Tvorba postavy

Tvá postava má 5 vlastností:

Síla - stanoví, jak je tvá postava silná. Bonus za sílu hraje roli při všech činnostech, kde je důležitá síla - zvedání kamenů, vyrážení dveří atd, ale především ovlivňuje útočné číslo postavy.

Obratnost - na tvé obratnosti závisí v prvé řadě tvé obranné číslo, ale i střelba z luku, u alchymisty množství magenergie, u zloděje pravděpodobnost úspěchu a podobně.

Odolnost - na odolnosti závisí to, jaká zranění tvé postavě způsobí například jed. Záleží na ní i to, kolik životů může tvá postava ztratit a být ještě schopna boje. Také se odráží v celkovém počtu životů postavy.

Inteligence - pod pojmem inteligence je v naší hře zahrnuta bystrost, všímavost, zdravý rozum a duševní síla. Hraje roli především u čarodějů a hraničářů, kteří užívají kouzla. Všeobecně je však znát v odhalování pastí, různém vyhledávání a podobně.

Charisma - (kouzlo osobností) je důležití pro vyjednávání s cizími postavami.

Jaké má tvá postava vlastnosti se určí dle následujících tabulek.

TABULKA VLASTNOSTÍ PODLE RAS

rasa	síla	obratnost	odolnost	inteligence	charisma
hobit	3-8	11-16	8-13	10-15	8-18
kudůk	5-10	10-15	10-15	9-14	2-12
trpaslík	7-12	7-12	12-17	8-13	2-12
elf	6-11	10-15	6-11	12-17	8-18
člověk	6-16	9-14	9-14	10-15	2-17
barbar	10-15	8-13	11-16	6-11	1-16
kroll	11-16	5-10	13-18	2-7	1-11

TABULKA VLASTNOSTÍ PODLE POVOLÁNÍ

povolání	síla	obratnost	odolnost	inteligence	charisma
válečník	13-18	X	13-18	X	X
hraničář	11-16	X	X	12-17	X
alchymista	X	13-18	12-17	X	X
kouzelník	X	X	X	14-19	13-18
zloděj	X	14-19	X	X	12-17

TABULKA OPRAV

rasa	síla	obratnost	odolnost	inteligence	charisma
hobit	-5	+2	0	-2	+3
kudůk	-3	+1	+1	-2	0
trpaslík	+1	-2	+3	-3	-2
elf	0	+1	-4	+2	+2
člověk	0	0	0	0	0
barbar	+1	-1	+1	0	-2
kroll	+3	-4	+3	-6	-5

TABULKA POSTIHŮ A BONUSŮ

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

Určení počtu životů

Teď musíš určit, kolik máš životů. Počet životů úroveň od úrovně stoupá. Základní počet životů na první úrovni je pro každé povolání pevně stanoven v tabulce životů. K tomuto číslu přičti svůj bonus (postih) za odolnost a získáš počet životů své postavy na první úrovni.

Při přechodu na další úroveň se počet životů zvýší. Druhý údaj ve zmíněné tabulce životů určuje jakou kostkou budeš házet abys určil, kolik životů ti přibylo. K výsledku hodu opět přičti svůj bonus nebo postih za odolnost. Platí zde ovšem jedna výjimka: při přechodu na vyšší úroveň musí každé postavě přibýt alespoň jeden život.

TABULKA ŽIVOTŮ

povolání	základní počet	kostka
válečník	10	1k10
hraničář	8	1k6+2
alchymista	7	1k6+1
kouzelník	6	1k6
zloděj	6	1k6

Zkušenosti

Zkušenost, kterou postava získá v dobrodružství, se přičítá k té, kterou získala v dobrodružstvích minulých.

S rostoucí zkušeností rostou i schopnosti a počet životů. To se však neděje spojitě, po každém zvýšení počtu bodů zkušenosti, ale skokem, když jejich počet přesáhne určitou hranici. Říkáme, že postava přešla na další úroveň. Počet bodů zkušenosti nutný k přestupu na další úroveň je uveden v Tabulce zkušenosti.

Ale postup na vyšší úroveň není nikdy automatický. Žádná postava, která dosáhne stanoveného počtu bodů, nemusí na další úroveň postoupit, pokud nebude chtít. Pokud bude chtít - a tak je tomu většinou - musí podstoupit dlouhý výcvik u učitelů a mistrů svého povolání. Tento trénink není zadarmo: postava musí zaplatit obnos, který je uveden v Tabulce zkušenosti ve sloupci "Náklady na postup". Po přechodu na vyšší úroveň se ani zkušenost, ani peníze "neztrácejí". To znamená, že například válečník na třetí úrovni musí nashromáždit dalších 3 600 zt a zaplatit 2670 zl při přechodu na čtvrtou úroveň.

Trénink při přechodu na vyšší úroveň není součástí žádného dobrodružství. Prostě předpokládáme, že proběhl a do hry samotné se promítne jen třemi způsoby:

1. Postava se nesmí po dobu tří měsíců hracího času zúčastňovat dobrodružství. (To znamená, že ve vašem světě, kde se vaše dobrodružství odehrávají, musí uplynout alespoň jeden měsíc od posledního dobrodružství. V našem občanském světě může uplynout třeba jen pár hodin.)
2. Postava musí zaplatit příslušný obnos.
3. Její životy se zvýší způsobem, který je popsán v části Určení počtu životů. Její zvláštní schopnosti se zlepší způsobem, který je popsán v části Určení zvláštních schopností.

TABULKA ZKUŠENOSTI

povolání / Úroveň/Náklady na postup	1	2	3	4	5	6
válečník	0/0 zl	1 800/1 350zl	3 600/2 730 zl	7 200/5 400 zl	14 400/10 800 zl	30 000/23 600 zl
hraničář	0/0 zl	2 100/1 600zl	4 200/3 200 zl	8 400/6 330 zl	16 500/12 600 zl	32 600/24 500 zl
alchymista	0/0 zl	2 300/1 830zl	4 600/3 700 zl	9 200/7 340 zl	18 100/14 600 zl	35 800/29 200 zl
kouzelník	0/0 zl	2 450/2 000zl	4 900/4 000 zl	9 700/8 000 zl	19 000/15 600 zl	37 000/30 450 zl
zloděj	0/0 zl	1 350/1 050zl	2 750/2 150 zl	5 700/4 530 zl	13 000/10 400 zl	29 000/23 000 zl

Vybavení

Popis různého základního vybavení.

Torna kožená - hodí se na nošení věcí a pokladů. Můžeš do ní naskládat 800mn zátěže, pokud dáš víc, dno se utrhne.

Láhev oleje - olej slouží jednak na doplňování lucerny, jednak jako zbraň. Olej z jedné láhve v lucerně shoří za 4 hodiny.

Železná zásoba - je to zvláštním způsobem upravené jídlo, které nezplesniví; je proto

dobré brát si ho do podzemí, nezbytná začne být hlavně při delších výpravách.

Čerstvá zásoba - je to jídlo vhodné zvláště pro výpravy na povrchu. Neber si ji ale do podzemí, protože tam zplesniví.

Malý vak - dovnitř se vejde nanejvýš 150mn zátěže. Je skutečně malý (široký asi jako dvě dlaně), proto se tam nevejdou objemné předměty, přestože tolik neváží.

Velká vak - je široký asi 30c a dovnitř se vejde nanejvýš 500mn zátěže.

Křesadlo - pokud tohle nemáš, nemůžeš rozdělat oheň a zapálit lucernu.

Pochodně - mají nevýhodu, že se narozdíl od lucerny nedají zakrýt, ale dají se v případě nutnosti použít jako zbraň. Jedna pochodeň vydrží hořet tři směny.

Měch na vodu - vejde se do něj asi jedna čtvrtka, což vydrží jeden den.

Ceník

Předmět	cena(zl)	váha(mn)
kožená torna	3	20
láhev oleje	0,5	20
lucerna obyčejná	5	24
lucerna s okenicemi	7	35
zrcátko	0,1	2
hůl	0,1	2 (*20*)
zásoba čerstvá 7 dnů	3	200
zásoba železná 7 dnů	10	75
provaz 10 sáhů	1	20
velký vak	2	12
malý vak	1	7
křesadlo	0,1	2
pochodně 6 ks 6 měď.	60	
měch na vodu	0,3	5
víno 1 čtvrtka	2	20
pivo soudek 5 čtvr.	2	100
medovina 0,3 čtv.	2	6
hřebíky a kladivo	0,5	20
šaty obyčejné	10	20
šaty luxusní	150	40
truhla velká železná	28	2000
truhla malá dřevěná	12	50

Zvláštní schopnosti podle rasy

Hobit

Zvláštní vidění hobitů se nazývá "čich". Tato schopnost jim umožňuje vycítit přítomnost jakéhokoliv živého tvora - a dokonce i nemrtvého (ale ne nehmotného nebo neviděného). Největší vzdálenost, na jakou to jsou schopni dokázat, je 12 sáhů. Tato vzdálenost se zkracuje o 1 sáh za každých 30 coulů kamene, 10 coulů dřeva nebo 1 coul kovu.

Hobit není schopen určit, o jakého tvora se jedná, ani jak je přesně daleko, ale pozná, do jaké třídy velikosti patří. Hobit má neurčitý pocit cizí přítomnosti - asi jako ty máš pocit, že se na tebe někdo zezadu dívá.

Trpaslík

Trpaslík je nadán zvláštním viděním zvaným "infravidění". Infravidění má dosah 20 sáhů a neproniká žádným materiálem, kterým by neproniklo obyčejné světlo. Ve slunečním světle (nebo ve světle stejné intenzity vyvolaném kouzlem) je infravidění nepoužitelné.

Infravidění je schopnost vidět teplo. I v naprosté tmě trpaslík zřetelně uvidí každého živého tvora s teplou krví - skřeta i zatoulaného psa - jako jasně červenou skvrnu. Hady, krokodýly a jiné studenokrevné živočichy trpaslík neuvidí, pokud se nebude dívat velmi pozorně. Infraviděním nelze zpozorovat nemrtvé ani neviděné, ale lze jím zpozorovat takzvané "nehmotné" jako slabě růžové obláčky. (Nehmotní jsou široká třída zvláštních kouzelných nestvůr jako je stín, dvojník, duch, znevidiitelněný tvor apod. bez hmotné podstaty, ale vyzařující určitou energii - a tu je trpaslík schopen postřehnout.)

Infraviděním zpravidla nelze určovat ani tvar místností, ani jejich obsah. Výjimkou mohou být věci, které jsou studenější nebo teplejší než okolí. Například jezírko studené vody trpaslík uvidí jako tmavě modrou skvrnu, nedávno vyhaslé ohniště jako tmavě červenou.

Kroll

Kroll vlastně nemá "vidění", ale "slyšení". Jeho zvláštní schopnost se nazývá "ultrasluch" a připomíná zrak netopýrů. Kroll je schopen vysílat lidským uchem nezachytitelné zvukové vlnění, které se odráží od zkoumaného předmětu a vrací se zpět ke krollovi. Podle toho, jak odražené vlnění vypadá, je kroll schopen určit vzdálenost předmětu.

Krollův ultrasluch má dosah 50 sáhů. To znamená, že kroll je schopen postřehnout jakýkoliv předmět nebo jakéhokoliv tvora, který je blíž než 50 sáhů a není zastíněn nějakým jiným předmětem nebo tvorem. Bude také schopen zhruba určit jeho vzdálenost a velikost. Kroll nepozná, o jakého tvora jde, ale pozná například, kolik má nohou apod. S předměty v jeskyni a jejím vybavením to je podobné.

Krollův ultrasluch je v podstatě stále ještě sluchem, a proto závisí na hluku, který krolla obklopuje. Kroll nemůže používat ultrasluch v prostředí, které je hlučnější než obyčejný lidský hovor.

Zvláštní schopnosti podle povolání

U jednotlivých povolání jsou vždy nejdříve uvedena omezení v bitvě a pak zvláštní schopnosti. U jednoho povolání je zpravidla více než jedna zvláštní schopnost, ale některé z nich nemůže užívat postava na nízké úrovni. Proto je na konci u každého povolání shrnuto, na které úrovni je možné danou zvláštní schopnost začít používat. Pokud nebudeš něčemu rozumět, nenech se tím odradit. Některé podrobnosti, zvláště ty, které se týkají souboje, budou vysvětleny později.

Teď si prostě najdi své povolání (a jenom svoje povolání!), přečti si popis - a dovíš se všechno, co potřebuješ.

Válečník

Válečník smí používat všechny druhy zbraní, všechny druhy brnění a štít.
Válečník má zvláštní schopnosti vztahující se převážně k boji. Jsou to:

Zastrašení

Válečník s kouzlem osobnosti nižším nebo rovným pěti má určitou šanci, že jeho strašný zjev zažene protivníka. Tabulka šance na zahnání nepřítele udává pravděpodobnost v procentech, že bojovník na první úrovni zažene jednoho nepřítele.

Tato pravděpodobnost však ještě závisí na počtu nepřátel a na úrovni válečníka. K číslu udanému v tabulce přidej 3% za každou úroveň válečníka a výsledek vyděl počtem nepřátel. Pak hoď k% a pokud ti padne číslo menší nebo rovné číslu, které jsi spočítal, dali se všichni nepřátelé na útěk. Pokud jsou ve skupině nepřátel nestvůry s různou bojovností, uvažuje se bojovnost nejbojovnější z nich. (Zeptej se svého PJ, co je to bojovnost a k čemu se používá).

Zastrašení nikdy nenastane automaticky. Bojovník musí oznámit PJ, že se pokusí o zastrašení, a v daném kole už nemůže zaútočit obvyklým způsobem.

PŘÍKLAD: Ghort má kouzlo osobnosti 2 a je na třetí úrovni. Zaútočí na něj dvě obyčejné krysy (bojovnost 5) a Ghort se je pokusí zastrašit. K 40% uvedeným v tabulce přičte 6% za svoji úroveň zkušenosti a výsledek vydělí počtem krys - dvěma. Dostane pravděpodobnost 23%. Na k% mu padne 28. Zastrašení se nezdařilo a krysy teď mohou na Ghorta zaútočit.

TABULKA ZASTRAŠENÍ

	charisma									
bojovnost	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
2	**100**	**85**	**70**	**55**	**40**	**25**	**10**	**-5**	**-20**	**-35**
3	**90**	**75**	**60**	**45**	**30**	**15**	**0**	**-15**	**-30**	**-45**
4	**80**	**65**	**50**	**35**	**20**	**5**	**-10**	**-25**	**-40**	**-55**
5	**70**	**55**	**40**	**25**	**10**	**-5**	**-20**	**-35**	**-50**	**-65**
6	**60**	**45**	**30**	**15**	**0**	**-15**	**-30**	**-45**	**-60**	**-75**
7	**50**	**35**	**20**	**5**	**-10**	**-25**	**-40**	**-55**	**-70**	**-85**
8	**40**	**25**	**10**	**-5**	**-20**	**-35**	**-50**	**-65**	**-80**	**-95**
9	**30**	**15**	**0**	**-15**	**-30**	**-45**	**-60**	**-75**	**-90**	**-105**
10	**20**	**5**	**-10**	**-25**	**-40**	**-55**	**-70**	**-85**	**-100**	**-115**
11	**10**	**-5**	**-20**	**-35**	**-50**	**-65**	**-80**	**-95**	**-110**	**-125**

Vícenásobné útoky

Od páté úrovně výš může válečník útočit třikrát během dvou kol, protože se naučil lépe bojovému umění. (Na vyšších úrovních se počet útoků ještě zvyšuje). Vícenásobné útoky se provádějí tak, že v prvním kole útočí válečník dvakrát a v dalším jednou. Jsou to obyčejné útoky, tak jak budou popsány v části Souboj.

Léčba vlastních zranění

Válečník je schopen do určité míry léčit svoje zranění. Tato schopnost se zdokonaluje s přibývajícími úrovněmi - válečník je schopen vyléčit každý den dva životy za každou úroveň, která ho dělí od první úrovně. Válečník se léčí rychlostí 3 životy za smě nu. Vždy však nejméně jednu smě nu.

PŘÍKLAD. Válečník na třetí úrovni může denně vyléčit sám sobě zranění za 4 životy.

Přesnost

Válečník, který stejnou zbraní (ne stejným druhem zbraně, ale skutečně jednou a tou samou zbraní!) získá zkušenost 1000 zt za zabité nestvůry, dostává bonus +1 k hodu na útok. Po 3000 zt se bonus +1 změní na bonus +2. Navíc získává bonusy k iniciativě a to u jednoruční zbraně po 5000 zt +1 a u obouruční zbraně po 2000 zt +1 (což dává +3) a po 7000 zt +2 (-2).

PŘÍKLAD: Trpaslík Ghort si na první úrovni koupí obyčejný meč. Během čtyř úrovní pobije nestvůry, za které dostane dohromady 1000 zt a v tom okamžiku získává bonus +1 ke všem hodům na útok mečem. Na páté úrovni se Ghort střetne se Rzivým netvorem, který změní jeho meč v hromádku rzi. Ghort si musí koupit nový meč, ale i když to bude opět obyčejný meč, musí čekat, až znovu nasbírá 1000 zt za pobité nestvůry, než získá zpátky svůj bonus.

Shrnutí: Válečník od první úrovně výš se může pokoušet o zastrašení protivníka a začít pracovat na své přesnosti. od druhé úrovně výš si může léčit zranění. Od páté úrovně výš může útočit několikrát během jednoho kola.

Hraničář

Hraničář smí používat jen lehké a střední zbraně. Může používat všechny druhy střelných a vrhacích zbraní kromě těžké kuše. Smí používat všechny druhy brnění kromě rytířské zbroje a pancíře a smí používat štít.

Hraničář má rozličné zvláštní schopnosti:

Boj proti zvířatům

Hraničář má bonus +1 k hodu na útok i na obranu při boji proti zvířatům. Tento bonus se nevztahuje na magická zvířata.

Stopování

Hraničář má schopnost stopovat nestvůry i postavy. Tato schopnost závisí na typu terénu, počtu nestvůr a úrovni zkušenosti hraničáře. Šance na úspěch přehledně zachycují následující řádky:

Volná příroda
- Lehký terén (sníh, louka, vysoký les) 80%
- Těžký terén (hustý les, džungle, skály) 50%
- Nepoužitelný terén (propasti, řeky, jezera) 0%

Uzavřené prostory
- Lehký terén (místnost, chodba) 60%
- Těžký terén (schody, dveře) 40%
- Nepoužitelný terén (průrvy, tůně) 0%

K těmto číslům se (v jiném, než nepoužitelném terénu) přidají 2% za každou úroveň hraničáře a odečte 10% za každých 24 hodin, které uplynuly od okamžiku, kdy tu nestvůra stopu zanechala.

Pokud stopu zanechalo víc příšer než jedna, přidají se také 3% za každou příšeru navíc. PJ ti ale samozřejmě nemusí říct ani kolik nestvůr stopuješ, ani jak je to dlouho, co tudy šly. Řekne ti jen, zda jsi stopu našel a může ti říct, na kolik nestvůr stopa vypadá a jak je asi stará.

Hraničář musí každé tři směny ověřit, zda stopu neztratil. Postupuje při tom stejně, jako když ji hledá poprvé, ale má bonus +10%.

PŘÍKLAD: Hraničář na třetí úrovni sleduje čerstvou stopu pěti skřetů jeskynní chodbou.Pravděpodobnost, že ji najde, je 60 + 3x2 (za úroveň zkušenosti) + 4x3 (kvůli počtu skřetů)=78%.

Pes

Hraničáři jsou zpravidla provázeni psy. Jsou to jejich pomocníci i přátelé. Ale ne každý má svého psa hned od začátku - někdy se musí dobrý pes dlouho hledat.

Každý hraničář má 40% šanci, že bude mít psa. Hoď si k% a zjistíš, o kterého psa se jedná.

TABULKA PSŮ

	Pes hlídací	Pes lovecký	Pes válečný
k%:	**1-20**	**21-34**	**35-40**
Životaschop:	**1**	**2**	**3**
Útočné číslo:	**(+1+3)=4 (tlama)**	**(+1+3)=4 (tlama)**	**(+2+3)=5 (tlama)**
Obranné číslo:	**(0+2)=2**	**(+1+2)=3**	**(+3+2)=5**
Odolnost:	**9**	**10**	**11**
Velikost:	**B**	**B**	**B**
Bojovnost:	**6**	**7**	**8**
Zranitelnost:	**zvíře**	**zvíře**	**zvíře**
Pohyblivost:	**14/šelma**	**15/šelma**	**16/šelma**
Vytrvalost:	**13/šelma**	**14/šelma**	**15/šelma**
Inteligence:	**1**	**1**	**1**
Poklady:	**nic**	**nic**	**nic**
Zkušenost:	**10**	**20**	**30**

Pokud jsi neuspěl, nezoufej. Opakuj tento hod při každém přechodu na vyšší úroveň a používej stejnou tabulku, dokud se ti nepodaří najít psa, který tě bude provázet.

Pokud tvůj pes přežije a Pán jeskyně to uzná za vhodné, můžou se psovi zvednout následující vlastnosti dle hodu na 1k6.

vlastnost	hod 1k6	o kolik
útočné číslo	**1-2**	**+1**
obrané číslo	**3-4**	**+1**
životy	**5-6**	**+2**

V tabulce je také napsáno, kolik má pes životů a jaké má obranné a útočné číslo. Každý pes je něčím zvláštní:

Hlídací pes ucítí v bdělém stavu jakoukoliv bytost, která se přiblíží na 10 sáhů a není od psa oddělena stěnou nebo jinou neprodyšnou překážkou, a dá vědět svému pánu. Pokud pes spí, poklesne tato vzdálenost na 5 sáhů, ale pak procitne a začne zuřivě štěkat.

Lovecký pes zvyšuje hraničářovu schopnost stopovat o 15% ve volné přírodě a o 8% uvnitř.

Válečný pes nemá žádnou zvláštní schopnost, ale je platným pomocníkem v boji.

Pokud pes zemře (je zabit), nemůže hraničář nic dělat. Je ve stejné situaci, jako by nikdy psa neměl, a při přechodu na vyšší úroveň hází k%. Podle výše uvedené tabulky zjistí, zda si našel nového psa či nikoliv. Hraničář však může mít najednou neomezený počet psů.

Hraničáři mohou své psi křížit. Feně musí být alespoň jeden rok. Březí je pak tři měsíce. Vrhnout smí maximálně jednou za rok a celkem třikrát za život. Z každého vrhu je 1k6 štěňat. Štěňata mají zprůměrované vlastnosti rodičů zaokrouhleny dolů a typ psa je na 50% po matce a 50% po otci. Štěňata ovšem musí být vycvičena, aby se jejich vlastnosti mohli projevit. Se cvičením je možno začít po dosažení jednoho roku a trvá tři měsíce.

Mimosmyslové schopnosti

Každý hraničář, který je alespoň na čtvrté úrovni, má nějakou "nadpřirozenou" schopnost, kterou bude tvůj hraničář nadán.

Jakémukoliv pokusu o využití těchto schopností musí předcházet nejméně jedna směna naprostého soustředění a proto tyto schopnosti nejsou použitelné v bitvě (pokud o ní hraničář neví předem). Také je není možné využívat častěji než jednou za sedm hodin

HRANIČÁŘOVY MIMOSMYSLOVÉ SCHOPNOSTI

k%	schopnost
1-40	**telekineze**
41-75	**pyrokineze**
76-100	**telepatie**

Telekineze

Telekinezí rozumíme schopnost pohybovat předměty silou vůle. Čím je předmět těžší, tím blíž musí být, aby s ním hraničář pohnul, a naopak, čím je předmět lehčí, tím může být dál. Na každé úrovni zkušenosti hraničáře je udán největší možný součin váhy a vzdálenosti. Přehledně to ukazuje následující tabulka.

TABULKA TELEKINEZE

úroveňsoučin váhy a vzdálenosti	
4	150
5	300

Až budeš chtít pohnout nějakým předmětem, poděl číslo v tabulce jeho váhou v mincích, a dostaneš největší vzdálenost (v sázích), na jakou je to možné provést.
Hraničář sice může pohybovat i předměty, které nevidí, ale musí přesně vědět, jak vypadají, a musí vědět, kde se přesně nacházejí.

PŘÍKLAD: Kudůk hraničář Silha (čtvrtá úroveň) je zatčen a veden do cely. Po cestě si pečlivě prohlédne klíč, který se houpá žalářníkovi u pasu (a řekne o tom PJ). Žalářník nechá klíč v zámku a Silha jím může otočit, i když ho nevidí.
Silhovi věznitelé mu také, dříve než ho uvrhli do cely, sebrali jeho meč. Silha sice přeně ví, jak vypadá, a může se i domýšlet, kde je teď, ale nemůže jím pohnout, protože to neví přesně.

Pyrokineze
Pyrokineze je schopnost roznítit oheň. Čím déle se o to chce hraničář pokoušet, tím blíž musí být, a naopak, čím dál je místo, kde chce roznítit oheň, tím méně má na to času. Na každé úrovni zkušenosti hraničáře je udán největší možný součin času a vzdálenosti. Přehledně to ukazuje následující tabulka:

TABULKA PYROKINEZE

úroveňsoučin času vzdálenosti	
4	150
5	300

Až budeš chtít někde zapálit oheň, poděl číslo v tabulce vzdáleností tohoto místa v sázích, a zjistíš, kolik kol na to máš.
Pokud chce hraničář roznítit oheň na místě, které nevidí, musí, podobně jako u telekineze, přesně vědět, jak to místo vypadá.
Hraničář se může pokusit silou vůle zapálit nejvýše půl kilogramu jakékoliv hořlavé látky. (Nemůže zapálit například vodu nebo sklo, ale může zapálit třeba i mokré dřevo.) Pán Jeskyně rozhodne, jaké je pravděpodobnost, že se daná látka vznítí. (U mokrého dřeva bude podstatně nižší než u suchého). Dokud se materiál nevznítí, může se o to hraničář pokoušet silou vůle.
Nevzplane-li před uplynutím doby určené z tabulky, je pokus neúspěšný a nemůže být opakován dříve než za sedm hodin.
Po celou dobu, kdy se hraničář pokouší vznítit oheň silou vůle, musí být naprosto soustředěný a nemůže bojovat, ani se bránit. Je-li vyrušen, je pokus automaticky neúspěšný.

Telepatie
Telepatii se označuje schopnost přenášet a číst myšlenky. Postavě, se kterou se hraničář takto domlouvá, budeme říkat "terč".
Největší vzdálenost, na kterou je možné telepatii použít, závisí na úrovni hraničáře a na materiálu oddělujícím jej od terče jeho myšlenek.
Všechny tyto údaje jsou v tabulce telepatie.

TABULKA TELEPATIE

	základní vzdál.	Zkracuje se o 2 sáhy za tuto tloušťku		
úroveň	(ve vodě či vzduchu)	dřeva	kamene	kovu
4	100 sáhů	50 coulů	10 coulů	1 coul
5	150 sáhů	60 coulů	12 coulů	2 couly

Úplný systém telepatie najdeš v DrD Pravidlech pro pokročilé.

TABULKA HRANIČÁŘOVY MAGENERGIE

Úroveň	Stupeň inteligence						
Zkušenosti	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19
1	0	0	0	0	0	0	0
2	3	3	3	3	3	3	3
3	6	6	7	7	7	8	8
4	10	10	11	11	11	12	12
5	12	13	13	14	15	15	16

Kouzla

Hraničář od druhé úrovně výš je schopen v omezené míře sesílat kouzla. Jsou to kouzla svázaná především s jeho způsobem života - kouzla léčivá, kouzla, která mu umožňují rozmlouvat se zvířaty atd.
Tvůj hraničář může použít kterékoliv z níže uvedených kouzel - pokud má dost magenergie na jeho seslání (co je to magenergie a jak se měří bylo vysvětleno v kapitole Míry a váhy).
Hraničář získává magenergii rozjímáním a meditací. Kolik jí takto získá, závisí na jeho inteligenci a úrovni zkušenosti. V číslech to ukazuje tabulka hraničářovy magenergie.
Toto číslo představuje množství magenergie, které má tvůj hraničář k dispozici těsně po meditaci. Musíš si udržovat přehled o spotřebovaná magenergii. Po každém seslání kouzla sniž hodnotu magenergie, kterou máš k dispozici, o množství magenergie potřebné k jeho seslání. Hodnota magenergie nikdy nesmí být nižší než nula!
Spotřebuje-li hraničář všechnu svoji magenergii, nemůže kouzlit, a další magenergii nezíská, dokud si důkladně neodpočine a nebude moci nerušeně meditovat.
Při započetí každého pokusu o meditaci stará magenergie zmizí - proto není nikdy možno zvýšit hodnotu magenergie v hraničářově mysli nad hodnotu udanou v tabulce. Je ale možné, že se hraničář, který má ještě zbytky magenergie, pokusí meditovat a je vyrušen. Pak je stará magenergie ztracena a nová není získána.
Duševní cvičení spojená s meditací a získáváním magenergie trvají tři směny, a během této doby není hraničář schopen boje ani žádné jiné činnosti. Jsou tak náročná a vyčerpávající, že je hraničář může podstoupit jen po důkladném odpočinku (alespoň osmihodinovém spánku). To platí i v případě, že byl při svém pokusu vyrušen a žádnou magenergii nezískal.
Kouzla v DRAČÍM DOUPĚTI můžeme v podstatě rozdělit na dvě skupiny: na kouzla hraničářská, pramenící ze souznění s přírodou, a na kouzla kouzelnická, jejichž podstata tkví především ve studiu magie jako takové. O kouzelníkových kouzlech se jako hraničář mnoho nedovíš - ne víc, než ti bude nějaký kouzelník ochoten říct. A jednotlivá povolání si vždy raději nechávají vědomosti o svých schopnostech pro sebe.
Hraničář nikdy nemůže používat kouzelnická kouzla a stejně tak kouzelník nemůže používat kouzla hraničářská.

Na dalších řádcích najdeš seznam všech kouzel, které může hraničář používat. Seslání kouzla je velice jednoduché. v okamžiku, kdy chceš kouzlo použít, stačí říct PJ, které to je. Nemusíš se učit žádná zvláštní slova. Dobře si rozvaž, jaká kouzla použiješ. Nezapomeň, že máš jen omezené množství magenergie a že chvíle, kdy magenergii potřebuješ nejvíc, zpravidla nejsou příliš vhodné k meditaci.
U každého kouzla jsou na začátku uvedeny nejdůležitější údaje: jeho jméno, magenergie, dosah, rozsah, doba vyvolání a doba trvání. Za těmito údaji je podrobný popis kouzla.

Magenergie - toto číslo udává počet magů potřebných k seslání zaklínadla. Například po seslání kouzla Neutralizuj jed se hraničářova magenergie sníží o 6 magů.
Dosah udává největší možnou vzdálenost mezi hraničářem a místem nebo postavou, na něž je kouzlo sesíláno. Jestliže je vzdálenost mezi hraničářem a terčem jeho kouzla větší, kouzlo není možné seslat. Kouzlo, jehož dosah je 0, je možné seslat jen na hraničáře samotnéhol Dosah: dotek znamená, že kouzlo je možné seslat na kohokoliv, koho se hraničář dotkne. (Touto osobou může být samozřejmě i sám hraničář). Někdy je při tom zapotřebí hodu na zásah - tehdy, když se hraničář snaží dotknout nestvůry, která se kouzlu snaží vyhnout.

Rozsah je plocha nebo objem, které jsou kouzlem zasaženy. Je-li rozsah 0, znamená to, že kouzlo ovlivňuje jen tvora nebo předmět, na který bylo sesláno. Dosah a rozsah jsou dvě velmi odlišné věci. Například kouzlo Mluv se zvířaty má dosah 20 sáhů a rozsah 1 zvíře. To znamená, že je možné ho seslat na jakékoliv zvíře, které je blíže než 20 sáhů, ale mluvit je možné pouze s tímto jedním zvířetem (i v případě, že v okruhu 20 sáhů je zvířat víc).

Vyvolání určuje dobu, po kterou postava kouzlo vyvolává. Mějte na paměti, že po dobu vyvolávání postava nemůže běhat, chodit, bránit se ani vykonávat jakoukoli jinou činnost. V případě, že kouzlo bude přerušeno (například útokem, strčením do postavy, vyvoláním jiného rychlejšího kouzla) je zcela ztraceno a vyvolávač musí použít svoji další magenergii v případě, že chce pokus o vyvolání kouzla opakovat.

Trvání je doba, po kterou kouzlo účinkuje. Udává se v kolech a ve směnách. Kouzlo začíná působit během posledního kola svého vyvolání - to už se počítá do doby trvání. Díky tomu kouzlo, které má u vyvolání uvedeno 1 kolo, působí už během kola, v němž je vyvoláno.
Některá kouzla mají trvalý účinek (například kouzlo Uzdrav lehké rány přidá postavě určité množství životů a ty jí vydrží až do okamžiku, kdy bude opět zraněna). U takových kouzel je uvedeno: Trvání: stále.

Hraničářova kouzla jsou:
- Mluv se zvířaty
- Najdi past
- Najdi stopy
- Najdi zvíře
- Neutralizuj jed
- Uzdrav lehká zranění
- Uzdrav nemocného
- Uzdrav těžká poranění
- Zmam osobu

Mluv se zvířaty
magenergie: 1. kolo = 3 magy; každé další = 2 magy
dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 zvíře
vyvolání: 2 kola
trvání: dle dodané magenergie

Toto kouzlo účinkuje pouze na typická nefantastická zvířata (medvěd, slon, tučňák), pokud ovšem mají alespoň zvířecí inteligenci (žádné žížaly, chrousti). Během trvání kouzla může hraničář klást zvířeti jednoduché otázku a obdrží stejně jednoduché odpovědi. Pochopitelně, čím rozumnější zvíře,

tím smysluplnější jsou odpovědi a i otázky mohou být složitější.
V jednom kole lze položit jednu otázku a dostat na ni odpověď.

Najdi past
magenergie: 1 až 4 magy
dosah: 2 sáhy
rozsah: všechny pasti v okruhu dvou sáhů
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned

Pomocí tohoto kouzla hraničář může s určitou pravděpodobnosti "vycítit" jakoukoli past. Neznamená to ale, že ji dokáže i odstranit - o tom rozhoduje PJ podle druhu pasti.
Percentuální šance, že past najde, je 20% za každá mag dodané magenergie. Hraničář na toto kouzlo nesmí spotřebovat víc jak čtyři magy - pravděpodobnost není nikdy 100%. Jestliže pokus najít past selhal, již nikdy nebude tato past tímto hraničářem objevena.

Najdi stopy
magenergie: 3 magy
dosah: 0
rozsah: 0
vyvolání: 2 kola
trvání: 6 směn

Zvyšuje pravděpodobnost úspěšného stopování o 25%

Najdi zvíře
magenergie: 3 magy
dosah: 6 mil
rozsah: nejbližší zvíře daného druhu
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned

Toto kouzlo lze využít například při lovu. Při jeho seslání si hraničář musí představit typického zástupce hledaného druhu a okamžitě vycítí, kterým směrem se nejbližší zvíře daného druhu nalézá.
Kouzlo je stoprocentně úspěšné jen do vzdálenosti 1 míle (1 míle = 1 000 sáhů) od hraničáře, za každou další míli klesá pravděpodobnost úspěchu o 20%. V případě neúspěchu nebo když v dosahu hledaná zvířata nejsou, necítí hraničář nic.
Tímto kouzlem se dají hledat pouze typická nefantastická zvířata (jelen, muflon, zajíc), pokud ovšem mají alespoň zvířecí inteligenci (žádné žížaly, chrousti). Je možné ho používat jen ve volné přírodě, tj. nikoliv v podzemí, ve městě apod.

Neutralizuj jed
magenergie: 6 magů
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 kolo
trvání: stále

Díky tomuto kouzlu se může hraničář pokusit vyléčit postavu postiženou jedem. Pokud je toto kouzlo sesláno na postavu ihned (tj. nejpozději v dalším kole) po tom, co byla zasažena jedem (tj. ve stejné směně, nebo v následujícím kole), sníží se nebezpečnost jedu o 6. Co je to nebezpečnost jedu se dovíš v kapitole ...a mimo boj, část Pasti a jedy.

Uzdrav lehká zranění
magenergie: 3 magy
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 3 kola
trvání: stále

Toto kouzlo postavě vyléčí zranění za 2-7 životů, přičemž počet životů po vyléčení nikdy nemůže překročit základní počet životů postavy před dobrodružstvím.

PŘÍKLAD: na počátku dobrodružství měl válečník Rohan 13 životů, v boji s ghúlem ztratil 3, takže jich má 10. Hraničář Balto na něj sešle kouzlo Uzdrav lehká zranění, které by mu mělo po hodu 1k6 + 1 vyléčit zranění za pět životů. Výsledný efekt je ten, že Rohan má opět 13 životů (jeho současný základní počet), zbylé dva body propadají.

Uzdrav nemocného
magenergie: 12 magů
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 2 směny
trvání: stále

Hraničář je tímto kouzlem schopen vyléčit většinu nemocí, včetně lykantropie. Ovšem v případě, že nemoc byla příliš vážná, je možné, že postava se bude muset podrobit delší rekonvalescenci (klid na lůžku, lehký pohyb atd), nebo dokonce bude postižena nemocí i nadále, byť v menší míře.

Uzdrav těžká zranění
magenergie: 5 magů
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 3 kola
trvání: stále

Toto kouzlo postavě vyléčí zranění za 4-14 (2k6 + 2) životů, přičemž počet životů po vyléčení nikdy nemůže překročit základní počet životů postavy před dobrodružstvím. Tímto kouzlem je také možné léčit ochromení (například po doteku ghúla). Potom už ale neléčí žádné životy.

Zmam osobu
magenergie: viz níže
dosah: 7 sáhů
rozsah: 1 osoba
vyvolání: 3 kola
trvání: viz níže

Toto kouzlo lze s úspěchem seslat pouze na tvory s alespoň zvířecí inteligencí (savce, lidi, skřety; žádné žížaly rosolové krychle atd.) Pravděpodobnost, že příšera bude zmámena, závisí na její inteligenci.

INTELIGENCE A ZMÁMENÍ

Stupeň int.	Úspěch	Kontrola	Magů/úrov jednou za	
0	0%	-	-	
1	15%	4 hod	6	
2-5	80%	1 den	5	
6-10	60%	12 hod	5	
11-14	40%	5 hod	6	
15-17	20%	4 hod	6	
18-19	10%	2 hod	6	
20	8%	1 hod	7	
21	5%	3 směny	7	

Jestliže hod k% je nižší nebo roven číslu v sloupci "úspěch" na řádku s inteligencí nestvůry, pokus se zdaří a tvor je skutečně zmámen. Další "kontrola" se provádí vždy po uplynutí doby uvedené ve sloupci "kontrola jednou za" až do okamžiku, kdy se zmámený tvor vymkne ovládání nebo se hraničář rozhodne zmmení zrušit. Na udržování a kontrolu zmámení už není zapotřebí žádná magenergie.

Magenergie potřebná na zmámení závisí na životaschopnosti, respektive úrovni oběti a na její inteligenci. Číslo ve sloupci "magů/úroveň" v Tabulce inteligence a zmámení vynásob životaschopností (nebo úrovní) nestvůry a dostaneš počet magů potřebný na seslání kouzla.

Tvor, který je úspěšně zmámen, bude s hraničářem spolupracovat, jakoby to byl jeho nejlepší přítel. Proto, bude-li zmámenému zadán zjevně sebevražedný příkaz, bude na to nejspíš reagovat pouze údivem, na hraničáře nezaútočí, ale ani jeho příkaz nevyplní.

Shrnutí: Hraničář je od první úrovně schopen stopovat, od první úrovně má bonus na boj se zvířaty a od první úrovně ho může provázet jeho pes. Od druhé úrovně může začít používat kouzla. Od čtvrté úrovně může používat mimosmyslovou schopnost, kterou má.

Alchymista

Alchymista smí používat jen lehké zbraně a smí používat vrhací a všechny druhy střelných zbraní kromě těžké kuše. Může nosit jen vatové, kožené a šupinové brnění a nesmí používat štít.
Alchymista má tři zvláštní schopnosti. Skrývá se v nich značná síla

Odolnost vůči jedům

Nesčetné experimenty s jedy a výbušninami učinily odolnost základní vlastností alchymisty. Alchymista ovšem není odolný jen ve smyslu, v jakém to chápou ostatní postavy - tj. odolný v boji, ale je také schopen vzdorovat různým jedům.

Na jedy může postava v DRAČÍM DOUPĚTI narazit na každém rohu. Pasti, truhly či dveře mohou být otrávené, zbraně jejích nepřátel mohou být potřené jedem, může na ni zaútočit jedovatý had. Pasti a jedy jsou určeny třemi veličinami - svojí silou, nebezpečností a vlastností, na kterou se vztahují. Postava hodí danou kostkou, přičte svůj bonus v dané vlastnosti, a pokud hodí více, než je nebezpečnost pasti nebo jedu, má štěstí.

Alchymista má tu výhodu, že si k hodům proti jedu může přičítat dvojnásobek svého bonusu za odolnost. Ale pozor! Při jiném útoku než jedem, i kdyby se vztahoval také k odolnosti, nemůže alchymista této své vlastnosti využít.

PŘÍKLAD: Ralf je člověk a alchymista a otvírá truhlu. Na truhle je ale past, která vystřelí otrávenou šipku. Ralf musí udělat dva hody: prvním se zjistí, zda se mu nepodařilo uniknout - používá se obratnost a Ralf v něm nemá žádné výhody. Pokud Falf unikne, není už druhého hodu zapotřebí. V opačném případě se ale musí zjistit, zda šipka Ralfa otrávila. Hodí se proti nebezpečnosti jedu a tentokrát si Ralf může započítat dvakrát svůj bonus za odolnost.

Vidění magenergie

Jádrem této schopnosti je rozpoznání magenergie ve věcech. Alchymisté jsou jedinými postavami schopnými otevřeně manipulovat s magenergií. Nikdo jiný nedokáže převádět magenergii z jednoho předmětu na druhý.

Alchymista je schopen rozpoznat (po kratším zkoumání), zda je v nějakém předmětu přítomna magenergie a kolik jí tam je. Pravděpodobnost, že magenergii objeví, závisí na jejím množství a alchymistově úrovni zkušenosti. Tuto pravděpodobnost najdeš v tabulce objevení magenergie. Nepřesnost určení magenergie je vždy nejvýš 10 magů.

Tato schopnost alchymistovi umožňuje zjistit, zda je nalezený meč kouzelný, zda nějaké dveře nejsou prokleté nebo zavřené kouzlem a umožňuje dokonce přibližně zjistit, kolik magenergie mají ještě hraničáři a mágové.

Prozkoumání jakéhokoliv předmětu trvá 1 směnu a jestliže alchymista magenergii neobjeví, pak ji neobjeví ani při žádném dalším zkoumání, dokud nepostoupí na vyšší úroveň (při dalších zkoumáních na téže úrovni se už neháže kostkou, bere se výsledek prvního hodu).

PRAVDĚPODOBNOST OBJEVENÍ MAGENERGIE

Úroveň zkušenosti	**množství magenergie (v mazích)**									
	1-10	**11-20**	**21-30**	**31-40**	**41-50**	**51-60**	**61-70**	**71-80**	**81-90**	**91 a více**
1	**2%**	**3%**	**3%**	**3%**	**4%**	**4%**	**4%**	**5%**	**5%**	**6%**
2	**3%**	**3%**	**3%**	**4%**	**4%**	**4%**	**5%**	**5%**	**6%**	**7%**
3	**3%**	**3%**	**4%**	**4%**	**4%**	**5%**	**5%**	**6%**	**7%**	**8%**
4	**3%**	**4%**	**4%**	**4%**	**5%**	**5%**	**6%**	**7%**	**8%**	**9%**
5	**4%**	**4%**	**4%**	**5%**	**5%**	**6%**	**7%**	**8%**	**9%**	**11%**

Truhly

Magenergie i suroviny alchymista přechovává ve své truhle o rozměrech 30 x 15 x 10 coulů o váze 15 mn. Místo toho, abychom vypočítávali, co všechno v truhlici je, říkáme jenom jaká je úhrnná cena surovin a hodnota magenergie v ní.

Truhlu si musí alchymista koupit, její cena se pohybuje kolem 50 zlatých. Pokud bude alchymista chtít, může si koupit i několik truhel a svoji magenergii a suroviny do nich rozdělit. Jednu si pak může nechávat doma a druhou si brát do jeskyně. Do truhly není možné vložit nic kromě magenergie a surovin. Flakónky, vodu, pergamen a jiné potřeby pro tvorbu svých předmětů musí alchymista nosit zvlášť.

Na první úrovni váží 5 magů alchymistovy magenergie 1 mn. S rostoucí úrovní pracuje alchymista s magenergií více zahuštěnou: na druhé úrovni odpovídá váze 1 mn už 10 magů, na třetí 15; na desáté 50 atd. Suroviny váží stále stejně: suroviny za 20 zl váží 1 mn. Do truhly se vejde nejvíce 100 mincí magenergie a surovin (dohromady). Pokud chce alchymista s sebou nosit více surovin, může si nechat vzrobit větší truhlu, která bude mít adekvátně větší rozměry, váhu a cenu.

U každého předmětu, který může alchymista vyrobit, je uvedena cena surovin ve zlaťácích a množství magenergie potřebné k jeho výrobě. Po stvoření jakéhokoliv předmětu se úhrnná cena surovin a množství magenergie v truhlici zmenší o uvedené hodnoty.

Pokud množství magenergie v truhlici klesne na nulu, nemůže už alchymista vyrábět žádné kouzelné předměty. Pokud na nulu klesne úhrná cena surovin v truhlici, znamená to, že suroviny došly a alchymista už nemůže vyrábět vůbec nic.

Může se stát, že alchymista má ve chvíli, kdy se jde podrobit výcviku, v truhle ještě nějakou magenergii nebo suroviny. Obojí se mu zachovává do další úrovně - může si tedy takto "naspořit" magenergii z několika úrovní (není to ale příliš dobrá metoda - alchymistovy předměty jsou zapotřebí příliš často na to, aby si mohl dovolit šetřit).

Lučba

Alchymista je schopen vyrábět rozličné podivuhodné předměty - kouzelné lektvary, hůlky, svitky, jedy a podobně - z jiných, jednodušších látek.

Na výrobu jakéhokoliv předmětu alchymista potřebuje určité množství surovin. Na výrobu kouzelného předmětu potřebuje navíc i určité množství magenergie.

Magenergie je přítomna i v různých zvláštních látkách - v netopýřích křídlech, v kapradí natrhaném o svatojánské noci a podobně. Alchymisté umí z takových látek magenergii těžit. Díky své schopnosti vidět magenergii máš možnost zjistit, kolik magů "přírodní" magenergie různé látky obsahují. Ale ani ten nejlepší alchymista není schopen ji vydestilovat všechnu. Až získáš nějakou věc, ze které budeš chtít vyextrahovat magenergii, vezmi svůj bonus za obratnost a vynásob ho deseti. K výsledku přečti 5k10. Výsledek udává, kolik procent magenergie v předmětu obsažené se ti podařilo vydestilovat.

Pokaždé, když se alchymista podrobí u svého učitele výcviku pro přechod na vyšší úroveň (pokud ovšem má na jeho zaplacení - viz část Úroveň), získá od něj nějakou magenergii. Alchymista - žák ji extrahuje v laboratořích svého učitele a vloží si ji do své truhly. Množství magenergie, které je schopen vyrobit v závislosti na své úrovni a obratnosti, zachycuje tabulka alchymistovy magenergie.

TABULKA ALCHYMISTOVY MAGENERGIE

	Stupeň obratnosti						
Úroveň	**8-9**	**10-11**	**12-13**	**14**	**15-16**	**17-18**	**19-20**
1	**7**	**7**	**8**	**8**	**8**	**9**	**9**
2	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**
3	**31**	**35**	**38**	**40**	**42**	**45**	**49**
4	**62**	**70**	**76**	**80**	**84**	**90**	**98**
5	**126**	**131**	**124**	**150**	**158**	**169**	**184**

PRAVDĚPODOBNOST NEÚSPĚCHU ALCHYMISTY

stupeň obratnosti	**Pravsěpodobnost neúspěchu**
8-9	**68%**
10-12	**53%**
13-14	**39%**
15-16	**26%**
17-18	**15%**
19-20	**5%**

V horní části tabulky si najdi číslo, které odpovídá tvému stupni obratnosti. Ve sloupci pod ním je množství magenergie, které máš k dispozici na danou úroveň.

Alchymista se svojí magenergií zachází zcela jinak než kouzelník. V prvé řadě, jeho magenergie se každý den neobnovuje, má pouze určité množství, s kterým musí vystačit až do dalšího výcviku - do další úrovně. Takže začíná-li na první úrovni asi s 8 magy (kolik je to přesně závisí na jeho obratnosti) může k výrobě různých předmětů použít pouze těchto 8 magů. Jestliže je vypotřebuje, neexistuje žádná cesta, jak magenergii obnovit. Pouze až nastřádá tolik zkušenosti a peněz, že bude schopen podstoupit výcvik na další úroveň, může si u svého učitele vyrobit novou magenergii.

Mimoto si samozřejmě může, a v podstatě musí, kupovat rozličné nemagické suroviny a ingredience, které jsou zapotřebí k výrobě všech alchymistických předmětů. Také tyto suroviny si alchymista vkládá do své velké těžké truhly, bez které nemůže žádný předmět vyrobit.

Předměty, které alchymista vyrábí, se dělí na tři velké skupiny: dočasné, trvalé a nemagické. Dočasné předměty jsou různé lektvary, svitky a podobně. Bývají zpravidla jen na jedno použití a na jejich výrobu je zapotřebí málo magenergie. Od trvalých předmětů se však liší zejména tím, že magenergie je v nich přítomna v přírodní, surové, neprobuzené podobě. Tyto předměty jsou kouzelné "jen tak". Naproti tomu trvalým kouzelným předmětům dodávají jejich kouzelné vlastnosti démoni astrálních sfér. Tyto démony se naučíš vyvolávat v DrD Pravidlech pro pokročilé, zatím budeme předpokládat, že když nějakého potřebuješ, zajdeš za svým učitelem a on ti ho (za tvoji magenergii) vyvolá.

Názvy "dočasné" a "trvalé" nejsou úplně přesné. Démoni astrálních sfér mají sklon se do svých sfér vracet a tak velká většina "trvalých" kouzelných předmětů své kouzelné vlastnosti po čase ztratí. Kromě toho existují dokonce i trvalé předměty na jedno použití. Bylo by lepší mluvit o předmětech "bez démonů" a "s démony", ale tradiční názvy se už vžily.

Nemagické předměty jsou jedy, výbušniny, zbraně a podobně. "nemagické" znamená, že neobsahují zádnou aktivní magenergii, ale může se stát, že je nějaká magenergie potřebná k jejich výrobě.

U každého předmětu, který může alchymista vyrobit, je uvedena cena surovin ve zlaťácích a množství magenergie potřebné k jeho výrobě. Po stvoření jakéhokoliv předmětu se úhrnná cena surovin a množství magenergie v truhlici zmenší o uvedené hodnoty.

Pokud množství magenergie v truhlici klesne na nulu, nemůže alchymista vyrábět žádné kouzelné předměty, pokud na nulu klesnou suroviny, nemůže vyrábět vůbec nic.

Může se stát, že alchymista má ve chvíli, kdy se jde cvičit, v truhle ještě nějakou magenergii nebo suroviny. Obojí se mu zachovává do další úrovně - může si takto "naspořit" magenergii z několika úrovní.

Je zde také nebezpečí, že alchymista přípravu předmětu nezvládne a cenná magenergie a suroviny přijdou nazmar! Pravděpodobnost, že se tak stane, závisí na alchymistově obratnosti, jak ukazuje tabulka.

Tato pravděpodobnost platí, připravuje-li alchymista svůj předmět v klidu nikým nerušen. Ovšem pokud ho připravuje ve víru boje, je tato pravděpodobnost vyšší. Za každého nepřátelského tvora v okruhu dvou sáhu se zvyšuje o 10% - tito tvorové mohou, třeba i nechtíc, strčit do alchymisty či rozšlapat mu zkumavky atd. Kromě toho je výroba neúspěšná, je-li alchymista terčem přímého útoku. Při neúspěšném pokusu o výrobu jakéhokoliv předmětu se spotřebuje stejné množství jako při úspěšném.

Vidíš tedy, že jsou dvě cesty jak vyrobit předměty: buď vyrobit v klidu a předem věci, o kterých si myslíš, že je budeš potřebovat, nebo riskovat a vyrábět předměty během dobrodružství. Tímto způsobem můžeš vyrobit vždy to, co právě potřebuješ.

Na dalších řádcích nalezneš seznam všech předmětů, které může alchymista vyrobit. Výroba je velice jednoduchá. stačí říct PJ, jaký předmět chceš vyrobit. Nemusíš se učit žádná zvláštní slova nebo chemické poučky. Dobře si rozvaž, jaké předměty budeš vyrábět. Nezapomeň, že máš jen omezené množství magenergie a surovin a že zřídka kdy se ti poštěstí doplit své zásoby během dobrodružství. Povšimni si také, že ne každý předmět, který jsi schopen vyrobit, jsi také schopen používat. Jsi schopen vyrábět i těžší než lehké zbraně, ale používat je může jen hraničář a válečník.

U každého předmětu jsou na začátku uvedeny nejdůležitější údaje: jeho jméno, magenergie, cena, trvání, a výroba. Za těmito pdaji je podrobný popis předmětu.
Magenergie udává počet magů, o který se sníží zásoby magenergie v truhle po stvoření předmětu.
Cena je obnos, o který se zmenší úhrnná cena surovin v truhle.
Trvání udává dobu, po kterou daný předmět účinkuje, respektive jak dlouhou jeho účinek trvá.
Výroba udává dobu, kterou zabere výroba předmětu. Během této doby se alchymista musí soustředit na výrobu předmětu.
Nebezpečnost a Síla jsou uvedeny u jedů. Tyto údaje jsou vysvětleny v části Pasti a jedy, kapitola ...a mimo boj.

Alchymista je schopen vyrobit tyto předměty:

<u>Dočasné</u>
Lektvary
- Antigravitační cloumák
- Čarovná rtuť
- Éterycký olej
- Lektvar chladných vod
- Lektvar mlhovina
- Lektvar obří síly
- Lektvar rudého kříže
- Lektvar vlády nad lykantropy
- Lektvar zmenšování
- Metamorfóza
- Pavoučí lektvar
- Rychlost

Svitky
- Ochrana před ďábly
- Ochrana před démony
- Ochrana před nemrtvými
- Ochrana před neviděnými
- Ochrana před kouzly

Ostatní
- Detekční hůlka
- Lakmusový papírek
- Píšťalka

<u>Trvalé</u>
Zbraně a zbroje
- Čarovné brnění
- Hvězdice-bumerang
- Kouzelný luk
- Kouzelný štít
- Meč noci
- Ohnivý meč
- Plášť

Prsteny
- Prsten černé vodoměrky
- Prsten knížete D-raguly
- Prsten uhranutí
- Sluneční prsten

Ostatní
- Ebenová hůlka
- Elfí boty
- Pytel beztíže

<u>Nemagické</u>
Jedy
- Černá zhouba
- Jablečná vůně
- Kurare
- Melenova pomsta

Výbušniny
- Bomba
- Ohnivá hlína

Zbraně
- Zubaté ostří

Dočasné - lektvary

Pokud postava pozře jakýkoli lektvar, nesmí vzít další dokud nevyprší 1 směna. Pokud přesto nějaký vypije, ten na něj nemá očekávané účinky, naopak zraní postavu za 3-8ž. Léčivé lektvary jsou výjimkou a mají vlastní tabulku.

Antigravitační cloumák
magenergie: 10 magů
cena: 25 zl
trvání: 1 směna
výroba: 2 směny

Pomocí tohoto lektvaru se postava může volně horizontálně i vertikálně pohybovat (jako ve stavu beztíže). Zátěž postavy nesmí být větší než 2 000 mn. Postava nemůže volně "létat", ale může např. slézat zeď bez obavy z pádu stejně jako pomocí kouzla levituj.

Čarovná rtuť
magenergie: 4 magů
cena: 20 zl
výroba: 2 směny

Vypustí-li postava tuto kapalinu z lahvičky, utvoří malou lesklou kuličku. Jestliže se někde, maximálně ve vzdálenost pěti sáhů, vyskytuje zlato, stříbro, platina či drahé kamení, kulička se začne kutálet směrem k tomuto pokladu a tak napomůže zcela přesně určit jeho polohu a umístění. Kulička se může pohybovat jak v trávě, tak na kamenné podlaze nebo po kolmé zdi. Pamatujte, že nikdy nenajde poklad, ve kterém není zlato, platina, stříbro či drahé kamení obsaženo. Po úspěšném použití čarovná rtuť své schopnosti ztrácí.

Éterický olej
magenergie: 7 magů
cena: 33 zl
trvání: 1-2 směny
výroba: 3 směny

Postava, která se potře tímto olejem, jakoby "zprůsvitní" - není zasažitelná žádnými zbraněmi (ale ohněm a blesky ano) a nemůže nic nosit, i její oblečení a výzbroj zůstanou na místě, kde lektvar vypila. Postava je schopna procházet libovolnými předměty (zdmi kameny, zavřenými dveřmi), pokud nejsou tlustší než dva sáhy.

Lektvar chladných vod
magenergie: 5 magů
cena: 12 zl
trvání: 3 směny
výroba: 1 směna

Všechna povanění ohněm o vysoké teplotě (dračí oheň, láva atd.) mají pouze poloviční hodnotu, a zranění klasickým ohněm (olej, pochodně) se zcela zneškodní.

Lektvar mlhovina
magenergie: 5 magů
cena: 11 zl
trvání: 4 směny
výroba: 3 kola

Po vypití tohoto lektvaru se celá postava (ale ne její zbraně, šaty atd.) promění v oblak mlhy. V této podobě nemůže být zraněna žádnou klasickou zbraní (ohněm a bleskem ano), nemůže útočit, avšak může "protékat" skrze tenké otvory, pukliny, klíčové dírky apod.

Lektvar obří síly
magenergie: 5 magů
cena: 18 zl
trvání: 1 směna
výroba: 2 kola

Po dobu jedné směny propůjčí postavě sílu 21 se všemi výhodami, které z toho plynou.

Lektvar rudého kříže
magenergie: 5 magů
cena: 10 zl
výroba: 1 směna

Vyléčí zranění za 3-8 životů, nebo odstraní ochromení, slepotu, slabost atd. V tom případě už neléčí.

Lektvar vlády nad lykantropy
magenergie: 6 magů cena: 21 zl
trvání: 1-3 směny
výroba: 2 směny

Poté, co postava vypije tento lektvar, všichni lykantropové s ní budou jednat, jako by byli zmámeni.

Lektvar zmenšování (tzv. "Prcek")
magenergie: 4 magy cena: 12 zl
trvání: 6 směn
výroba: 1 směna

Po vypití tohoto lektvaru se postava zmenší na 5% své velikosti. Pak je její obrané číslo o 4 vyšší, ale nesmí útočit. Vypije-li pouze polovinu, zmenší se na 50% a pak se její obrané číslo zvýší o 1 a útočné číslo sníží na polovinu (zaokrouhluj nahoru). V obou případech se úměrně zmenšení sníží i počet životů postavy.

Metamorfóza
magenergie: 13 magů cena: 50 zl
trvání: 3 směn
výroba: 4 směn

Po požití lektvaru se uživatel může proměnit v libovolnou životu bytost, na kterou se právě dívá. Tato bytost musí být přibližně stejné velikosti jako on, tj. nesmí se lišit o víc jak jednu třídu velikosti, a musí mít inteligenci větší než 1. Společně s postavou se promění i všechny věci, které má při sobě. Promění-li se v bytost která mluví, bude mluvit jejím hlasem, ale to ještě neznamená, že musí znát jazyk bytosti. Získá obranná a útočná čísla nestvůry, ale zůstane mu jeho počet životů. Uživatel nemůže po dobu trvání kouzla používat své zvláštní schopnosti, ani zvláštní schopnosti nestvůry.

Pavoučí lektvar
magenergie: 3 magy cena: 15 zl
trvání: 2 směn
výroba: 1 směn

Umožní postavě volný vertikální pohyb (podobný, jakého je schopen zloděj). Základní pravděpodobnost, že postava uklouzne a spadne je 1% ovšem za každých 100 mincí nákladu, který postava nese, se šance zvyšuje o další 1%. Při lezení je také nutné brát v potaz typ brnění, které má postava oblečené; vždy se přičítá tolik procent, kolik je kvalita zbroje daného brnění (takže za kožené brnění (KZ=3) se přičítají další 3%).

Rychlost
magenergie: 9 magů cena: 29 zl
trvání: 5 kol
výroba: 3 kola

Postava, která lektvar vypila, má o jednu akci za kolo navíc. Kromě toho vzroste její obrané číslo, a to následujícím způsobem: postava podělí svoji obratnost 4 (zaokrouhluj dolů) a výsledek přičte ke svému OČ (například postavě s obratností 18 se zvýší obranné číslo o 4). Dále má bonus k iniciativě +2

Dočasné - svitky

Po přečtení kouzla ze svitku nelze účinek vůlí vyvolávající osoby zrušit. Vyvolané kouzlo se drží osoby vyvolávajícího a trvá. Jedinou výjimkou je okamžité odeznění kouzla v případě smrti toho, kdo svitek přečetl.
Ochrana před...
Po přečtení se vytvoří neviditelná stěna, polokoule o poloměru tři sáhy, v jejímž středu stojí čtenář svitku. Žádná s příšer, proti nimž je kouzlo čteno, nemůže vstoupit za hranice kruhu, ale může do něj střílet i sesílat zaklínadla. Stejně tak postavy mohou kouzlit i střílet na nestvůry, které stojí na druhé straně stěny, avšak nemohou na ně zaútočit ručními zbraněmi, protože v tom případě by ochranný štít okamžitě natrvalo zmizel. Stěna se bude po celou dobu svého trvání pohybovat spolu se čtenářem, avšak bude-li jí použito například k "přitlačení" příšer ke zdi ve slepé uličce atd., okamžitě zmizí. Všechny svitky se dají použít jen jednou. Rozeznáváme tyto typy ochranných svitků:

Ochrana před démony
magenergie: 14 magů
cena: 60 zl
trvání: 2 směny
výroba: 1 den, doma

Ochrana před nemrtvými
magenergie: 6 magů
cena: 20 zl
trvání: 4 směny
výroba: 10 kol

Ochrana před neviděnými
magenergie: 8 magů
cena: 40 zl
trvání: 3 směny
výroba: 1 směna
Poněkud odlišný je následující svitek:

Ochrana před kouzly
magenergie: podle úvahy alchymisty
cena: 19 zl
trvání: 3 směny
výroba: 10 kol

Při seslání kouzel do místa ohraničeného neviditelným štítem mají všechna kouzla určitou pravděpodobnost selhání. Tuto pravděpodobnost dosáhneš, když magenergii vloženou do svitku vydělíš součtem magenergie kouzla a magenergie svitku a výsledek vynásobíš 100. Stejnou pravděpodobnost selhání mají i kouzla sesílaná z vnitřní části do okolního prostředí. Všechny kouzelné předměty, které projdou nebo se dotknou stěny, se vystavují 80% nebezpečí, že zcela ztratí svou kouzelnou schopnost.

Dočasné - ostatní

Detekční hůlka
magenergie: 40 magů
cena: 170 zl
výroba: 4 dni, doma

Tato hůlka je z obyčejného borového dřeva a můžeš díky ní vyhledávat tajné dveře, otočné balvany, poklopy atd. Stačí, když vyslovíš kouzelné slovo (zvolené alchymistou) a hůlka začne pravidelně tikat. V případě, že se s ní budeš např. otáčet v místnosti, kde jsou skryté nějaké tajné dveře, tikání se bude tím více zrychlovat, čím blíže bude konec hůlky u dveří. Takto podle zrychlujícího se tikání snadno poznáš, kde jsou tajné dveře skryty. Hůlka má dosah tři sáhy a na každé kolo vyhledávání spotřebuje dva magy, přičemž na počátku má magenergii 24 magů. Magenergie hůlky se nedoplňuje a v jednom kole se můžeš s hůlkou otočit nejvýše o 90 stupňů.

Lakmusový papírek
magenergie: 2 magy
cena: 5 zl
výroba: 1 směna

Tento asi deset coulů dlouhý a coul široký papírek umožní alchymistovi zjistit složení jakékoliv kapaliny. Je schopen poznat jed ve vodě, určit druh lektvaru a podobně. Jeden papírek se dá použít jen jednou.

Píšťalka
magenergie: 30 magů
cena: 150 zl
výroba: 4 dni, doma

Pomocí této zlaté píšťalky lze otevírat rozličné nemagické zámky (na dveřích, řetězech, truhlách). Na otevření každého zámku se spotřebují 3 magy. Na začátku je magenergie píšťalky 24.

Trvalé - zbraně

Čarovné brnění
magenergie: 100 magů
cena: 256 zl
výroba: týden, doma

V podstatě je to obyčejné kožené brnění, avšak kvalita zbroje tohoto brnění je díky zaklétému démonu o 1 vyšší.

Hvězdice-bumerang
magenergie: 5 magů
cena: 10 zl
výroba: 1 den, doma

Tato zvláštní třícípá vrhací hvězdice se, jestliže nezasáhne cíl, sama vrací k majiteli. Všechny údaje jsou stejné jako pro obyčejnou vrhací hvězdici.

Kouzelný luk

magenergie: 50 magů
cena: 170 zl
výroba: 1 týden, doma

Jedná se o dlouhý luk, který díky svému útočnému démonu snadněji zasáhne cíl. Má sílu zbraně 6.

Kouzelný štít
magenergie: 100 magů
cena: 80 zl
výroba: 1 den, doma

Tento štít zvyšuje kvalitu zbroje o 2 (nikoli o 1 jako obyčejný štít).

Meč noci (...proti nemrtvým)
magenergie: 200 magů
cena: 75 zl
výroba: 1 týden, doma

Meč noci je kouzelný široký meč, avšak jeho kouzelné schopnosti se projevují pouze při boji s nemrtvými - proti nim má sílu zbraně 6. Kromě toho má pozoruhodnou vlastnost, že, pokud je nějaký nemrtvý blíže než 25 sáhů, začne temně hučet. Hučení s zesiluje, když hrot meče míří směrem k nemrtvým. V normálním boji funguje jako obyčejný široký meč.

Ohnivý meč
magenergie: 100 magů
cena: 80 zl
výroba: 1 týden, doma

Ohnivý meč se v boji používá stejně jako obyčejný dlouhý meč. Navíc má ovšem vlastní magenergii (každý den 5 magů), díky níž může vyvolávat kouzla Oheň a Světlo (jedná se o kouzelníkova kouzla. Podívej se na ně, ale nedívej se na žádná jiná kouzelníkova kouzla!) Je samozřejmé, že celková magenergie kouzel vyvolaných v jednom dni nesmí přesáhnout 5 magů.

Plášť
magenergie: 50 magů
cena: 110 zl
výroba: 2 dni, doma

Tento plášť je utkán ze zvláštní tkaniny, která spolu s kouzly propůjčuje nositeli hodnotu kvality zbroje o 1 vyšší (než by měl bez tohoto pláště). Protože se však jedná o plášť, který chrání pouze oblast zad, vztahuje se tento bonus pouze na útoky vedené zezadu. Při takovýchto útocích postava také nemůže být téměř nikdy překvapena, neboť plášť, jakmile vycítí, že se k němu blíží někdo, kdo mu chce ublížit, začne příšerněječet.

Trvalé – prsteny

Pro všechny prsteny platí, že žádná postava nesmí používat současně více jak deset prstenů (na každém prstě jeden). Je žádoucí, aby před použitím kouzelného předmětu (prstenu zejména) měl tento někdo na sobě alespoň jeden den, aby se mohla nahromadit magenergie (PJ má v tomto konečné slovo)

Prsten černé vodoměrky
magenergie: 95 magů
cena: 200 zl
výroba: 3 dni, doma

Je vyroben ze směsi stříbra a desítek černých vodoměrek. Funguje na principu extrémního zesílení povrchového pnutí vody při doteku s nositelem kouzla. Tedy na klidnou vodní hladinu lze opatrně vstoupit, pokud možno příliš nenaložen, a opatrně se po ní rozvážnou chůzí pohybovat. Hladina se pod dobrodruhem bude viditelně prohýbat. Čím větší vlny tím je větší pravděpodobnost že se osoba proboří. Skok na hladinu znamená s velkou pravděpodobností koupel a v závislosti na naložení riziko utopení. Vodoměrka sama nijak nebrání vynoření, ale pro "vyškrábání" se na hladinu člověk potřebuje nějakou oporu či cizí pomoc. Předměty, které člověku, stojícímu na hladině upadnou, s největší pravděpodobností normálně zahučí do vody. Ve sněhu se postava normálně boří.
Vždy záleží na PJ a jeho úvaze a hodech

Prsten knížete D-raguly
magenergie: 70 magů
cena: 426 zl
výroba: 6 dní, doma

Prsten, který se takto nazývá, bývá nejčastěji vyroben z meteoritického železa, a po obvodu jsou do něj vepsány tajné runy. Prsten se nejlépe uplatní v boji, protože zvyšuje uživatelovo obranné i útočné číslo o jeden bod.
Bohužel celá věc má jeden háček: prstenu je nutno přinášet krvavé obětiny; v praxi to znamená, že každý den musí prsten vstřebat jisté množství krve a to za 7 životů. V případě, že se celý den nenajde taková příležitost, prsten přestane fungovat až do příštího nasátí
Další vlastností prstenu je, že po dobu, kdy jej jeho nositel na prstě, nebudou na něho útočit žádní tvorové, živící se krví (upíři, vampýři).

Prsten uhranutí
magenergie: 280 magů
cena: 100 zl
výroba: 7 dní, doma

Tento masivní platinový prsten, po obvodu posázený olivíny, obsahuje vlastní magenergii, díky níž může uživatel seslat tato kouzla:
Zenerova karta
Hypnóza
Sugesce
(Toto jsou kouzelníkova kouzla. Až prsten vyrobíš, zeptej se PJ, jak působí a jaké jsou jejich parametry.)
Prsten má na den magenergii 12 magů, může seslat kterékoliv z výše uvedených kouzel a dodat mu libovolnou magenergii (samozřejmě nikdy ne vyšší, než je okamžitá magenergie prstenu).

Sluneční prsten
magenergie: 225 magů
cena: 500 zl
výroba: 5 dní, doma

Sluneční prsten sestává z mnoha vzácných ingrediencí (přísad). Na první pohled vypadá jako široký zlatý prsten s velkým rudým rubínem, avšak má vlastní magickou sílu, která je reprezentována 10 magy. Díky této magenergii lze pomocí prstenu každý den vyvolat následující kouzla:
Oheň
Modré blesky
Zelené blesky
Světlo
(Toto jsou kouzelníkova kouzla. Až prsten vyrobíš, můžeš se podívat, jak působí a jaké jsou jejich parametry.)
Měj ovšem na paměti, že uživatel prstenu si sice může zvolit, jaká kouzla chce pomocí prstenu vyvolávat, avšak celková magenergie, potřebná k jejich seslání, nesmí přesáhnout stávající hodnotu magenergie prstenu. Je samozřejmé, že magenergie prstenu se každý den doplňuje na maximum.

Trvalé - ostatní

Ebenová hůlka
magenergie: 102 magů
cena: 604 zl
výroba: 1 týden, doma

Tato drobná hůlka je vyrobena z ebenového dřeva a může uživatele chránit před některými magickými útoky. Ovšem musí být splněny následující podmínky:

1. Kouzlo musí být sesláno přímo na uživatele hůlky, ne pouze na určité území, kde stojí (to znamená, že hůlka bude účinná například proti Zelenám bleskům, ale ne proti Zenerově krtě nebo Ohnivému dešti).
2. Nesmí se jednat o kouzlo, které se vyvolává při dotyku, jako například levitace.
3. Musí se jednat o kouzlo, které sesílá přímo kouzelník nebo hraničář (ne o kouzla, sesílaná pomocí svitků, prstenů atd).

Takže teď již víš, za jakých podmínek hůlka bude pracovat. Ale v čem tedy spočívá její síla? Nuže: v případě, že na postavu, která drží hůlku připravenou v ruce, sešle kouzelník nebo hraničář kouzlo, hůlka se aktivuje a seslané kouzlo se "vsaje" do hůlky. Tím se hůlka nabije určitou magenergií (magenergií právě seslaného kouzla) a pomocí této magenergie pak uživatel může volně sesílat kterékoli z následujících kouzel:
Oheň
Světlo
Levitace
Modré blesky
Zlom kouzlo
(toto jsou kouzelníkova kouzla. Až hůlku vyrobíš, můžeš se podívat, jak působí a jaké jsou jejich parametry).
Ovšem hůlka nemusí vždy úspěšně vstřebat kouzlo; to závisí na jeho síle (na magenergii potřebné na jeho seslání.) Pravděpodobnost, že se tak stane, je v následující tabulce.

EBENOVÁ HŮLKA

Síla kouzla	Pravděpodobnost vstřebání
1 mag	100%
2-4 magy	70%
5-9 magů	50%
10 magů	40%

V neposlední řadě je také důležité, abys měl na paměti, že hůlka může být nabita nejvíce na 10 magů; v případě, že se jí pokusíš nabít více, nastave výbuch, při kterém se hůlka zcela zničí a uživateli způsobí zranění za 10-15 životů.

Elfí boty
magenergie: 20 magů
cena: 220 zl
výroba: 3 dni, doma

Zloděj používající tyto boty se pohybuje tiše, jako zloděj o dvě úrovně výše. Tj. zloděj druhé úrovně, který vlastní tyto boty, se pohybuje stejně tiše jako obyčejný zloděj čtvrté úrovně. Používá-li tyto botky alchymista nebo postava jakéhokoliv jiného povolání, chodí v nich tiše jako zloděj druhé úrovně (bez ohledu na úroveň alchymisty).

Pytel beztíže
magenergie: 20 magů
cena: 150 zl
výroba: 2 dni, doma

Je standardní velký pytel o váze 120 mincí z velmi tuhé režné látky, do kterého se dá relativně jednoduchým postupem zaklít jednodušší forma démona nosiče, ochotného nést kromě pytle samotného ještě 1000mn váhy navíc. Do beztížáku lze narvat věci, které by se do něj dohromady normálně vešly. Tedy ne "prošly hrdlem" ani "jednotlivě vešly". Věci jsou uvnitř normálně k nahlédnutí, v pytli jsou zvenku hmatné, pytel se jimi normálně plní. Jen ta váha pytle zůstává stále stejná. Pytel podléhá běžné zkáze.

Nemagické - jedy

Černá zhouba
magenergie: žádná
cena: 48 zl
výroba: 5 směn
nebezbečnost: 5
síla: ochromení na 1-3/3-8 směn

Tato černá olejovitá kapalina po pozření během pěti kol vyvolá u oběti ochromení na dobu uvedenou v síle jedu. Během této doby se oběť nemůže pohybovat a nemůže se bránit či bojovat. Účinek jedu může být léčen všemi dostupnými prostředky, zvláště kouzly. Toto množství Černé zhouby vystačí na ochromení jedné postavy.

Jablečná vůně
magenergie: žádná
cena: 70 zl
výroba: 24 směn, doma
nebezbečnost: 5
síla: -/2-7

Tento jed se jako kapalina přechovává ve flakóncích. Jakmile se flakónek rozbije nebo je rozbit, začne se jed prudce odpařovat. Zasáhne všechny postavy, které jsou blíže než jeden a půl sáhu. Tento jed je tak nebezpečný, že s ním může manipulovat jenom alchymista.

Kurare
magenergie: žádná
cena: 300 zl
výroba: 1 den, doma
nebezbečnost: 4
síla: -/10-100

Tento jed se používá k výrobě otrávených šípů a vůbec zbraní. Jed účinkuje okamžitě po prvním zásahu, pak se setře.

Melenova pomsta
magenergie: 1 mag
cena: 60 zl
výroba: 10 směn
nebezbečnost: 7
síla: 2-7/12-17

Melen byl nešťastný manžel (později šťastný vdovec) kouzelnice Melenie. Jed nazvaný jeho jménem je čirá kapalina bez chuti a zápachu a proto se používá hlavně na otrávení vody a nápojů vůbec. Není možné ho použít při výrobě otrávených zbraní. Jed působí po uplynutí jedné směny.

Nemagické - výbušniny

Bomba
magenergie: žádná
cena: 65 zl
výroba: 4 hodiny, doma

Tento předmět vypadá jako železná koule (asi 20 coulů v průměru). V jednom místě má malý otvor, do kterého lze vložit doutnák. Je velmi těžká a proto není možné jí házet, avšak doutnákem lze upravit dobu, po které nastane výbuch. Tato doba (v závislosti na doutnáku) může být 1 až 3 kola. Poté, co bombu někam umístíte a vložíte do ní doutnák patřičné délky (pro 1,2 nebo 3 kola), je zapotřebí tento doutnák zapálit, a jen co oheň vnikne až do vnitřku koule, dojde k výbuchu. Bombou lze také úspěšně "otvírat dveře" či vytvářet "okna" ve zdech.
ÚČ bomby je 28/24/21/18/14/8/4/1

Ohnivá hlína
magenergie: žádná
cena: 40 zl
výroba: 8 kol

Alchymista může s pomocí různých chemikálií "uplácat" jakési hliněné koule velké asi jako pěst. Jestliže je výroba těchto předmětů ukončena, je třeba dávat velký pozor při jakékoliv manipulaci s nimi, protože jsou vysoce výbušné. V boji je lze používat podobně jako lahve s olejem (platí pro ně i stejná tabulka vzdáleností cíle). Jestliže tato koule postavu zasáhne, dojde k explozi, která se rovná UČ 24/4/2/1/1. Životnost ohnivé hlíny je 7-12 dní, po uplynutí této doby ztrácí třaskavé vlastnosti. Dobu použitelnosti si hodí alchymista při výrobě.

Nemagické - zbraně

Zubaté ostří
magenergie: žádná
cena: 10 zl
výroba:1 den, doma

S touto zvláštní dýkou je sice těžší kohokoli zasáhnout, ale úspěšný zásah způsobuje větší zranění než obyčejná dýka. Její síla zbraně je 1, útočnost 3.

Shrnutí: Alchymista má od první úrovně schopnost odolávat jedům, vidět magenergii a věnovat se lučbě.

Alchymistovi přátelé

Alchymista má od třetí úrovně možnost získat jednoho ze dvou druhů přátel.
Krysa (85%): UČ:0, OČ:0, životy:2
Dokáže identifikovat předměty, ze kterých se dá těžit magenergie.
Žába (90%): UČ:0/-3, OČ:1, životy:2
S její pomocí dokáže alchymista předpovídat počasí (viz.druid).
Zvyšuje pravděpodobnost vidění magenergie o 25%.

Kouzelník

Kouzelník smí používat jen lehké a vrhací zbraně. Nesmí používat střelné zbraně, štít ani žádné brnění.
Všechny kouzelníkovy schopnosti souvisí s kouzly a magií.

Kouzla

Schopnost sesílat kouzla je základní a nejdůležitější schopnost kouzelníka. Závažnou úlohu při seslání kouzel hraje magenergie.
Kouzelník získává magenergii důkladným soustředěním - tzv. "zaostřením vůle." "Zaostření vůle" je zvláštní proces vyžadující naprostý klid a nehybnost. Trvá tři směny (asi půl hodiny) a během této doby kouzelník naprosto nevnímá své okolí - dokonce, i kdyby na něj někdo zaútočil, se nebude bránit a nepřeruší svoje soustředění. Po uplynutí této doby se v jeho mysli objeví magenergie. Kolik jí tako tíská, závisí na jeho inteligenci a úrovni zkušenosti. V číslech to ukazuje následující tabulka.

TABULKA KOUZELNÍKOVY MAGENERGIE

Úroveň	Stupeň inteligence						
Zkušenosti	**8-9**	**10-11**	**12-13**	**14-15**	**16-17**	**18-19**	**20-21**
1	**7**	**7**	**8**	**8**	**8**	**9**	**9**
2	**10**	**11**	**12**	**12**	**12**	**13**	**14**
3	**12**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**20**
4	**14**	**17**	**19**	**20**	**21**	**23**	**26**
5	**17**	**20**	**22**	**24**	**26**	**28**	**31**

Stupeň inteligence	Pravděpodobnost, že se kouzlo nezdaří
8-9	**68%**
10-12	**53%**
13-14	**39%**
15-16	**26%**
17-18	**15%**
19-20	**5%**
21	**0**

Číslo v tabulce představuje množství magenergie, které má tvůj kouzelník k dispozici těsně po zaostření vůle.
Musíš si udržovat přehled o spotřebované magenergii. Po každém seslání kouzla sniž hodnotu magenergie, kterou máš k dispozici, o množství magenergie potřebné k jeho seslání. Hodnota magenergie nikdy nesmí být nižší než nula!
Spotřebuje-li kouzelník všechnu svoji magenergii, nemůže kouzlit. Další magenergii nezíská, dokud si důkladně neodpočine a nebude moci zaostřit vůli.
Při započetí každého pokusu o zaostření vůle stará magenergie zmizí - proto není nikdy možno zvýšit hodnotu magenergie v kouzelníkově mysli nad hodnotu udanou v tabulce.
Duševní cvičení spojená se zaostřením vůle a získáváním magenergie jsou tak náročná a vyčerpávající, že je kouzelník může podstoupit pouze po důkladném odpočinku (nejméně osmihodinový klidný spánek).

Je také určitá pravděpodobnost, že se kouzlo nezdaří. Tato pravděpodobnost závisí na inteligenci a ukazuje ji tabulka.

Při každém pokusu o seslání kouzla si hoď k%; padne-li ti číslo menší než číslo uvedené v tabulce, kouzlo se nezdařilo a nemá žádný účinek (pokud se v popisu kouzla výslovně neříká opak). Kouzelníkova magenergie se však po nezdařeném pokusu o seslání zaklínadla zmenší stejně, jako kdyby se pokus zdařil.

Postava sesílající kouzla se brání stejně jako vyřazená postava, to znamená, že si na obranu může hodit nanejvýš 2.

Kouzelník nemůže seslat libovolné kouzlo z následujícího seznamu. Musí se totiž kouzla také učit a to je velice složitý proces. Kouzelník na dané úrovni umí jen omezený počet kouzel - kolik, to je v tabulce počtu kouzel.

TABULKA POČTU KOUZEL

Úroveň Zkušenosti	**Počet kouzel**
1	**3**
2	**5**
3	**7**
4	**9**
5	**11**

Důležitou součástí výbavy kouzelníka je Kniha kouzel. Do této knihy si kouzelník zapisuje kouzla, která se naučil.

Z následujícího seznamu si vyber kouzla, jež by tvůj kouzelník měl podle tvého názoru na počátku znát, a poznamenej si je do osobního deníku. Další kouzla si můžeš vybrat pokaždé, když tvůj kouzelník postoupí na další úroveň. Počet kouzel, která jsi takto získal (vlastní volbou), nesmí být nikdy vyšší než počet kouzel uvedený v tabulce. Kouzla si nemůžeš z knihy vymazat! Kouzlo, které sis jednou vybral, ti zůstane navždy.

Kouzelník má ještě jednu možnost, jak získávat kouzla - kouzelní svitky. Některé kouzelní svitky, jež je možné najít v jeskyni, obsahují kouzla (sepsali je kouzelníci na velkmi vysoké úrovni). Kouzelník si může kouzlo ze svitku opsat do své knihy a pak pro ně platí všechna obvyklá pravidla.

Seslání kouzla je velice jednoduché. U každého kouzla je uvedeno takzvané kouzelné slovo. Poznamenej si ho u všech kouzel, která si vybereš. Až budeš chtít kouzlo seslat, podrobně popiš, co tvůj kouzelník dělá (na koho ukazuje atd.) a prones kouzelné slovo (nemusíš si ho pamatovat, stačí ho přečíst). Tento způsob sesílání kouzel se používá proto, aby hra byla barvitější. Válečník může vždy říct: "Rozplotím lebku nejbližšího skřeta!", ale jaký je to rozdíl, když kouzelník řekne: "Ukazuji na skřeta a říkám JÁRAK BARAK!" místo "Sesílám na skřeta zelené blesky." U některých kouzel je však nutné uvádět nějaké doplňující údaje, a tu nezbývá než se vrátit k obyčejné řeči nebo poslat PJ lísteček.

Dobře si rozvaž, kdy kouzla použiješ. Nezapomeň, že máš jen omezené množství magenergie a že chvíle, kdy magenergii potřebuješ nejvíc, zpravidla nejsou příliš vhodné k zaostření vůle.

Kouzla můžeme v podstatě rozdělit na dvě skupiny. Na kouzla hraničářská, pramenící ze souznění s přírodou, a na kouzla kouzelnická, jejichž podstata tkví především ve studiu magie jako takové. O hraničářových kouzlech se jako kouzelník mnoho nedovíš - ne víc, než ti bude nějaký hraničář ochoten říct. A jednotlivá povolání si vždy raději nechávají vědomosti o svých schopnostech pro sebe.

Hraničář nikdy nemůže používat kouzelnická kouzla a stejně tak kouzelník nemůže používat kouzla hraničářská.

Na dalších řádcích najdeš seznam všech kouzel, z kterých si kouzelník může vybírat do své knihy. U každého kouzla jsou na začátku uvedeny nejdůležitější údaje: jeho jméno, magenergie, past, dosah, rozdah, doba vyvolání a doba trvání. Za těmito údaji je podrobný popis kouzla.

Magenergie - toto číslo udává počet magů potřebných k seslání zaklínadla. Například po seslání kouzla Metamorfóza se kouzelníkova magenergie sníží o 11 magů. U některých kouzel můžeš zvýšit nebo prodloužit jejich účinek přidáním další magenergie. U takových kouzel udáváme množství magenergie spotřebované na jeden kus, jeden sáh, jednu směnu apod. Například u kouzla Nebezpečné ovoce je udáno "3 magy za kus". To znamená, že na vytvoření každého kusu ovoce se spotřebují tři magy.

U některých kouzel závisí spotřebovaná magenergie na životaschopnosti nestvůry, na niž jsou seslána. V takovém případě musíš magenergii odhadnout, protože přesnou hodnotu životaschopnosti zná jen PJ.

Past - Úspěch některých kouzel závisí také na postavě nebo nestvůře, která má být jejich obětí, nejen na inteligenci kouzelníka. V takovém případě považujeme kouzlo vlastně za past. Pokud oběť v hodu proti pasti uspěje, kouzlo se jí úplně nebo částečně vyhne.

Údaj past se skládá ze tří položek. První je použitá vlastnost: může to být Sil (síla), Obr (obratnost), Odl (odolnost), Int (inteligence), Chr (charisma), Roz (rozdíl úrovní) a Žvt (životaschopnost). U prvních pěti vlastností postupuj jako obvykle - vezmi bonus (nebo postih) a přičti (odečti) jej k hodu 1k10.

Když je jako použitá vlastnost uveden rozdíl úrovní, pak místo bonusu za použitou vlastnost vezmi rozdíl mezi úrovní kouzelníka a terče kouzla. Pokud je oběť na vyšší úrovni než kouzelník, je to bonus, v opačném případě to je postih. Nezapomeň, že úrovni u postav odpovídá životaschopnost u nestvůr a naopak.

Jestliže je jako použitá vlastnost uvedena životaschopnost, nezmi životaschopnost (případně úroveň) terče a děl ji 5. Zaokrouhlený výsledek je bonus k hodu proti pasti. Je tedy vidět, že životaschopnost 1 až 2 dá bonus o, 3-7 dá 1, 8-12 dá 2, 13-17 dá 3 atd.

Použitých vlastností může být i více, například Sil+Obr. V takovém případě se bonusy sčítají.

Druhý položka v údaji past nebezpečnost kouzla. Pokud po všech opravách hodí terč méně než je nebezpečnost, je zasažen a kouzlo účinkuje podle popisu. Pokud hodí více nebo stejně, je nutno se podívat na třetí položku. Ta říká, co se stane, když terč kouzla ve svém hodu uspěje. O znamená, že se nic nestalo, jen kouzelníkova magenergie se snížila, 1/2 nebo 1/4 znamená, že kouzlo má jen poloviční respektive čtvrtinový účinek proti popisu, a! znamená, že to, co se mělo stát terči kouzla, se stane kouzelníkovi.

Dosah udává největší vzdálenost mezi kouzelníkem a místem nebo postavou, na niž je kouzlo sesíláno. Jestliže je vzdálenost mezi kouzelníkem a terčem jeho kouzla větší, kouzlo není možné seslat. Kouzlo, jehož dosah je 0, je možné seslat jen na kouzelníka samotného. Dosah: dotek znamená, že kouzlo je možné seslat na kohokoliv, koho se kouzelník dotýká. (Touto osobou může být i kouzelník sám).

Rozsah je plocha nebo objem, které jsou kouzlem zasaženy. Je-li rozsah 1 tvor (1 postava, 1 předmět apod), znamená to, že kouzlo ovlivňuje jen tvora nebo předmět, na který bylo sesláno. Dosah a rozsah jsou dvě velmi odlišné věci. Kouzlo Modré blesky má dosah 10 sáhů a rozsah 1 nestvůra. To znamená, že je možné ho seslat na jakoukoliv nestvůru, která je blíže než 10 sáhů, ale zasažena bude jen tato jedna nestvůra, byť i by jich v okruhu 10 sáhů bylo víc.

Vyvolání určuje dobu, po kterou postava kouzlo vyvolává. Mějte na paměti, že po dobu vyvolávání postava nemůže běhat, chodit, bránit se ani vykonávat jakoukoli jinou činnost. V případě, že kouzlo bude přerušeno (například úspěšným zásahem zbraní, strčením do postary, vyvoláním jiného rychlejšího kouzla), je zcela ztraceno a vyvolávač musí použít svoji další magenergii v případě, že chce kouzlo opět vyvolat.

Trvání je doba, po kterou kouzlo účinkuje. Udává se v kolech a ve směnách. Kouzlo začíná působit během posledního kola svého vyvolání - a to už se počítá do doby trvání. Díky tomu kouzlo, které má u vyvolání uvedeno 1 kolo, působí už během kola, v němž je vyvoláno.

Některá kouzla mají okamžitý účinek (například kouzlo Modré blesky sešle po vyvolání blesk, který trvá nesmírně krátký okamžik). U takových kouzel je uvedeno. Trvání: ihned.

Kouzelníkova kouzla jsou:

Dým
Hyperprostor
Hypnóza
Levitace
Magický štít
Mágův velký mix
Melenina krása
Metamorfóza
Modré blesky
Montyho čardáš
Najdi neviděné
Nebezpečné ovoce
Neviditelnost
Oheň
Ohnivý déšť
Protoplazma
Rychlost
Sugesce
Světlo
Tma
Vodní dech
Zaklep
Zataras vchod
Zelené blesky
Zenerova karta
Zlom kouzlo

Bílý blesk

magenergie: 5
dosah: 100 sáhů
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Z kouzelníkových očí vyšlehne bílý blesk, který automaticky zasáhne zvolenou nestvůru a způsobí jí zranění za 1-6 životů.

Dým *Fumideó*

magenergie: 1 mag za 2 sáhy nebo 1 mag za tři krychle
dosah: 12 sáhů
rozsah: a) stěna 3 sáhy vysoká
b) stěna složená z krychlí
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1-6 směn

Kouzelník takto položí "kouřovou clonu" z hustého šedého kouře, která je buď přísně rovná - 3 sáhy vysoká, 1 sáh široká a libovolně dlouhá (kouzelník spotřebuje 1 mag za každé dva sáhy její délky), nebo může mít rozdílnou výšku, rozličné záhyby atd. V druhém případě je ale zapotřebí dvakrát více magenergie - 1 mag za každé 3 krychle. Trvání clony může být závislé také na počasí.
Dým není jedovatý a je možné v něm normálně dýchat, i když lze počítat s tím, že zejména méně inteligentní bytosti se do něj budou bát vstoupit.

Hyperprostor *Hye archom*

magenergie: 4 magy
dosah: 0
rozsah: koule o poloměru 60 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Pomocí tohoto kouzla se může kouzelník přemístit, kam bude chtít. Zvolené místo ale nesmí být dál než 60 sáhů a nesmí být obsazeno nějakou pevnou látkou, například skálou nebo dřevem. Kouzelník nemusí vědět, jak místo, kam se chce přemístit, vypadá; stačí, když PJ řekne směr a vzdálenost, o kterou se chce přemístit. Pokud se kouzelník pokusí přemístit někam, kde už nějaká pevná látka je, zůstává na místě a je zraněn za 1-6 životů.

Hypnóza *Sómnos*

magenergie: Životaschopnost x 2
past: Int+Roz-6-0
dosah: 5 sáhů
rozsah: 1 humanoidní postava
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1-3 směny

Po seslání tohoto kouzla může člověk ovládat jedno humanoidní stvoření (člověka, skřeta apod.). Instrukce ovšem musí být zadávány v co nejjednoduchší formě, tj. jednoznačné, jednoduché věty. Zhypnotizovaná postava se pokusí splnit i velmi obtížný a nebezpečný příkaz, ale nikoli vysloveně sebevražedný (například začne slézat dolů s ochozu věže, ale neprobodne se mečem)

Ledová zeď

magenergie: 13
rozsah: 120 čtverečních sáhů ohně
dosah: 40 s
vyvolání: 3 kola
trvání: 12sm

Ledová zeď je svislá tenká zeďv jakéhokoliv tvaru a rozměrů (podle přání čaroděje), je tvořena pevným ledem a je neprůhledná. Každý se může pokusit zeď rozbít, ale bude přitom zraněn za1-6 životů. Ohniví netvoři za dvojnásobek 2-12ž. Zeď lze také rozpustit, jedna pochodeň rozehřeje průchod pro postvu velikosti B za 6sm. Zeď musí stát na pevném podkladě a nelze ji umístit na místo, kde již je jiný předmět.

Levitace *Planere*

magenergie: 3 magy za první a 1 mag za každou další směnu dosah: dotyk
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 3 kola
trvání: podle dodané magenergie

Příjemce kouzla se může volně horizontálně i vertikálně pohybovat (jako ve stavu beztíže). Zátěž postavy nesmí být větší než 2 000 mn. Postava nemůže volně "létat", ale může např. slézat zeď bez obavy z pádu.

Magický štít *Magomágen*

magenergie: 5 magů za směnu
dosah: 0
rozsah: oblast 1x2 sáhy před kouzelníkem
vyvolání: 1 kolo
trvání: dle dodané magenergie

Kouzlo vytvoří před kouzelníkem neviditelnou bariéru, která se s ním pohybuje a má následující vlastnosti:
1. Pravděpodobnost zásahu kouzelníka jakýmkoliv bleskem se snižuje na polovinu.
2. Kvalita zbroje proti útoku dračím dechem se zvyšuje o 9.
3. Kvalita zbroje proti všem útokům střelnými a vrhacími braněmi se zvyšuje o 7.
4. Kvalita zbroje proti všem útokům tváří v tvář se zvyšuje o 5.

Mágův velký mix *Magomegamix*

magenergie: (Životaschopnost x 2)+1
past: Roz-8-!
dosah: 5 sáhů
rozsah: 1 nestvůra
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned

Toto kouzlo vytvoří kolem zvolené příšery jakýsi žlutý mlhovinový opar a posléze zcela náhodně prohodí umístění všech molekul těla. Po skončení kouzla se na místě, kde dříve byla příšera, zpravidla objeví hromádka třesoucího se bílkovinného rosolu.

Melenina krása *Melenebeau*

magenergie: 6 magů za 6 směn
dosah: dotyk
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 kolo
trvání: podle dodané magenergie

Melenie byla jednou z těch čarodějnic, které neprosluly ani tak svým uměním, jako spíše svým zjevem. Pro její neutuchající zájem o jedy a výbušniny všeho druhu se její (již od přírody poněkud atypický) obličej přeměnil v útvar ze všeho nejvíce připomínající rozsedlé rajské jablko. Protože však Melenie byla nejen nevšedně šeredné stvoření; ale také mimořádně schopná čarodějka, vymyslela kouzlo, po jehož seslání je možné osobní kouzlo zvýšit na maximum..
Trvání kouzla určuje kouzelník při jeho seslání a během dalších kol se už na Meleninu krásu nemusí soustředit. Jestliže chce trvání kouzla prodloužit, musí seslat nové kouzlo. To má význam zejména při mentálním souboji (viz DrD Pravidla pro pokročilé).

Metamorfóza *Aloiósis*

magenergie: 11 magů za 6 směn
dosah: 0
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: podle dodané magenergie

Po seslání se kouzelník může proměnit v libovolnou životu bytost bližší než 8 sáhů, na kterou se právě dívá. Tato bytost musí být přibližně stejné velikosti jako on, tj. nesmí se lišit o víc jak jednu třídu velikosti, a musí mít inteligenci větší než 1. Společně s kouzelníkem se promění i všechny věci, které má při sobě. Promění-li se v bytost, která mluví, bude mluvit jejím hlasem, ale to ještě neznamená, že bude znát jazyk bytosti. Získá obranná a útočná čísla nestvůry, ale zůstane mu jeho počet životů. Kouzelník může po dobu trvání kouzla používat své zvláštní schopnosti, ale nikoliv zvláštní schopnosti nestvůry. Při zpětné proměně zmizí všechny věci nestvůry, i kdyby je kouzelník během proměny odložil.

Modré blesky *Artak bárak*
magenergie: 3 magy za první blesk, 2 magy za každý blesk navíc
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 nestvůra
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned
Z kouzelníkových očí vyšlehne modrý blesk (blesky), který automaticky zasáhne zvolenou nestvůru a způsobí jí zranění za 1-6 životů. Sesílá-li kouzelník více blesků, musí je všechny zamířit jen na jednu nestvůru.

Montyho čardáš *Montymero*

magenergie: (Životaschopnost + 1) za každé kolo
past: Roz-7-0
dosah: 10 sáhů
rozsah: až 3 nestvůry s inteligencí alespoň 1, v kouli o poloměru 5 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: podle dodané magenergie

Nestvůry, na které bylo toto kouzlo sesláno a které neuspěly v hodu protti pasti, jsou postiženy těžkým psychickým šokem, který je donutí určenou dobu zběsile tančit a křepčit. Dokud jsou pod vlivem kouzla, tak nemohou útočit a útok na ně se řídí pravidly pro útok na nehybnou postavu (i když to zní poněkud komicky - viz Pravidla pro boj). Za každé kolo křepčení také ztrácí 1 stínový život.
Při určování magenergie potřebné na jedno kolo sečti životaschopnost všech nestvůr, na které chtěl kouzelník montyho čardáš seslat (mohou být nejvýše tři), a k výsledku přičti 1.

Najdi neviděné *Heurískon avidia*

magenergie: 4 magů na první kolo, 3 na každé následující
dosah: 8 sáhů
rozsah: koule o poloměru 5 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: podle dodané magenergie

Toto kouzlo zviditelní neviděné, kteří byli v okamžiku seslání kouzla blíže než 2 sáhy k bodu určenému kouzelníkem při seslání kouzla (a tento bod zase nemůže být dál, než 8 sáhů od kouzelníka). Neviděný zůstane viditelný, i když se rozsahu kouzla vzdálí, a po dobu trvání kouzla je ho možno vidět v jeho pravé podobě. Obraz je ovšem nepřesný (asi jako trpaslíkovo infravidění). Na neviděného je samozřejmě možné také zaútočit; útoky na neviděného přestanou být penalizovány a ukáže se, že není tak silný, jako se zdá.
Toto zaklínadlo je možno použít toliko proti lačné hrůze a slabším neviděným.

Nebezpečné ovoce *Mala mála*

magenergie: 3 magy za kus
dosah: viz níže
rozsah: viz níže
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Toto poněkud netypické kouzlo vytvoří několik hrušek - máslovek. Avšak pozor! Toto ovoce je zcela nepožívatelné, neboť jakákoli prudší manipulace po odtržení stopky způsobí výbuch s ÚČ 24/4/2. Doporučujeme se je používat jako například láhve s olejem (platí pro ně i stejná tabulka pro vzdálenost cíle). Pozor! Toto ovoce se samovolně rozteče po uplynutí 5-10 směn. Utrhnutí stopky a hození je možné v jednom kole. Dobu použitelnosti si hodí kouzelník při vyvolání.

Neviditelnost *Avidius*

magenergie: 7 magů
dosah: dotyk
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: viz níže, maximálně však 3 dny

Postava, na kterou je toto kouzlo sesláno, se stává spolu se vším, co má na sobsě, neviditelnou. Neviditelnou osobu však může detekovat kroll, hobit či trpaslík prostřednictvím své zvláštní schopnosti.
Postava zůstane neviditelná, dokud nezačne útočit, sesílat zaklínadla nebo nepoužije nějakou psychickou zvláštní schopnost (např. telepatii). Pokud je ovšem postava pouze cílem takové činnosti, tj. někdo na ní útočí, sesílá na ní zaklínadla, telepaticky ji předává vzkaz atd., na její neviditelnost to nemá vliv.
Neviditelného je možné zjistit i podle zvuků, které vydává (dech, kroky), podle pohybu jiných předmětů (otvírané dveře, rozvířený prach) atd. Po dobu neviditelnosti se na postavu vztahují všechny pravidla pro boj s neviditelným protivníkem. Pravidla pro objevení uživatele tohoto kouzla jsou popsána v kapitole ...a mimo boj.

Oheň *Igneum*

magenergie: 2 magy za sáh
dosah: podle dodané magenergie
rozsah: půl sáhu
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1-5 směn

Kouzelník vytvoří malý oheň (asi jako dvě pochodně), který pak bude hořet 1-5 směn (nebude-li uhašen). Je možné jím cokoli hořlavého zapálit ve vzdálenosti určené množstvím dodané magenergie.
Tímto kouzlem je také možné zaútočit na nestvůry, které jsou alespoň 4 sáhy daleko. Zranění je stejné jako hořícím olejem (tj. 2-7 životů), ale trvání kouzla je jenom 1-5 kol.

Ohnivá zeď *Teichos ignea*

magenergie: 13
rozsah: 120 čtverečních sáhů ohně
dosah: 40 s
vyvolání: 3 kola
trvání: 12sm

Ohnivá zeď je svislá tenká zeďv jakéhokoliv tvaru a rozměrů (podle přání čaroděje), je tvořena plameny a je neprůhledná. Každý se může pokusit zdí projít, ale bude přitom zraněn za1-6 životů. Studení netvoři za dvojnásobek 2-12ž. Zeď musí stát na pevném podkladě a nelze ji umístit na místo, kde již je jiný předmět.

Ohnivý déšť *Nefelé ignea*

magenergie: 35 magů
dosah: 20 sáhů
rozsah: kruh o poloměru 5 sáhů
vyvolání: 4 kola
trvání: 1 kolo

Kouzelník začne vytvářet černý mrak (o poloměru asi 5 sáhů). Po skončení vyvolávání z mraku začne sršet ohnivý déšť, který na každý čtvereční sáh způsobí zranění za 1-6 životů. Zasažená oblast je kruh o obsahu asi 80 sáhů čtverečních (poloměr kruhu je asi 5 sáhů). Člověk zabere zhruba 1 sáh čtvereční (tj. 1-6 životů), kůň 3 sáhy čtvereční (tj 3-18 životů), drak 50 sáhů čtverečních (tj. 50-300 životů).
Během celého vyvolávání je pochopitelně šance, že příšera(y) pozná nebezpeční a unikne z dosahu. To závisí na její inteligenci, vztahu k magii, případně počtu atd. Jestliže bude dodaná magenergie rovna 50, pak kouzlo bude vyvolávat pouze 1 kolo. Vlastní efekt deště trvá pouze 1 kolo.

Pavučina *Arachnea*

magenergie: 7
past: Roz+Sil-11(6)-0
dosah: 6 sáhů
rozsah: 2x2x2s
vyvolání: 1 kolo
trvání: 48 hodin

Toto kouzlo stvoří mnoho lepkavých vláken, které je obtížné zničit jinak než ohněm. Obvykle vyplňují celý daný prostor. Tvorům, kteří uspěli proti pasti s nebezpečností 11, se podařilo pavučinou projít bez omezení. Ti, kteří mají méně než 11, ale aspoň 6, dokážou se probít za 3 kola. Ti, kteří neuspěli proti pasti s nebezpečností 6, se budou probíjet 4-9kol. Oheň pavučinu zničí během 2 kol, ale tvorové, kteří ulpěli v pavučině, budou zraněni za 4-14ž.

Protoplazma *Prorep tohabet*

magenergie: Životaschopnost + 1
past: Obr-8-0
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 nestvůra
vyvolání: 1 kolo
trvání: 2-7 kol

Po chvíli soustředění vytrysknou z kouzelníkových rozpažených rukou proudy lepkavého slizu, který automaticky zasáhne dané stvoření. Zasažený protivník se bude 2-7 kol pohybovat i útočit s poloviční rychlostí – respektive má o jeden útok/akci na kolo méně. Co se následků týče, jde v podstatě o opak kouzla Rychlost. Zasažená postava s jedním útokem kouzlí / bojuje jen každé druhé kolo. Postih k iniciativě zasažené postavy je -4. Má-li zasažená postava rychlost, kouzla se vzájemně vyruší. Sešle-li někdo na postavu pod vlivem kouzla protoplazma další protoplazmu, nedojde už k dalšímu zpomalení, ale trvání obou zaklínadel se sčítá.

Rychlost *Hyperio*

magenergie: 2 magy za kolo na sebe, 4mg na cizího
dosah: dotyk
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: podle dodané magenergie

Postava, na kterou je kouzlo sesláno, se pohybuje, útočí atd. s dvojnásobnou rychlostí. To mimo jiné znamená, že má dvojnásobný počet útoků a obran zbraní než obvykle. Podrobnosti se dozvíš v Pravidlech pro boj.
Trvání kouzla určuje kouzelník při jeho seslání a během dalších kol se už na rychlost nemusí soustředit. Jestliže chce trvání kouzla prodloužit, musí seslat nové kouzlo.
Sešle-li někdo na postavu pod vlivem kouzla rychlost další rychlost, nedojde už k dalšímu zrychlení, ale trvání obou zaklínadel se sčítá.
Mezi kouzelníkem a jeho přítelem platí, jako by se sesílalo „na sebe“ (2mg)

Sugesce *Intrinsico*

magenergie: Životaschopnost +1
past: Roz+Int-6-0
dosah: 10 sáhů
rozsah: nejvýše 3 postavy
vyvolání: 2 kola
trvání: 1 směna

Kouzelník může takto postavám na dálku (aniž by jej viděly nebo slyšely) vsugerovat nějaký pocit (strach, únavu, vztek, bolest atd.).
Při určování potřebné magenergie sečti životaschopnost všech nestvůr, kterým chce kouzelník něco vsugerovat (mohou být nejvýše tři), výsledek vynásob dvěma a přičti 5.

Světlo *Luxmen*

magenergie: 2 magy za každý sáh poloměru
dosah: 0
rozsah: koule o poloměru podle dodané magenergie
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1-5 směn

Místo se dokonale osvětlí. Světlo se pohybuje zároveň s kouzelníkem.

Ticho *Silenció*

magenergie: 3 magy za každé sáh poloměru
dosah: 0
rozsah: koule o poloměru podle dodané magenergie
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1-5 směn

Na území podle dodané magenergie padne dokonale ticho. Postavy v něm jakoby nevydávaly žádné zvuky, neslyší se navzájem a neslyší je nikdo mimo zasažené území. Ticho se pohybuje kouzelníkem. Zvuky "zvenku" však na určené území proniknou obvyklým způsobem a je možné je zaslechnout. Krollův ultrasluch je vyřazen stejným způsobem.

Tma *Obscurum*

magenergie: 4 magy za každý sáh poloměru
dosah: 0
rozsah: koule o poloměru podle dodané magenergie
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1-5 směn

Na území podle dodané magenergie padne dokonalá tma. Obvykle se používá např. při ústupu, ve snaze zvýšit zlodějovy šance atd. ... Tma se pohybuje zároveň s kouzelníkem. Postavy mimo zasažené území nevidí nic, kromě oblaku tmy; postavy uvnitř vidí všechno, co je venku, ale nic z toho, co je uvnitř. Trpaslíkovo infravidění je také vyřazeno.

Vodní dech *Aqua spiro*

magenergie: 3 magy za směnu
dosah: dotyk
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 3 kola
trvání: podle dodané magenergie

Kouzlo umožní jednomu tvoru dýchat ve vodě stejně dobře jako ve vzduchu. Vodní dech však neumožňuje pod vodou mluvit.

Zaklep *Taptap*

magenergie: 6 magů
dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 dveře
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned

Tímto zaklínadlem je možné otevřít libovolný zámek, zástrčku nebo závoru. Kromě toho je jím také možné otevřít dveře zavřené kouzly zamkni a čarodějův zámek (najdeš ho v DrD pravidlech pro pokročilé) a také všechny kombinace výše uvedených překážek (např. dveře zamčené, zavřené na závoru a zakleté).
Zaklepání neodstraní kouzlo a pokud se dveře znovu zavřou, zamykací kouzlo začne opět působit.

Zamkni *Gartrit*

magenergie: 4 magy
past: Roz+Sil-+8-0
dosah: 2 sáhy
rozsah: 1 vchod
vyvolání: 2 kola
trvání: 2-12 směn

Toto zaklínadlo uzavře kouzlem na 2-12 směn jakýkoliv "vstup" (dveře, bránu). Podmínkou je, že tento vstup musí být opatřen zámkem nebo závorou - proto se ostatně jmenuje zamkni. Vchod je možné otevřít zaklínadlem zaklep nebo násilím: postava si hází proti pasti, použitá vlastnost je Roz+Sil, nebezpečnost je o 8 vyšší než byla před sesláním kouzla. Pokud postava uspěje v hodu proti pasti, dveře se otevřou. Pokud jen ale dá možnost znovu se zavřít, kouzlo začne opět působit (pokud mezitím neskončilo jeho trvání).

Zelené blesky *Járak bárak*

magenergie: 4 magy za první blesk, 3 magy za každý blesk navíc
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 nestvůra
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Toto kouzlo se podobá modrým bleskům, ale působí zranění za 2-12 životů. Kromě toho, i když se kouzlo povede (obvyklý hod na neúspěch kouzla), šance na zásah je pouze 80%.

Zenerova karta *Zenerchart*

magenergie: 7 magů
past: Roz+Int-4-0
dosah: 5 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1-3 kola

Kouzelník vytvoří opalizující obláček, v němž se začnou zjevovat magické karty. Každé, kdo se do něj zadívá, ustrne a 1-3 kola se nebude moci ani pohnout. Jedním obláčkem může být fixováno až 5 postav v dosahu, přičemž kouzlo účinkuje pouze na postavy, které neuspěly v hodu proti pasti, a neúčinkuje na nemrtvé nebo neviděné.

Zlom kouzlo *Frangoetia*

magenergie: viz níže
dosah: dotyk
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 10 kol
trvání: ihned

Pomocí tohoto kouzla je možné odstranit účinky psychických kouzel (tj. takových kouzel, které působí na psychiku oběti, například sugesce nebo hypnóza) na některé osoby. Základní šance, že kouzlo bude úspěšné, je 50%. Tato šance se zvyšuje o 5% za každou úroveň, o kterou je kouzelník výše nad kouzelníkem, který kouzlo seslal. Totéž platí i obráceně. Jestliže bylo kouzlo sesláno pomocí démona astrálních sfér (zeptej se na ně nějakého alchymisty), ber místo úrovně kouzelníka pořadové číslo rodné démonovy sféry.
Magenergie potřebná na zlomení kouzla je o 6 magů vyšší, než magenergie lámaného kouzla.

Vyvolání přítele

Každý kouzelník od třetí úrovně výš se může třikrát za život pokusit "vyvolat přítele". Přítel je jeden z následujících tvorů: černé kočka, harvan a ďáblík. Kouzelník si může vybrat, kterého přítele chce povolat. Přítel má stejné přesvědčení jako kouzelník, a bude mu sloužit až do své smrti. V případě smrti přítele je možno stejný druh přítele vyvolat po uplynutí třech úrovní od vyvolání zemřelého. Nelze mít najednou dva „přátele“. Na jedné a téže úrovni se lze pokusit vyvolat přítele vícekrát (pochopitelně ale různého druhu).

Černá kočka sedává na kouzelníkově rameni a sleduje jeho počínání. Přitom do sebe vstřebává magenergii z aury, která kouzelníka obklopuje. Kouzelníkova magenergie tím není nijak ovlivněna. Černá kočka je denně schopna seslat až tři kouzla, jejichž celková magenergie nesmí být větší než 6 - a to i tehdy, je-li od kouzelníka krátkodobě oddělena.

Havran umí létat. Stejně jako kočka, i havran sedává na rameni svého mistra a vstřebává jeho magenergii. Havran je schopen seslat až dvě kouzla denně, ale jejich celková magenergie nesmí být větší než 5. Havran je schopen tato kouzla sesílat i po několikadenním odloučení od mága.

Ďáblík je malý, rudooký, chlupatý skřet s koňskými kopyty a rozšklebeným obličejem. Umí se teleportovat - to znamená, že se v jednom okamžiku přemístí z jednoho místa na druhé. Toto druhé místo však nesmí být dál než 20 sáhů a nesmí být od prvního odděleno ničím silnějším než tenkou dřevěnou stěnou. Ďáblík je také schopen kouzlit, ale může seslat nejvýše jedno kouzlo denně a jeho magenergie nesmí být větší než tři.

Všichni přátelé mají třídu velikosti A. Rozumí lidské řeči, ale mluvit neumějí. Pokud jsou blíže než 200 sáhů, kouzelník se s nimi dorozumívá myšlenkami (a tehdy pro všechny hody vztahující se k inteligenci používej inteligenci kouzelníka místo inteligence přítele). Pokud jsou dále, řídí se vlastním rozumem a v nouzi zaletí ke svému pánu pro instrukce. Nikdo jiný (dokonce ani jiný kouzelník) se s nimi nedomluví. Všechny přátele je možné používat jako nenápadné vyzvědače, posílat je do nepřátelských ležení a podobně.
Vyvolání přítele trvá 13 celých směn, během kterých musí kouzelník rozdělat oheň a důkladně se soustředit. Po uplynutí této doby se kouzelníkova magenergie sníží o 11 a může se objevit přítel. Ale není to naprosto jisté - rozhoduje o tom Pán jeskyně.

TABULKA KOUZELNÍKOVÝCH PŘÁTEL

	Černá kočka	**Havran**	**Ďáblík**
Životaschop.:	**2**	**1**	**3**
Magenergie:	**6**	**5**	**3**
Počet kouzel:	**3**	**2**	**1**
Útočné číslo:	**(+1+2)=3 (drápy)**	**(+1+2)=3 (zobák)**	**(+1+3)=4 (paťáty)**
Obranné číslo:	**(+3+1)=4**	**(+5+1)=6**	**(+7+1)=8**
Odolnost:	**18**	**14**	**10**
Velikost:	**A**	**A**	**A**
Zranitelnost:	**zvíře+M+N**	**zvíře+M+N**	**humanoid+N**
Pohyblivost:	**10/šelma**	**1 na zemi, 18 ve vzduchu**	**13/humanoid**
Vytrvalost:	**14/šelma**	**14/okřídlenec**	
Inteligence:	**10**	**12**	**14**
Poklady:	**nic**	**nic**	**nic**
Zkušenost:	**100**	**50**	**250**

Odvracení neviděných

Toto je velice důležitá a mocná vlastnost. Nevidění jsou zvláštní třídou nesmírně nebezpečných nestvůr. Nemají vlastně žádnou hmotnou podstatu, jsou jen zhuštěnou energií zla. Přítomnost těchto netvorů vyvolává ve všech postavách pocit stísněnosti a ohrožení, ale jen kouzelníci spatří jejich nezřetelné, matné obrysy. Je tomu tak proto, že zaostření vůle v kouzelníkovi vypěstuje zvláštní cit pro přítomnost dobra a zla - z napětí mezi nimi pochází jeho magenergie.

Bojovat s neviděnými je velice obtížné a kouzelníci mají jedinečnou možnost tomuto boji zabránit - mohou se pokusit neviděné odvrátit. Při odvracení neviděných se kouzelník jedno kolo soustředí a pokouší se na okamžik zvrátit sílu zla, která z neviděných vyzařuje. Neviděné při tom jímá instinktivní hrůza a dávají se na útěk.

Nemusejí ale uprchnout všichni, a někdy také nemusí uprchnout vůbec. To záleží na kouzelníkově úrovni a na stupni "probuzení" neviděných (nevidění se vyskytují v několika formách, ale vždy jsou to jen kroky od základního stavu, který nazýváme spící hrůza, do konečného stavu, který nazýváme vidoucí hrůza). Názorně to ukazuje následující tabulka.

TABULKA ODVRACENÍ NEVIDĚNÝCH

Úroveň zkušenosti	spící	plíživá	tichá	pomalá	mlčící	chtivá
1	11	11	N	N	N	N
2	9	11	11	N	N	N
3	9	9	11	11	N	N
4	6	9	9	11	11	N
5	6	6	9	9	11	11

Číslo rovné nebo větší než číslo v tabulce musí kouzelník hodit na 2k6, aby se odvrácení zdařilo. Je-li v tabulce uvedeno N, znamená to, že kouzelník neumí odvrátit tento druh neviděných.

Když se družina setká s neviděným a kouzelník se rozhodne, že je zkusí odvrátit, musí to oznámit PJ. Pak hodí 2k6 a PJ mu řekne, zda se mu odvrácení zdařilo či nikoliv (kouzelník neví, jaký druh neviděného na družinu útočí, může to jen odhadovat). V kladném případě PJ hodí 1k6 a tak určí, kolik netvorů se kouzelníkovi podařilo odvrátit.

Shrnutí: Kouzelník může od první úrovně kouzlit a odvracet neviděné, od třetí úrovně si může povolat přítele.

Zloděj

Zloděj může bojovat lehkými a středními zbraněmi, vrhacími a všemi střelnými zbraněmi kromě těžké kuše, smí používat jen vycpávané či kožené brnění a nesmí používat štít.

Zloděj má nejvíce zvláštních schopností ze všech povolání. Každá schopnost však může selhat. Pravděpodobnost úspěchu závisí buď na zlodějově charismě, nebo na jeho obratnosti, a na úrovni zkušenosti. Všechny pravděpodobnosti jsou shrnuty do tabulky pravděpodobnosti úspěchu zlodějových zvláštních schopností.

PRAVDĚPODOBNOST ÚSPĚCHU ZLODĚJE

	Úroveň zkušenosti					závisí na
Schopnost	1	2	3	4	5	
Převleky	5	10	15	20	25	3 Ch
Získání důvěry	7	11	15	19	23	3 Ch
Otevření zámku	25	30	35	40	45	3 O
Objevení pasti	15	20	25	30	35	3 O
Odstranění pasti	15	20	25	30	35	2 O
Šplhání po zdech	70	72	74	76	78	1 O
Tichý pohyb	15	18	21	23	26	1 O
Schování se ve stínu	30	35	40	45	50	2 O
Vybírání kapes	10	13	16	19	22	1 Ch+1 O

Specializace

Zloděj může se již od první úrovně specializovat na určitou dovednost. Při každém přestupu si může přesunout tolik procent z jakýchkoliv dovedností do jiných kolik je jeho úroveň. To znamená, že z jedné ubere a do jiné přidá. Může samozřejmě vzít část procent od každé vlastnosti a přidat to do jedné a obráceně. Zloděj se může specializovat už od první úrovně, ale může přesunout pouze jedno procento.

Převleky

Zloděj s oblibou využívá převleků a masek. S jejich pomocí se může vydávat za příslušníka nějakého jiného povolání. Ale pozor! Je možné se přestrojit pouze za stejnou nebo podobnou rasu (člověk - elf - barbar, trpaslík - kudůk - hobit, atd., poslední slovo má PJ). Převlek může zvýšit šance na úspěch tvého zloděje při jiné zvláštní schopnosti - Získání důvěry.

Úspěšnost převleku závisí na zlodějově charismě a jeho úrovni zkušenosti. PJ může pravděpodobnost úspěchu upravit podle vlastního uvážení - podle osvětlení, podle toho, s kým zloděj jedná, nebo podle jiných okolností.

Získání důvěry

Zloděj se umí vetřít od přízně jiných lidí - a to je vlastnost, která se dá velice výhodně využít. Pravděpodobnost úspěchu této zvláštní schopnosti závisí na zlodějově charismě a úrovni. Ale PJ může tuto pravděpodobnost měnit podle situace. Může vzít v úvahu, zda zloděj používá převlek, zda má postava, jejíž důvěru chce zloděj získat, nějaké důvody k podezření, či zda se zloděj při jednání nedopustil nějaké chyby.

Otevření zámku

Tuto schopnost může zloděj zkusit na každém zámku jen jednou a pouze má-li s sebou Zlodějské náčiní. Zámek nesmí zkoušet otevřít podruhé, dokud nezíská další úroveň zkušenosti.

Objevení pasti

Také tuto schopnost může zloděj zkusit u každé pasti jen jednou. Zloděj pochopitelně neví, zda na místě, které prohledává, je past či nikoliv. Ale pokud zkusí najít past na místě, které už jednou bezúspěšně prohledal, bude jeho pokus automaticky neúspěšný, dokud se nezvýší jeho úroveň. Pokud zloděj past objeví, může se pokusit ji odstranit. Jestliže ji neobjeví, neznamená to, že tam žádná past není.

Odstranění pasti

Tuto schopnost může zloděj použít pouze tehdy, jestliže past objevil. Pokud se zlodějovi nepodaří danou past odstranit, může se o to znovu pokusit až na další úrovni.

Šplhání po zdech

Tato schopnost se vztahuje na jakýkoliv strmý povrch, útes, zeď a tak dále. Pravděpodobnost úspěchu je vysoká, ale když zloděj neuspěje, uklouzne v půli cesty a spadne. PJ hází na úspěch po každých 20 sázích, které zloděj vylezl. Při pádu se zloděj zraní za 1-6 (1k6) životů za každých 5 sáhů, které proletěl. Pokud spadl jenom z výšky 5 sáhů, ztratí jen 1 život.

Tichý pohyb

Tichý pohyb se zlodějovi podle jeho názoru vždycky podaří. Ale PJ bude vědět (na základě hodu k%), zda ho nejbližší nepřátelé slyší nebo ne.

Schování se ve stínu

Při použití této schopnosti se zloděj přesune do stínu a zůstane v něm ukryt. Schovaný zloděj se může pohybovat, ale nesmí útočit. Zloději se bude vždycky zdát, že se mu jeho pokus schovat se podařil, ale jen PJ bude vědět, na čem je.

Vybírání kapes

Tato schopnost může být nebezpečná. Pokud PJ hodí číslo více jak dvakrát větší než je dané pravděpodobnost, ja pokus nejen neúspěšný, ale zloděj je také chycen při činu zamýšlenou obětí, která může jednat (a často také jedná) velice rozhořčeně. O vybírání kapes se zloděj může pokoušet jak často chce (bez ohledu na úroveň), ale ovšem jen jednou za kolo.

Probodnutí ze zálohy

Zloděj může, jako každá jiná postava, používat bojový manévr Útok zezadu. Ale na rozdíl od všech ostatních postav má v tomto případě výhodu: pokud se mu pokus o útok zezadu zdaří, odstává k hodu na útok bonus +3 místo +4. Ale pokud zloděj zasáhne, je nepřítel zraněn za dvojnásobek rozdílu mezi hodem na útok a na obranu, tj. dvakrát tak těžce, než by byl zraněn normálně.

Probodnutí ze zálohy může zloděj provést i mimo bojový manévr. Když se zloději naskytne šance zaútočit na nestvůru nebo postavu, která ho nevidí a jeho útok neočekává, může zloděj zaútočit stejným způsobem, jako v posledním kole manévru útok zezadu.

Sloupec "závisí na" v Tabulce pravděpodobnosti udává, na jaké vlastnosti schopnost závisí a jakým způsobem. O znamená obratnost, Ch značí charisma, číslo před písmenem udává, kolikrát si máš k udané pravděpodobnosti přičíst bonus (odečíst postih) za danou vlastnost. Například u schopnosti Najít past je ve sloupci "závisí na" uvedeno 3 O. Znamená to, že pravděpodobnost úspěšného odhalení pasti například na první úrovni je patnáct procent plus trojnásobek bonusu za obratnost.

Shrnutí: Zloděj může všechny své schopnosti používat od první úrovně.

Pravidla pro boj...

Souboj je jednou z nejdůležitějších věcí, které musíš znát. Přestože hrdinové DRAČÍHO DOUPĚTE pochopitelně dělají i jiné věcí a většina "času postav" mine bez boje, souboj představuje největší část skutečného času stráveného hrou. Proto čti následující pasáž velmi pozorně.

Systém souboje je v podstatě velice jednoduchý a skládá se ze dvou hodů šestistěnnou kostkou - 1k6. První nazýváme "hod na útok" a postavě nebo nestvůře, která ho provádí, říkáme útočník. Druhý hod je "hod na obranu" a postavě nebo nestvůře, která ho provádí, říkáme obránce.

Rozeznáváme dva základní druhy souboje:

1. Souboj tváří v tvář
2. Střelecký souboj

V dalších dílech budou popsány i jiné druhy soubojů, ale budou to vždy spíše jen obměny těchto dvou základních typů.

Plynutí času

Pravidla měření a plynutí času jsou vysvětlena v části ...a mimo boj. Zde se omezíme jen na plynutí času během souboje.

Čas se při souboji měří v kolech. Jedno kolo trvá přibližně deset vteřin a je to doba, za kterou je možné provést jeden určitý úkon, například švihnout mečem, seslat zaklínadlo nebo vyměnit zbraň. V žádném případě není možné během jednoho kola provést úkony dva, například vytasit meč a použít jej, nebo zaútočit na dva protivníky. Jedinou výjimkou je střelecký souboj, kde je možné během jednoho kola nabít a vystřelit.

Na začátku každého kola se postavy i nestvůry rozhodnou, o co se během kola pokusí. Kvůli přehlednosti je nutné, aby se vyjádřili postupně. Začíná ten, kdo v daném kole vyhrál "iniciativu" - co to je vysvětlíme níže.

Překvapení

V každém souboji záleží na tom, jak k němu došlo. Mohl jsi vyrazit dveře a překvapit nestvůry za nimi, mohl jsi vstoupit do dveří a nestvůry, které tě slyšely přicházet, mohly překvapit tebe. Mohl jsi zajít za roh a být vyveden z míry tím, že jsi tam našel nestvůru. Ale pokud je nestvůra také překvapená, pak se oba na chvíli zastavíte a budete se dívat jeden na druhého. Vzájemné překvapení se vyruší a kromě krátkého zdržení nebude mít žádný účinek.

Rozhodnutí o tom, kdo je překvapen, přísluší výlučně Pánu jeskyně. Zpravidla je to ale zřejmé z dosavadního průběhu hry. Překvapení ovlivňuje hru takto:

Jestliže jsou obě strany překvapeny, ani jedna se nemůže během tohoto kola pohnout nebo bojovat. Vzájemné překvapení se vyruší. V dalším kole může začít kterákoliv strana a to se určuje dalším hodem o iniciativu - ten je vysvětlen v následujícím odstavci.

Jestliže jedna strana byla překvapena druhou, musí během prvního kola čekat, zatímco druhá strana jedná - útočí, mluví, zaklíná, pohybuje se nebo dokonce prchá!

Jestliže ani jedna strana není překvapena, musí PJ pomocí iniciativy určit, která strana bude v tomto kole jednat jako první.

Iniciativa

Na začátku každého kola souboje si znepřátelené strany hodí o iniciativu, tedy o právo jednat v tomto kole jako první. Pokud je nestvůr a hráčů málo, může se bitva rozpadnout na souboje jednotlivých dvojic nebo trojic a pak je možné házet si v každé takové skupince o iniciativu zvlášť. V obvyklejším případě hromadného souboje hází za každou stranu jen jeden člověk - za hráče zpravidla jejich vůdce a za nestvůry Pán jeskyně.

Hod o iniciativu vyhrává ten, kdo hodí víc na 1k6. Jestliže je to družina, mohou postavy v daném čase mluvit, útočit, pohybovat se (např. válečníci se mohou přesunovat dopředu) nebo utíkat. Někteří netvoři budou mít podobnou volbu, ale většina jich bude bojovat. Velmi málo nestvůr uteče předtím, než se něco stane. Každá nestvůra, která má více než jeden útok, bude moci zaútočit všemi svými zbraněmi dříve než ty, jestliže získá iniciativu.

Strana, která má iniciativu, se tedy musí rozhodnout, oč se chce v tomto kole pokusit. To znamená, že všichni hráči (nebo všechny nestvůry) přesně řeknou, co chtějí udělat, a tyto svoje záměry se ihned pokusí uskutečnit. Až potom přichází na řadu druhá strana.

Pamatuj, že nejdříve musíte svému PJ sdělit, co chcete v následujícím kole podnikat, a teprve potom si hodíte na iniciativu. Svoje rozhodnutí o tom, co budete v daném kole dělat, nemůžete měnit podle toho, jak se v něm zachovaly nestvůry.

Jestliže obě strany hodí stejné číslo, pak se všechno děje současně a ani jedna strana nezískává iniciativu. Útočící postavy se mohou pokusit zasáhnout, ale ať už je výsledek jakýkoliv, nestvůry mohou také zaútočit, dokonce i když je zabijete prvním útokem.

Volba zbraně a zbroje

Před začátkem dobrodružství si musíš vybrat zbraň. Do jeskyně si s sebou můžeš vzít jakékoliv rozumné množství zbraní - pokud je uneseš a budeš schopen zaplatit.

Zbraně dělíme podle způsobu použití na jednoruční, obouruční, střelné a vrhací (přitom téměř všechny vrhací zbraně mohou být použity jako jednoručné zbraně) a podle jejich velikosti na lehé, střední a těžké.

Jednoručné a obouručné zbraně se používají v souboji tváří v tvář, střelné a vrhací v souboji střeleckém.

Každá zbraň je charakterizována dvěma čísly: svojí silou a svojí útočností. V dalším se dovíš, jak se takto čísla používají, zatím se omezíme na to, že zbraně s vysokou silou snáze zasáhnou a způsobí přiměřené zranění, zatímco zbraně s vysokou útočnosti způsobí velké zranění.

Při vybírání své zbraně můžeš být omezen tím, jaké povolání sis vybral. Kromě toho musíš vzít do úvahy, jakou roli budeš v souboji hrát. Obouručné zbraně zpravidla způsobují těžší zranění, ale útočník nesmí používat štít a má postih -4 k hodu na iniciativu. Proto jsou vhodné pro postavy s vysokou odolností. Jednoručné zbraně způsobují menší zranění, ale zlepšují obranyschopnost postavy - proto jsou vhodné pro postavy, které se budou spíš bránit, místo toho, aby stály v prvních řadách.

Tvoje postava si také musí vybrat zbroj. Zbroj je charakterizována jen jedním číslem - svojí kvalitou. Čím je kvalita zbroje vyšší, tím je brnění lepší.

Brnění je celkem šest druhů. Při jejich výběru se musíš řídit omezeními plynoucími z tvého povolání a také vzít v úvahu jejich cenu a váhu.

Toto bylo jen několik obecných poznámek. Dočti tuto knihu a zvláště tuto kapitolu, a pak se rozhodni, jaké zbraně a jakou zbroj si zvolíš.

1. Souboj tváří v tvář

Útok

V souboji se nejdříve útočí a potom brání. Každý útočník se musí jasně vyjádřit, na koho útočí a jakým způsobem útočí. Nezapomeň, že aby mohl zaútočit, musí mít útočník svoji zbraň připravenou, a že v jednom kole může zpravidla zaútočit jen jednou.

Útočné číslo

Základem útoku je tvoje Útočné číslo. Útočné číslo získáš prostě jako součet Síly zbraně, kterou používáš a které najdeš v Tabulce síly zbraní pro souboj tváří v tvář, a svého bonusu (nebo postihu) za sílu.

Z tabulky vidíš, která zbraň je silnější, "účinnější" než ostatní; například dýka je méně účinná než obouruční meč. Je tu také vidět, které zbraně jsou lehké, střední nebo těžké, což je důležité pro určité rasy a povolání.

Útočné číslo nikdy nesmí být menší než nula, i kdyby součet postihu za sílu a síly zbraně byly nižší než nula (například u velmi slabých postav bojujících lehkými zbraněmi).

U výpočtu útočného čísla musíš ještě vzít v úvahu, zda útočník používá svoji rodovou zbraň nebo ne. Pokud ano, je jeho útočné číslo o jedničku vyšší. Rodové zbraně jednotlivých ras jsou v následující tabulce:

TABULKA RODOVÝCH ZBRANÍ

Rasa	**Rodová zbraň**
hobit	**kuš**
kudůk	**sekera**
trpaslík	**válečná sekera**
elf	**dlouhý luk**
člověk	**široký meč**
barbar	**meč bastard**
kroll	**těžký kyj**

Hod na útok

Hod na útok je velice jednoduchý. Hodíš jednou šestistěnnou kostkou a k výsledku přičteš svoje útočné číslo. Na rozdíl od obvyklého hodu 1k6 máš ale možnost házet ještě jednou, pokud ti padne šestka, a výsledky sčítat. Tvoje útočné číslo se ale přičítá až k výsledku celého hodu kostkou. Kdyby ti například padla šestka, ještě jedna šestka a trojka a tvoje útočné číslo by bylo 5, pak jsi na útok hodil 20.

Tvoje postava musí mít určitý nejmenší počet životů, aby byla schopna boje. Pokud počet životů tvé postavy klesne pod tuto hranici, je její zranění už tak těžké, že nemůže dále bojovat. Říkáme, že je vyřazena z boje. Vyřazená postava se zhroutí k zemi a musí vyčkat konce boje. Pokud ji nějaká jiná postava neodtáhne do bezpečí nebo pokud se boj nepřesune jinam, může na ni kterýkoliv nepřítel zaútočit. Pravidla útoku na vyřazenou postavu jsou v části Zvláštní případy.

Podaří-li se vyřazené postavě boj přežít, je schopna po jedné směně odpočívání pomalé chůze. Ale dokud její životy nepřekročí mez vyřazení, není schopna boje. Vyřazená postava může být léčena všemi dostupnými prostředky.

Hod na útok
I. Určení útočného čísla
   A. Vezmi bonus nebo postih za sílu
   B. Přičti sílu zbraně, kterou používáš
   C. Pokud používáš svoji rodovou zbraň, přičti příslušný bonus.
II. K útočnému číslu přičti 1k6
III. Výsledek oprav
   A. Podle rozdílu velikosti mezi tebou a tvým nepřítelem
   B. Podle počtu životů a odolnosti tvé postavy.

Obrana

Základem obrany je tvoje Obranné číslo. Obranné číslo získáš prostě jako součet kvality zbroje (zpravidla zkracujeme KZ), kterou používáš (KZ najdeš v Tabulce kvality zbroje), a svého bonusu (nebo postihu) za obratnost.

Obranné číslo nikdy nesmí být nižší než nula, i kdyby součet postihu za obratnost a kvality zbroje byl nižší než nula (například u velmi neobratných postav bez brnění).

Hod na obranu

Hod na obranu je velice jednoduchý. Hodíš jednou šestistěnnou kostkou a k výsledku přečteš svoje obranné číslo. Na rozdíl od obvyklého hodu 1k6 máš ale možnost házet ještě jednou, pokud ti padne šestka, a výsledky sčítat. Tvoje obranné číslo se ale přičítá až k výsledku celého hodu kostkou. Kdyby ti například padla šestka, teště jedna šestka a trojka a tvoje obranné číslo by bylo 5, pak jsi na obranu hodil 20.

I. Určení obranného čísla
- A) Vezmi bonus nebo postih za obratnost
- B) Přičti kvalitu zbroje, kterou používáš

II. K obrannému číslu přičti 1k6

III. Výsledek oprav
- A) Přičti 1, pokud používáš štít

Výsledky souboje tváří v tvář

Po tom, co útočník hodil na útok a obránce na obranu, je třeba určit, zda útočník zasáhl, a pokud ano, jak těžce zranil svého protivníka.
Srovnej velikost hodu na útok a hodu na obranu. Je-li hod na útok větší než hod na obranu, útočník zasáhl. Je-li hod na obranu větší nebo roven hodu na útok, útočník svého protivníka nezasáhl.
Pokud útočník zasáhl, musí si obránce odečíst tolik životů, kolik činí rozdíl mezi hodem na útok a hodem na obranu, zvětšený (nebo zmenšený - podle znaménka) o útočnost zbraně útočníka.
Někdy se může stát, že i v případě zásahu by obránce nebyl zraněn - tehdy, když je útočnost útočníkovy zbraně záporná. To však není možné. V případě úspěšného zásahu musí být obránce zraněn alespoň za jeden život.

Zvláštní případy

V této části rozebereme tři zvláštní případy útoků - útok na vyřazeného protivníka, útok na neviditelného protivníka a útok na plocho.

Útok na vyřazeného protivníka

To, co platí pro útok na vyřazeného protivníka, platí také pro útok na protivníka, který spí, nebo je pod vlivem určitých kouzel, např. Hypnóza apod. Vyřazené postavě se nepočítá bonus za obratnost a v hodu na obranu nesmí na 1k6 hodit více než dvě (tj. hodí-li tři a více, počítá se to v dalším, jako by hodila dvě). To tedy znamená, že vyřazená postava nikdy nemůže hodit na obranu více, než je její KZ+2 (kvalita zbroje plus dva). Na její hod na obranu se nevztahuje oprava ani za štít ani za bojeschopnost.
Hod na útok proti vyřazené postavě není upravován podle rozdílu velikostí, všechno ostatní je jako obvykle.

Útok na neviditelného protivníka

Při útoku na neviditelného protivníka musíme rozlišit dva případy: útočníka, které nemá žádné zprávy o svém protivníku a útočníka, kterému někdo říká, kde je jeho protivník.
V prvním případě útočník vždy ztrácí iniciativu a nemůže útočit v kole, ve kterém na něj jeho protivník nezaútočil. Útočník má postih -5 k hodu na útok i na obranu, ale jestliže zasáhne, způsobí zranění, jako by žádného postihu nebylo.
V případě, že útočník má alespoň mlhavou představu, kde se jeho protivník nachází, může útočit jako obvykle a také si hází o iniciativu (pokud nemá obouručnou zbraň). Má postih -4 k hodům na obranu i na zásah, ale v případě, že zasáhne, se opět počítá, jako by žádného postihu nebylo.

Útok na plocho

Kterákoliv postava a každá inteligentní nestvůra může zaútočit na plocho. Zpravidla to dělá strana, která má výraznou převahu, a chce své soupeře zajmout živé. Při útoku na plocho jsou všechny údery vedeny plochou stranou meče nebo jeho rukovětí. Z toho vidíš, že k útoku na plocho není možné používat žádné střelné zbraně.
Při útoku na plocho se všechny hody provádějí jako obvykle, ale cíl takového útoku není skutečně zraněn. Je to jen takzvané "stínové" zranění. Stínové zranění je přesně tak velké, jak by bylo velké normální zranění, kdyby útok nebyl veden na plocho.
Za stínové zranění není žádný postih k hodům na útok nebo na obranu.
V okamžiku, kdy je stínové zranění tvora, na kterého se útočí, větší než jeho počet životů, je tvor na jednu směnu vyřazen. Po jejím uplynutí se probere a bude zraněn za jednu čtvrtinu stínového zranění, které mu bylo způsobeno (zaokrouhluj nahoru).
Útok na plocho lze kombinovat s normálním útokem; k vyřazení dochází tehdy, když je stínové zranění z celé bitvy větší než okamžitý počet životů.

Bojové manévry

Je jasné, že kdyby bojovníci během střetnutí jenom stáli na místě a sekali po sobě meči, bylo by to jak nevěrohodné, tak nezábavné. Proto tu uvedeme čtyři nejběžnější bojové manévry používané v DrD. V dalších dílech jich bude vysvětleno ještě více.

Bojový manévr - to je určitá typická situace, kdy se postavy nebo nestvůry snaží dosáhnout i nějakého jiného cíle než jen zabití protivníka. Mohou se snažit přemístit na výhodnější místo, přispět na pomoc přátelům či zachránit si holý život.

Následující bojové manévry může použít kterákoliv postava nebo nestvůra. Jestliže chce hráč použít jeden z těchto manévrů, musí to říct dříve, než se bude házet o iniciativu. Nemůže je použít, pokud to před hodem neohlásil.

Útok zezadu

Jakákoliv postava nebo nestvůra se může rozhodnout zaútočit zezadu. Budeme jí říkat útočník. Postavě nebo nestvůře, na kterou útočí, budeme říkat nepřítel.
Útok zezadu je možný jen tehdy, když nepřítel bojuje současně alespoň se dvěma dalšími protivníky. Kromě toho od sebe útočník musí odpoutat pozornost nepřítele a pak ho obejít. Za nepřítelem musí být pro útok zezadu místo.
Útok zezadu probíhá ve třech kolech. Před začátkem prvního se útočník musí rozhodnout, že tento manévr použije, a oznámit to PJ. Během prvního kola nemůže útočit, ale nepřítel může útočit na něj. V následujícím kole útočník neútočí a nikdo neútočí na něj. Ve třetím kole se útočník může pokusit zaútočit zezadu. PJ rozhodne, zda jsou splněny všechny podmínky (tj. zda se postavě podařilo odpoutat nepřítelovu pozornost a zda je za ním dost místa).
V kladném případě má útočník tyto výhody: nehází na iniciativu a má výhodu prvního úderu, k hodu na útok si může přidat bonus +4 a do nepřítelova hodu na obranu se nepočítá štít. Teprve Potom si nepřítel hodí o iniciativu se svými ostatními protivníky a při svém útoku může zaútočit i na útočníka.
Pokud se PJ rozhodl, že se manévr nezdařil, bojuje útočník jako obvykle - hází na iniciativu atd.
V boji s několika protivníky může nastat situace, pěkně je to vidět, když se používají figurky - kdy se bojovník dostane do zad jednomu z nepřátel při boji s jiným nepřítelem. Pokud PJ usoudí, že nepřítel o útočníkovi neví, a že jsou splněny ostatní podmínky manévru útok zezadu, může útočník zaútočit se všemi výhodami, které má ve třetím kole při obvyklém průběhu tohoto manévru.

Pronásledování a úprk

Jestliže se jedna strana rozhodne utéci, kruhá ji může pronásledovat. Dokud honba trvá, měří se čas v kolech. Strana, která utíká, je "na úprku" a ta, která ji honí, ji "pronásleduje". Jestliže se můžeš pohybovat rychleji než nestvůry a víš, kam jdou, tak je můžeš pronásledovat. Jestliže tě nestvůry dohánějí, zkus odhazovat věci! Neinteligentní nestvůry lze nalákat na odhozenou potravu. Inteligentní nestvůry lze nalákat na odhozený poklad. V každém případě je 50% naděje, že se nestvůra zastaví nebo zpomalí. Tvůj PJ udělá všechny potřebné hody.
Pro úprk je možné se rozhodnout buď před začátkem boje - tj. pokud strana, která chce utíkat, nepodnikla žádnou útočnou akci - nebo je-li boj alespoň na jedno kolo přerušen.

Stáhnutí se

Obránce bojující tváří v tvář, který si přeje pomalu ustupovat zpět a současně bojovat, se může stáhnout.
Při stahování se musí mít obránce za sebou dostatek místa. Pokud jsou kolem další bojovníci, mohou se dostat za obránce a tím celý manévr zmařit!
Ve vhodné místnosti se obránce při stahování může pohybovat nejvýše polovinou své obvyklé rychlosti. Útočník ho může pronásledovat a útočit, ale i obránce může útočit na svého pronásledovatele.

2. Střelecký souboj

Střelecký souboj se používá, když je nepřítel příliš daleko pro boj tváří v tvář - jinými slovy dál než 2 sáhy. Je veden střelnými a vrhacími zbraněmi, ale jinak je souboji tváří v tvář v mnohém podobný. Postupy při uskutečňování a vyhodnocování jsou u obou soubojů podobné, ale je tu několik významných rozdílů.

Útočné číslo

Svoje útočné číslo získáš jako součet své síly zbraně a svého bonusu za obratnost - to je změna oproti boji tváří v tvář.

Zbraně, které můžeš používat, jsou v Tabulce síly zbraní pro střelecký souboj. Tyto zbraně se dělí na střelné a vrhací. Střelné i vrhací zbraně můžeš používat jen pokud je cíl dál než 2 sáhy. Vrhací zbraně můžeš většinou používat i v souboji tváří v tvář jako jednoruční zbraně. Jejich síla je stejná jako ve střeleckém souboji, ale do útočného čísla se počítá bonus za sílu místo bonusu za obratnost. Výjimkou je oštěp, který má při boji tváří v tvář UČ pouze 3/+1.

Mezi vrhacími zbraněmi uvádíme v tomto dílu i dvě poněkud výjimečné zbraně: svěcenou vodu a olej. Jejich použití a účinky jsou vysvětleny v následujících odstavcích.

Svěcená voda: Je to voda, která byla posvěcena kněžími. Je dobrou zbraní pro boj s Nemrtvými. Může ji použít kterákoliv postava. Svěcená voda se musí přechovávat v malých, zvlášť upravených skleněných lahvičkách (známých jako flakónky), aby zůstala svěcenou. Účinek jedné lahvičky svěcené vody na Nemrtvého je zranění za 2-7 (1+1k6) životů. Aby způsobila zranění, musí flakónek zasáhnout cíl a rozbít se o něj. Je možno ho buď házet (za pomoci pravidel pro střelbu) nebo použít v boji tváří v tvář (za použití obvyklých pravidel pro souboj).

Stejný pravidla platí i pro vlčí mor, kterým se bojuje proti lykantropům.

Olej: Olej se nosí v malých lahvích a často se hází jako zbraň. Také je možné ho rozlít po podlaze. V obou případech bude kluzký, ale ne nebezpečný, dokud nebude zapálen.

Olej z jedné láhve udělá louži o průměru 1,5 sáhu a shoří během čtyř kol. Hořící olej zraní v každém kole kohokoliv, kdo se dostane k plamenům, za 2-7 (1+1k6) životů (toto zranění platí pro všechny podobné ohně - například pochodeň, uhlí atd.). Olej hozený po nestvůře ji buď mine (a udělá louži tam, kde dopadne), nebo ji zasáhne. Olej, která zasáhl, během několika kol skape, pokud ho někdo nezapálí. Pak během dvou kol shoří.

Olej je možno zapálit jakýmkoliv plamenem, například pochodní. Při házení pochodně po nestvůře je nutno znovu hodit na útok, ale předpokládá se, že KZ nestvůry je 1, ať už je její skutečná Kvalita zbroje jakákoliv.

Podobně jako svěcenou vodu i olej je možno použít buď jako vrhací zbraň nebo v boji tváří v tvář.

Hod na útok

Hod na útok je úplně stejný jako v souboji tváří v tvář. Hoď šestistěnnou kostkou (pokud ti padne šestka, můžeš házet podruhé) a přičti svoje útočné číslo.

Hod na útok:
I. Určení útočného čísla
A. Vezmi bonus nebo postih za obratnost
B. Přičti sílu zbraně, kterou používáš
II. K útočnému číslu Přičti 1k6

Obrana

Obranné číslo
Obranné číslo pro střelecký souboj je stejné jako obranné číslo pro souboj tváří v tvář.

Hod na obranu
Hod na obranu je úplně stejný jako v souboji tváří v tvář. Hoď šestistěnnou kostkou (pokud ti padne šestka, můžeš házet ještě jednou) a přičti své obranné číslo.

Opravy hodu na obranu
Štít: Hod na obranu, stejně jako v souboji tváří v tvář, závisí na tom, zda postava používá štít či nikoliv. Kvalita zbroje postavy se štítem je o jedničku vyšší než když štít nemá. Pozor! Některé zbraně se musí držet oběma rukama a postava, která takovou zbraní bojuje, nesmí používat štít. O které zbraně jde, je uvedeno v tabulkách zbraní.
Úkryt: Když se obránce za něčím schovává, je těžší ho zasáhnout- je v úkrytu. Úkrytem může být stůl nebo židle, strom nebo skála. Štít neposkytuje úkryt.
Obránce v úkrytu dostává bonus ke svému hodu na obranu, který závisí na kvalitě krytu. Jeho výši určuje Pán jeskyně (zpravidla se pohybuje mezi +1 a +4). Pokud je v úkrytu nepřítel, PJ by ti o tom měl říct, ale nemusí ti říct, jak veliký bude jeho bonus. Pokud jsi v úkrytu ty, PJ ti samozřejmě řekne, jak veliký bonus máš.
Bojeschopnost: Stejně jako hod na útok i hod na obranu se upravuje podle počtu životů a odolnosti postavy. Platí tam stejná pravidla o vyřazení postavy a na hod na obranu se vztahují stejné postihy jako v minulých případech.

Hod na obranu:
I. Určení obranného čísla
A. Vezmi bonus nebo postih za obratnost
B. Přičti kvalitu zbroje, kterou používáš
C. Pokud používáš štít, přičti 1
II. K obrannému číslu přičti 1k6
III. Výsledek oprav
A. Přičti 1, pokud používáš štít
B. Podle úkrytu

Výsledky střeleckého souboje
Střelecký souboj se vyhodnocuje naprosto stejně jako souboj tváří v tvář. Obránce je zraněn, jestliže na obranu hodil méně než útočník na útok, a je zraněn za tolik životů, kolik činí rozdíl mezi těmito hody, plus útočnost zbraně, jíž byl zraněn.

Průběh souboje
Představ si jak vypadá skutečná bitva v temné jeskyni. Třeskot mečů, výkřiky, svištění šípů, výbuchy zaklínadel, pach krve a spáleniny. Toto se odehrává v tvé představivosti. Na stole před tebou je však třeba rozhodnout, kdo v bitvě zvítězí, kdo je zraněn a jak těžce. Na stole neprobíhá všechno současně a zmateně, bitva se odehrává krok za krokem. Pořadí událostí při bitvě je uvedeno v následující tabulce. Tvůj PJ se jí bude při soubojích řídit.

PRŮBĚH SOUBOJE

Kroky A až C se opakují podle potřeby, dokud bitva neskončí.

A. Každá strana hodí 1k6 o iniciativu, strana, která ji
získá, jedná první. Má na vybranou z těchto možností:
1. Ověření bojovnosti (pouze nestvůry a cizí postavy)
2. Pohyb (rychlost v sázích za kolo) včetně obranných pohybů
3. Nabídky k vyjednávání
4. Čekání na akci druhé skupiny
5. Příprava na boj (výběr zbraní, změna uskupení...)
6. Střelba
a) Výběr cílů
b) Hod na útok
c) Hod na obranu
7. Kouzelná zaklínadla
a) Výběr cílů
b) Hody na úspěch, pokud jsou nezbytné
c) Okamžité vyhodnocení výsledků
8. Boj tváří v tvář
a) Výběr cílů
b) Hod na útok
c) Hod na obranu

Rvačka

Rvačka probíhá podobně jako normální souboj, pouze se vychází z jiných čísel. ÚČ pěsti je 1/+3 a OČ proti pěsti je 1. Obě tato čísla se upravují podle zbroje, v níž je bojující oblečen, dle následující tabulky.

TABULKA ÚPRAV UČ A OČ PŘI RVAČCE PODLE ZBROJE

brnění	**UČ**	**OČ**
žádné, vycpávané, kožené	**+1**	**-1**
šupinové, drátěné	**0**	**0**
pancíř, těžký pancíř	**-1**	**+1**

Je vidět, že méně obrněná postava se při rvačce lépe pohybuje. Pěstí je třeba zasáhnout nekrytou část těla soupeře, proto se nepočítá celá KZ, nicméně u lépších zbrojí se odkryté místo hůře hledá. Pokud chce někdo útočit pěstí na soupeře normálně ozbrojeného zbraní, automaticky ztrácí inicitaivu, neboť se mu potřebuje dostat více na tělo. Proti pěstnímu útoku je velmi platný štít, dává bonus k OČ +3.

Výpad a kryt

Každá postava se může krýt nebo naopak dělat výpad. V praxi to znamená, že si zmenší ÚČ, respektice OČ a o stejnou hodnotu si zvýší OČ, respektive ÚČ. Ani jedna hodnota se přitom nesmí snížit pod 0. Kolik maximálně bodů může ta která postava přelévat ukazuje následující tabulka.

TABULKA VÝPADU A KRYTU

		úroveň	
povolání	**1-5**	**6-10**	**11-15**
válečník	**3**	**6**	**9**
hraničář	**3**	**6**	**9**
alchymista	**2**	**4**	**6**
kouzelník	**2**	**4**	**6**
zloděj	**3**	**6**	**9**

Tabulka plavání

Následující tabulka ukazuje, na kolik procent postava nově příchozí do družiny umí plavat. Pakliže neumí, nic jí nebrání se to naučit, což stojí měsíc práce a 1000 zl. Postava k uvedenému číslu přičte dvojnásobek bonusu za obratnost a pokud hodí na k% méně nebo stejně jako výsledné číslo, plavat umí.

TABULKA PLAVÁNÍ

			povolání		
rasa	**kouzelník**	**alchymista**	**válečník**	**zloděj**	**hraničář**
hobit	**15**	**15**	**20**	**25**	**35**
kudůk	**20**	**20**	**25**	**30**	**40**
trpaslík	**20**	**20**	**25**	**30**	**40**
elf	**30**	**30**	**35**	**40**	**50**
člověk	**30**	**30**	**35**	**40**	**50**
barbar	**25**	**25**	**30**	**35**	**45**
kroll	**15**	**15**	**20**	**25**	**35**

Spánek

Spánkem si postava vyléčí 10% z maximálního počtu životů.

TABULKA ZBROJE

		váha podle velikosti			cena dle velikosti		
zbroj	**KZ**	**A**	**B**	**C**	**A**	**B**	**C**
žádná	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
vycpávaná	**2**	**70**	**100**	**120**	**6**	**7**	**9**
kožená	**3**	**105**	**150**	**180**	**16**	**20**	**24**
šupinová	**4**	**150**	**210**	**250**	**60**	**80**	**95**
kroužková	**5**	**200**	**280**	**330**	**120**	**150**	**170**
plátová	**6**	**250**	**350**	**410**	**250**	**300**	**330**
těžký pancíř	**7**	**380**	**500**	**600**	**700**	**800**	**850**
štít	**+1**	**35**	**50**	**60**	**4**	**5**	**6**

TABULKA MEZE VYŘAZENÍ

Stupeň odolnosti	**Počet životů pro vyřazení**
1-5	**1/4**
6-11	**1/6**
12-16	**1/8**
17-21	**1**

TABULKA ZBRANÍ PRO STŘELECKÝ SOUBOJ

STŘELNÉ

				dostřel			
Jméno	**síla**	**útočnost**	**malý**	**střední**	**velký**	**váha**	**cena**
krátký luk	**4**	**0**	**10**	**20**	**30**	**30 mn**	**15 zl**
dlouhý luk	**5**	**+1**	**15**	**30**	**50**	**40 mn**	**45 zl**
lehká kuše	**4**	**+1**	**15**	**27**	**40**	**80 mn**	**60 zl**
těžká kuše	**6**	**+2**	**19**	**35**	**55**	**120 mn**	**70 zl**
prak	**4**	**-1**	**9**	**16**	**25**	**8 mn**	**10 zl**

VRHACÍ

				dostřel			
Jméno	**síla**	**útočnost**	**malý**	**střední**	**velký**	**váha**	**cena**
kopí	**5**	**0**	**5**	**12**	**20**	**120 mn**	**4 zl**
oštěp	**5**	**+1**	**6**	**14**	**23**	**45 mn**	**5 zl**
sekera	**3**	**+1**	**4**	**8**	**12**	**50 mn**	**4 zl**
dýka	**2**	**0**	**5**	**9**	**12**	**4 mn**	**2 zl**
hvězdice	**1**	**+1**	**3**	**7**	**11**	**5 mn**	**1 zl**
kámen	**0**	**+1**	**7**	**11**	**15**	**4 mn**	**0 zl**
lahev	**0**	**0**	**4**	**7**	**10**	**1 mn**	**1 zl**

TABULKA ZBRANÍ PRO BOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ

JEDNORUČNÍ

Jméno	**síla/út.**	**váha**	**cena_**
- lehké			
dýka	**2 /0**	**4 mn**	**2 zl**
tesák	**3/-1**	**8 mn**	**4 zl**
krátký meč	**4/-1**	**16 mn**	**8 zl**
obušek	**3/-2**	**12 mn**	**3 zl**
- střední			
šavle	**4/+2**	**40 mn**	**10 zl**
široký meč	**5/0**	**60 mn**	**12 zl**
sekera	**3/+1**	**80 mn**	**4 zl**
kyj	**3/+2**	**80 mn**	**1 zl**
- těžké			
meč bastard	**6/0**	**80 mn**	**22 zl**
dlouhý meč	**7/-1**	**100 mn**	**35 zl**
válečné kl.	**5/+2**	**120 mn**	**13 zl**
řemdih	**4/+3**	**100 mn**	**11 zl**

OBOURUČNÍ

Jméno	**síla/út.**	**váha**	**cena**
- lehké			
hůl kovaná	**5/-1**	**30 mn**	**2 zl**
- střední			
kopí	**5/0**	**120 mn**	**4 zl**
válečná s.	**4/+3**	**200 mn**	**14 zl**
sudlice	**5/+1**	**200 mn**	**7 zl**
píka	**5/+2**	**200 mn**	**3 zl**
- těžké			
cep	**5/+4**	**280 mn**	**11 zl**
halapartna	**4/+6**	**280 mn**	**16 zl**
obouruč.meč	**7/+1**	**200 mn**	**72 zl**
těžký kyj	**5/+4**	**285 mn**	**15 zl**
trojzubec.	**6/+2**	**270 mn**	**19 zl**