fantasy hra na hrdiny

dračí doupě

zjednodušená pravidla

příručka pána jeskyně

© ALTAR 2008

Obsah

Řízení hry **35**
Hra ve skupině 36
Kreslení map 36
Tajné informace 36
Nápověda 36
Sdílnost 36
Soupeření 36
Spory a stížnosti 36
Tvorba postavy 37
Tvoření postav 37
Ceník 37
Peníze 37
Přidělování zkušenosti 37
Kouzelník 38
Magie 38
Magenergie 38
Meditace a zaostření vůle 38
Kouzlení 38
Lektvary 39
Poznávání kouzelných předmětů 39
Kouzla vyšší úrovně 39
Souboj 39
Překvapení 39
Útěk 39
Vícenásobné útoky nestvůr 39
Mimo boj 40
Sledování času 40
Rychlost postav 40
Postřeh 40
Dveře 41
Upravování hodnot 41
Vymýšlení doplňků 41
Tvorba dobrodružství **42**
Vývoj hrdinů 42
První úrovně postav 42
Rovnováha 42
Legendy 42
Původ postav 42
Hra s informacemi 43
Místa prvních výprav 43
Tvorba jeskyně 43
Zápletka 43
Určení místa 44
Nakreslení jeskyně 44
Umisťování nestvůr 44
Voda 45
Pasti 45
Zvláštnosti 45
Harmonie jeskyně 46
Poklady 46
Kouzelný poklad 46
Obyčejný poklad 47
Bestiář **48**
Popis nestvůry 48
Seznam nestvůr 50

Tato zjednodušená pravidla byla vytvořena na základě DrD Pravidel pro začátečníky verze 1.6 edice E.

Realizace projektu: Jiřina Vorlová, Martin Kučera

© 1992, 2001, 2006, 2008 ALTAR
© Illustrations 2006 Tomáš Kučerovský

Dračí doupě®, DrD™ a ALTAR® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR

Řízení hry

Vítej, Pane jeskyně! V této příručce se dozvíš všechno potřebné o tvorbě a vedení dobrodružství v Dračím doupěti. Pečlivě si ji pročti, než se do toho pustíš. Měl bys také mít alespoň rámcovou představu o schopnostech jednotlivých povolání, soubojovém systému a pravidlech mimo boj.

Posláním Pána jeskyně je řídit hru. Pán jeskyně ovšem řídí hru tak, jako rozhodčí řídí fotbalový zápas, ne tak, jako ředitel svoji továrnu. Ponechává všechna rozhodnutí na hráčích: předkládá jim popis místa, kde se nacházejí, tvorů, jež potkávají, zvuků, které slyší, atd. Hráči mu řeknou, jak chtějí za takové situace jednat, a Pán jeskyně rozhodne – na základě pravidel v této knize a své intuice – jaký bude výsledek akce. Záměrně jsme uvedli „a své intuice“, neboť v těchto pravidlech nelze předvídat všechny situace, které by mohly nastat, a jejich řešení.

Jako PJ také hraješ úlohy všech nestvůr. A stejně jako hráči se musejí snažit oddělit vědomosti hráčů od vědomostí postav, i ty musíš rozlišovat mezi vědomostmi nestvůr a znalostmi PJ. Jako PJ hrající nestvůru se budeš snažit si představit, co nestvůra cítí, a jednat podle toho, jako PJ řídící hru určíš podle chování postav a chování nestvůry, jak se bude hra vyvíjet.

Na této straně najdeš přehled toho, jak postupovat při obyčejné hrací směně, při střetnutí a při boji.

Pořadí událostí při jedné směně hry

I. Popis situace
- A) Pokud postavy přišly do místnosti, popiš ji hráčům.
- B) Pokud se objevila nějaká nová nestvůra, oznam to hráčům.
- C) Pokud se postavy v minulé směně o něco pokoušely, oznam jim výsledky.

II. Reakce postav
- A) Pokud se postavy rozhodnou zaútočit na nestvůry nebo obráceně, přejdi k **Pořadí událostí při boji**.
- B) Pokud se postavy rozhodnou v místnosti setrvat (například ji chtějí prohledat nebo vyjednávat s nestvůrami), přejdi k bodu I.B nebo I.C.
- C) Pokud se postavy rozhodly místnost opustit, přejdi k bodu I.A.

Pořadí událostí při boji

I. Úmysly

II. Iniciativa
- A) Je-li jedna strana překvapena, nemůže v tomto kole nic dělat.
- B) Není-li ani jedna strana překvapena, hodí si obě strany 1k6. Komu padne více, je první na tahu.

III. Činnost
- A) Kouzla a čáry (včetně používání kouzelných předmětů)
- B) Střelecký útok
- C) Útok tváří v tvář
- D) Mluvení
- E) Výměna nebo příprava zbraní
- F) Jiná činnost (např. pití lektvaru)
- G) Čekání
- H) Útěk z boje – u nestvůr ověř bojovnost

IV. Strana, která ztratila iniciativu, pak postupuje podle bodu III.

V. Výsledky
- A) Pokud se nestvůry vzdaly nebo jsou mrtvé, vrať se k **Pořadí událostí při jedné směně hry**.
- B) Jsou-li všechny postavy mrtvé, je konec dobrodružství (a máš dobrou příležitost se zamyslet nad tím, zda se ti hra poněkud nevymkla z rukou).
- C) Pokud jedna strana z boje utekla, postupuj podle pravidel pro útěk a pronásledování na straně 27 a 40.
  - i. Pokud se prchajícímu podaří utéci, vrať se k **Pořadí událostí při jedné směně hry**.
  - ii. Jestliže pronásledující prchajícího dostihne, běž znovu k bodu I.
- D) Pokud boj pokračuje, vrať se k bodu I.

V následujících kapitolách se dozvíš, co máš jako Pán jeskyně dělat v určitých obvyklých situacích.

Hra ve skupině

Kreslení map

Při kreslení map doporučujeme držet se těchto pokynů:

1. Mapu by měl kreslit jeden hráč s alespoň trochou kresličského talentu a smyslu pro orientaci.

2. Hlavně zpočátku často nahlížej do nakreslené mapy družiny a porovnávej jí s tím, co máš sám na papíře. Čím dříve se případná chyba nalezne, tím snáze ji lze odstranit.

3. Rozmysli si, zda dáš přednost popisu děje nebo místa. Pokud družina vejde do prázdné místnosti, je dobré popsat jí rovnou její rozměry. Je však trochu divné minutu líčit neobvyklý kruhově-obdélníkový tvar místnosti a pak podotknout: „Mimochodem, vrhlo se na vás dvacet kostlivců."

V případě, že očekáváš nějaký děj, popisuj podrobný tvar místnosti, až bude po všem. Odpovídá to i realitě – pokud se na družinu po vstupu do místnosti okamžitě někdo vrhne, nebudou postavy na podrobné zkoumání mít čas.

4. Při popisu používej stále stejné pojmy, pokud možno ve stejném pořadí. Kreslící hráč si na ně časem zvykne. Pojmy týkající se mapování jsou zejména:

Hlavní chodba: nejširší rovná chodba, z níž vybíhají užší chodby.

Vedlejší chodba: užší chodba protínající nebo vybíhající z chodby hlavní.

Odbočka: odbočuje vlevo nebo vpravo z hlavní chodby, která pokračuje rovně.

Křižovatka: překřížení dvou chodeb. Může jít o křižovatku dvou hlavních, dvou vedlejších, nebo hlavní chodby s vedlejší.

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

5. Až se tvá družina dostane do jeskyně, popiš jim podrobně chodbu, která je pro tvou jeskyni typická, a řekni jim, že takto budou vypadat všechny, pokud se nezmíníš o něčem zvláštním. Pokud však chceš například tajné dveře skrýt za nějakou vzhledovou anomálií, neměla by být jediná v celé jeskyni, bylo by to příliš nápadné.

6. Při tvorbě jeskyně zpočátku dělej převážně rovné chodby, kolmé křižovatky a čtvercové či obdélníkové místnosti.

Tajné informace

Tajné informace jsou takové informace, které neznají všichni hráči. Činí hru mnohem zajímavější a vnášejí do ní mnoho nečekaných zvratů. Měl by ses proto snažit sdělovat některé skutečnosti hráčům v soukromí, například za dveřmi, tak aby je neslyšeli ostatní hráči.

Nápověda

Než si začínající hráči zvyknou na všechny schopnosti svých povolání i jiná pravidla, je třeba jim pomáhat. Jak tedy vidíš, než se pustíš do hry, budeš si muset nejednou přečíst nejen Příručku Pána jeskyně, ale i Průvodce hrou.

Začínající hraničáři snadno zapomínají na své umění stopovat nebo na fakt, že s sebou mají psa. Kouzelníci si často pletou přesný účinek a způsob seslání různých kouzel. To jsou chyby hráčů, nikoli jejich postav, měl bys k nim proto být velkorysý. Jak budou hráči vyspívat, bude tvých rad stále méně a méně, až na třetí úrovni už budeš moci říct: „Zkrátka sis na to v tom rozrušení nevzpomněl."

Je dobré hráče zpočátku upozorňovat, aby nezapomínali hledat skryté předměty a tajné dveře. Vhodná nápověda se týká i přítomnosti nestvůr. Roztroušené stopy v podobě starých kostí nebo strašlivého puchu přidají družině na ostražitosti.

Sdílnost

Jako Pán jeskyně bys ani po skončení hry neměl zapomínat na mlčenlivost. Každý příběh ve světě DrD je kromě řinčení mečů opředen spoustou legend a tajemství. Některá z nich postavy zjišťují během hry a s jejich pomocí řeší další úkoly, jiná jsou skryta navždy. Kdybys je prozradil, jen bys zkazil hru.

Soupeření

Postavy hráčů tvoří družinu, a přece spolu mohou soupeřit. Tvým úkolem je jim v tom sice nebránit, avšak dohlížet, aby se přitom a proto nerozpadla celá hra. Musíš si být vědom celkového charakteru své družiny. Jsou takové, kde se po vítězném dobrodružství celá nalezená kořist složí na hromadu a spravedlivě rozdělí. V takovém případě si nemusíš příliš dělat starosti s tím, že třeba oznámíš nahlas nález vzácného předmětu, měl by sis ovšem být zcela jist, že to nikomu nevadí.

Pokud se však postavy nemají příliš v lásce, je potřeba zvolit jiný postup. Je sice pravda, že hráči nejsou postavy, ale v zápalu hry se na to často zapomíná. Připomínky hráčů a tvé napomínání rozhodně ke zdárnému průběhu hry nepřispějí. Proto je nejlepší, když se co nejvíc fakt, která nemá vědět postava, nedozví ani hráč. Nezdráhej se proto maximálně využívat posílání lístečků s tajnými informacemi pro jednotlivé hráče a také rozdělovat družinu do různých pokojů, jakmile dojde k jejímu rozdělení ve hře. Můžeš také například při hledání poslat lístečky všem postavám, ale na některých bude stát: „Nic jsi nenašel."

Snaž se hru udržovat v rozumných mezích. Postavy se mohou třeba nenávidět, ale pokud vidíš, že jejich city v nějaké vypjaté situaci příliš přecházejí na hráče, pokus se předmět sporu rychle odstranit.

Spory a stížnosti

Během hry může náhle dojít k roztržce. Pak musíš v první řadě posoudit, zda se hádají postavy nebo hráči. Pokud se do hádky pustí postavy, není to v podstatě tvá starost. Jen si pro tuto chvíli uvědom, že většina družiny ztratila ostražitost, přestala sledovat své okolí a ke všemu na sebe nejspíš začala nahlas hulákat, takže může být snadno překvapena nepřítelem.

Jiná situace nastává, pokud se spolu hádají hráči. Takové spory je třeba rychle ukončit, jinak se hra změní ve vzájemné osočování, které nikam nevede a jen kazí zábavu. Hádky mezi hráči rozhoduj rychle a s autoritou. Nejhorší je váhavý PJ, který často mění své rozhodnutí.

O hádkách, které vyvolává jeden z hráčů s tebou, platí totéž. Pokud se s tebou však neustále hádá více hráčů, možná by ses měl zamyslet, zda nenastal čas, abys svůj úřad postoupil někomu dalšímu.

Pokud za tebou přijde jeden nebo více hráčů a stěžují si na tvůj způsob vedení hry, je to vážnější než hádka, která propukne ve hře. Zde již neplatí, že PJ má vždycky pravdu. Dobře všechny výhrady vyslechni a zamysli se, zda hráči nemají pravdu. Pokud se na nějakém pravidle nemůžete shodnout, ber v úvahu, že nejlepší je zlatá střední cesta, a pokus se na pravidlech dohodnout tak, aby alespoň trochu vyhovovala všem.

CENÍK

předmět	cena	váha
torna kožená	5 zl, 5 st	20
velký vak	8 st	12
malý vak	4 st	7
měch (na vodu)	1 st, 5 md	5
flakónek	4 st	3
lahev na ½ čtvrtky	1 st	5
víno (1 čtvrtka)	4 st	20
pivo soudek (5 čtvrtek)	5 st, 5 md	120
medovina (0,3 čtvrtky)	3 st	6
jídlo na 1 týden		
skromné	2 zl, 3 st	150
dobré	5 zl, 5 st	200
večeře v hostinci	5 st až 3 zl	—
nocleh v hostinci (podle luxusu)	1–3 zl	—
pochodně 6 ks	6 md	60
lucerna obyčejná	3 st, 5 md	24
lucerna s okenicemi	1 zl, 5 st	35
olej (½ čtvrtky)	3 st, 2 md	10
křesadlo	1 st	2
vlčí mor	?	1
svěcená voda (0,1 čtv.)*	1 zl	2
hůl 1 a půl sáhu	2 st, 3 md	10
provaz 10 sáhů	9 st, 5 md	20
zrcátko, kovové	1 st	2
pergamen, 20×30 coulů	4 zl	0,1
nepravý pergamen	8 st	0,1
kladivo	4 st	15
hřebíky (30 ks)	1 st	5
pila	5–15 st	5–15
trakař nebo dvoukolák	3–5 zl	250
kočár pro 4 osoby	2 000 až 6 000 zl	5 000
sedlo	30–50 zl	50–80
deka, houně	1–8 zl	20–60
šaty letní obyčejné	8 zl	40
šaty letní zdobené	80 zl	60
šaty zimní, obyčejné	20 zl	80
šaty zimní, zdobené	180 zl	120
živobytí v podnájmu† (včetně stravy)	cca 20 zl týdně	—
živobytí doma	8 zl týdně	—
truhla velká, železná	16 zl	1 500
truhla malá, dřevěná	4 zl	50
zlodějské náčiní*	?	20
mezek	40 zl	4 000
kůň	50–1 000 zl	13 000

† Do živobytí se nepočítají zvláštní náklady, například na oblečení, dopravní prostředky, zábavu apod.

*Tyto předměty se neprodávají všude; záleží na PJ.

U některých předmětů je místo ceny uvedeno ‚?'. Cena takových předmětů se velmi liší na různých místech.

Tvorba postavy

Tvoření postav

Hráči ti možná položí otázku, k jakým modifikacím vlastností dojde, budou-li chtít postavu ženského pohlaví. V těchto pravidlech není třeba žádné opravy k vlastnostem za pohlaví brát v úvahu.

Ceník

V ceníku najdeš seznam nejdůležitějších předmětů, které si postavy mohou vzít s sebou do jeskyně. Ceny můžeš upravit podle vlastní úvahy. Popis většiny předmětů najdeš v podkapitole ‚Vybavení' v části ‚Tvoje postava' na straně 10. Zde uvádíme informace o těch, které tam uvedeny nejsou.

Pila – může být různých velikostí, od těch, které slouží k řezání polínek, až k těm na porážení stromů.

Trakař, kára, dvoukolák – slouží k převážení těžkých nákladů. Uveze až 2 000 mn nákladu. Postavě, která náklad veze, se jeho váha z hlediska naložení zdá poloviční (do nákladu se však počítá i váha trakaře či káry).

Večeře nebo oběd v hostinci – cena závisí na množství jídla, počtu chodů i kvalitě služeb. Běžné jídlo pro jednu osobu v běžné hospodě (kus masa s chlebem nebo plackou) stojí 6–8 st, v zájezdním hostinci až 10 st (obvykle spojeno s dodatkovými službami – ustájení a vyhřebelcování koní, usušení a vykartáčování oděvu).

Deka, houně – cena závisí na tom, jak kvalitní deka je. Tenká nekvalitní je laciná, teplá tlustá levnější je zase těžká, nejdražší je měkká, teplá, hřejivá, a přitom lehoučká přikrývka.

Peníze

Tvoji dobrodruzi začínají hru v průměru s 85 zlatými. Musíš si uvědomit, že na poměry světa Dračího doupěte to jsou slušné peníze. Chudý skromný člověk vydrží se 120 zlaťáky na rok!

Dobrodruzi patří ve svém světě k velmi bohatým lidem. Nejsou sice tak bohatí jako králové nebo urození šlechtici, ale rozhodně jsou bohatší než většina vsí, jež na svých cestách navštíví. Proč se tedy nechce každý stát dobrodruhem? Protože je to velmi **nebezpečné**. Ve skutečném světě si nemůžeš naházet novou postavu, jsi to **ty** a **tvůj** život, co je v sázce, a většina lidí si rozmyslí riskovat ho kvůli hromadě zlata.

Dobrodruzi jsou tedy bohatí, avšak většinou nejsou spořiví a své peníze rychle rozházejí. Neboj se hráčům nařídit, aby utratili nějaké svoje peníze. Zvláště postavy s nižší inteligencí nebudou myslet na budoucnost a celý svůj podíl bez rozpaků propijí.

Přidělování zkušenosti

Na straně 11 ses dozvěděl, že postavy budou dostávat za svou činnost určité zkušenosti. Nyní si řekneme něco bližšího ke konkrétním číslům. Předem upozorňujeme, že všechna tato čísla jsou spíše orientační a většinou záleží na mnoha dalších faktorech, zejména na obtížnosti.

Nejlepší je vytvořit si ještě před začátkem hry jednoduchou tabulku, do níž si ke každému hráči budeš připisovat jím získané zkušenosti, které na konci dobrodružství sečteš a připočítáš k nim zkušenost za splnění hlavního cíle a za hraní postavy.

1. Za použití svých schopností – za každé použití zvláštní schopnosti (i neúspěšné) by postavy měly podle náročnosti získat 5–30 zt. Toto množství můžeš u zloděje ještě vynásobit číslem od dvou do čtyř, neboť ten v přímém boji nemá možnost uplatnit se.

Tyto zkušenosti postavy nezískají, pokud budou používat své schopnosti naprázdno – jen proto, aby získaly body zkušenosti a pro nic jiného.

2. Za splnění určitého cíle – v každém dobrodružství jsou určité překážky, bránící rychlému splnění cíle. Jednotlivými překážkami je každá past, každá nestvůra, každá hádanka. Za překonání každé překážky dej odpovídající odměnu v podobě zkušenosti, a to podle obtížnosti 20–200 zt. Zkušenost dej tomu, kdo se o překonání

překážky nejvíc zasloužil, nebo ji podle zásluh rozděl, pokud na tom spolupracovalo víc postav.

Postavy mohou sbírat informace. Za každý takový pokus dej 10–20 zt, a pokud se někomu podaří zjistit něco významnějšího, dostane 30–80 zt.

Za splnění cíle celého dobrodružství rozděl rovnoměrně do celé družiny podle obtížnosti 200–1000 zt.

3. Za zneškodnění nestvůry – většina nestvůr má zkušenost uvedenu v Bestiáři. Toto je zkušenost za jejich zabití, pokud se podaří nějakou inteligentní nestvůru ukecat nebo přelstít, nebo se jakýmkoliv způsobem vyhnout zbytečnému boji s ní, zkušenost bude 2×–4× větší.

4. Za hraní postavy – pokud se na tom s hráči dohodneš, můžeš jim přidělovat body zkušenosti za to, jak dobře hrají psychické vlastnosti své postavy. Lze je tím motivovat i odměňovat. Bodové ohodnocení by se mělo pohybovat v desítkách bodů.

5. Jako prémii – toto je nejuniverzálnější pravidlo pro přidělování zkušenosti: přiděl ji komukoliv kdykoliv za cokoliv, když si budeš myslet, že to stojí za odměnění. Orientačně by se takové bodové ohodnocení mělo pohybovat v desítkách bodů.

Neváhej však zkušenosti nejen přidělovat, ale také odečítat, zejména v okamžicích, kdy je jednání postavy motivováno vypočítavostí hráče. Podobně odečítej zkušenost, zabije-li družina bez pokusu o vyjednávání nestvůru, od níž mohla získat cenné informace, případně se vrhne na nic netušící nestvůry, které jen náhodně procházejí kolem, jen proto, aby za ně získala zkušenosti.

Kouzelník

Neviditelnost

U kouzla *neviditelnost* bylo poměrně podrobně popsáno, jak takové kouzlo působí. Neviditelnou postavu lze hledat pomocí pravidel pro postřeh a hledání. Nápadnost neviditelné postavy je kolem −30 až −40 % a z hlediska postřehu se považuje za objekt. Nápadnost můžeš upravit podle toho, co postava dělá, mohou-li být slyšet její kroky, může-li si někdo všimnout otvírání dveří, „mizení a zase objevování se“ předmětů a podobně.

Oheň

K tomu, abys mohl určit, zda se nějaká látka vznítí, potřebuješ Tabulku zápalnosti různých materiálů. Ve sloupci ‚pravděpod.‘ je uvedena pravděpodobnost, že se daná látka vznítí, pokud na ni působí jedno kolo oheň (pochodeň, kouzlo, hořící olej atd.). V případě, že v tomtéž kole působí na danou látku více zdrojů tepla, házej si na pravděpodobnost zapálení za každý zdroj zvlášť.

Magie

Magenergie

Magenergie je druh energie, který umožňuje sesílání kouzel. Akumuluje se jednak v mozcích kouzelníků nebo hraničářů pomocí zvláštních duševních technik – meditace, zaostření vůle, jednak je obsažena v kouzelných předmětech, které vyrábí alchymista postupem popsaným v plné verzi pravidel. Pomocí kouzelných předmětů mohou sesílat kouzelnická (nikoli hraničářská!) kouzla i postavy bez magických schopností, ale ani hraničář ani kouzelník nemohou tuto magenergii vydolovat k sesílání svých vlastních kouzel.

Meditace a zaostření vůle

Meditací získává magenergii hraničář, zaostřením vůle kouzelník. Kouzelník při zaostřování vůle vůbec nevnímá své okolí a probere ho z transu jen zranění (při útoku se považuje za vyřazenou postavu).

Hraničář se sice také musí na meditaci soustředit, ale je možné ho probrat způsobem obvyklým u spáčů (při útoku se však považuje nikoli za vyřazenou, ale pouze nehybnou postavu); hraničář se plně probere v kole následujícím po vyrušení. Stejně jako kouzelník, i on při vyrušení přijde o veškerou magenergii a žádnou novou nezíská.

Meditaci i zaostření vůle lze praktikovat pouze po skutečném, nerušeném spánku podle pravidel pro odpočinek na straně 27. Mezi spánkem a meditací by kouzelník ani hraničář neměli vykonávat žádnou fyzickou práci a v žádném případě by neměli kouzlit. Postava vždy pozná, jak se po spánku cítí, čili pokud byl spánek něčím rušen, měl bys to hráči říct dřív, než se jeho postava začne pokoušet o získání magenergie.

TABULKA ZÁPALNOSTI

materiál	pravděpod.
papír, suchý pergamen	95 %
suché dřevo	85 %
mokré dřevo	60 %
textil	55 %
kůže	35 %
kov*	1 %
kámen*	1 %

*mohou být zapáleny jen magickou cestou

Kouzlení

Sesílat kouzla lze v Dračím doupěti několikerým způsobem. Kouzlit mohou přímo kouzelníci nebo hraničáři, kouzla mohou být sesílána pomocí magických předmětů nebo z kouzelných svitků. Magické účinky mohou mít i různé lektvary.

Kouzelník a hraničář

Jistě si pamatuješ, že kouzelník nebo hraničář se na kouzlení musí plně soustředit, a jakmile ho něco vyruší (někdo do něj strčí, zraní ho a podobně), kouzlo se nepovede a vložená magenergie je ztracena.

Kouzelník při kouzlení gestikuluje a hlasitě pronáší nesrozumitelná slova, čímž je hodně nápadný. V plné verzi pravidel Dračího doupěte je popsán i mechanismus sesílání kouzelnických kouzel bez gestikulace a mluvení, ovšem za vyšší počet magů. Principielně tedy můžeš tuto schopnost přisoudit CP kouzelníkům na vyšších úrovních.

Hraničář kouzlí trochu jinak. Jeho kouzlení by se dalo přirovnat k činnosti léčitele nebo podobného psychotronika. Zlehka se dotýká bolavého místa, přikládá ruce nad ránu a tiše pronáší uklidňující slova. Jindy se zahledí zvířeti zpříma do očí a podmanivě k němu promlouvá. Při jiných kouzlech hraničář vypadá, jako by se hluboce soustředil a obrátil svou mysl do sebe (*najdi stopy*). Jak vidíš, je hraničářovo kouzlení méně efektní a méně nápadné než kouzelníkovo, na druhou stranu, pokud hraničář ke kouzlu

potřebuje ruce, neobejde se bez nich, ani kdyby ztrojnásobil množství dodané magenergie. Jistě sám poznáš, jaká kouzla jsou založena na dotyku, jaká na pohledu, hlasu či psychické koncentraci. Určitě sis povšiml i toho, že hraničář si na rozdíl od kouzelníka nehází na pravděpodobnost úspěchu při sesílání kouzla a neučí se kouzla tak zdlouhavě jako kouzelník.

Kouzlení z magických předmětů a svitků

Tzv. trvalé magické předměty (převážně různé hůlky a prsteny) vyráběné alchymistou obsahují jisté množství magenergie (v dobrodružství pro postavy do třetí úrovně ne více než 10 magů) na den, jež se vždy o půlnoci nabije na maximum. Každý takový předmět může „umět" jedno nebo několik (pro postavy na úrovni z těchto pravidel ne více než pět) kouzelnických kouzel, která z něj lze opakovaně sesílat, pokud je v předmětu dostatek magenergie.

Při kouzlení pomocí magických předmětů se musí postava soustředit stejně jako při klasickém kouzlení, ovšem pravděpodobnost úspěšného seslání je 100 % a postava nepotřebuje ani gestikulovat ani mluvit. Na takto kouzlící postavu se vztahují stejné postihy (útok jako na nehybného protivníka) jako na hraničáře či kouzelníka.

Postavy mohou sesílat kouzla i ze svitků, vytvořených postavami na vysoké úrovni. Tyto svitky jsou opatřeny pečetí, podle níž může kouzelník na vyšší úrovni identifikovat, o jaký svitek se jedná. Jakmile kdokoliv rozlomí pečeť na svitku (třeba i zvíře nebo tvor s inteligencí 0), kouzlo aktivuje a sešle ho (je vidět, že k tomu vůbec nemusí umět číst), přičemž se považuje za kouzlící osobu se všemi postihy z toho vyplývajícími.

Při sesílání kouzla ze svitku není třeba mluvit ani gestikulovat, ovšem úspěšně sešle kouzlo jen ten, kdo ví, co se má stát (například kouzelník, který dané kouzlo zná, nebo osoba jím poučená). Neznalý tvor sice kouzlo sešle, ale pokrouceně, s nevypočitatelnými efekty nebo jinak zmateně – konkrétní podobu necháme na tobě.

Svitky jsou vždy jednorázové a jejich magenergie se po přečtení nedá nijak obnovit.

Lektvary

Lektvary, podobně jako magické předměty, vyrábí alchymista. Stejně jako kouzelné svitky jsou jen na jedno použití. Lektvary mohou mít různé účinky – po vypití mohou vyléčit několik životů (jako hraničářské kouzlo *uzdrav lehká zranění*), zvýšit na jednu směnu stupeň nějaké vlastnosti postavy až o 5 (ale nejvýše na 21) či mít stejné účinky jako některá kouzelnická kouzla (*neviditelnost*, *rychlost*). Při současném působení kouzel a lektvarů se stejnými účinky se zpravidla nezvyšuje jejich účinnost, ale prodlouží se doba trvání jejich vlivu.

Ne všechny flakónky musejí obsahovat magické lektvary, v některých se může skrývat i jed!

Poznávání kouzelných předmětů

Najde-li nezkušená postava při dobrodružství nějaký kouzelný prsten, hůlku, svitek nebo lektvar, rozhodně hned neví, k čemu slouží a jak se používá, zpravidla ani netuší, že je nález nějak magický. Popis může najít v nějaké knize nebo jí může funkci vysvětlit nějaká CP (alchymista nebo kouzelník) na vyšší úrovni.

Kouzla vyšší úrovně

V družině CP se mohou vyskytnout kouzelníci či hraničáři na vysokých úrovních. Pro své potřeby si můžeš vymyslet jakékoliv rozumné kouzlo. Měl by ses ale držet zásady, že postavy vládnoucí kouzly vyšších úrovní nikdy nepůjdou hledat dobrodružství společně s vlastními postavami. Kdybys to dopustil, narušilo by to celý herní systém. Pamatuj, že postavy na vyšších úrovních mohou být velmi nebezpečnými soupeři, a proto by se jich mělo používat pouze zřídka.

Je také třeba si uvědomit, že obdoba zákona zachování energie platí i v DrD a nelze sestrojit žádné perpetuum mobile, které by neustále konalo nějakou práci. Mnohá pravidla a mechanismy jsou zjednodušeny a nezahrnují všechny podmínky, aby výpočet nebyl příliš složitý. Pokud by se hráči pokusili nějakého takového mechanismu zneužít, rozumně jim to vysvětli, a nedají-li si říct – inu, magie je věc nevyzpytatelná a hamižnost nepodporuje, takže nebude divu, když se stane něco opravdu hodně nemilého.

Souboj

Překvapení

Postavy na průzkumu by neměl překvapit nikdo, kdo na ně úmyslně nečíhá. Postavy naopak nepřekvapí nikoho, kdo alespoň trochu dává pozor – například hlídku nebo stráž.

Pokud se postavy chovají hlučně a bezstarostně, prozradí se jejich přítomnost skoro okamžitě. Dlužno však podotknout, že většina divokých zvířat, ale i inteligentních nestvůr, se pokusí uhnout družině z cesty místo toho, aby se na ni někde v skrytu vrhla, přinejmenším dokud nezačnou mít pocit, že družina ohrožuje jejich zájmy.

Neviditelní tvorové své oběti při prvním útoku vždy překvapí.

Útěk

V Průvodci hrou je uvedeno, že se postava může dát na útěk, přičemž nepřátelé mají na prchajícího volný útok. Jako PJ můžeš z tohoto pravidla dělat výjimky podle skutečné situace ve hře: například pokud se postavě podaří zavřít za sebou dveře, schovat se za roh, pokud za ní někdo položí dýmovou clonu a podobně. V takových případech hráči řekni, že pokud chce, může začít prchat.

Vícenásobné útoky nestvůr

Některé nestvůry z Bestiáře mohou v jednom kole zaútočit několika různými útoky naráz. Poznáš je podle toho, že v jejich parametrech jsou jednotlivá útočná čísla spojena znaménkem „+". Takové nestvůry mohou v jednom kole provést všechny tyto útoky naráz, jakmile na ně v boji přijde řada.

Je ovšem třeba je odlišit od nestvůr, které mohou útočit více způsoby, avšak jen jedním vybraným útokem za kolo. V takovém případě jsou v Bestiáři řádky s jednotlivými útočnými čísly odděleny středníkem („;").

Mimo boj

Sledování času

Během dobrodružství ubíhá čas, který bys měl pečlivě sledovat. Jde o to, že postavám vystačí světlo jen na určitý čas, po nějaké době začnou být unaveny a budou potřebovat odpočinek a až budou vycházet z podzemí, budeš potřebovat zjistit, zda je den či noc. Proto je třeba zaznamenávat plynutí času. Je praktické si na čtverečkovaném papíře označit pole dlouhé 24 čtverečků a za každou uplynulou směnu proškrtnout jeden z nich. Lucerna totiž hoří asi 4 hodiny, což odpovídá právě 24 směnám. Nezapomeň, že jednu směnu trvá i naslouchání a prohledávání a také každý souboj.

Rychlost postav

Náskok

Při pronásledování a útěku musí prchající získat dostatečný náskok podle odstavce ‚Útěk a pronásledování' na straně 27. Obvyklé hodnoty potřebného náskoku v různém prostředí udává Tabulka nutného náskoku.

Vždy však vycházej ze své představy o jeskyni. Každý stupeň náskoku odpovídá asi 5 sáhům. Zkus si představit, jak daleko musí být prchající od pronásledovatele, aby mu unikl. Má na to jistě vliv také to, zda je tma nebo světlo, zda pronásledovaný nebo pronásledující zná cestu a podobně.

Průzkum

Při řízení hry se s tebou hráči mohou začít přít o tom, co postavy slyší a co ne. Průzkum není to samé jako zkoumání, prohledávání nebo naslouchání. Průzkum je prostě základní opatrnost. Postavy se rozhlížejí, zda neuvidí něco nápadného, ale neprohledávají každý čtvereční coul podlahy a stěn. Všimnou si jámy v podlaze, ale jejich pozornosti uniknou padací dveře, které mají stejný vzor jako podlaha kolem nich. Uslyší v chodbě zpěv opilých skřetů vracejících se z hostiny, ale nezaslechnou dech úkladného vraha, který na ně číhá. Při posuzování jednotlivých případů se řiď svým zdravým rozumem.

TABULKA NUTNÉHO NÁSKOKU

prostředí	náskok
bludiště	2
podzemí	4
les	6
louka	8
poušť	10
cesta	12
město	3
palác	3

Postřeh

Hledání

Dobrý způsob, jak učinit dobrodružství pestřejší a zajímavější, je umístit do jeskyní nějaké tajné dveře nebo pasti. V kapitole ‚Postřeh' na straně 27 ses dočetl, že u každé tajné věci musíš určit její nápadnost. Jako určité východisko při tom můžeš používat Tabulku nápadnosti věcí. Musíš mít ale na paměti, že tato čísla jsou jen orientační – mohou se lišit na obě strany až o desítky procent.

Při hledání tajných věcí ti postava musí přesně popsat místo, kde hledá. Ty samozřejmě víš, zda tam něco je, nebo není, ale stejně si pokaždé hoď kostkou, abys hráči nenapověděl.

Pomáhání hráčům

Z Tabulky nápadnosti věcí je vidět, že najít nějakou ukrytou věc je dosti obtížné, ostatně – kdyby to bylo jednoduché, nebyla by ukrytá. Proto je dobré hráčům občas pomoci. Můžeš si například říci: „Když budou dost chytří, aby tu hledali, nechám je najít ty dveře automaticky." To je v pořádku; PJ je něco jako režisér filmu a musí mít cit pro „dramatické náhody". Ale nedělej to často a nikdy o tom neříkej hráčům. Jednak by měli pocit, že jimi manipuluješ, jednak by se přestali snažit a spoléhali by na tvoji pomoc.

Podobně můžeš postupovat, když postavy vědí (někdo jim poradil, někde si to přečetly), co hledají nebo kde mají hledat. V takovém případě můžeš podle vlastní úvahy zvýšit nápadnost i o několik desítek procent.

TABULKA NÁPADNOSTI ZVUKŮ

zvuk	nápadnost
skřetí hostina v pokročilém stádiu	150 %
chrápající drak	125 %
křik	100 %
obvyklý hovor	75 %
tichý hovor	50 %
chůze	30 %
skřípání otvíraných dveří	25 %
šeptání	10 %
ticho	0 %

Naslouchání

Zvuk se v podzemí nese daleko. Vzhledem k tomu, že družina za pochodu však sama vydává dost rámusu, vzdálenější zvuky neuslyší a postavy mají stejný doslech, jaký máme my, když jdeme po rušné ulici. Proto se postavy musejí zklidnit a jednu směnu naslouchat „se zadrženým dechem", aby měly šanci něco zaslechnout. Při určování nápadnosti zvuků můžeš vycházet z Tabulky nápadnosti zvuků.

Údaje v ní platí pro postavy, které naslouchají hned za dveřmi místnosti, kde se popsaná činnost odehrává. Nápadnost vzdáleného zvuku klesá s každým sáhem o 1 %. Každé dřevěné dveře mezi zdrojem zvuku a družinou snižují nápadnost zvuku o 30 %.

Pokud postavy stojí na křižovatce dvou chodeb křížících se v úhlu 90° a

TABULKA NÁPADNOSTI VĚCÍ

věc	prostředí	druh	nápadnost
tajné dveře maskované jako součást zdi, o velikosti asi 1×1 sáhu	palác	mech.	5 %
	podzemí	objekt	0 %
tajné tlačítko, které takové dveře ovládá	palác	mech.	−15 %
	podzemí	mech.	0 %
tajná schránka maskovaná jako součást zdi, asi 1×1 sáhu	palác	mech.	−15 %
	podzemí	mech.	−10 %
skrýš umístěná za obrazem nebo kusem nábytku	palác	objekt	25 %
	podzemí	objekt	25 %
past, která spustí, když kolem projde první postava (šipka, kámen)	palác	mech.	−5 %
	podzemí	mech.	0 %
propadliště, které se otevře, když na něj postava vstoupí	palác	mech.	5 %
	podzemí	objekt	10 %

méně stupňů, nemusejí si být jisté, odkud zvuk přichází.

Dveře

Dveře mají v podzemí důležitý úkol – rozdělují je do přirozených celků, protože žádný tvor se zvířecí inteligencí se přes ně nedostane. Za uzamčenými dveřmi často žijí tlupy inteligentních nestvůr, za tajnými dveřmi se může nalézat vstup do nové, družinou dosud neprobádané části podzemí, za magickými třeba poklad. Před dveřmi, za nimiž někdo žije, bude zřejmě postavena stráž nebo v nich bude alespoň špehýrka. Ve starém opuštěném podzemí cestu často přehrazují zarezlé nebo zkřížené dveře.

Otevírání a vyražení obyčejných dveří

Zavřené dveře je možno překonat různými způsoby. Kouzelník může použít kouzlo, zloděj své zvláštní schopnosti. Pokud podobná povolání v družině nejsou nebo se jejich pokusy nesetkají s úspěchem, kdokoli se může pokusit dveře vyrazit.

O vyražení dveří se dozvíš víc v kapitole ‚Dveře a jiné překážky' na straně 29. Jak se tam dočteš, na vyražení pohlížíme jako na past; použitou vlastností je síla. Na dalších řádcích si uvedeme nebezpečnost pasti při vyražení dveří v závislosti na materiálu, z něhož jsou zhotoveny. Všechny nebezpečnosti platí pro zamčené dveře; dveře jenom vzpříčené mají nebezpečnost zhruba poloviční, dveře zavřené na závoru nebo jinak zatarasené zhruba dvojnásobnou. Můžeš vzít v úvahu i to, že jedním směrem se dveře mohou vyrážet lépe než druhým.

I. Dřevěné dveře: nebezpečnost pasti 6–8.
II. Bytelné dřevěné dveře: nebezpečnost pasti 8–11.
III. Železné dveře: nebezpečnost pasti 12–15.
IV. Kamenné dveře: nebezpečnost pasti 15–18.

Pokud už vzhledem k velikosti nelze hovořit o dveřích, nýbrž o bráně, past o 2–3 stoupne. Pokud za dveřmi někdo stojí a drží je, zvyšuje se nebezpečnost pasti o 1 + jeho bonus za sílu, v každém případě však nejméně o 1.

Tajné dveře

Tajné dveře nejsou ve stěně či kusu nábytku na první pohled patrné. Vedou obvykle do míst, která jsou něčím zvláštní. Často je za nimi pokladnice, utajená kouzelnická laboratoř nebo průchod do zcela nové části podzemí. Tajné dveře musejí vycházet z děje tvého dobrodružství. Když je tvoříš, dobře se rozmysli, jaká inteligentní nestvůra je tam umístila a proč. Také je dobré určit, kdo všechno v podzemí o tajných dveřích ví. Spousta tajných dveří může být s plynutím času a smrtí svého tvůrce zcela zapomenuta. Některé dveře mohou být vytvořeny tak, že je možné je otevřít jen z jedné strany, jiné se zas například dají otevřít jen v určitou denní či roční dobu.

Každá postava může hledat tajné dveře. Přitom postupuj podle kapitoly ‚Postřeh' na straně 27. Jakmile družina tajné dveře našla a zanesla si je do svých map, může je později kdykoli nalézt, má-li k dispozici mapu nebo si pamatuje, kde dveře jsou. Stejně tak může dveře nalézt ten, kdo o nich ví (například z mapy) a má o nich přesné informace (popis v mapě). Kdo pouze ví, že na daném místě tajné dveře jsou, ale nemá o nich žádné podrobné informace, má bonus na postřeh 50 %. Tajné nebo skryté dveře není samozřejmě možno otevřít, dokud nejsou nalezeny.

Magické dveře

Dveře, ať už tajné nebo normální, mohou být zavřeny kouzlem. I takové dveře je možné vyrazit podle výše popsaného postupu, ale nebezpečnost pasti, proti které si postava nebo postavy házejí, se zvyšuje o 8–10. Dveře zavřené kouzlem také nelze zničit fyzickým útokem – například rozštípat sekerou nebo spálit ohněm. Hráčům to ale neprozrazuj hned. Dveře se chovají, jako by měly úžasnou regenerační schopnost. Zpočátku se zdá, že do nich lze rýpnout nebo odštípnout kousek povrchu, mohou se jevit jako očazené, ale po několika minutách je zřejmé, že poškození nejde do hloubky, a po jedné směně veškeré stopy po činnosti postav zmizí.

Upravování hodnot

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

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

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

Vymýšlení doplňků

Nová pravidla

Hráči mají často podivné nápady a chtějí v podzemí zkusit ty nejnemožnější věci. Na tobě jako na PJ je, abys jim vyhověl v jejich přání, a přitom rozumně zvážil možnost, že se ta která akce povede. Většina akcí se dá popsat pomocí tří základních pravidel: bonusů a postihů, pravděpodobnosti a pastí. Na tvé úvaze záleží, kterou si vybereš. Pasti jsou vhodné tam, kde je použita nějaká vlastnost postavy, pravděpodobnost k určení obecné možnosti nějakého jevu a postihy a bonusy, pokud jsou s nějakým jevem spojeny zvláštní a v pravidlech nepopsané okolnosti. Nemusíš tedy vymýšlet žádná nová pravidla a rozhodně bys tak neměl činit dříve, než se seznámíš s plnou verzí DrD. Tvé doplňky by jinak mohly kolidovat s oficiálně vydanými pravidly.

Nové nestvůry

V Bestiáři na straně 48 nalezneš vybrané nestvůry. Ještě věrší množství jich je v plné verzi DrD (například draci, vyšší nemrtví a tzv. nevidění neboli hrůzy). Najdeš tam také rady, jak postupovat při tvorbě vlastních nestvůr.

Tvorba dobrodružství

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

Vývoj hrdinů

První úrovně postav

Každý z velkých hrdinů nějak začínal, a už jako dítě zažíval mnohá dobrodružství. Právě tomu odpovídají úrovně popsané v těchto pravidlech. Měl by sis uvědomit, že postavy z družiny, které děláš PJ, jsou většinou přece jen skoro ještě děti (při prvním dobrodružství dvanáct až šestnáct let), které dosud nemají žádnou pověst, a pokud se budou hlásit k plnění nějakého důležitého úkolu, bude na ně pohlíženo spíše s nedůvěrou. Zbraně by měly postavy mít jen lehké, případně nekvalitní (s postihem −1 k SZ). Brnění mohou mít kožené či vycpávané, sotva najdou lepší. Tomu musejí být uzpůsobeny i zápletky. Neměly by být přespříliš akční, použité nestvůry by měly být zranitelné normálními zbraněmi nebo by měl existovat jiný způsob, jak je zneškodnit (přemluvit, přelstít, podplatit, vylákat a utéct, …). dobrodruzi by se měli pohybovat pěšky na území o průměru nejvýše několik desítek mil.

V souvislosti s věkem se zmiňme ještě o jednom předpokladu. V DrD se vychází z toho, že všechny rasy se dožívají řádově sta let. I když se v různých fantasy knihách můžeš dočíst o dlouhověkosti trpaslíků nebo nesmrtelnosti elfů, z herního hlediska by postavy s různě rychlým sociálním vývojem těžko mohly tvořit konzistentní družinu a dlouhodobě spolupracovat.

Rovnováha

Bojové i nebojové schopnosti by měly být mezi postavami vyrovnané. Válečník a kouzelník na stejné úrovni by měli být přibližně stejně silní – kouzelník díky svým dosud nerozvinutým schopnostem, válečník kvůli malému výběru zbraní. Nicméně stejně by na prvních úrovních měl být kouzelník o něco slabší a na pozdějších zase silnější než válečník.

Množství peněz by mělo být v souladu se zkušenostmi postav. Neměly by mít mnoho, ale měly by mít zároveň tolik, aby si mohly kupovat odpovídající výbavu (zbraně, zbroje) – ale ne lepší, než je třeba. Nedávej jim hned zpočátku vše k dispozici, neměl bys pak později čím rozvíjet hru.

Legendy

Družina dobrodruhů rozhodně není v kraji jediná. Všude existují legendy, jimiž se inspirují ti na úrovních nižších. Občas by se s někým na vyšší úrovni měli potkat, a pokud budou troufalí, dostanou pěkně za uši. Rozhodně nesmějí mít nikdy pocit všemohoucnosti, pocit, že je nemůže nic ohrozit.

Původ postav

Původ postav a to, jak se dají dohromady, jsou dvě rozdílné, ale související věci. Oboje může být propracováno do různé hloubky a nezávisle na sobě, ale také to nemusí být propracováno vůbec.

V plné verzi DrD jsou návody a příklady, jak původ postavy propracovat do různé úrovně podrobností. Pro účely těchto pravidel, která mají začínající hráče co nejrychleji uvést do hry, stačí původ stručně nastínit. Je jedno, z jaké dálky postavy pocházejí, zde nepotřebuješ žádnou přípravu, na všem se domluvíš s každým hráčem těsně

před hrou. Několika větami se určí, odkud postava pochází, přičemž oblast se nemusí blíže specifikovat (z hor, z lesů, z nějakého města). Stejně stručně se určí, jak dosud vyrůstala.

Hra s informacemi

Postavy pocházející ze společného kraje se sice nemusejí všechny navzájem znát, mají však velké a přitom v něčem společné znalosti o svém okolí a různých slavných CP (starostové, poustevníci, místní mágové). Podle toho, co se v jednotlivých vsích povídá, mohl jeden slyšet o Černé hůrce jako o zlém místu rejdů ďábla, druhý zase, že se tam dá snadno nalézt poklad, a třetí, že tam za úplňku tančí rusalky, ale jinak tam není nic zajímavého. Každý PJ jistě pochopí, jak tady tajné informace nabývají na významu. Jedna postava řekne: „Půjdeme se na to zeptat poustevníka Hříbečka, ten o tom jistě bude něco vědět…“ Druhý, věren svým informacím, prohlásí: „Vždyť je to jen starý tlachal, co se v mládí zapletl v hlavním městě a musel utéct na venkov…“ „Cože!!??“ zařve mladý hraničář, který je s Hříbečkem náhodou vzdáleně spřízněn a jemuž doma celý život zdůrazňovali, jaký je to čestný a svatý muž… no, a hned je veselo. Záleží jen na tobě jako PJ, do jaké hloubky a šířky si troufneš tyto informace rozvinout a kolik jich postavám dáš, nicméně alespoň okrajově by této hry s informacemi mohl využít i začínající PJ.

Místa prvních výprav

Na základě prvních informací od hráčů si vyber prostředí, ve kterém se budou začátky odehrávat. Vhodné je například pohraničí, ohrožované nájezdy skřetů, horské údolí na okraji civilizace, kolonizace neosídlené krajiny s neznámými zbytky staré civilizace a podobně.

Při kreslení nezapomeň, že pracuješ na území velkém přibližně 20×20 mil, a drž se vhodného měřítka. Po zakreslení základních rysů krajiny (hory, jezera, řeka …) rozhodni, kde přibližně žije jaká rasa – ale nezapomeň, že na tak malém území mohou žít pohromadě maximálně tři.

Nyní se rozhodni, odkud bude pocházet která postava. Zakresli vesnice, města a samoty. Nezapomeň, že pokud bude na okraji civilizace nějaké město, bude jen jedno, malé, a někde u hranice s civilizovanější částí země. Rozhodni se, čím se obyvatelé převážně živí – pravděpodobně to bude hodně lovem a pastevectvím, zemědělství bude v menšině.

Pak si připrav místa se zápletkami – jeskyně, kde žijí členové znepřátelených ras, zřícenina hradu, k níž se vážou strašidelné pověsti a historky o pokladech, alchymista v jeskyni, který zde má svou laboratoř a nechce, aby jej lidé rušili, moudrý strom, pod kterým se vyspat znamená dostat odpověď na nějakou svou otázku, jeskyně vysoko v horách, kde už několik desítek let spí drak, a podobně. Pokud vybereš dostatečně vhodné prostředí, měla by přicházet jedna inspirace za druhou.

Tvorba jeskyně

Zápletka

Dříve než se pustíš do kreslení jeskyně, je třeba vymyslet zápletku dobrodružství, to znamená, kdo, kam a proč má vlastně jít a co má vykonat. Pro inspiraci uvádíme několik základních schémat.

Hrdinský úkol – na prvních úrovních bude pro družinu dostatečně hrdinským úkolem vypátrat děti, které se ztratily v lese, či zjistit, kam zmizel památný zlatý řetízek ženy hostinského (naštěstí straka zlodějka se vrací na místo činu, jestli by nenašla ještě něco blýskavého do svého hnízda).

Záchrana zajatců – v těchto pravidlech už ses dočetl o únosu vesnického kováře. Obecně se jedná o to, že zlá strana (temní mágové, skřeti či jiné nestvůry) zajala bohaté či jinak významné osoby. Družina pak buď kvůli odměně nebo pro osobní sympatie vyráží po stopách únosců a bojuje za osvobození zajatců. Zajatcem může být případně i člen družiny. Zpočátku zajaté osoby nebudou příliš významné ani bohaté a odměna může spočívat nikoli v penězích, ale v nějaké protislužbě.

Útěk před nepřáteli – družina je přepadena přesilou nepřátel, před kterou ustupuje do blízkých jeskyní či zříceniny starého hradu (pro zpestření je možno v úvodu vylíčit krvavou prohranou bitvu, z které postavy prchají). Touto jeskyní družina prochází, nemajíc nejmenší tušení, co ji čeká uvnitř – a v patách se jí ženou krvelační nepřátelé – na první úrovni stačí tlupa přespolních výrostků.

Únik ze zajetí – hrdinové procitají z bezvědomí či omámení v hlubokých kobkách nějakého mocnějšího nepřítele. Jejich úkolem je zneškodnit stráže, postupně se ozbrojit a naprosto neznámým terénem uprchnout.

Lov na nepřítele – družina je najata, aby zlikvidovala nějakou nebezpečnou nestvůru či temnou postavu (na prvních úrovních stačí například medvěd samotář, hubící stáda, později obr, činící totéž). Nepřítel je většinou ukryt hluboko ve svém sídle a na jeho překonání nestačí pouze síla, ale je nutno použít i rozum.

Průzkum nepřátelských postavení – družina má projít oblastí obsazenou nepřáteli, zmapovat ji a zjistit počet, druh a rozmístění nepřátel. Přímému střetu s nepřítelem se má vyhýbat, zřídkakdy se jí to však podaří. Když už ke střetnutí dojde, družina by se měla pokusit zlikvidovat nepřítele rychle a tiše; v případě poplachu musí prchat a skrývat se, protože přesila nepřítele je příliš veliká. Tak například starosta může dobrodruhy požádat, jestli by nevypátrali, kde má sídlo ta tlupa loupežníků, provozující své rejdy v okolí vesnice. Královští vojáci z města se kvůli pár lapkům nebudou honit po lesích, ale kdyby jim starosta upřesnil, kde mají hledat, jistě by se nechali zlákat na snadné vítězství.

Zkoumání neznáma – družina byla najata k prozkoumání neznámé a čímsi podivné oblasti. Tajemné jevy mohou být způsobeny neznámou magií, procitnutím mocné bytosti, která po mnoho set let spala, nebo třeba novým druhem inteligentních nestvůr. Vše závisí na tobě.

V obklíčení – družina se ocitá ve městě obleženém nepřátelskou armádou (ale pro postavy na první úrovni stačí jejich tábor nebo vesnice, kterou v zimě napadne smečka hladových vlků). Musí se ze všech sil sna-

žit, aby město nepadlo. Kromě bojů na hradbách a kolem bran se může pokusit proniknout do nepřátelského ležení a zjistit plány útoku, případně uvést armádu ve zmatek likvidací hlavního velitele.

Zkouška odvahy – příběh začíná sázkou, v níž někdo družině tvrdí, že se neodváží navštívit záhadné a nebezpečné místo.

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

Před vlastní hrou je nutno skloubit původ postav a zápletku a výsledek sdělit hráčům jako příběh, jímž začíná jejich dobrodružství.

Určení místa

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

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

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

Nakreslení jeskyně

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

Jeskyně se kreslí nejčastěji na čtverečkovaný papír (ale může být i hexový nebo čistý); v případě běžné jeskyně doporučujeme měřítko 1 čtvereček = 1 sáh. Při samotném kreslení jeskyně je nejlepší tento postup:

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

Hrubý nárys jeskyně

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

Místa daná dějem

Do tohoto náčrtku zakresli místa „daná dějem“, tj. místa, jejichž existence plyne ze zápletky, kterou sis zvolil, a jsou pro tvoje dobrodružství nezbytná. Mohou to být opevněné komnaty zdejšího pána, ukryté kobky se zajatými přáteli postav a podobně. Nebo třeba místnost, kde družina najde klíč od sklepení, ve kterém je ukryta kouzelná mapa, či sály, v nichž stojí sochy napovídající další cestu.

Konečná podoba jeskyně

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

Nestvůry, pasti a podobně dané zápletkou

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

Vyplnění zbylých míst

Sály, ve kterých nejsou umístěny nestvůry dané zápletkou, můžeš vyplnit podle vlastního uvážení. Jde jen o to, aby nestvůry, pasti nebo poklady, které tam narafičíš, nekolidovaly s hlavním dějem a vymyšlenou zápletkou. Všechny nestvůry, které tam umístíš, by tedy měly být slabší než nestvůry dané dějem, poklady jen zlomkem toho, pro co se družina vypravila. Při vyplňování se řiď samozřejmě i logikou, aby do sebe tvé nestvůry navzájem „nenarážely“ a aby se jejich vhodné druhy vyskytovaly na vhodných místech.

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

Nezapomeň, že během hry můžeš a musíš improvizovat. Pokud družina již dlouho nebojovala a hráči se začínají nudit, můžeš do původně prázdné místnosti umístit nějaké nestvůry. Naopak pokud družina stále bojuje s velkými ztrátami, můžeš nějakou nestvůru vyškrtnout. Pokud se družina potřebuje dostat za nějaké dveře a musí k nim najít klíč, a stále ho tvrdošíjně hledá v levé dolní části jeskyně, zatímco se tento klíč nachází v pravé horní, můžeš se nad nimi smilovat a přemístit ho. Stále mysli na to, že tvým hlavním a jediným úkolem je, aby se hráči dobře bavili.

Umisťování nestvůr

Seznam nestvůr s potřebnými charakteristikami najdeš na stranách 48 a dál. V jeskyni se mohou vyskytovat zhruba tři typy nestvůr:

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

Přímo dané dějem

Tyto nestvůry přímo vyplývají z děje. Jakmile vymyslíš zápletku dobrodružství, je ti jasné, že bez těchto nestvůr se tvé dobrodružství nemůže obejít (například skřeti, kteří unesli kováře, pronásledovaný vůdce loupežníků se svými muži a podobně).

Odpovídající prostředí

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

Pro zpestření děje

Tyto nestvůry s dějem nesouvisejí vůbec či jen velmi málo. Ve hře jsou zejména pro zpestření cesty. Ale pozor – i ony mohou samozřejmě sehrát důležitou úlohu: dát radu, ukázat cestu nebo pomoci v boji (například skřítek vykrádající kapsy ve štolách).

Rozmístění nestvůr

Většina nestvůr se vyskytuje ve svých doupatech, ale byla by nepochybně nuda, kdyby se tam vyskytovaly úplně všechny. Některé se mohou vydat na lov podzemím. Budou daleko ostražitější a je pravděpodobné, že díky svým přizpůsobeným smyslům zaznamenají družinu dříve než ona je. Jejich reakci lze určit podle bojovnosti, která je popsána na počátku Bestiáře. Čím více necháš své nestvůry se pohybovat, tím lépe. V opačném případě by se družina vracející se částečně prozkoumaným podzemím neměla čeho bát a brzy by ji zachvátila nuda. Na druhé straně dbej na logiku své jeskyně a před setkáním s nestvůru na lovu se ujisti, že ji družina mohla dříve minout. Tedy že se například „nevylíhla" ve slepé chodbě, kterou družina prošla až do konce.

Voda

Neměl bys zapomínat, že snad kromě některých magických bytostí potřebuje každá nestvůra pít. Šelmy, které z jeskyně vycházejí v noci na lov, tak mohou samozřejmě činit venku, ale tlupy různých humanoidních nestvůr, které nemají rády slunce, se jen stěží usadí v labyrintu bez vody. Různé podzemní řeky, potoky, jezera a prameny mohou tvou jeskyni velmi zpestřit. Vzniknou tak místa přístupná jen z vody, někdy ještě jen po použití kouzla *vodní dech*, a přirozené střežené hranice, za nimiž začíná panství inteligentních bytostí.

Pasti

Past je zařízení, které může způsobit zranění nebo jiný nepříjemný jev, jakmile ji někdo spustí. Past lze aktivovat mnoha způsoby – namátkou uvádíme došlápnutí na určité místo, stisknutí kliky, otevření truhly, způsobení hluku a podobně. Pasti mohou být umístěny prakticky kdekoliv, nejčastěji to bývá na dveřích, na mostech, na truhlách s poklady. Pastí může být i několik za sebou, a to i zcela odlišného typu.

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

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

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

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

Kouzlo – narafičený kouzelný předmět je schopen seslat nějaké kouzelnické kouzlo (například *modré blesky*) na jednu nebo více postav.

Mlha – vypadá a má účinky jako jedovatý plyn, ale nezpůsobuje poranění či smrt, nýbrž jiné postižení (nezastavitelné chichotání, strašlivou zbabělost, neovladatelnou škytavku, odporný zápach někdy přitahující nestvůry, neovladatelný vztek, ochromení a podobně).

Oheň – nenápadný prášek rozsypaný na podlaze se náhle vznítí a začne hnát družinu určitým směrem. Hořet může i voda, jíž plave na hladině nějaká hořlavá kapalina.

Padací dveře – část podlahy zmizí a jedna či více postav se propadne (případně sjede šachtou) do jiné místnosti. Dno šachty může být pro těžší zranění pokryto hřeby nebo tam může být voda, oheň, nestvůry či jiné nebezpečí.

Padající předměty – v okamžiku spuštění pasti spadne ze stropu těžký předmět (kvádr, balvan) a jednu či více postav zraní. Tyto pasti v případě neúspěchu většinou znamenají smrt, proto jimi šetři.

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

Šipka – skrytý mechanismus vypálí jednu či více šipek, které někoho zasáhnou a nějak mu uškodí (zraní jej, otráví, ochromí a podobně). Šipkové pasti se většinou spouštějí došlápnutím na dlaždici nebo stisknutím kliky.

Voda – v místnosti se náhle uzavřou vchody a začne se napouštět vodou, případně začne být zaplavováno celé podzemí.

Výbuch – nějaký předmět vybuchne a zraní všechny v okolí. V podzemí může třeba také unikat plyn, který plamen pochodní nebo luceren přivede k výbuchu. Výše zranění může být ovlivněna vzdáleností od místa výbuchu.

Pravidla pro používání pastí viz Průvodce hrou, část ‚… a mimo boj', kapitola ‚Pasti a jedy' (strana 28).

Zvláštnosti

Některé místnosti jsou zvláštní. Zvláštnost je něco neobvyklého, co však není pokladem, nestvůrou ani pastí. Slouží ke zpestření hry, málokdy má přímou spojitost s dějem. Měl bys popustit uzdu své fantazii a vymyslet něco velmi podivného. Uvedeme sice pár příkladů, ale spíš jako návod, kterým směrem se má tvé vytváření zvláštností ubírat.

Kouzelná studánka – hrdinové narazí na kouzelnou studánku, která může zvláštně působit – ať už po napití nebo postříkání. Postava může být uzdravena, může tvrdě usnout, stát se neviditelnou, může se jí změnit nějaká vlastnost a podobně.

Kouzelné místnosti – místnosti, které mají nulovou nebo převrácenou gravitaci; místnosti, v nichž se člověk scvrkne na výšku jednoho coulu či vzroste

na dvojnásobnou velikost; v místnosti je nerozehnatelná tma.

Moderní zařízení – hrdinové objeví nějakou moderní věc (telefonní budku, hasicí přístroj), ale ty jako PJ jim neřekneš, co to objevili, pouze jim tuto věc popíšeš přesně tak, jak by ji popsal středověký rytíř.

Nenormální nestvůry – v dané místnosti nebo oblasti se vyskytují nestvůry, jejichž chování je něčím zvláštní a v rozporu s tím, na co jsou dobrodruzi zvyklí. Mají třeba úplně opačné přesvědčení než všechny nestvůry tohoto typu, s nimiž se dobrodruzi dříve setkali, nebo se chovají naprosto nenormálně. (Například skupina ghúlů, které dávno mrtvý mág přikázal: „Tady budete stát, žonglovat, metat kozelce a bavit mě," přičemž palácový převrat přišel tak rychle, že už svůj rozkaz nestačil nikdy odvolat, a ghúlové se nemohou dostat ven a pro nedostatek jiné zábavy tam stojí a žonglují dodnes.)

Pohyblivé prostory – místnost, chodba nebo schodiště se neočekávaně dají do pohybu. Může se tu jednat o pohyblivé zdi na otočných válcích nebo o systém podobný našemu výtahu. Družina se tak může dostat do nebezpečných situací, které řeší v závislosti na inteligenci a obratnosti přibližně podle systému pastí. Pohyblivé prostory ji často zavedou někam, kde jsou na ni připraveny nestvůry či nějaká mocná CP.

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

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

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

Harmonie jeskyně

Dobrá jeskyně je pečlivě promyšlená a každý poklad a každý netvor je tam umístěn z nějakého logického důvodu. Dobrá jeskyně je něco víc než jenom místo, kde se bude vyjednávat, popřípadě bojovat s nestvůrami. Je to skloubení různých náznaků a hádanek, které umožní používat inteligenci a ne jen hrubou sílu. V dobré jeskyni má hráč pocit, že něčeho dosáhl, že úspěšně zdolal nějaké překážky a dospěl k cíli.

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

Jako pomůcku pro kontrolu, je-li tvá jeskyně harmonická, si po jejím nakreslení představ, jak by asi „fungovala" za „běžného provozu", a snaž se ji pokud možno sladit, ale zejména zpočátku si s tím nemusíš lámat hlavu, pokud budeš mít pocit, že se ti to nedaří. Uvědom si, že celá jeskyně je plná fantastických postav a jiných zvláštností a mezi nimi se jedna nestvůra, která by určitě pošla hlady, dozajista ztratí.

Poklady

Poklady jsou v DrD v podstatě cílem veškerého snažení postav. Díky pokladům postavy bohatnou a to jim umožňuje nejen kupovat další a další vybavení, ale především si mohou zaplatit u svého učitele výcvik při přechodu na další úroveň a žít si na poměrně vysoké noze. Neměly by však dostávat pokladů přespříliš – nikdy by neměly mít dostatek peněz na veškeré vybavení, po kterém zatouží. Vřdy musí zůstat něco, na co se mohou těšit pro příště.

Poklad může být v zásadě dvojího typu:
1. Kouzelný
2. Obyčejný.

Kouzelný poklad

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

Kouzelné předměty lze zhruba rozdělit do několika kategorií:

Kouzelné zbraně a zbroj

Mezi tyto kouzelné předměty patří zbraně či zbroj, které vypadají stejně jako obyčejné, ale jejich síla, útočnost, kvalita či váha jsou jiné. Pro jejich používání platí stejná omezení jako pro jejich obyčejné protějšky. V průměru připadá 50 magů na zvýšení ÚČ o 1, na zvýšení OČ o 1 připadá kolem 100 magů.

Každá zbraň nebo brnění může být prokleté! Prokletý předmět vypadá přesně jako obyčejný kouzelný meč nebo zbroj, ale síla, útočnost či kvalita prokleté zbraně nebo zbroje nejsou vyšší, nýbrž nižší než u jejich obyčejných protějšků. Jakmile postava začne v bitvě používat prokletý meč, už ho nemůže odhodit. Pokud ho někdo ukradne nebo ho koupí, je jeho bývalý majitel posedlý myšlenkou získat ho zpátky. Postava ho bude chtít používat pokaždé, když bude v bitvě. (PJ, řekni hráči, že to jeho postava chce, žádné dohadování!) Pouze CP na vysoké úrovni může postavu této kletby zbavit. Po odstranění kletby se meč změní v obyčejnou zbraň stejného typu, jako byla ta prokletá, bez jakýchkoliv kouzelných vlastností.

Svitky, prsteny, lektvary

V části ‚Řízení hry' v kapitole ‚Magie' na straně 39 jsme se zmínili o kouzelných svitcích, prstenech a jiných před-

mětech. V podstatě se jedná o alchymistické výrobky z plné verze DrD. Ty můžeš použít jako součást pokladu.

Existují ale i jejich prokleté protějšky. Kdokoli pohlédne na prokletý svitek nebo si navlékne prokletý prsten, je okamžitě pod vlivem kletby. Fantazii se při vymýšlení kleteb meze nekladou. Několik obvyklých příkladů:

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

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

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

Postavě se na nějakou dobu sníží síla, obratnost nebo jiná vlastnost.

Zranění se budou hojit dvakrát déle než normálně a léčivá kouzla budou mít jen poloviční účinek.

Postava získá nějakou utkvělou představu – například strach z vody.

Jiné kouzelné předměty

Můžeš si vymyslet jakýkoliv jiný kouzelný předmět. Čím zajímavější, neobvyklejší a bizarnější vlastnosti bude mít, tím lépe.

Obyčejný poklad

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

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

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

Při určování ceny šperku můžeš také vycházet z toho, že je zhruba 5–10 krát vyšší než cena kovu, z kterého je zhotoven (1 mn platiny stojí asi 10 mn zlata). Mnoho šperků je navíc zdobeno drahokamy a jejich cenu je třeba započíst do ceny šperku. Měj také na paměti, že mince jako peníz obsahuje asi desetinu ryzího kovu (1 mn ryzího zlata stojí 10 zlatých). Ani šperky nemusejí nutně být z ryzího kovu, ale pak se může jednat o záměrné padělky.

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

TABULKA HODNOTY ŠPERKŮ

hodnota	příklady	váha
10–100 zl	prsten, náušnice	1–5 mn
15–150 zl	náramek, jehlice	2–10 mn
50–200 zl	diadém, náhrdelník	3–15 mn
100–1 000 zl	žezlo, koruna	5–20 mn

TABULKA HODNOTY DRAHOKAMŮ

kámen	barva	hodnota	kámen	barva	hodnota
diamant	čirý	25*	tyrkys	modrý	10*
	žlutý	28*	jaspis	žlutozelený	3,5
	modrý	27*	onyx	černý	3*
	červený	32*	nefrit	zelený	3*
	zelený	29*		šedý	5*
	šedý	33*	granát	červený	2*
smaragd	zelený	27*	jantar	medový	0,9
rubín	červený	21*	citrín	zlatavý	2,5
opál	duhový	24	malachit	zelený	2,5*
korund	čirý	15*	akvamarín	azurový	2*
	červený	16*		tyrkysový	2,5*
	modrý	18*	olivín	žlutozelený	1,5
	fialový	19*	achát	pestrý	1,5*
	žlutý	21*	spinel	modrý	1*
	oranžový	25*	ametyst	fialový	0,8*
topaz	čirý	12	vltavín	zelený	0,4
	žlutý	13	růženín	růžový	0,4
	modrý	13	křišťál	čirý	0,3*
	červený	16	perla	bílá	10
	růžový	15,5		růžová	15
	hnědý	17		černá	30

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

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

Bestiář

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

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

Popis nestvůry

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

Jméno nestvůry

Životaschop.:
Útočné číslo:
Obranné číslo:
Odolnost:
Velikost:
Bojovnost:
Pohyblivost:
Vytrvalost:
Inteligence:
Charisma:
Přesvědčení:
Poklady:
Zkušenost:

Slovní popis, kde je popsán vzhled nestvůry, její zvyky, zvláštní schopnosti a podobně.

V této knize je většina popisovaných údajů vysvětlena. Přesto se ke všem ještě stručně vrátíme.

Jméno nestvůry – zde je uveden název, který se ve světě DrD pro danou nestvůru běžně používá. Hráči je zpočátku nemusejí znát, proto se omez jen na popis nestvůry, a pokud ji nepoznají, nech časem některou Cizí postavu, aby ji pojmenovala.

Některé nestvůry jsou označeny $^{+}$. Jsou to magické nestvůry a označení této kategorie je důležité v souvislosti s některými herními mechanismy v plné verzi pravidel. V těchto pravidlech se zvláštnost magických nestvůr projevuje zejména v souvislosti s jejich odolností a pohyblivostí. Magické nestvůry zpravidla nebývají zranitelné jedem a také na ně nepůsobí psychická kouzla a schopnosti (typu čtení myšlenek, hypnózy, sugesce). V těchto pravidlech sice žádné takové schopnosti popsány nejsou, ale jestliže si nějaké vymyslíš, musíš s imunitou magických nestvůr vůči nim počítat.

Životaschopnost – vyjadřuje nezdolnost nestvůry. Je to jakási obdoba úrovně u postav. Podle životaschopnosti se v prvé řadě určuje počet životů nestvůry, přičemž počet životů jednotlivých exemplářů téhož druhu nestvůry se samozřejmě může lišit. Životaschopnost určuje, kolikrát musíš hodit 1k10, abys dostal počet životů nestvůry. Přitom platí jedno zvláštní pravidlo: do počtu životů se počítají jen čísla od jedné do osmi, takže padne-li ti deset nebo devět, hod nepočítej a házej znovu. Není nutné brát v úvahu bonus (nebo postih) za odolnost dané nestvůry, ale chceš-li být důkladný, můžeš to udělat.

Někteří tvorové jsou tak malí, že nedosáhli ani první, nejnižší úrovně životaschopnosti. Potom je u nich napsáno ½ (1–4 životy). Někteří ještě menší tvorové mají 1 nebo 2 životy. Každý tvor má vždy alespoň jeden život.

Při určování životů nestvůry bys měl stanovit i její mez vyřazení (neboli počet životů pro vyřazení), zejména pokud při počítání životů uvažuješ i odolnost a pokud při souboji používáte mez vyřazení u postav. Vycházej při tom z pravidel o určování počtu životů a Tabulky bojeschopnosti na straně 10 v Průvodci hrou. Mez vyřazení je vždy alespoň 1 život, s výjimkou tvorů, kteří mají jako maximum právě 1 život (a mez vyřazení pochopitelně 0) a magických nestvůr (označených $^{+}$), které mají mez vyřazení rovněž 0.

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

Některé nestvůry mohou v boji útočit zároveň kousnutím i pařáty. Většinou to také mají uvedeno v textu. Jeden řádek se silou útoku znamená vždy jeden útok, pokud se nepíše jinak, bez ohledu na to, kolika končetin se týká.

To, zda nestvůra může během jednoho kola použít více útoků současně, poznáš podle znaku na konci řádku s příslušným ÚČ. Je-li řádek ukončen znakem ‚+', může nestvůra v jednom kole současně s tímto útokem použít i útok na dalším řádku. Končí-li řádek ÚČ znakem ‚;' (středník), znamená to, že útok na dalším řádku nemůže použít ve stejném kole jako tento útok.

PŘÍKLAD: Gorgona má uvedeno
Útočné číslo: (+2 + 3/+1) = 5/+1 (pařáty) + (+2 + 4/+1) = 6/+1 (tlama); +1 + dlouhý luk (2× za kolo)

To znamená, že Gorgona v jednom kole může zaútočit pařáty a současně tlamou (má tedy dva útoky za kolo, pochopitelně ale nesmí v pařátech třímat dlouhý luk), nebo může dvakrát za kolo vystřelit z dlouhého luku.

Za údaji útočného čísla může být poznámka: ‚+ zvl.'. Znamená to, že nestvůra má navíc k normálnímu útoku ještě nějaký zvláštní útok – například ochromení či jed. Zvláštní útok je vysvětlen ve slovním popisu nestvůry, včetně toho, jaké hody se mají provést.

Všechna tato útočná čísla platí zpravidla jen pro souboj tváří v tvář! Pokud potřebuješ útočné číslo pro střelné a vrhací zbraně používané na dálku, podívej se o řádek níž, kde je obranné číslo; najdeš tam bonus za obratnost, ten vezmeš a přičteš k němu sílu použité střelné či vrhací zbraně. Jen výjimečně je u nestvůr použito útočné číslo založené na obratnosti: obvykle v případě, že nestvůra vrhá na oběti nějakou svou přirozenou zbraň (například stříká žhavou lávu jako kamenná socha).

Obranné číslo – skládá se z bonusu nebo postihu za obratnost a z kvality zbroje. Kvalitu zbroje můžeš upravit, pokud uznáš za vhodné obléknout tvora do brnění, ovšem nemůžeš v takovém případě ještě připočítávat sílu jeho kůže. Má-li na sobě brnění, počítá se jen kvalita zbroje a uvažujeme,

že pokud rána prorazila brnění, prorazí i kůži pod ním.

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

V popisu některých nestvůr je uvedeno, že jsou určitým typem útoku nezranitelné. V praxi se nezranitelnost projevuje tak, jako by kolem těla nestvůry bylo ochranné pole, které zbraň odklání. Útočník se pak pravděpodobně bude domnívat, že jeho útok nebyl dost razantní a nestvůru nezasáhl. Po nějaké době mu to může přijít divné a může dojít k názoru, že daná nestvůra je touto zbraní nezranitelná.

Odolnost – udává odolnost netvorů, která je užitečná při určování počtu životů nestvůry, meze vyřazení a také při hodu proti pasti, kde je použitou vlastností odolnost (například když se někdo pokusí nestvůru otrávit).

Magické nestvůry nemají odolnost (respektive ji mají nekonečnou), není je možno unavit, otrávit ani poslat útokem do bezvědomí (tj. mají mez vyřazení = 0). Při určování počtu životů magických nestvůr počítej, jako by měly odolnost 21.

Nemagičtí tvorové se mohou léčit stejně jako postavy – odpočinkem (spánkem), kouzly (hraničáři na nízkých úrovních však umějí léčit pouze běžné humanoidní postavy) a lektvary. Magické bytosti nepotřebují spát a odpočívat kvůli únavě, ale nicnedělaním a odpočinkem se léčí zranění i jim, a to tři životy denně (respektive 1 život za 8 hodin odpočinku).

Velikost – použitá stupnice je stejná jako u postav. Podívej se do Tabulky velikostí na straně 7 Průvodce hrou.

Bojovnost – tato veličina vyjadřuje, jak je tvor zuřivý a touží po boji. Bojovnost se vyskytuje pouze u zvířat a méně inteligentních nestvůr (konkrétně do inteligence 8 včetně). Pokud má nestvůra bojovnost a setká se s družinou, hoď si 2k6. Padne-li ti číslo menší nebo stejně velké, jako je bojovnost nestvůry, znamená to, že nestvůra zareaguje útočně či zkratkovitě.

Konkrétně: zvířata zaútočí, pokud ti padne méně nebo stejně, než je jejich bojovnost, a uprchnou, budou-li mít kam, pokud ti padne více. Méně inteligentní nestvůry mohou také zaútočit, padne-li ti méně nebo stejně, než je jejich bojovnost, ale podle situace mohou začít jednat zmateně – družina je například osvobodí a ony se, přestože jim nic nehrozí, pokusí uprchnout. Pokud ti u méně inteligentních nestvůr padne více, než je jejich bojovnost, nebudou bezhlavě agresivní, ale budou se chovat logicky, jak jim to jejich inteligence dovolí. Nestvůry s inteligencí 9 a více se budou vždy chovat logicky a nikdy se na družinu bezhlavě nevrhnou.

Pohyblivost – souvisí s rychlostí nestvůry a je vysvětlena na straně 26. Z různých druhů pohybu (průzkum, boj, pronásledování a cestování) má pro nestvůry význam jenom boj a pronásledování. Pravidla pro pohyb při boji jsou podrobně vysvětlena v části ‚Pravidla pro boj' na straně 24 a pohyblivost u nestvůr se používá naprosto stejným způsobem jako u postav. Pronásledování a útěk jsou vysvětleny v části ‚… a mimo boj' na straně 27, ale navíc je zde několik skupin nestvůr, které mají některé zvláštnosti:

- **šelmy:** jejich bonus za pohyblivost při pronásledování či útěku vynásob dvěma
- **draci:** mohou pronásledovat nebo utíkat neomezeně dlouho
- **plazi:** při pronásledování nebo útěku je jejich bonus za pohyblivost −5
- **magičtí tvorové:** při pronásledování nebo útěku je jejich bonus za pohyblivost −5, ale mohou pronásledovat (nebo utíkat) neomezeně dlouho

Vytrvalost – se používá u nehumanoidních nestvůr při útěku a pronásledování stejným způsobem jako odolnost u postav a humanoidních nestvůr. Magické nestvůry není možné unavit, proto nemají vytrvalost uvedenu.

Inteligence – má stejný význam jako u postav. Můžeš se podle ní řídit při odhadu chování dané nestvůry, až se v podzemí potká s dobrodruhy.

Charisma – udává se pouze pro inteligentní nestvůry a má stejný význam jako u postav. Nestvůry s vysokou charismou a inteligencí jsou při vyjednávání zpravidla velmi přesvědčivé.

Přesvědčení – u většiny nestvůr v jeskyni bys měl vědět, proč tam jsou – jaký je jejich úkol – a jak se tedy budou chovat. Inteligentní nestvůry budou plnit své úkoly a cíle v mezích své inteligence, nicméně i tak budou mít určité charakterové rysy. Pokud je budeš potřebovat, vymysli si je, měly by se však alespoň orientačně řídit přesvědčením, které je u nich uvedeno. Přesvědčení dělíme do pěti druhů, které ovšem jsou značně symbolické.

1. Zákonné dobro – tyto nestvůry myslí pouze na prospěch svých přátel a všeho dobra na světě. Jsou obětavé, pokorné, nepotřebují peníze, jsou ochotny nasadit život za dobrou věc a této dobré věci mohou sloužit až fanaticky. Jsou naprosto nezištné, obětavé – jsou to oddaní sluhové nebo starostliví pečovatelé. Musíš si ale uvědomit, že i bytost s nejčistšími úmysly může napáchat mnoho zla, zvláště když se pokouší vnutit svou pravdu lidem, kteří o ni nestojí. Zákonně dobré nestvůry však mají vlastnosti, které se obecně považují za dobré – jsou spravedlivé, nelžou a nekradou, jsou čestné, ale mohou být poněkud zaslepené.

2. Zmatené dobro – tyto bytosti jsou hodné a obětavé, avšak mohou mít i drobné nedostatky: nemusejí být právě nejstatečnější, mohou mít rády zlato, být ješitné a podobně. V konání dobra jsou umírněnější než osoby zákonně dobré a zpravidla nepůjdou do sebevražedných misí.

3. Neutrální – tito tvorové jsou v zásadě ještě dobří a občas i jakž takž čestní, ale mohou být prchliví, hamižní, zbabělí, příliš krutí, a hlavně většinou myslí jen na sebe. Málokdy mají nějaké ideály. Jsou ochotni obětovat všechno za peníze a za záchranu vlastního života, pokud je ohrožen. Nestvůry s tímto přesvědčením mohou být družině užitečné a jejich některé nepříliš chvályhodné vlastnosti se dlouho nemusejí nijak viditelně projevit; jakmile jsou ale vystaveny příliš silným svodům nebo slibům a podlehnou vidině bohatství, sotva se zachovají čestně. Jednají podle svých zájmů, nezabíjejí zbytečně, ale nebudou se rozpakovat, bude-li jim to ku prospěchu.

4. Zmatené zlo – tito tvorové se obvykle chovají arogantně, hamižně, mohou být nevrlí, podlézaví, bezohlední a krutí. Nedokážou se příliš dobře přetvařovat. Přesto nezradí, dokud je to pro ně výhodnější. Ve chvíli,

kdy se ale objeví nějaký morální problém, projeví se jejich vlastnosti v plné síle a rozhodnou se tak, jak je to pro ně samotné nejvýhodnější. Výčitkami svědomí rozhodně trpět nebudou.

5. Zákonné zlo – tyto nestvůry se chladnokrevně a promyšleně snaží vnést do světa co nejvíce zla. Škodí všem – a to jen proto, aby zlo bylo spácháno; nemusejí z toho mít žádný osobní užitek. Někdy předstírají zájem o peníze, ale v hloubi duše jimi pohrdají. Jsou odvážní, nelítostní a krutí a dokážou se výborně přetvařovat. Mohou konat i dobré skutky, aby odvrátili pozornost od sebe a svých zlých plánů.

Zvířata nemají přesvědčení v pravém slova smyslu; motivy jejich jednání jsou zpravidla mnohem jednodušší než motivy jednání lidí a lidem podobných bytostí. Jsou nebezpečná, když mají hlad, a některá se na jídlo nechají nalákat; mají pud sebezáchovy a utečou z beznadějných bojů, ale budou se bránit, když je družina zažene do kouta. Protože z uvedených přesvědčení odpovídá tomuto chování nejvíce přesvědčení neutrální, budeme ho považovat za obvyklé pro všechny neinteligentní nestvůry. Pokud je ovšem zvíře ochočené nebo kouzelné, může to být jinak.

Poklady – zde je uveden typ pokladu. Na prvním místě je uvedena hodnota pokladu (včetně kouzelných předmětů) ve zlaťácích (konkrétní předměty, které jej budou představovat, vyber sám). Na druhém místě je celková hodnota magenergie kouzelných předmětů, které poklad obsahuje.

Zkušenost – o přidělování zkušenosti viz podkapitola ‚Zkušenost' na straně 11 a podkapitola ‚Přidělování zkušenosti' na straně 37.

V těchto pravidlech nalezneš následující nestvůry:

- Červ
- Dikobraz obří
- Družina Cizích postav
- Goblin
- Gorgona+
- Hadi
  - *Hroznýš skalní*
  - *Zmije rohatá*
- Harpyje
- Hlen zelený
- Hmyz
  - *Brouk nosatec*
  - *Moucha zlodějka*
  - *Ploštice zelená*
- Kopromlask
- Kožožrout
- Krysy obyčejné
- Krysy obří
- Lykantropové
  - *Krysodlak*
  - *Vlkodlak*
- Medvěd černý
- Moudrá sova+
- Nemrtví+
  - *Kostlivec*
  - *Zombie*
  - *Ghúl*
- Netopýr obří
- Netopýr obecný
- Oživlá socha+
  - *Křišťálová socha*
  - *Železná socha*
  - *Kamenná socha*
- Pavouci
  - *Křižák obří*
- Permoník
- Poletucha
- Řasnatka
- Skřet
- Skřítek
- Vlk obyčejný
- Zlobr

Seznam nestvůr

Červ

Životaschop.:	závisí na délce
Útočné číslo:	závisí na délce
Obranné číslo:	(−1 + 1) = 0
Odolnost:	11
Velikost:	B–E
Bojovnost:	12
Pohyblivost:	10
Vytrvalost:	21
Inteligence:	0
Poklady:	nic, 50/0 v okolí doupěte
Zkušenost:	závisí na délce

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

Červ útočí tak, že celým povrchem těla vypouští lepkavou tekutinu, která okamžitě ztuhne a oběti znemožní pohyb (týká se to všech postav, které jsou během tohoto kola v jeho dosahu; jako obvykle se hází na útok i na obranu). Zasažená postava může být dost často ztuhlou hmotou i zadušena. Během dalších 1–6 kol se červ ke svému zajatci otočí ústním otvorem; pokud jej do té doby nikdo neodtáhl do bezpečí nebo zvenčí nerozpáral slupku, červ jej ve třech kolech rozleptá svými slinami. (Osvobodit se vlastními silami postava nedokáže.)

Červ nemá ani zvířecí inteligenci a v důsledku toho téměř žádný pud sebezáchovy. Dokud je potenciální potrava na blízku, nikdy z boje neuprchne – ale jakmile se družina vzdálí, červ velice rychle (během 1–6 kol) zaleze zpátky do svého doupěte. Útočí naprosto slepě – a sotva vycítí, že ulovil nějakou oběť, otočí se k ní a začne ji požírat. Při žraní se vlní a pohybuje a tímto pohybem může postavy zasáhnout; proto se hází na útok pokaždé, když červ získá iniciativu, dokud jsou postavy v blízkosti, a proto také útočné číslo v jeho případě závisí na délce. Počítej dva body za každý sáh délky.

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

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

Dikobraz obří

Životaschop.:	2 + 2
Útočné číslo:	(+1 + 4/−1) = 5/−1 (ostny + zvl.); (+3 + 2/−1) = 5/−1 (vystřelený osten + zvl.)
Obranné číslo:	(+3 + 4) = 7
Odolnost:	12
Velikost:	B
Bojovnost:	6
Pohyblivost:	15/šelma
Vytrvalost:	13/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	30

Je to dikobraz dlouhý asi 1,5 sáhu. Živí se především kopromlasky a hady, občas ale také uloví menšího skřeta. Na družinu o více postavách sám nezaútočí, nemá-li k tomu důvod. Když je dikobraz napaden, brání se urputně a je velmi nebezpečný. Přes ostny je dikobraza také velmi těžké poranit.

Zvláštní útok: Dikobraz může v každém kole buď zaútočit ostny tváří v tvář nebo vystřelit jeden osten (s dostřelem 10 sáhů). Zasažená postava může být ochromena. Toto ochromení počítej jako past o nebezpečnosti 5; použitou vlastností je odolnost. Pokud postava v hodu neuspěje, ochromení trvá 1–6 směn a projeví se 1–3 kola po zásahu.

Družina Cizích postav (CP)

Životaschop.:	podle úrovně
Útočné číslo:	určuje se jako u postav hráčů
Obranné číslo:	–"–
Odolnost:	–"–
Velikost:	závisí na rase
Pohyblivost:	určuje se jako u postav hráčů
Inteligence:	–"–
Charisma:	–"–
Přesvědčení:	–"–
Poklady:	různé
Zkušenost:	různá

Chceš-li svou družinu rychle vyhladit, není nic snadnějšího než jí do cesty postavit družinu Cizích postav. Cizí postavy se vyznačují tím, že náleží k některé z ras popsaných v Průvodci hrou, umějí jedno ze základních povolání a ve svém povolání mají jistou úroveň. Zbraně, počty magů, schopnosti, vše mohou mít jako družina postav tvých hráčů nebo ještě lepší. Na první pohled se to nezdá, ale je jen málo nebezpečnějších nestvůr než právě CP. Každý úskok, který tvá družina běžně používá na důvěřivé nestvůry, mohou také znát a umět. Klidně by šlo říci, že družina CP je jedna nestvůra s dvaceti zvláštními útoky.

Proto, pokud nechceš, aby tvé dobrodružství skončilo dříve, než začalo, musíš s CP nakládat velmi uvážlivě. Nezapomeň, že kouzelník na určité úrovni je blesky v jednom kole schopen zabít válečníka stejné úrovně, a nezapomeň rovněž, že válečník může opět jednou ranou skolit srovnatelného kouzelníka. CP mají také inteligenci srovnatelnou s inteligencí postav ve tvé družině, budou tedy situaci hodnotit podobně jako ony. Může tak dojít ke smrtonosnému střetnutí, kdy se během jednoho kola bude více než polovina postav válet v krvi, či dlouhému a obezřetnému vyjednávání. Při chování CP se vždy řiď obecnými okolnostmi. Důležité je, co si asi budou myslet o záměrech tvé družiny, zda už o ní slyšely, a pokud ano, jakou měla pověst.

Důvody přítomnosti CP v jeskyni mohou být různé, většinou se však příliš nebudou lišit od důvodů tvé vlastní družiny. Důležité je, zda se zájmy obou družin budou přímo křížit (obě jsou vyslány za stejným úkolem) či zda je obě do jeskyní zavedla jen touha po dobrodružství. Ať už se družina CP objeví na scéně z jakéhokoli důvodu, je dobré ji rychle smést se stolu. Tvé hráče by mohlo napadnout, že se obě družiny mohou dát dohromady, čímž by a) síla dobrodruhů neúměrně vzrostla b) bychom nechtěli být ve tvé kůži, až budeš najednou muset hrát takových pět Cizích postav. Zvláště při souboji se z toho stává pravá noční můra a není dobré, když si PJ cosi půl hodiny mumlá a hází kostkou, aniž by se to týkalo hráčů.

Setkání jedné CP s družinou jsou obvykle zajímavá a postava pak může družinu nějaký čas doprovázet, měl by sis však dát pozor, aby sis příliš nehrál do ruky (hráči to obvykle prokouknou), a také na to, aby se tvoje CP nestala jakousi učitelkou vodící družinu jako mateřskou školku.

Goblin

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	+1 + síla zbraně
Obranné číslo:	+1 + kvalita zbroje + štít
Odolnost:	15
Velikost:	A–B
Bojovnost:	9
Pohyblivost:	11
Inteligence:	6
Charisma:	8
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	3/0, 2 500/20 sídlo
Zkušenost:	40

Gobliny většina obyvatel strká do jednoho pytle se skřety. Goblini jsou však větší, odvážnější a zejména inteligentnější. Postavy jsou poměrně útlé a mohou měřit až jeden a tři čtvrtě sáhu. Mají zelenou šupinatou suchou kůži podobnou hadí, a jelikož jim skýtá dobrou ochranu před nepohodou, odívají se spíše spoře. Dokonce ani obvykle nenosí do boje zbroj, i když nějaký náčelník si může kvalitnější brnění pořídit. Goblinů je na světě méně než skřetů, avšak tam, kde se vyskytují, žijí v uspořádaných celcích vedeni hejtmanem či králem, podle jejich počtu a velikosti území. Sluneční světlo nemají rádi, avšak mohou ho snadno snést a putovat v něm a jen na plném slunci budou mít postih −1 na útok i na obranu. Goblini nežijí jen v horách, nýbrž většinou okupují i přilehlá území. Se skřety se obvykle snaží udržovat mír, často je však popichují do různých válek, jimiž, ač si to tito neuvědomují, přinesou prospěch právě goblinům. S ostatními rasami se snaží obchodovat a dají se u nich nalézt i náznaky politiky. Gobliní vojska se nedají jen tak někým najmout, bojují vždy sami za svou věc. Jednotlivé gobliny však často můžeme nalézt v armádách zákonně zlých postav jako kapitány, zvědy a vůbec na různých odpovědných místech, bez nichž by se armáda rozpadla.

Goblini bojují v sevřených šicích a podle příslušnosti k nim dokonce nosí jakési vojenské stejnokroje. Jejich oblíbenou zbraní jsou dlouhá kopí, rovné dlouhé meče a také luky a šípy.

Mezi gobliny se mohou občas vyskytnout i daleko inteligentnější jedinci, u nichž se se zvýšenou inteligencí projevuje sklon k dobru, dumavá povaha a rovněž zvýšený zájem o alchymii.

Gorgona+

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	(+2 + 3/+1) = 5/+1 (pařáty) + (+2 + 4/+1) = 6/+1 (tlama); +1 + dlouhý luk (2× za kolo)
Obranné číslo:	(+1 + 2) = 3
Velikost:	B
Pohyblivost:	8/drak (na zemi) 12/drak (ve vzduchu)
Inteligence:	17
Charisma:	15
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	nic, 750/15 doupě
Zkušenost:	105

Gorgona je člověku podobný tvor s dlouhými netopýřími křídly a ostnatým ohonem. Nemá ráda sluneční

světlo, i když jí nijak neškodí, a přemisťuje se převážně za nocí létáním. Kromě pařátů často používá dlouhý luk, ze kterého střílí z výšky. Její kůže vypadá podobně jako kámen, a tak je často zaměňována za sochu. Gorgony jsou velmi lstivé a inteligentní. Zaútočí takřka na všechno, co se k nim přiblíží. Gorgona může během jednoho kola zaútočit pařáty a tlamou (2 útoky za kolo) nebo dvakrát vystřelit z luku.

Gorgona není zranitelná obyčejnými zbraněmi, a to ani stříbrnými, pouze kouzelnými. Není možné ji otrávit jedem. Kouzla na ni působí normálně.

Hadi

Hadi patří mezi plazy. Žijí hlavně v mírném a teplejším pásmu. Živí se lovem a své oběti často usmrcují jedem. Žádný had není zranitelný jedem vlastního druhu, jedem hadů jiného druhu však ano. Hadi dokážou roztáhnout čelisti a pohltit tak oběť stejné třídy velikosti, jako jsou sami. Po jídle bývají líní a boji se raději vyhnou.

Hroznýš skalní

Životaschop.:	4
Útočné číslo:	(+4 + 3/−1) = 7/−1 (tlama) +zvl.; (+4 + 5/−1) = 9/−1 (škrcení); (+4 + 5) = 9 (úder)
Obranné číslo:	(+3 + 2) = 5
Odolnost:	9
Velikost:	C
Bojovnost:	11
Pohyblivost:	9/plaz
Vytrvalost:	18/plaz
Inteligence:	1
Poklady:	nic, 10/0 doupě
Zkušenost:	130

Hroznýš může klidně měřit 10 i více sáhů. Má trojhrannou hlavu a silné tělo. Je to převážně noční lovec, některé druhy mají rády vodu. Hroznýš není jedovatý. Útočí tím, že se kolem své oběti ovine a doslova ji rozdrtí. Je schopen se také stočený pozvednout a udeřit do svého nepřítele nosem, jako by to bylo beranidlo. Takový úder bude had zřejmě aplikovat na různé „plechovky“, do nichž se nebude moci zakousnout.

Zvláštní útok: škrcení. Jakmile se had úspěšně zakousne, ovine se kolem své oběti a v dalším kole ji začne škrtit. Každé kolo škrcení počítej jako útok tvora s útočným číslem 9 a je to útok na nehybnou postavu. Postava může útok opětovat jen v případě, že před kousnutím držela nějakou jednoruční zbraň.

Zmije rohatá

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	(−1 + 5) = 4 + zvl.
Obranné číslo:	(+5 + 1) = 6
Odolnost:	4
Velikost:	A
Bojovnost:	11
Pohyblivost:	18/plaz
Vytrvalost:	2/plaz
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	30

Rohatá zmije je jeden až dva sáhy dlouhý jedovatý had žluté barvy s jamkami na hlavě. Žije v pouštích, kde číhá na kořist zahrabána do písku. Pohybuje se převážně v noci a má nepříjemnou vlastnost hledat teplo a úkryt v táborovém vybavení. Zmije má velmi dobře rozvinuté infravidění (tedy vnímání zdroje tepla) na deset sáhů, a proto má při útoku bonus +3 k iniciativě.

Zvláštní útok: jed. Je to past Odl ~ 4 ~ 1–6/3–18. Působí během jedné směny.

Harpyje

Životaschop.:	3
Útočné číslo:	(0 + 2/+1) = 2/+1 (pařáty) + (0 + 3/0) = 3/0 (tlama) nebo zvl.
Obranné číslo:	(−1 + 1) = 0
Odolnost:	10
Velikost:	A
Pohyblivost:	2 (na zemi) 10 (ve vzduchu)
Vytrvalost:	10
Inteligence:	18 (15)
Charisma:	5
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	5/0, 750/10 hnízdo
Zkušenost:	40

Harpyje mají těla orlů a hlavu a hruď ohavně vyhlížejících žen nebo starců. Pro jejich ošklivost je žádná z inteligentních ras nemá ráda a vyhýbá se jim a harpyje se jim za to mstí, jak jen mohou. Jsou velmi vychytralé a tam, kde se objeví, nastane vždy brzy zmatek a pohromy. Říká se, že už jen vidět harpyji přináší smůlu. Harpyje hnízdí na vysokých skalách, v jeskyních i v ruinách starých hradů a zpěvem tam lákají svou kořist – osamělé poutníky.

Zvláštní útok: Svým zpíváním k sobě lákají živé tvory a pak je požírají. Tvor, který zaslechne zpěv harpyje, je k ní neodolatelně přitahován – a spěchá za zpěvem svou nejvyšší možnou rychlostí nejkratší možnou cestou. Zpěv počítej jako past Int ~ 8 ~ nic/zmámení. Zpěv sám o sobě zranění nezpůsobuje – ale jakmile se postava k harpyji přiblíží, ta ji začne požírat (přestože nyní harpyje zmlkne, aby měla volnou tlamu, omámení stále trvá; působit přestane jedině po smrti harpyje nebo po uplynutí 1–6 směn). Útok na postavu je útokem na nehybnou postavu. Může to také vypadat tak, že zmámené postavy harpyji obklopí a ona je bude okusovat střídavě.

Harpyje během jednoho kola stihne buď útočit pařáty a přitom zpívat, nebo útočit pařáty a kousnutím (a přitom pochopitelně nezpívat). Podle toho se také určuje její počet útoků za kolo.

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

Samci harpyjí jsou stejně ošklivi jako jejich ženské protějšky, jsou však méně inteligentní (inteligence 15) a hlavně nemají zvláštní útok.

Hlen zelený

Životaschop.:	2 za 1 čtvereční sáh
Útočné číslo:	4 (padání) + zvl.
Obranné číslo:	0
Odolnost:	17
Velikost:	B
Bojovnost:	7
Pohyblivost:	1/plaz
Vytrvalost:	21
Inteligence:	0
Poklady:	200/0 (drahokamy)
Zkušenost:	20 za 1 čtvereční sáh

Zelený hlen je taková podzemní obdoba mechu. Roste v chomáčích či v celé souvislé vrstvě na stěnách a na stropech chodeb. Reaguje na pohyb a čeká, až pod ním bude někdo procházet. Zaměřuje se spíše na větší oběti, ale v případě velké nouze (vydrží dlouho bez potravy, ale postupně se scvrkává) nepohrdne ani krysou. Když se mu zdá kořist dostatečně veliká, spadne na ni.

Jelikož má zelený hlen nejblíže k rostlinám, pes ho svým čichem neucítí.

Zbraně ani většina kouzel proti němu nepomohou. Nelze ho zranit jinak než ohněm nebo mrazem (i magickým), případně blesky. Okamžitě rozpouští plátno, kůži, dřevo. Kov rozpouští po 6 kolech. Jakmile se dotkne obnažené pokožky, přilepí se a mění maso v zelený hlen. Není možné ho seškrábat.

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

Hmyz

V podzemí se jako na každém vlhkém a temném místě ukrývá množství hmyzu a také pavouci. Zde budeme popisovat pouze takový hmyz a pavouky, kteří jsou schopni dobrodruhy nějak ohrozit. Některé druhy obřího hmyzu a pavouků žijí v podzemích přirozeně již odedávna, jiné byly vyšlechtěny cestou magických pokusů jako stráže či vražedné nestvůry a časem zdivočely.

Brouk nosatec

Životaschop.:	2 + 2
Útočné číslo:	(+1 + 3) = 4 (bodec)
Obranné číslo:	(+2 + 3) = 5
Odolnost:	18
Velikost:	A
Bojovnost:	11
Pohyblivost:	16 (na zemi) 5/plaz (ve vzduchu)
Vytrvalost:	6
Inteligence:	0
Poklady:	nic
Zkušenost:	30

Nosatec je asi sáh dlouhý hnědý brouk s téměř půlsáhovým ostrým bodcem vyčnívajícím z přední části těla. Tímto bodcem napichuje drobné hlodavce, jimiž se živí; je-li však poplašen, vrhne se bezhlavě i na družinu. Při úvodním útoku s rozběhem má bonus +3 k hodu na útok. Brouci nosatci se vyskytují na stinných místech. Létají jen velmi zřídka.

Moucha zlodějka

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	(−1 + 2) = 1 (kusadla)
Obranné číslo:	(+2 + 2) = 4
Odolnost:	14
Velikost:	A
Bojovnost:	5
Pohyblivost:	1 (na zemi) 12 (ve vzduchu)
Vytrvalost:	8
Inteligence:	3
Charisma:	2
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	10/0, 1 000/5 kolonie
Zkušenost:	10

Mouchy zlodějky jsou pravým postrachem dobrodruhů. Není to snad proto, že by byly tak dravé a nebezpečné, nýbrž proto, že moucha zlodějka má podobné sklony jako straka, jen je své touhy schopna pádněji prosazovat.

Moucha zlodějka vypadá jako obří, asi sáh dlouhá moucha s poněkud humanoidními rysy. Občas se mohou vyskytnout exempláře, které mají na nejneuvěřitelnějších místech těla navlečeny různé zlaté či alespoň lesklé předměty, ale na lov mouchy takto nikdy nevyrážejí. Na velmi těžko dostupném místě mají svou kolonii, kde jich žije bezpočet a kde shromažďují nakradené předměty.

Mouchy zlodějky mají velmi malou inteligenci, mezi sebou se dorozumívají bzučivými zvuky, vyluzovanými křídly. Při komunikaci s postavami jsou schopny naznačit, o co mají zájem, a dát najevo souhlas nebo nesouhlas s nabízenou výměnou, případně spokojenost či rozhořčení.

Mouchy zlodějky obvykle číhají v nějakém temném koutě podzemí a čekají, až kolem půjde družina. Pak ji sledují a vyčkávají, až se dobrodruzi uloží ke spánku nebo dojde k boji. Poté se snaží dostat se spícím dobrodruhům do zavazadel či jim ukrást viditelné šperky a v boji, když jsou zaměstnáni, jim strhnout z těla, co se dá. Již nejeden válečník se poučil, že lektvar je před vypitím třeba třímat pevně, neboť lesklá lahvička může přilákat pozornost.

Ke koloniím much zlodějek často přijíždějí kupci a snaží se od nich výměnou za různé třpytivé či lesklé tretky získat opravdu cenné věci.

Zvláštní útok: ukradení předmětu. Moucha zlodějka má schopnost uzmout dobrodruhům nějaký malý viditelný předmět. Ukradení je past pro mouchu zlodějku, použitou vlastností je manévrovací schopnost, nebezpečnost závisí na tom, kde se předmět nachází (například ozdoba na šatech – 5, předmět v ruce – 7, prsten na prstě – 10), síla ukradení/nic.

Ploštice zelená

Životaschop.:	½ (1–4 životy)
Útočné číslo:	(−1 + 2) = 1 (kusadla) + zvl.
Obranné číslo:	(+1 + 2) = 3
Odolnost:	9
Velikost:	A
Bojovnost:	12
Pohyblivost:	5 (na zemi) 7/plaz (ve vzduchu)
Vytrvalost:	18
Inteligence:	0
Poklady:	nic
Zkušenost:	5

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

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

Kopromlask

Životaschop.:	½ (1–4 životy)
Útočné číslo:	(0 + 3) = 3 (kousnutí)
Obranné číslo:	(+2 + 1) = 3
Odolnost:	5
Velikost:	A
Bojovnost:	12
Pohyblivost:	4
Vytrvalost:	16
Inteligence:	0
Poklady:	nic
Zkušenost:	4

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

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

Je velmi nesnášenlivý: pokud se tam tou dobou pohybuje ještě někdo živý, útočí mu na nohy s překvapením

a prvním automatickým zásahem za 1 život. Postavy by se v tu chvíli měly rychle vzdálit, neboť kopromlaskové se vyskytují v hejnech o 3–18 kusech a boj s nimi neskýtá postavám nijaké výhody. Chtějí-li se jich postavy zbavit, musejí se vzdálit z místa bojiště a někde se důkladně umýt od krve své i cizí. Jinak si nemohou být nikdy jisty, kdy na ně znovu nějaký kopromlask zaútočí.

Kožožrout

Životaschop.:	1 nebo 2 životy
Útočné číslo:	pouze zvl.
Obranné číslo:	0
Odolnost:	11
Velikost:	A0
Pohyblivost:	0/magický tvor
Vytrvalost:	0/magický tvor
Inteligence:	0
Poklady:	nic
Zkušenost:	1

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

Zvláštní útok: požírání. Kožožrout číhá na dobrodruhy mezi poklady nebo i samostatně na místech, kde bývají drahokamy. Obyčejně jej hrdinové seberou a strčí do tlumoku. A teď přichází kožožroutova chvíle – živí se totiž kůží, především tou, ze které jsou torny. Kůži však rovnoměrně vstřebává, což má zvláštní efekt – v tlumoku se nedělají díry, a po 5–10 směnách se při nějakém prudkém pohybu postavy (boj, útěk, skok) náhle zcela rozpadne a všechny věci se vysypou, případně rozbijí. Kožožrout se vysype s nimi a pokojně vyčkává, až bude dán do nového tlumoku. Usmrtit se dá vodou či ohněm, ba i pouhým úderem. Pak se změní v růžovou kapku, která se rychle vypaří.

Krysy obyčejné

Životaschop.:	1 nebo 2 životy
Útočné číslo:	0 (zuby)
Obranné číslo:	(−1 + 1) = 0
Odolnost:	5
Velikost:	A0
Bojovnost:	12 v hejnu, jinak 4
Pohyblivost:	9/šelma
Vytrvalost:	6/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	1

Krysy jsou pravým postrachem každého podzemí. Jedná se sice o téměř nejslabší nestvůru v celém Bestiáři, nicméně se pohybuje v obrovských hejnech, a je tak schopna ohrozit i mnohem větší protivníky. Když chomáče desítek krys zaplaví až po kolena statného bojovníka a hledají každou mezeru v jeho pancíři, má se věru co ohánět. Jedno hejno krys čítá sto až dvě stě exemplářů. Pohybují se společně a jejich pištění je zdaleka slyšet. Když útočí, jsou jako přílivová vlna.

Krysy se velmi bojí ohně. Každá zapálená pochodeň v družině sníží jejich bojovnost právě o 1, takže část hejna se dá na útěk. Olej rozlitý a zapálený v chodbě, zapálená hranice nebo silnější ohnivé kouzlo je obrátí na útěk všechny. Prchají 1–6 směn, ale pak zapomenou, že jim kdy hrozilo nějaké nebezpečí, a pokud na družinu narazí, opět ji napadnou.

Zvláštní útok: Tentokrát výjimečně nikoli nestvůr, nýbrž postav. Krysy jsou poměrně malé a jednou ranou se jich dá zasáhnout víc. V jednom kole lze při boji tváří v tvář zasáhnout 1–6 krys. Postava hází na útok jen jednou, přičemž každá zasažená krysa si proti tomuto útoku hází zvlášť.

Krysy obří

Životaschop.:	1
Útočné číslo:	(0 + 2) = 2 (zuby)
Obranné číslo:	(0 + 1) = 1
Odolnost:	8
Velikost:	A (řídce i B)
Bojovnost:	7
Pohyblivost:	11/šelma
Vytrvalost:	9/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	nic, 40/0 doupě
Zkušenost:	5

Obří krysa je asi jeden sáh dlouhá a v šeru trochu připomíná vlčáka s příliš krátkýma nohama. Krysy mají charakteristickou tvrdou štětinatou srst a na svou velikost se pohybují velmi hbitě. Vyskytují se převážně v zapadlých temných koutech podzemí, často v místech s nemrtvými, kde se živí zbytky jejich obětí. Ty si odtahují do svého doupěte, takže v něm lze občas najít i poměrně cenné pozůstatky.

Krysodlak kolem sebe může shromáždit gardu 1–10 zvláště mohutných obřích krys, které mají životaschopnost 3.

Lykantropové

Lykantropové jsou prastará rasa, která má schopnost ovládat některá zvířata a brát na sebe jejich podobu. Podle druhů ovládaných zvířat dělíme lykantropy do skupin. Lykantropové nejsou k lidem příliš přátelští. Většina se špatným přesvědčením je ukrutně nenávidí, protože jsou přesvědčeni, že lidský rod obsadil svět, který kdysi náležel jim. Spřízněnost mezi lidmi a lykantropy je veliká, důkazem je, že i člověk se může stát lykantropem, byť slabším než praví lykantropové, což ovšem lidé považují za nemoc. Lidé se lykantropů smrtelně bojí, těm žijícím ve volné přírodě často přinášejí oběti, aby je nechali na pokoji, a ty mezi sebou nemilosrdně hubí.

Lykantropové se dožívají velmi vysokého věku. Není známo jejich nejvyšší možné stáří, ale jsou známy exempláře staré přes několik set let.

Zranitelnost: Lykantropové jsou velmi nebezpeční protivníci, protože na ně normální zbraně vůbec nepůsobí, kouzelné zbraně jim způsobují pouze čtvrtinové zranění a jedině účinné jsou stříbrné zbraně, které jim působí zranění dvojnásobné. Stříbra se lykantropové panicky bojí. Stačí, aby byly dveře zajištěny stříbrným řetízkem či byl ve dveřích stříbrný zámek, a lykantrop není nijak schopen proniknout dovnitř. Boji s někým, kdo je ozbrojený stříbrnou zbraní, se snaží vyhnout, i když by v něm zřejmě zvítězil. Raději na dotyčného pošle někoho ze své smečky, má-li ji s sebou, nebo ustoupí. Všichni lykantropové jsou také zranitelní vlčím morem. Pokud ho po nich postavy začnou házet, většinou se dají na útěk.

Proměna: Lykantrop je kdykoli schopen proměny z lidské do zvířecí podoby a zase zpátky. Proměna je velmi rychlá, trvá pouhé jedno kolo. Ve zvířecí podobě ztrácí lykantrop část inteligence a nabývá na agresivitě. Pokud chce v této podobě uskutečnit nějaký válečný plán, hoď si na jeho bojovnost; pokud mu padne, že zaútočí, začne trhat vše kolem sebe a zapomene na své plány. Vzpamatuje se teprve poté, když kolem nebudou žádní živí nepřátelé nebo když bude nucen prchnout z jejich dohledu. Ve zvířecí podobě pro jeho zranitelnost platí totéž, co v lidské. Mrtvý lykantrop ve zvířecí podobě se promění zpět ve člověka. Pokud lykantropové počítají s tím, že se budou muset měnit ve zvíře, obvykle nenosí brnění, ovšem jsou-li sami a bez smečky, může pro

ně být výhodnější bojovat v lidské podobě, a tedy si nějaké brnění nasadit. Při proměně se jejich oděv a ostatní věci nemění s nimi – zůstanou na místě, obvykle potrhané (zejména oděv, který není uzpůsoben na zvířecí anatomii).

Smečka: Žije-li lykantrop delší dobu v přírodě, mimo lidská sídla, zřejmě se posléze stane vůdcem smečky svého druhu, pokud se v okolí taková vyskytuje. Napřed však musí zabít předešlého vůdce smečky. Zvířata se ovšem shromažďují v určitých teritoriích v jistých počtech a jejich vůdce musí smečku neustále vést. Není tedy možné, aby lykantrop sjednotil velké množství zvířat jednoho druhu a udělal si z nich armádu. Smečka je lykantropovi bezvýhradně oddaná a půjde za něj na smrt. V boji jej všichni její členové budou chránit. Lykantrop je schopen domluvit se s každým jejím členem a dát mu jednoduché rozkazy (například mu uložit, aby šel někam na výzvědy a nezdržoval se cestou lovem).

Lidští lykantropové: Pokud je postava nebo CP v boji s lykantropem zraněna kousnutím, je 20% pravděpodobnost, že se nakazí lykantropií. Nemoc se poprvé projeví při druhém úplňku. Postava bez vědomí, co činí, vstane, vyběhne do lesa a tam se chová jako zvíře, k jehož druhu daný lykantrop náležel. Pokud potká člověka, napadne jej a pokusí se ho zabít. Vzhledem k tomu, že je na její straně zuřivost a také děs přepadeného, nezřídka se jí to podaří. K ránu se postava vrátí do svého obydlí, nic si nepamatuje a probudí se celá zničená a rozlámaná. To trvá rok. Postava vychází „na lov“ vždy za úplňku. Posléze dojde k hlubší proměně, postava si jednoho dne uvědomí svůj stav, ale většinou ho nechce léčit (past Int ~ 9 ~ chce/nechce léčbu). Tou dobou již získá určité vlastnosti skutečných lykantropů, mezi jiným ovládání zvířat, ale také strach ze stříbra. Poté většinou odejde do lesa, kde žije životem divoké šelmy. Časem se pokusí ovládnout nějakou smečku, ale vzhledem k tomu, že nemá sílu a schopnosti skutečného lykantropa, její souboj s vůdcem smečky pro ni většinou skončí tragicky. Lykantropii umí vyléčit hraničář na vyšší úrovni.

Následuje popis krysodlaka a vlkodlaka.

Krysodlak (lidská podoba)

Životaschop.:	5
Útočné číslo:	0 + síla zbraně
Obranné číslo:	0 + kvalita zbroje
Odolnost:	10
Velikost:	B
Pohyblivost:	10
Inteligence:	9
Charisma:	6
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	200/0, 1 000/0 doupě
Zkušenost:	270

Krysodlak (zvířecí podoba)

Životaschop.:	5
Útočné číslo:	(+1 + 4/+1) = 5/+1 (tlama)
Obranné číslo:	(+1 + 3) = 4
Odolnost:	12
Velikost:	B
Bojovnost:	11
Pohyblivost:	12/šelma
Vytrvalost:	11/šelma
Inteligence:	4
Charisma:	3
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	nic, 1 000/0 doupě
Zkušenost:	255

Krysodlaci žijí ve starých katakombách, pobořených a zarostlých zámcích, někdy i v kanalizacích velkých měst. Mají rádi tmu, vlhko a chladno. Vzhledem k dobrému vidění i potmě a husté srsti jim ani jedno nevadí. Jsou od přírody potměšilí a zákeřní. Pokud se vyskytují poblíž měst, rádi proti lidem kují pletichy, ale vždy jen pomocí prostředníků, neradi se v nich angažují osobně.

Krysodlak se rád vydává za bohatého člověka a do svého doupěte si tahá různý ukradený nábytek a ozdobné předměty, aby vypadalo co nejluxusněji. Je také značně marnivý. Vzhledem krysodlak připomíná malého mužíka s poněkud kocouří vizáží. Ve své zvířecí podobě pak mimořádně velkou obří krysu.

Krysodlak kolem sebe většinou shromáždí smečku 1–10 obřích krys (viz Krysy obří) a krom toho je schopen do padesáti sáhů ovládat veškeré obyčejné krysy.

Vlkodlak (lidská podoba)

Životaschop.:	7 + 1
Útočné číslo:	+1 + síla zbraně
Obranné číslo:	+1 + kvalita zbroje
Odolnost:	11
Velikost:	B
Pohyblivost:	11
Inteligence:	13
Charisma:	12
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	50/0, 100/0 doupě
Zkušenost:	480

Vlkodlak (zvířecí podoba)

Životaschop.:	7 + 1
Útočné číslo:	(+2 + 4/+1) = 6/+1 (tlama, dvakrát za kolo)
Obranné číslo:	(+2 + 4) = 6
Odolnost:	13
Velikost:	C
Bojovnost:	10
Pohyblivost:	15/šelma
Vytrvalost:	16/šelma
Inteligence:	5
Charisma:	4
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	nic, 100/0 doupě
Zkušenost:	480

Vlkodlaci mají rádi řídké suché lesy nebo stepi. K životu jim stačí slaměná chýše a hliněná miska na vodu. Okolí svého sídla – své loviště – mají velmi dobře prozkoumané a nepochybně se v něm vyskytuje i smečka, kterou vodí. Vlkodlaci jsou nejzavilejší nepřátelé lidí. Vědí sice, že se jim lidstvo nemůže podařit vyhubit, ale škodí mu, jak mohou. Většinou se usazují v divokém pohraničí, na dohled od osad průkopníků, a snaží se je vyhubit a odrazit postup lidí zpět. Používají k tomu svou smečku, která neustále napadá neopatrné osamělé lidi a nezřídka se pokusí i o masový útok, a často také uzavírají dohody s různými humanoidními rasami a útočí společně. Někde se toto úsilí ukázalo jako marné, ale jsou známy případy, kdy se takto vlkodlakům podařilo rozvrátit celá království. Vzhledem vlkodlak připomíná vysokého šlachovitého muže se sveřepými rysy. Ve zvířecí podobě se podobá obrovskému vlku velkému skoro jako lev.

Vlkodlak kolem sebe může shromáždit smečku 2k10 až 3k10 vlků, viz Vlci obyčejní.

Medvěd černý

Životaschop.:	3 + 3
Útočné číslo:	(+2 + 2/+1) = 4/+1 (drápy) + (+2 + 2/+1) = 4/+1 (tlama)
Obranné číslo:	(0 + 3) = 3

Odolnost:	13
Velikost:	C
Bojovnost:	7
Pohyblivost:	15/šelma
Vytrvalost:	13/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	65

Je také někdy nazýván medvěd brtník. Když se postaví na zadní, je dva sáhy vysoký. Je býložravý a má mírnou, až dobráckou povahu. Často se však přihodí, že nalezne uhynulý kus dobytka či vysoké a zvykne si tak na maso. Pak začne být agresivnějším a stává se postrachem všech stád v okolí.

Medvěd brtník může v jednom kole zaútočit tlapami i kousnutím, ovšem pouze na jednu postavu. Pokud ho družina nechá na pokoji, napadne ji jen zřídka.

Moudrá sova[+]

Životaschop.:	2
Útočné číslo:	(0 + 2/+1) = 2/+1 (křídla) + (0 + 2/+2) = 2/+2 (zoban)
Obranné číslo:	(+3 + 3) = 6
Velikost:	A
Pohyblivost:	3/drak (na zemi) 9/drak (ve vzduchu)
Inteligence:	21
Charisma:	19
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic, 600/20 doupě
Zkušenost:	40

Je to veliká moudrá sova s bílou hlavou vysoká asi 1 sáh. Je velmi inteligentní a umí mluvit. Družině může dát mnoho užitečných rad, ale postavy musí za tyto rady zaplatit (nejlépe čerstvě zabitými krysami nebo kopromlasky). Pokud ji družina napadne, brání se zobanem a pařáty a pokouší se uniknout. Je pravděpodobnost 50 %, že ovládá nějaká kouzla (*hyperprostor*, *rychlost*, *neviditelnost*). K dispozici má 7 magů denně, při kouzlení nepotřebuje mluvit ani gestikulovat a má 100% pravděpodobnost úspěchu.

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

Moudrá sova není zranitelná obyčejnými ani stříbrnými zbraněmi, jen kouzelnými. Také na ni nepůsobí jedy.

Nemrtví[+]

Nemrtví, rozhodně alespoň ti nižších řádů, nemají svobodnou vůli a žádnou možnost rozhodovat o sobě samých. Vyskytují se u nich pouze dva stavy. Buď jsou bezvýhradně oddáni pánovi, který je stvořil, nebo planou bezmeznou záští a snaží se rozsápat vše živé kolem. To když jsou bez pána.

Nemrtvé je možno stvořit z humanoidní mrtvoly silnějším kouzelnickým kouzlem, což činí především nekromanté, kteří nemrtvé používají jako osobní strážce, stráže podzemí a skrytých pokladů či z nich staví celé armády. Tomu poslednímu je trochu na překážku, že na nemrtvé působí velmi neblaze sluneční světlo, avšak schopnější nekromanté si umějí poradit i s tím. O normálních nemrtvých, kteří jsou popsáni dále, platí, že vydrží na slunečním světle (od svítání do slunce západu, i když je pod mrakem) o jednu směnu méně, než je jejich životaschopnost, a pak se rozpadnou v prach. Po smrti kouzelníka, který je stvořil, se stanou zcela neovladatelní a snaží se škodit živým bytostem, jak jen jim to jejich inteligence dovolí. Na místech s vysokou magickou aktivitou a mrtvolami se mohou nemrtví objevit i sami od sebe.

Nemrtví umějí mluvit. Normální čas pro ně neplatí, takže jsou vybrané místo schopni střežit celé věky. Vidí dobře ve tmě až do vzdálenosti 30 sáhů. Pes je díky zápachu vycítí. Všichni nemrtví jsou zranitelní svěcenou vodou, ale nepůsobí na ně jedy.

Nemrtví uvedení v těchto pravidlech jsou:

Kostlivec
Zombie
Ghúl

Kostlivec

Životaschop.:	1 + 3
Útočné číslo:	0 + síla zbraně
Obranné číslo:	(−1 + 3) + štít = 3
Velikost:	B
Bojovnost:	11
Pohyblivost:	9/drak
Inteligence:	4
Charisma:	4
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	20/0, 30/0 doupě
Zkušenost:	20

Připomíná oživlou pochodující kostru s mečem a štítem. Tato kostra je ve skutečnosti držena pohromadě magickým polem, které se dá zrušit dostatečně silnou ranou. Pokud se v boji nepodaří kostlivce zabít (odebrat mu všechny životy), rozsekaná kostra začne po 1–6 směnách srůstat a každou směnu mu bude přibývat jeden život až do úplného „vyléčení“. Kostlivce zpravidla není možné obléci do žádného druhu zbroje, jelikož by se pod její tíhou rozpadl (výjimkou jsou výtvory nekromantů na vysoké úrovni).

Je 50% pravděpodobnost, že ve chvíli smrti svého stvořitele se kostlivec opět rozsype.

Zombie

Životaschop.:	2 + 3
Útočné číslo:	(+1 + 3/+1) = 4/+1 (pařáty) + zvl
Obranné číslo:	(−2 + 3) = 1
Velikost:	B
Bojovnost:	12
Pohyblivost:	8/magický tvor
Inteligence:	2
Charisma:	2
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	nic, 5/0 doupě
Zkušenost:	30

Zombie je nemrtvý, jehož tvůrce se rozhodl nepracovat jen s pouhou kostrou. Připomíná částečně rozpadlou mrtvolu, až na to, že se již dále nerozpadá, zato páchne. Zombie je velmi mdlého ducha. Obvykle nebojuje zbraněmi a není schopna plnit žádné složitější příkazy. Pohybuje se jako náměsíčník, a pokud se jí protivníka nepodaří zahnat do kouta nebo obklíčit, není většinou nebezpečná. V boji vždy ztrácí iniciativu.

Po smrti jejího stvořitele je 25% pravděpodobnost, že se v témže kole rozpadne, a 50% pravděpodobnost, že upadne do kataleptického spánku, z něhož ji může vzbudit až blízkost živých inteligentních bytostí.

Zvláštní útok: Zombie vyhlíží tak hrůzostrašně, že pouhý pohled (ze vzdálenosti 5 sáhů a menší) na ni může způsobit šok. Postava je pak na jednu směnu ovládána touhou být od zombie co nejdál. Je to past 0 − Int ∼ 2 ∼ nic/šok (pozor! bonus za inteligenci se nepřičítá, ale odečítá, takže postavy s větší inteligencí, a tedy i představivostí, podlehnou pasti spíše). Postavu v šoku je možno držet, neublíží ostatním, avšak nebude schopna žádné činnosti.

Ghúl

Životaschop.: 3
Útočné číslo: (0 + 2/+1) = 2/+1 (pařáty) + (0 + 3/+1) = 3/+1 (tlama)
Obranné číslo: (+2 + 3) = 5
Velikost: C
Bojovnost: 11
Pohyblivost: 14/drak
Inteligence: 7
Charisma: 9
Přesvědčení: zmatené zlo
Poklady: 30/0, 200/0 doupě
Zkušenost: 50

Oživením ghúla vzniká poměrně inteligentní nemrtvý se značnými schopnostmi. Ghúlové jsou vysocí štíhlí tvorové celkem lidského vzhledu. Mají hnědou až šedivou pleť a hladké tenké údy. Hlavu mají zvláštně protaženou vysokým čelem. Chodí zcela nazí a na těle nemají ani chloupek.

Ghúlové jsou jakási elita nižších nemrtvých. Temní mágové, kteří si nemohou dovolit lepší nemrtvé, z nich dělají kapitány svých stráží, svěřují jim dozor nad neviděnými a často je vysílají i daleko do kraje jako špehy nebo posly. Ghúlové sice nemohou jezdit na koních, protože je žádné zvíře nesnese, jsou nicméně poměrně rychlí běžci a jako nemrtví se neunaví. Často mohou být pověřeni i různými diverzními úkoly, jako například zastrašováním obyvatelstva či znepokojováním vojenských táborů.

Po smrti svého stvořitele se ghúlové často snaží založit vlastní království s pomocí ostatních méně inteligentních nemrtvých.

Ghúlové mají pud sebezáchovy. Pokud jim to jejich pán přímo přikáže, padnou za něj, ale v případě jiných rozkazů se budou snažit se této nepříjemné činnosti vyhnout, seč jim budou síly stačit. Lze s nimi normálně hovořit, ale není je možné přemluvit k zradě jejich pána (i když postavám, které tohle nevědí, může ghúl úspěšně předstírat, že přešel na jejich stranu).

Netopýr obří

Životaschop.: 2
Útočné číslo: (0 + 3) = 3 (zuby); (0 + 3/−1) = 3/−1 (křídla)
Obranné číslo: (+1 + 1) = 2
Odolnost: 8
Velikost: B
Bojovnost: 7
Pohyblivost: 8
Vytrvalost: 7
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 20

Obří netopýři jsou velmi podobní netopýrům obecným, jen jsou o něco větší. Mají délku asi jeden sáh a rozpětí křídel až dva sáhy. Živí se drobnými i většími hlodavci, které utloukají křídly a pak žerou. Větší hejno obřích netopýrů se může, zvláště je-li poplašeno, vrhnout i na družinu. Jejich křídla působí jen čtvrtinové zranění, nicméně v počtu 4–40 to mohou být nepříjemní protivníci.

Netopýr obecný

Životaschop.: 1 nebo 2 životy
Útočné číslo: (−1 + 1) = 0 (křídla)
Obranné číslo: (0 + 1) = 1
Odolnost: 5
Velikost: A0
Bojovnost: 5
Pohyblivost: 6
Vytrvalost: 5
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 1

Netopýři jsou létající noční hmyzožravci a neodmyslitelně patří k jeskyním. Za dne tam visí v celých houfech u stropu, spí a čekají, až přijde večer a budou se moci vydat za kořistí. Netopýři nejsou normálně nebezpeční, snadno se však (třeba silným světlem nebo hlukem) dají vyplašit. Pak se zvednou a jako mračno začnou zběsile poletovat jeskyní a tlouct křídly do všeho kolem. Pokud je tedy postavy vyplaší, mohou se náhle ocitnout v černém maelströmu křídel. Útok není příliš nebezpečný a působí jen čtvrtinové zranění. Netopýrů je však hodně. Vyplašení netopýři většinou jeskyní poletují tak dlouho, dokud se celá družina neválí v bezvědomí na zemi nebo dokud jich není dost pobito a zbytek rozehnán. Přeživší jedinci se pak většinou uchýlí do postranních chodeb, kde dospí svůj denní spánek, přičemž zapomenou, že se předtím vůbec něco dělo.

Oživlá socha⁺

Oživlé sochy mají tělo tvarem podobné nějakému živému tvorovi, stvořené z neživé hmoty (proto je hlídací pes neucítí). Zde jsou uvedeny tři sochy – Křišťálová, Železná a Kamenná socha. Tyto sochy nelze otrávit a nejsou zranitelné ohněm, mrazem ani ohnivými a mrazivými kouzly, blesky však ano.

Křišťálová socha

Životaschop.: 6
Útočné číslo: (+5 + 2/−2) = 7/−2 (pěsti); +5 + síla zbraně
Obranné číslo: (0 + 8) = 8
Velikost: C
Pohyblivost: 15/magický tvor
Inteligence: 19
Charisma: 18
Přesvědčení: zákonné dobro
Poklady: 300/10
Zkušenost: 250

Křišťálové sochy si většinou tvoří dobří čarodějové jako své pomocníky. Jsou moudré a věrné a pomáhají jim bojovat za dobro ve světě.

Železná socha

Životaschop.: 6
Útočné číslo: (+6 + 2/−2) = 8/−2 (pěsti); +6 + síla zbraně
Obranné číslo: (0 + 8) = 8
Velikost: C
Bojovnost: 4
Pohyblivost: 18/magický tvor
Inteligence: 6
Charisma: 10
Přesvědčení: neutrální
Poklady: 300/5
Zkušenost: 270

Železné soše dávají přednost neutrální čarodějové, které více než osud světa zajímají všednější starosti. Je o trochu silnější než křišťálová socha, zato ovšem velmi hloupá. Vyzná se však v kovářském řemesle a v práci s železem a za vhodných podmínek dokáže vykovat báječné zbraně (všechny mají o 1 vyšší sílu zbraně).

Kamenná socha

Životaschop.: 6
Útočné číslo: (+5 + 2/−2) = 7/−2 (pěsti); +5 + síla zbraně; (+2 + 3/+3) = 5/+3 (láva)
Obranné číslo: (+2 + 8) = 8

Velikost: C
Pohyblivost: 16/magický tvor
Inteligence: 19
Charisma: 18
Přesvědčení: zákonné zlo
Poklady: 500/5
Zkušenost: 300

Kamennou sochu si za pomocníka tvoří zlí čarodějové. Je chytrá a lstivá a často táhne v čele jejich vojsk jako velitel. Kamenné a křišťálové sochy se nenávidí a zaútočí na sebe od pohledu.

Zvláštní útok: Kamenná socha je z konečků prstů schopna stříkat lávu. Má jí v sobě celkem pět dávek. Po jejich vypotřebování musí pět směn žvýkat kámen a dalších šest hodin čekat, než v ní roztaje na lávu. Dostřel lávy je 11 sáhů.

Pavouci

O původu viz heslo Hmyz.

Křižák obří

Životaschop.: 1 + 1
Útočné číslo: (0 + 4) = 4 (kusadla) + zvl.
Obranné číslo: (+2 + 2) = 4
Odolnost: 13
Velikost: A
Bojovnost: 12
Pohyblivost: 11
Vytrvalost: 11
Inteligence: 0
Poklady: nic
Zkušenost: 10

Křižák je obří pavouk dlouhý asi 1,5 sáhu. Pozná se již zdaleka podle charakteristického bílého kříže na šedých zádech, alespoň pokud se postavy dívají po stěnách a stropě. Okolí jeho nory je plné chuchvalců pavučin, které křižák spřádá na mnoha místech chodeb, aby si zajistil kořist. Při útoku může běžet po stěnách či stropě a nebo se spustit na laně. To má obranné číslo 12 proti střeleckému útoku, a pokud se ho nějakému bystrookému elfskému lučištníkovi podaří přestřelit, křižák se v pádu zraní za 1–6 životů za každých 5 sáhů vzdálenosti od země.

Zvláštní útok: jed. Jed je slabý – je to past Odl ~ 2 ~ 1–3/2–12 a působí za 1 směnu.

Permoník

Životaschop.: 1
Útočné číslo: −1 + síla zbraně
Obranné číslo: (+4 + 1) = 5
Odolnost: 14
Velikost: A
Pohyblivost: 15
Inteligence: 16
Charisma: 14
Přesvědčení: různé
Poklady: viz níže
Zkušenost: 10

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

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

Poletucha

Životaschop.: 1
Útočné číslo: −1 + síla zbraně
Obranné číslo: (+2 + 1) = 3
Odolnost: 9
Velikost: A
Pohyblivost: 6 (na zemi)
20 (ve vzduchu)
Vytrvalost: 18 (ve vzduchu)
Inteligence: 18 (15)
Charisma: 21 (17)
Přesvědčení: zmatené dobro
Poklady: 500/15
Zkušenost: 30

Poletuchy jsou malé okřídlené bytosti, u nichž je mnohem častější ženské pohlaví. Vzhledem trochu připomínají elfy a původem se blíží ke skřítkům, protože mají rovněž magické schopnosti.

Poletuchy dokážou „zadarmo“ sesílat pět kouzelnických kouzel podle vlastního výběru, každé nejvýše třikrát denně. Poletuchy jsou povahy velmi mírné a vlídné, proto si vesměs vybírají kouzla, která nikomu neublíží, chrání je před nepřáteli, případně někomu mohou pomoci nebo způsobit radost. K tomu mají poletuchy jedno speciální kouzlo, neuvedené u kouzelníka, *splněné přání*. Mohou ho podle svého uvážení seslat jednou denně na osobu, která jim nějak pomohla nebo kterou chtějí potěšit. Kouzlo dovede splnit pouze nehamižná přání, a to ještě taková, která příliš nenaruší běh světa. Poletuchy mohou číst myšlenky. Oblíbená kouzla poletuch jsou *neviditelnost*, *hyperprostor* a další obranná kouzla. Poletuchy žijí v obdobách lidských sídel, které však mají vstup na nějakém velmi nepřístupném místě, kam lze snadno pouze doletět.

Samečkové poletuch jsou velmi vzácní. Jsou daleko méně přátelští a více samotářští než ženské poletuchy. Mají rovněž o něco menší inteligenci a charismu (údaje v závorkách) a kouzlí jen výjimečně.

Poletuchy nejsou zranitelné obyčejnými ani stříbrnými zbraněmi, jen kouzelnými, ani není možné je otrávit.

Řasnatka

Životaschop.: 1
Útočné číslo: 4 (svazek blesků)
Obranné číslo: (+2 + 1) = 3
Odolnost: 8
Velikost: A
Bojovnost: 12
Pohyblivost: 6/magický tvor
Inteligence: 0
Poklady: nic
Zkušenost: 10

Tento fialový tvor tvarem připomíná kouli, která má asi 25 coulů v průměru a na jednom konci jí vyrůstá 8 chapadel dlouhých 25 coulů. Je neobyčejně lehký, a proto volně pluje vzduchem. Živí se krví živých tvorů, které nejprve usmrtí fialovými blesky šlehajícími z chapadel. Při každém zásahu uberou tyto blesky oběti právě 2 životy. Vyskytuje se zpravidla v hejnech o 3–18 kusech. Její útok je nebezpečnější pro postavu v kovovém brnění; v takovém případě od obranného čísla postavy odečti postih −1.

Řasnatku lze ponejvíce nalézt v okolí sídel čarodějů, v blízkosti kouzelných předmětů a podobně.

Skřet

Životaschop.: 1
Útočné číslo: −1 + síla zbraně
Obranné číslo: −1 + kvalita zbroje + štít
Odolnost: 8
Velikost: A
Bojovnost: 10
Pohyblivost: 7
Inteligence: 4
Charisma: 3
Přesvědčení: zmatené zlo
Poklady: 5/0, 2 500/10 sídlo
Zkušenost: 10

Skřeti jsou člověku podobní tvorové vysocí něco přes sáh. Podle lidských měřítek krásy jsou velmi nevzhlední a s povahou na tom nejsou o moc lépe. Jsou krutí k zajatcům i k sobě navzájem a jejich společenství uznává jen zákon síly.

Skřeti se sdružují do tlup, aby se jim lépe plenilo. Skřetí tlupu obvykle vede hejtman. Někdy se i tlupy spojí dohromady, a tak vznikne skřetí království. To vydrží pohromadě pouze tehdy, drží-li tam moc pevně v rukou jediný skřet – král. Pokud se mezi sebou jednotlivé klany hašteří o moc a skřeti nad sebou necítí pevnou ruku, brzy se rozpadne.

Skřeti mají rádi příšeří až tmu, v níž velmi dobře vidí, a nenávidí sluneční světlo. Proto také nejraději žijí v jeskynních systémech pod horami, kde je dost místa. Po setmění se vydávají drancovat okolní usedlosti, takže tam, kde se usídlí skřeti, brzy ustane veškerý obchodní ruch a obnoví se divočina. Skřeti nejsou schopni bojovat na slunečním světle, ani když jim jde o život.

Někdy, když už je skřetů v horách příliš nebo se rozkřikne zvěst o dalekém bohatém kraji, se část skřetů sebere a v tlupách táhnou krajem. Ve dne přespávají v hlubokých lesích nebo norách a v noci putují dál. Takové skřetí migrace jsou hotovou pohromou pro celý okolní svět. Zákonně zlé bytosti si často skřetí hejtmany i s jejich oddíly najímají do svých služeb jako stráže nebo armády.

Oblíbenou zbraní skřetů jsou šavle a tesáky. Skřetům jejich jakoby šupinatá kůže poskytuje přirozenou kvalitu zbroje 3. Hejtmani i někteří zkušenější vojáci (zejména žoldnéři v cizích službách) si však s oblibou pořizují kvalitnější brnění, například kroužkovou zbroj.

Skřítek

Životaschop.:	½ (1–4 životy)
Útočné číslo:	pouze zvl.
Obranné číslo:	(+3 + 1) = 4
Odolnost:	4
Velikost:	A
Pohyblivost:	13
Inteligence:	15
Charisma:	19
Přesvědčení:	zmatené dobro
Poklady:	2/0, 450/15 sídlo
Zkušenost:	12

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

Sami skřítci mohou s použitím osmi magů účinky většiny svých kouzel zase odstranit, ale nikdo jiný to nedovede.

Vlk obyčejný

Životaschop.:	2 + 2
Útočné číslo:	(+1 + 2) = 3 (tlama) (2× za kolo)
Obranné číslo:	(0 + 2) = 2
Odolnost:	10
Velikost:	B
Bojovnost:	7
Pohyblivost:	17/šelma
Vytrvalost:	18/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	15

Vlci žijí převážně na povrchu, kde loví ve smečkách v počtu 2k10 až 3k10 kusů. Mohou se však vyskytovat i v jeskyních, někdy proto, že je tam hojnost potravy a sahá tam jejich lovecký revír, jindy je tam za určitým účelem shromažďuje třeba vlkodlak. Vlci jsou masožraví, nikoli však příliš odvážní. Útočí ve smečkách, a pokud nedosáhnou rychlého úspěchu, jejich bojovnost klesá, až se dají na útěk. Často pak oběť z dálky sledují a čekají, až zeslábne nebo se uloží ke spánku. Mají také smrtelný strach z ohně. Zapálená hranice je udrží v uctivé vzdálenosti a při každém ohnivém kouzlu je 50% pravděpodobnost, že se celá smečka obrátí na útěk.

Vůdce smečky má obvykle o 1 vyšší ÚČ, OČ i životaschopnost. Pokud je vůdcem smečky vlkodlak, všichni vlci z této smečky mají ÚČ o 1 vyšší a bojovnost 12.

Zlobr

Životaschop.:	5 + 1
Útočné číslo:	(+5 + 3) = 8 (ruce)
Obranné číslo:	(0 + 3) = 3
Odolnost:	18
Velikost:	C
Bojovnost:	10
Pohyblivost:	9
Inteligence:	3
Charisma:	1
Přesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	2/0, 3 000/10 doupě
Zkušenost:	110

Zlobři jsou asi jedněmi z nejstarších tvorů vůbec. Říká se, že vznikli ze samotného kamene a po smrti se do něj zase vracejí. Ta kamennost jim ovšem zůstala i po oživení. Jsou pomalí v úsudku i v pohybech a to, co vymyslí, většinou za moc nestojí. Velicí jsou dva a půl až tři sáhy a vzhledem připomínají starou omšelou a pokroucenou sochu člověka, kterou někdo oblékl do trochy hadrů. Nepoužívají zbraně, jen holé ruce s obrovskými prsty a dlaněmi jako pecny chleba. Každou rukou mohou zaútočit na jiného protivníka, takže by vlastně měli mít dva útoky za kolo, ale jelikož jsou tak pomalí, mají jen jeden.

Zlobři jsou naprosto všežraví, veškeré humanoidy nevyjímaje. Neznají nějakou solidaritu s rasami podobných názorů a k večeři klidně slupnou skřeta.

Zlobrům tak nesvědčí sluneční světlo, že pokud je zastihne na povrchu země, okamžitě zkamení. Toto zkamenění je trvalé a nelze je nijak léčit. Umělé ani odražené světlo jim však nevadí.

fantasy hra na hrdiny
Dračí doupě – Zjednodušená pravidla
Příručka Pána jeskyně

ilustrace Tomáš Kučerovský, Jana Žižková

vydalo nakladatelství ALTAR, Ostrava 2008