0+3/+2) = 3/+2$ (tesák)
Základní obrana:	$(3+3) = 6$ (kožená zbroj)
Obranné číslo:	$(3+3+1) = 7$ (kožená zbroj)
Zvl. schopnost:	lektvar ranhojič, lektvar rychlost, bomba, dýmavnice, sliz
Dovednosti:	Čtení a psaní (INT) 5, Mechanika (INT) 4, Znalost přírody (CHAR) 5, Postřeh (INT) 3
Zkušenosti:	300

Alchymisté jsou všichni mastičkáři, bylinkářky a zruční kutilové, kteří už mají nějaké zkušenosti za sebou. Většinou jde o žádané pocestné obchodníky s rozličným zbožím nebo starší ale stále nadané a zručné podivíny, kteří se usadili ve vybrané vesnici či městě. Alchymisté své zvláštní schopnosti používají s předstihem a téměř vždy tak u sebe mají nějaké alchymistické předměty.

KNĚZ

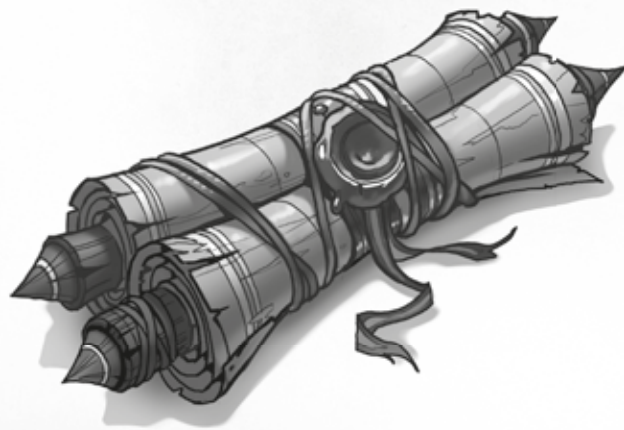
Životy:	19
Úroveň:	3
Přízeň:	17
Atributy:	SIL 10 (+0), OBR 10 (0), ODO 9 (-1), INT 12 (+1), CHAR 14 (+2)
Pohyblivost:	30
Útočné číslo:	$(0+5/+0) = 5/+0$ (dřevěná hůl)
Základní obrana:	$(0+2) = 2$ (prošívaná zbroj)
Obranné číslo:	$(0+2+1) = 3$ (prošívaná zbroj)
Zvl. schopnost:	léčivé ruce, štít víry, úder moci, aura proti temnotě, kopí pravého světla, léčivá aura, vidění pravdy
Dovednosti:	Prosby (CHAR) 6, Čtení a psaní (INT) 5, Teologie (INT) 5, Vůle (CHAR) 5
Zkušenosti:	300

Za kněze se považují všichni klerici, šamani, řádové sestry i novicové a čekatelé. Obecně nebývají příliš silní ani odolní, avšak bývají nadprůměrně inteligentní a charismatičtí. Výše jsou uvedeny některé prosby, které by mohli umět, ale můžeš je samozřejmě dle potřeby měnit.

KOUZELNÍK

Životy:	19
Úroveň:	3
Mana:	14
Atributy:	SIL 8 (-1), OBR 10 (0), ODO 9 (-1), INT 14 (+2), CHAR 12 (+1)
Pohyblivost:	30
Útočné číslo:	$(-1+5/+0) = 4/+0$ (dřevěná hůl)
Základní obrana:	$(0+0) = 0$ (šaty)
Obranné číslo:	$(0+0+1) = 1$ (šaty)
Zvl. schopnost:	blesk, neviditelnost, teleport, magický štít, naruš pozornost, dotek upíra, levitace
Dovednosti:	Sesílání kouzel (INT) 6, Čtení a psaní (INT) 5, Historie (INT) 5, Cizí jazyky (INT) 5
Zkušenosti:	300

Mezi kouzelníky můžeš započítat i všechny čarodějnice, vědmy, černokněžníky a podobně. Spojuje je více či méně rozvinutý talent používat magickou sílu. Tu pak dokáží proměňovat do podoby kouzel nebo různých zvláštních schopností. Výše uvedené sety kouzel jsou základem, který můžeš podle potřeby změnit. Nemělo by k tomu však již docházet v průběhu hry samotné.



LAPKA

Životy:	10
Úroveň:	1
Atributy:	SIL 11 (0), OBR 14 (+2), ODO 11 (0), INT 9 (-1), CHAR 8 (-1)
Pohyblivost:	32
Útočné číslo:	(0+4/+3) = 4/+3 (<i>sekera</i>) (2+2/+0) = 4/+0 (<i>vrh dýkou</i>)
Základní obrana:	(2+2) = 4 (<i>prošíváná zbroj</i>)
Obranné číslo:	(2+2+2+1) = 7 (<i>prošíváná zbroj, dřevěný štít</i>)
Zvl. schopnost:	-
Dovednosti:	První pomoc (OBR) 3, Postřeh (INT) 5, Reflex (OBR) 4
Zkušenosti:	150

Mezi lapky můžeš zahrnout všechny lotry přepadající lidi, lupiče, zloděje, pouliční rváče a podobně. Obvykle jde o „řadové“ gaunery. Pokud je jich více, mají často vůdce bandy, který svými atributy odpovídá spíše šabloně vojáka.

RYTÍŘ

Životy:	50
Úroveň:	5
Atributy:	SIL 16 (+3), OBR 12 (+1), ODO 14 (+2), INT 12 (+1), CHAR 13 (+11)
Pohyblivost:	31
Útočné číslo:	(3+6/+1+1) = 10/+1 (<i>meč bastard</i>) 2x
Základní obrana:	(1+7) = 8 (<i>rytířská zbroj</i>)
Obranné číslo:	(1+7+3+2) = 13 (<i>rytířská zbroj, železný štít</i>)
Zvl. schopnost:	bojová připravenost, rychlý přesun, sražení štítem, úder hlavicí
Dovednosti:	Atletika (SIL) 7, Čtení a psaní (INT) 2, Jízda na zvířeti (OBR) 2, První pomoc (OBR) 5, Výdrž (ODO) 7
Zkušenosti:	500

Rytíři jsou představitelé cizích postav s velmi dobrým vybavením a výcvikem. Obvykle prošli několika bitvami a to z nich učinilo respektované veterány. Mohou to být členové elitních jednotek armády, palácové gardy, stejně jako dobrodruzi válečnického zaměření.

STRÁŽNÝ

Životy:	22
Úroveň:	3
Atributy:	SIL 14 (+2), OBR 10 (0), ODO 11 (0), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost:	30
Útočné číslo:	(2+8/+0) = 10/+0 (<i>halapartna</i>)
Základní obrana:	(0+4) = 4 (<i>kroužková zbroj</i>)
Obranné číslo:	(0+4+1) = 5 (<i>kroužková zbroj</i>)
Zvl. schopnost:	-
Dovednosti:	Atletika (SIL) 3, Postřeh (INT) 2
Zkušenosti:	150

Za strážné lze považovat různé městské biřice, hlídače ve věznicích, výběřčí daní a podobně. Mají nějakou tu zbraň, bývají nadprůměrně silní a většinou řeší hospodské rvačky a drobné výtržnosti. Nemají žádný speciální výcvik a pro zkušené dobrodruhy nebývají velkou překážkou.

TULÁK / ŽEBRÁK

Životy:	8
Úroveň:	1
Atributy:	SIL 8 (-1), OBR 7 (-2), ODO 11 (0), INT 9 (-1), CHAR 5 (-3)
Pohyblivost:	28
Útočné číslo:	(-1+2) = 1 (<i>dýka</i>)
Základní obrana:	(-2+0) = -2 (<i>šaty</i>)
Obranné číslo:	(-2+0+1) = -1 (<i>šaty</i>)
Zvl. schopnost:	-
Dovednosti:	Postřeh (INT) 3
Zkušenosti:	50

Tuláci či žebráci jsou běžní představitelé měst a vesnic. Nemívají u sebe nic, kromě toho, co si sami vyžebrají. Často to bývají nemocní starci, veteráni válek či sirotky. Někdy jsou poměrně apatičtí a téměř nevnímají okolí. Jindy naopak dokáží poskytnout hodnotné informace, protože mají čas sledovat svět kolem sebe.

1. Úvod
2. Příprava před hrou
3. Tvorba příběhu
4. Tvorba jeskyně
5. Začátek hry
6. Vedení hry
7. Po hře
8. Jak Pjovat
9. Užitečné informace
10. Bohové a víra
11. Mocné předměty
12. Ukázkový příběh
13. Cizí postavy
14. Bestiář

VESNIČAN - SLABÝ

Životy:	9
Úroveň:	1
Atributy:	SIL 10 (0), OBR 10 (0), ODO 8 (-1), INT 9 (-1), CHAR 7 (-2)
Pohyblivost:	30
Útočné číslo:	(0+4/+2) = 4/+2 (<i>vidle</i>)
Základní obrana:	(0+0) = 0 (<i>šaty</i>)
Obranné číslo:	(0+0+1) = 1 (<i>šaty</i>)
Zvl. schopnost:	-
Dovednosti:	Řemesla (OBR/SIL) 2
Zkušenosti:	70

Za slabé vesničany jsou považováni běžní obyvatelé měst či vesnic, vykonávající „lehčí“ práci. Typicky je to třeba tkadlec, švec, koželuh, tesař, uhlíř, farmář a podobně. Pojem „lehčí práce“ nelze samozřejmě poměřovat očima dnešní doby. Z běžné práce na poli by většina současníků zkolabovala během jediného dne. V herním světě jde však o každodenní živobytí, které dokáží (*a musí*) obstarat i ženy a děti.

VESNIČAN - SILNÝ

Životy:	10
Úroveň:	1
Atributy:	SIL 12 (+1), OBR 10 (0), ODO 10 (0), INT 9 (-1), CHAR 8 (-1)
Pohyblivost:	30
Útočné číslo:	(1+4/+3) = 6/+3 (<i>sekera</i>)
Základní obrana:	(0+0) = 0 (<i>šaty</i>)
Obranné číslo:	(0+0+1) = 1 (<i>šaty</i>)
Zvl. schopnost:	-
Dovednosti:	Řemesla (OBR/SIL) 3, Výdrž (ODO) 2
Zkušenosti:	100

Mezi „silné“ vesničany se počítají všichni ti, kteří vykonávají extrémně namáhavou práci (*a to i v poměrech fantasy světa*). Typickým příkladem může být kovář, dřevorubec, horník, vězeň v kamenolomu a podobně. Oproti běžným vesničanům jsou tyto mnohem silnější a zocelenější.

VOJÁK

Životy:	28
Úroveň:	4

Atributy:	SIL 13 (+1), OBR 12 (+1), ODO 11 (0), INT 10 (0), CHAR 10 (0)
Pohyblivost:	31
Útočné číslo:	(1+5/+1) = 6/+1 (<i>široký meč</i>) (1+5/+2) = 6/+2 (<i>lovecký luk</i>)
Základní obrana:	(1+4) = 5 (<i>kroužková zbroj</i>)
Obranné číslo:	(1+4+2+2) = 9 (<i>kroužková zbroj, dřevěný štít</i>)
Zvl. schopnost:	bojová připravenost, sražení štítem, úder hlavicí
Dovednosti:	Atletika (SIL) 5, První pomoc (OBR) 3, Výdrž (ODO) 5
Zkušenosti:	300

Voják je běžný představitel armády. Od strážného se liší tím, že už má za sebou výcvik a bojovou zkušenost (*nejen hospodské rvačky, ale často i boj na život a na smrt*). Oproti rytířům je však teprve „začátečník“. Stále mu chybí lepší výcvik, velitelské zkušenosti a hlavně mnohem lepší výzbroj a výstroj.

ZLODĚJ

Životy:	19
Úroveň:	3
Atributy:	SIL 11 (0), OBR 14 (+2), ODO 9 (-1), INT 10 (0), CHAR 13 (+1)
Pohyblivost:	32
Útočné číslo:	(0+5/+0) = 5/+0 (<i>kord</i>)
Základní obrana:	(2+3) = 5 (<i>kožená zbroj</i>)
Obranné číslo:	(2+3+2) = 7 (<i>kožená zbroj</i>)
Zvl. schopnost:	improvizace
Dovednosti:	Akrobacie (OBR) 6, Postřeh (INT) 3, Reflex (ODO) 6, Vybírání kapes (OBR) 7, Schování se ve stínu (OBR) 5, Splynutí s davem (OBR) 5
Zkušenosti:	300

Zloději jsou zkušenější kapsáři a potulní samotáři, na které je možné narazit běžně ve větších městech. Oproti lapkům využívají k přepadení svá vytrénovaná zlodějská umění. Bojí se snažit vyhnout, jde jim jen o okradení zámožnějších jedinců. Využívají k tomu davy na tržištích, bujaré večery v hostincích a ti odvážnější i opuštěné uličky v noci.

BESTIÁŘ

V základních pravidlech pro vypravěče najdeš zhruba šest desítek nestvůr. Většina z nich má něco společného s jeskyněmi. Může jít o různé podzemní komplexy, trpasličí doly, žaláře či hrobky. Právě tam totiž obvykle směřují kroky začínajících družin. Na nižších úrovních totiž ještě nemají takový věhlas, aby o ně projevil zájem někdo skutečně mocný. Teprve později tak získají možnost nahlédnout do zákulisí politiky, diplomacie a války.

Na začátku hry je tomu však jinak. Aby se postavy vůbec užívaly, berou často mizerně placenou práci od různých pochybných existencí. Jednou je to alchymista, který potřebuje hřbitovní kvítí. Podruhé někdo, koho zajímá amulet v opuštěné pevnosti.

Když už nic jiného, kromě odměny nabízí podobná místa ještě zajímavý bonus. Často se tam totiž dají mimoděk najít zajímavé předměty, které se mohou hodit. Může jít o různé užitečné vybavení, zbraně

méně úspěšných dobrodruhů, mapy, a dokonce i poklady. Průzkum takových míst však bývá nebezpečný. Mnohdy je obývají tvorové, kteří nemají rádi cizince a prahnou po lidském mase. Takový už je ale osud dobrodruhů.

Níže najdeš popis monster, která můžeš v jeskyních či na cestách proti hráčům použít. Mnoho dalších pak nalezneš i v příručce pro pokročilé nebo Knize monster Dračí Hlídky.

BOJESCHOPNOST

Bojeschopnost je obecně ochota monster a cizích postav bojovat. Může být dána jejich zuřivostí, odhodláním, ale také pochopením situace na bojišti.

Všechny nestvůry mají určitý počet životů. Ne každá však bude bojovat až do poslední kapky krve.



Mnohé z nich si totiž uvědomují cenu vlastního života. Jakmile utrpí vážná zranění, anebo dostanou strach, mohou se klidně pokusit o útek. Ty inteligentnější se pak mohou družině raději vzdát, než aby padly.

Hranice poklesu bojeschopnosti nestvůr pod kritickou mez může být různá. Obvykle nastává, pokud klesne počet jejich životů na čtvrtinu. Je to však jen obecné doporučení. V popisu nestvůr žádné konkrétní číslo nenajdeš a je jen na tvém zvážení, jak to v dané situaci vyřešíš.

Zohledněním této mechaniky uděláš hru zase o kousek věrohodnější a zajímavější. Samozřejmě pokud postavy bojují s kamenným golemem, mohou na něco podobného rovnou zapomenout.

DŮLEŽITÉ: *Obvyklá hranice, při které nestvůry přestávají bojovat, je pod čtvrtinou maxima jejich životů.*

HRANICE SMRTI U NESTVŮR

U postav funguje hranice smrti. U nestvůr se proto může vyskytovat také. Ovšem jen u těch, které jsou živé. Nemrtví, nevidění, démoni a podobně žádnou hranici smrti nemají. Pokud tedy klesnou životy ghúla na 0, je definitivně mrtvý. Pokud se to stane vlkovi, může ještě klidně chvíli žít.

Hranice smrti se u nestvůr stanovuje podobně jako u postav. Jde o číslo 10, ke kterému se připočte bonus za Odolnost nestvůry. Výsledné číslo je počet životů, které může mít bytost v mínusu, než zemře. Podobně pak funguje i doba, za kterou se nestvůry z bezvědomí proberou.

Vzhledem k výše uvedenému je zvykem bestie po boji „dorazit“. Nikdo nechce riskovat, že se v noci proberou a udeří znovu.

DŮLEŽITÉ: *Hranice smrti u živých tvorů funguje stejně jako u postav. U ostatních monster je pak 0.*

POPIS A ATRIBUTY NESTVŮR

U všech nestvůr v pravidlech najdeš uveden jejich základní popis a atributy. Ty ti pomohou získat představu o jejich síle a schopnostech.

- Jméno:
- Životy:
- Úroveň:
- Vyšší moc:
- Atributy:
- Pohyblivost:
- Velikost:
- Útočné číslo:
- Základní obrana:
- Obranné číslo:
- Zvláštní schopnosti:
- Rezistence:
- Imunita:
- Slabina:
- Výskyt:
- Zkušenosti:
- Popis:

Význam většiny atributů by měl být zřejmý. Přesto zde však pro jistotu uvádíme krátký popis toho, co který z nich znamená.

JMÉNO NESTVŮRY

Každá nestvůra je známa pod nějakým jménem. Pokud se s ní však postavy doposud nesetkaly a není ani příliš známá, nebudou vědět, co je zač. V takovém případě bys jim měl pouze popsat, jak vypadá a co dělá. Při dalším setkání už ji však můžeš klidně jmenovat.

ŽIVOTY

Každá nestvůra má určitý počet životů. Ten odpovídá průměru daného monstra a můžeš ho samozřejmě dle potřeby měnit.

ÚROVEŇ

Stejně jako postavy, mají i nestvůry svou úroveň. Ekvivalent toho, jak moc jsou zkušené a nebezpečné. Ta ti může pomoci určit, jak silnou nestvůru můžeš proti družině postavit. Obecně toto číslo odráží, na jaké úrovni by měla tříčlenná družina být, aby si s monstrem dokázala poradit. Jde samozřejmě jen o orientační hodnotu.

VYŠŠÍ MOC

Vyšší moc je zvláštní vlastnost nadpozemských bytostí (*ale také nemrtvých a neviděných*). Reprezentuje sílu jejich pouta k naší realitě. Toto číslo určuje obtížnost jejich vymítání pomocí klerických Proseb a může ovlivňovat i některé jejich zvláštní schopnosti.

ATRIBUTY

Všechny atributy monster fungují stejně jako atributy postav. Použiješ je obvykle při hodech proti pasti nebo jako srovnání toho, jak je která vlastnost nestvůry vyvinutá.

POHYBLIVOST

Nestvůry se pohybují různou rychlostí. Některé mají i více způsobů pohybu, například let, chůze nebo plavání, a každým z nich se může pohybovat různě rychle.

VELIKOST

Na nestvůry se dá rovněž vztáhnout klasické měřítko velikosti. Pro rychlou orientaci je zde zopakována tabulka uvedená v pravidlech pro hráče. U nestvůr jsou uvedeny jen jejich typické velikosti a vlastnosti odpovídající té nejběžnější z nich. Pokud chceš ve svém příběhu nestvůry jiných velikostí (*třeba zombie obra*), nezapomeň upravit také počet životů, sílu, odolnost a případně i další vlastnosti dle vlastního uvážení.

ÚTOČNÉ ČÍSLO

Určuje, jak je daná nestvůra při útoku nebezpečná. V zápisu u nestvůry ho najdeš uvedeno vždy tučným číslem. K němu pak přičteš hod k6 a pokud výsledné číslo překoná obranu hráče, navýšíš ho ještě o dodatečné zranění (*uvedené za lomítkem napravo od Útočného čísla*).

Levá část zápisu (*před znaménkem „=“*) obsahuje detail výpočtu tohoto čísla. První údaj v závorce je oprava za atributu nestvůry (*SIL při boji tváří v tvář a OBR při střeleckém úroku*). Druhé číslo je hodnota

zbraně, kterou nestvůra používá. Třetí číslo (*za lomítkem*) udává dodatečné zranění, které zbraň způsobí, pokud zasáhne cíl.

Některé monstra mohou útočit více způsoby a používat k tomu různé zbraně. Pak jsou jejich jednotlivá útočné čísla rozepsána v samostatných řádcích. Obvykle útočí nestvůry v daném kole jen jednou. PJ sám rozhoduje, jaký typ útoku se rozhodne monstrem použít. Pokud je u Útočného čísla uvedeno znaménko „2x“, znamená to, že nestvůra provádí daný typ útoku 2x za kolo. Pokud je u Útočného čísla uvedeno „a“, znamená to, že nestvůra provádí jeden typ útoku a pak ještě ten, uvedený na dalším řádku. Jestliže je u nestvůry uvedeno „- (*něutočí*)“, může být opravdu pouze pasivní, nebo může místo klasického útoku používat své zvláštní schopnosti a projevy.

ZÁKLADNÍ OBRANA

Určuje schopnost nestvůry odolávat útoku, pokud se nemůže bránit (*běžně v případě, kdy už vyplývala svou obrannou akci, je paralyzovaná a podobně*). Podobně jako u Útočného čísla je i Základní obrana uvedena tučně. V závorce za ní může být ještě uvedena zmínka o zbroji, kterou nestvůra disponuje. K základní obraně se již neprovádí hod kostkou.

Napravo od znaménka „=“ je pak v závorce detailní rozpis výpočtu Základní obrany. První číslo znamená opravu za obratnost (*OBR*), druhé číslo pak

1. Úvod
2. Příprava před hrou
3. Tvorba příběhu
4. Tvorba jeskyně
5. Začátek hry
6. Vedení hry
7. Po hře
8. Jak Pjovat
9. Užitečné informace
10. Bohové a víra
11. Mocné předměty
12. Ukázkový příběh
13. Cizí postavy
14. Bestiář

TABULKA TŘÍD VELIKOSTI

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

kvalita zbroje, kterou nestvůra má či používá. Případné třetí číslo může udávat ještě speciální bonus.

OBRANNÉ ČÍSLO

Určuje schopnost nestvůry odolávat útoku v běžné situaci (tedy ve chvíli, kdy má ještě volnou možnost „aktivní obrany“. Počet aktivních obran u nestvůry je rovný počtu útoků, které může v daném kole provést.

Obranné číslo je uváděno rovněž tučným písmem. K určení výsledku celkové Obrany se pak k němu připočítává ještě hod k6.

Nalevo od znaménka „=“ je pak uveden v závorce ještě detailní popis výpočtu Obranného čísla. Ten se skládá ze stejných čísel jako Základní obrana. Navíc se k nim však připočítává ještě obrana zbraně a kvalita štítu (či jiný bonus).

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Stejně jako postavy hráčů, i nestvůry mají své zvláštní schopnosti. Zde najdeš jejich výčet a jejich podrobný popis je vždy na konci popisu nestvůry.

POZNÁMKA: *Následují slabiny, rezistence a imunity nestvůr. Měj na paměti, že cokoli, co běžně způsobuje zranění nebo jinak ovlivňuje živé tvory, funguje stejným způsobem i na nestvůry, pokud to není přímo zahrnuto v jedné z těchto vlastností.*

REZISTENCE

Rezistence je zvýšená odolnost vůči určitému druhu útoku. Útok, na který je nestvůra rezistentní, ji způsobuje pouze poloviční zranění. Pokud má nestvůra rezistenci proti efektu, proti kterému se může bránit hodem na past, má k tomuto hodu **Výhodou** (bonus +5).

IMUNITA

Některé formy útoků nebo jejich účinky nemusí mít na nestvůry žádný vliv. Pokud je nestvůra vůči něčemu imunní, neutrpí daným způsobem žádné zranění a je chráněna i před jeho dalšími účinky (např. *popáleniny od ohně, ovládnutí mysli a podobně*).

SLABINA

Pokud je nestvůra obzvlášť snadno zranitelná určitým způsobem, jako je třeba oheň nebo svěcená voda, najdeš to uvedeno zde. Slabiny nestvůře působí dvojnásobné poškození. Pokud má nestvůra slabinu proti efektu, proti kterému se může bránit hodem na past, má k tomuto hodu **Nevýhodou** (postih -5).

VÝSKYT

Různé nestvůry se obvykle vyskytují na různých místech. Některé milují temnotu podzemí, jiné zase hvozdy či hlubinu jezer. Mimo místo svého výskytu se objevují naopak jen velmi vzácně nebo vůbec.

ZKUŠENOSTI

Určuje počet zkušeností, které získá postava za její zneškodnění. Zneškodněním není míněno pouze zabití, ale také zajetí, ochromení a podobně. Pokud s monstrem zápasí více postav, pak si zkušenosti rozdělí podle míry zásluh na její likvidaci.

POPIS NESTVŮRY

V popisu každé nestvůry najdeš informace o tom, jak vypadá, jak se pohybuje, čím je zvláštní a podobně. Občas jsou u nich uvedeny i užitečné tipy, které můžeš použít v boji nebo při psaní dobrodružství.

TABULKA NESTVŮR

Název	Úroveň	Výskyt
Goblin	1	katakomy, doly, jeskyně, hory, pouště, pláně, ruiny, lesy, džungle
Kostlivec	1	pohřebiště, katakomby
Krysa obří	1	stoky, katakomby, jeskyně
Skřet	2	pláně, lesy, pouště, džungle, hory
Vlk šedý	2	lesy, hory, skály, pláně
Zombie	2	pohřebiště, ruiny, katakomby, magická místa

GOBLIN

Životy:	10
Úroveň:	1
Atributy:	SIL 10 (0), OBR 15 (+2), ODO 10 (0), INT 9 (-1), CHAR 7 (-2)
Pohyblivost:	30
Velikost:	A
Útočné číslo:	(0+4/+1) = 4/+1 (krátký meč) (2+4/+0) = 6/+0 (krátký luk)
Základní obrana:	(2+2) = 4 (kožešiny)
Obranné číslo:	(2+2+2+2) = 8 (kožešiny, dřevěný štít)
Výskyt:	katakomy, doly, jeskyně, hory, pouště, pláně, ruiny, lesy, džungle
Zkušenosti:	80

Lovec Tyvor se se svým učedníkem Daminem krčili pod převisem ve svahu pod lesní cestou, vinoucí se dolů z kopců, až k malé vesnici pod nimi. Po ní se zrovna šinula skupina asi dvaceti malých šeredných humanoidů. Až k nim zaváněl jejich štiplavý pach zvířecího brlohu. Nikam nespěchali a zvuky jejich šouravého kroku se mísil s cinkáním jejich zbraní a vrčením jejich hrdelního jazyka.

Když skupina zmizela za ohybem cesty, vylezli oba lovci z úkrytu. „Goblini,“ procedil za nimi mezi zuby Tyvor a výraz jeho tváře jasně ukazoval nenávisť, kterou k nim choval. Pak se ale s naléhavostí v hlase obrátil k Daminovi. „Běž do Borové a varuj je, já půjdu za nimi a pokusím se je zdržet. Utíkej,“ poslední slovo skoro vykřikl a pobídl chlapce plácnutím přes záda.

Goblini jsou malí agresivní humanoidé. Žijí ve velkých tlupách, které rády rabují a terorizují okolí. Nejsou příliš odvážní, a proto útočí zásadně ve skupině. Pokud narazí na větší odpor, dávají se záhy na útek. Díky své zbabělosti a vypočítavosti se rádi spolčují se silnějšími tvory. Zvláště tehdy, pokud jim podobné spojení něco přinese. Obvykle je proto najdeš ve společnosti skřetů nebo zlobrů. Když je potřeba, neváhají zradit či obětovat koholiv. Jsou zákeřní, zrádní a nevypočitatelní.

Goblin je malý nahrbený tvor velikosti půlčeka. Mají krátké nohy a dlouhé ruce, které jim často (díky shrbení) sahají až ke kolenům. Jejich obličej je protáhlý a hubený. Dominuje mu špičatý nos a uši a zlověstné oči pod hustým obočím. Barva jejich kůže je obvykle špinavě žlutá nebo světle zelená. Existují však i další druhy. Do tlup se pak sdružují právě podle toho.

V jednom kmeni může být i několik desítek goblinů. V jejich čele stojí náčelník, kterým je zpravidla ten nejzákeřnější z nich. Některé kmeny pak mohou mít i šamana. Ten je, díky přirozené pověřivosti goblinů, pro ně často ještě větší autoritou.

Tito malí humanoidi mají svůj vlastní jazyk, který je v různých variantách používán i jejich příbuznými. Většina z nich navíc mluví lameně i obecnou řečí.

Goblini používají jen primitivní předměty a zbraně (kromě těch, které se jim podaří ukořistit při rabování). Jejich doménou jsou tedy dřevo, kámen, kosti a kůže.

Ze zabitých těl goblinů nelze získat nic užitečného (snad kromě věcí, které měli u sebe). Často jsou však na ně vypisovány odměny. Ty činí obvykle několik stříbrných až zlatých (podle situace). Vyplácí se po předložení uříznutých gobliních uší, které slouží jako důkaz o jejich smrti.

KOSTLIVEC

Životy:	11
Úroveň:	1
Vyšší moc:	5
Atributy:	SIL 11 (0), OBR 10 (0), ODO 8 (-1), INT 2 (-4), CHAR 10 (0)
Pohyblivost:	40
Velikost:	A-C (dle rasy)
Útočné číslo:	(0+5/+1) = 5/+1 (široký meč)
Základní obrana:	(0+6) = 6 (kost)
Obranné číslo:	(0+6+2+2) = 10 (kost, dřevěný štít)
Imunita:	jed, krvácení, ovlivnění mysli
Slabina:	drtivé zranění, svěcené zranění, stříbro
Výskyt:	pohřebiště, katakomby
Zkušenosti:	60

Družina vstoupila do rozlehlé podzemní síně. Podle runových nápisů na stěnách věděli, že jsou tu správně. V hrobce Sargara, obávaného a neskutečně zámožného nekromanta. Hledali ji dlouhé tři roky a teď konečně měli svou odměnu na dosah.

Celá místnost byla zdobena sněhobílými sloupy pokrytými obscénními výjevy. Po celé podlaze se pak válely kosti všech ras a velikostí. Zvrácené rozloučení se zvráceným mužem. K bohatě zdobenému sarkofágu to už bylo jen pár kroků. V tu chvíli se však všude okolo začalo ozývat podivné chřestění. Mrtvá těla se

Dračí Hlídkka

začínala spojovat a jejich oční důlky zaplály chladným modrým světlem.

Kostlivci jsou jedni z nejslabších a nejběžnějších nemrtvých vůbec. Nejčastěji se vyskytují na hřbitovech, v hrobkách a dalších pohřebištích, nezřídka po boku zombií.

Tato stvoření jsou vesměs kostry dlouho mrtvých humanoidních bytostí, oděné do zbytků svých někdejších šatů či zbrojí, které zpravidla již dávno strávil zub času. Podobně na tom bývají i jejich případné zbraně a další výbava, kterou mohou mít při sobě. Mana, která je oživila, se projevuje jako bledě-modrá záře v očních důlcích.

Osamocení kostlivci nemají žádnou mysl a spíš jen instinktivně útočí na vše živé okolo. Pokud jsou pod kontrolou někoho jiného, ať už se jedná o moc-

ného nemrtvého, nekromanta nebo temného klerika, svedou plnit základní příkazy. Nemluví však žádnou řečí, ani žádné nerozumí, veškeré příkazy musejí být vynucené magií nebo vyšší mocí silnějšího nemrtvého.

Jejich útoky drápy nebo zničenými zbytky zbraní jsou přibližně stejně účinné. Celkově jsou spíše nemotorní a jednotlivě nijak moc nebezpeční. Jejich síla je především v počtu. Díky schopnosti vycítit život v okolí nepotřebují oči, aby svoji kořist našli i ve tmě.

Morek kostí zabitých kostlivců vykupují alchymisté za 1 zlatý za dávku. Pro použití při rituálech spojených s mrtvými a záhrobím jsou někteří kouzelníci a klerici ochotni zaplatit až 5 zlatých za dávku. Z jednoho kostlivce lze získat 1k6/2 dávek morku.



KRYSA OBŘÍ

Životy:	6
Úroveň:	1
Atributy:	SIL 11 (0), OBR 16 (+3), ODO 12 (+1), INT 1 (-5), CHAR 3 (-4)
Pohyblivost:	20
Velikost:	A
Útočné číslo:	(3+4/+1) = 7/+1 (zuby)
Základní obrana:	(3+1) = 4 (srst)
Obranné číslo:	(3+1+3) = 7 (srst)
Zvl. schopnost:	nemoc
Výskyt:	stoky, katakomby, jeskyně
Zkušenosti:	80

Nera se chopila smetáku a spěšně se vrátila do sklepa. Není přece nějaká slečinka, aby začala ječet, když uslyší krysu, pomyslela si a se svou nově nabytou zbraní v rukou napínala sluch, aby zjistila, kde ta potvora je. V tom zaslechla krysí písknutí za jedním ze zadních regálů. Vyrasila rychlým krokem za zvukem a s mohutným rozpráhnutím doslova vskočila do uličky. Před ní však nebyla krysa, ne obyčejná. Byla velká jako dobrman a v packách držela vepřovou kýtu, kterou Nera včera koupila na trhu, a nenuceně ji okusovala. Hospodská ztuhla uprostřed náprahu. Krysa pustila kýtu, nahrabila se a zlověstně zachrchela.

Krysa obří je zvíře velmi podobné běžné kryse, jen velké jako pořádný pes. Stejně jako její běžná příbuzná žije ve stokách a na podobných místech, kde je dost potravy ze zbytků. Často kolem sebe mají i nejedno hejno obyčejných krys, a čím víc je obřích krys, tím víc je i těch normálních. Na rozdíl od svých menších příbuzných jsou ale velmi agresivní.

Nepříliš poničené kůže krys obřích vykoupí obchodníci a zbrojíři za 1 zlatý za kus, někteří alchymisté pak jejich ocasy za 3 stříbrné za kus.

Zvláštní schopnost: Nemoc

Krysa obří se zakousne do čehokoli, takže její zuby jsou plné hnijících zbytků. Jakmile se jimi do cíle zakousne, způsobí mu běžné zranění a navíc může přenést nějakou nákazu. Na konci boje si každý pokousaný hodí ověření ODO vs. 7. Pokud někdo selže, jeho rány se zanítí. Pokud v oblasti řádí nějaká choroba, může cíl být místo toho nakažený touto nemocí. V obou případech se následky začnou projevovat 1 až 2 dny po pokousání.

SKŘET

Životy:	20
Úroveň:	2
Atributy:	SIL 13 (+1), OBR 10 (0), ODO 12 (+1), INT 9 (-1), CHAR 11 (0)
Pohyblivost:	35
Velikost:	B
Útočné číslo:	(1+4/+2+1) = 6/+2 (šavle)
	(0+4/+0+1) = 5/+0 (krátký luk)
Základní obrana:	(0+2) = 2 (kožešiny)
Obranné číslo:	(0+2+2+2) = 6 (kožešiny, dřevěný štít)
Výskyt:	pláně, lesy, pouště, džungle, hory
Zkušenost:	150

Na kopec nad vesnicí vyšla dlouhá řada ozbrojených postav. Dole pod nimi probíhal běžný život, jako každý jiný den v těchto odlehlých částech království, a chvíli trvalo, než si jich někdo všiml. Proti zapadajícímu slunci nebylo z postav vidět víc než jejich siluety, ale vesničané dobře věděli, o koho se jedná, nebyly tu totiž poprvé.

Vesnicí se rozeznělo poplašné řinčení zvonu a mezi jejich obyvateli nastal chaos. Všichni pustili to, co měli právě v rukou a běželi se schovat nebo chopit nějakých zbraní či velkého náradí. V tu chvíli rovněž postavy na kopci zařvaly jako jeden muž a s tasenými zbraněmi se rozeběhly dolů k vesnici.

Skřeti jsou druhem agresivních humanoidů, vzdáleně příbuzných s gobliny. Žijí společně v kmenech, čítajících desítky skřetů, kdekoli na povrchu, bez ohledu na podnebí, a živí se lovem a útoky na vše v okolí. Skřeti věří, že aby přežili, musí rozšířit své území, a tak neustále bojují a plní, a to se všemi, včetně jiných skřetích kmenů. Běžně lze potkat skupinky skřetů o přibližně 10 jedincích, výjimečně méně. V případě tažení se pak sebere bojeschopná část kmene (což je včetně žen bojovnic většina) a vyrazí do boje.

Obecně se skřeti podobají primitivním lidem se šedozelenou kůží pokrytou silnými chlupy, hraničícími až se štětiniami. Skřeti mají mírně skloněný,

1. Úvod
2. Příprava před hrou
3. Tvorba příběhu
4. Tvorba jeskyně
5. Začátek hry
6. Vedení hry
7. Po hře
8. Jak Pjovat
9. Užitečné informace
10. Bohové a víra
11. Mocné předměty
12. Ukázkový příběh
13. Cizí postavy
14. Bestiář



nahrbený postoj, nízké vyčnívající čelo a krátký, téměř neexistující nos. Mají dobře vyvinuté tesáky pro konzumaci masa a krátké špičaté uši, které se podobají vlčím.

Jejich oči jsou lidské, s načervenalým nádechem. To je pozůstatkem jejich někdejší schopnosti rozeznávat ve tmě teplo. Ta je však po mnoha na povrchu žijících generacích pryč. Vysocí jsou přibližně jako lidé, ale jsou o něco mohutnější a zavalitější. Skřeti vybavení je velice primitivní, tvořené vesměs tím, co si dokáží nalovit nebo získat na svých taženích. Kovové části zbrojí a zbraní jsou tedy nezřídka orezlé, zubaté a tupé. Málokterý skřet má více než jednu část kovové zbroje, jelikož skřeti se na takovou kořist většinou sesypou a mrtvolu v brnění oberou. Výjimkou jsou pouze velitelé či náčelník, kteří mají částí takové zbroje více a zřídka dokonce celou.

Skřeti mluví goblinštinou a často i lámaně obecnou řečí. Ve skřetích kmenech vládne přísná hierarchie,

založená na právu silnějšího. Vedle náčelníka, který kmen vede, má významnou roli i šaman, z jehož magické moci mají skřeti, jako většina primitivních tvorů posvátný respekt. Šaman zde však vždy slouží náčelníkovi a v hierarchii je až druhý po něm. Ženy mají u skřetů jednu ze dvou rolí. Buď plodí děti a starají se o ně nebo se se zbraní v ruce staví po bok mužů při jejich cestách po okolí. Skřeti občas spolupracují s gobliny, které využívají pro podřadné činnosti a akce. Zejména tehdy, pokud chtějí využít jejich počty k vyčerpání nepřítele nebo odlákání pozornosti. Většinou bez ohledu na bezpečí goblinů. Občas se spojí i se zlobry, kteří výrazně zvýší sílu takového kmene. Těch však není nikdy více než několik jedinců na celý kmen.

Na zabitých skřetech není nic, co by kdokoliv vykupoval. Jediné co z nich po souboji může zůstat je středně těžká, jednoruční skřetí šavle: Útočnost 6, Zranění 0, Obrana 2.

VLK, ŠEDÝ

Životy:	17 (25 alfa)
Úroveň:	2
Atributy:	SIL 14 (+2), OBR 14 (+2), ODO 14 (+2), INT 1 (-5), CHAR 9 (-1)
Pohyblivost:	60
Velikost:	A (B alfa)
Útočné číslo:	(2+4/+1) = 6/+1 (zuby), běžný vlk (2+5/+1) = 7/+1 (zuby), alfa
Základní obrana:	(2+1) = 3 (srst) vlk (2+2) = 4 (srst) alfa
Obranné číslo:	(2+1+3) = 6 (srst) vlk (2+2+3) = 7 (srst) alfa
Zvl. schopnost:	Sluch a čich
Výskyt:	lesy, hory, skály, pláně
Zkušenosti:	100

Večerní zimní krajinou se ozvalo táhlé vlčí zavytí. Mladý Jorvis se polekaně ohlédl do tmy a pobídl koně do cvalu. Cesta byla zapadaná sněhem a jeho vraník se tak nejspíš brzy unaví. Přesto to však bylo lepší, než aby zůstal na cestě s vlky okolo. O pár minut později se hnal do zákruty u Sychrova mlýna. Měl co dělat, aby na poslední chvíli zastavil. Před ním totiž stál na cestě sněhem zasypaný povoz.

Jeden kůň zřejmě utekl, ale druhý neměl tolik štěstí a ležel potrháný a okousaný opodál. Stejně jako několik nebožáků roztrhaných na poli kolem. Vzápětí se v dálce znovu ozvalo zavytí. Jorvisův kůň se splášíl a shodil ho ze sedla. Než se mladík vzpamatoval, byl vraník ten tam. Zaklel a rychle se rozběhl cestou k domovu. Už to našťestí nebylo daleko.

Vlk je velká psovitá šelma s huňatou šedou srstí. Z dálky či za snížené viditelnosti může připomínat psa, na druhý pohled je však jeho stavba těla mohutnější a na rozdíl od ochočených čtyřnohých mazlíčků jsou vlci znatelně agresivnější.

Vlci žijí ve smečkách v podstatě kdekoli, kde je potrava. Smečky o četnosti 5-10 jedinců jsou vedeny takzvanou alfou, nejsilnějším jedincem z celé smečky. Vlíčí smečky se běžně drží v lesích daleko od lidských obydlí a od civilizace a na člověka normálně neútočí.

Výjimkou je, pokud je oběť sama, viditelně oslabena či zraněna nebo vlci mají hlad. To si pak vlci troufají i blíže k obydlím, ale přesto většinou dávají přednost zadávení ovcí a dobytka.

Vlíčí smečky fungují jako malá společenství. První, kdo zaútočí na oběť, je alfa a zbytek smečky poslušně následuje. Pokud je alfa v boji zabit, zbytek smečky zpravidla sklopí uši, a uteče pryč směrem k bezpečí. Výjimkou je, pokud vlkům hlad zatemní mysl, pak může být postava sražená k zemi, v bezvědomí nebo v padlá v boji příliš velkým lákadlem a vlci se mohou rozhodnout tělo spěšně odtáhnout pryč.

Kvalitní a neroztrhané vlčí kůže se běžně vykupují u obchodníků a zbrojníků za 10 zlatých za kus.

Zvláštní schopnost: Sluch a čich

Vlci mají spíše průměrný zrak, ale výborný sluch a čich. Mají tak **Výhodu** (bonus +5) k ověření na Postřeh (INT) pokud se jim kdokoliv snaží utéct, či zakrýt své stopy. Díky svému čichu jsou vlci i výteční stopaři. Vlíčí základ dovednosti Postřeh je 7.

ZOMBIE

Životy:	26
Úroveň:	2
Vyšší moc:	6
Atributy:	SIL 14 (+2), OBR 6 (-2), ODO 20 (+5), INT 2 (-4), CHAR 7 (-2)
Pohyblivost:	20
Velikost:	A-C (podle rasy)
Útočné číslo:	(2+5/+2) = 7/+2 (pařáty)
Základní obrana:	(-2+3) = 1 (maso)
Obranné číslo:	(-2+3) = 1 (maso)
Zvl. schopnost:	nezdolnost
Imunita:	jed, krvácení, ovlivnění mysli
Slabina:	svěcené zranění, drtivé zranění, stříbro
Výskyt:	pohřebiště, ruiny, katakomby, magická místa
Zkušenost:	150

1. Úvod
2. Příprava před hrou
3. Tvorba příběhu
4. Tvorba jeskyně
5. Začátek hry
6. Vedení hry
7. Po hře
8. Jak Pjovat
9. Užitečné informace
10. Bohové a víra
11. Mocné předměty
12. Ukázkový příběh
13. Cizí postavy
14. Bestiář

Barbar Stefan probodl oživlou mrtvolu před sebou, pak z ní svůj meč vytrhl a v efektní otočce jí poslal jeho čepel na krk. Ta skrz tlející tělo prošla jako nůž máslem. Hlava nemrtvého se zvrátila dozadu a s nechutným křupnutím dopadla na dlážděnou podlahu hrobky. Stefan mocným kopem udeřil vrávorající tělo netvora do břicha a poslal ho nekompromisně na zem. Zmožený bojem se oddechující od mrtvoly odvrátil. Nemohl snést jediný pohled navíc na tělo svého strýce, které bylo nějakou bezbožnou silou vytrženo ze svého věčného odpočinku. Třesoucí se rukou pozvedl svůj rodinný amulet ke rtům, aby ho políbil a v duchu se svým předkům omlouval a přísahal pomstu tomu, kdo znesvětil jejich těla. Z ničeho nic ho nemrtvé ruce jeho strýce objaly kolem krku. Jeho tělu nebyl dopřán odpočinek ani po sražení hlavy a nyní usilovalo o život milovaného synovce.

Zombie jsou jedny z nejběžnějších nemrtvých, vyskytující se na pohřebištích všeho druhu, často po boku kostlivců. Je možné je však nalézt i v hrobkách mumií, které je vytvářejí svou Černou snětí. V okolí běžných pohřebišť jde obvykle o 3-10 zombie. Zombie jsou však i oblíbenými nemrtvými pro nekromanty, jelikož se poměrně snadno vytvářejí, jsou vhodné pro hrubou manuální práci, jako je kopání, a jsou velmi odolné v boji.

Zombie je pomalu se klátící oživlá mrtvola. Její tělo je velmi podobné tomu, jak dotyčný vypadal za života, jen se na něm podepsal rozklad tkání. Některé jsou opuchlé k nepoznání a všechny do jedné zapáchají hniječím masem. Na sobě mívají zbytky odění,

v kterém byly pohřbeny. Zbraně nemívají, chybí jim totiž jemná motorika. Některé zombie mohou mít zbytky svých někdejších zbrojí, jsou však často zničené a nepoužitelné.

Zombie jsou schopné vycítit život a nepotřebují k boji světlo. Přestože bývají neozbrojené, je dobré se před nimi mít na pozoru, zvláště kvůli jejich počtům a jejich nezdolnosti. Zombie nemluví žádnou řečí ani žádné nerozumí. Obvykle se instinktivně vrhají na nejbližšího protivníka.

Těla zombií po jejich smrti neskýtají nic, o co by nějaký obchodník stál.

Zvláštní schopnost: Nezdolnost

Pokud zombie ztratí všechny životy, stále nemusí být zabita. Jakmile jsou její životy rovné nebo menší než 0, hází si ověření své Odolnosti proti útokem způsobenému zranění. Pokud uspěje, neumírá a pokračuje v boji i s životy pod nulou. Toto se opakuje, dokud ve svém ověření neselže nebo záporné hodnoty životů nepřekročí zápornou hodnotu svých maximálních životů (*tj. -21*). Nezřídka tak dochází k tomu, že je třeba zombii doslova rozsekat na kusy, než se konečně přestane hýbat.

Navzdory různým pověrám zombii nelze zabít pouhým utnutím hlavy nebo jejím rozbitím. Jejich mozek dávno nefunguje a některé ho ani nemají vcelku, pokud vůbec. Nejedno dobrodruhu na tyto babské klevety doplatil svým životem.

WANTED

DEAD OR ALIVE



**STRANGERS
AND
DRAGONS**

www.strangersanddragons.cz

 [strangersanddragons](#)

 [StrangersAndDragons](#)