Na začátku sis zvolil rasu a povolání své postavy. Postupovali jste - ty a tvoje postava - po trnité cestě vzhůru, sbírali zkušenost, rozvíjeli svoje schopnosti a nyní jste dosáhli šesté úrovně. A zde vás čeká další důležité rozhodnutí.

Tvoje postava se totiž musí rozhodnout pro jeden ze dvou oborů. Oblast jejího původního povolání je totiž tak rozsáhlá, že ji jeden člověk (trpaslík, elf atd.) nemůže celou obsáhnout - alespoň ne na vyšší úrovni.

Nemusíš se bát, že o něco přijdeš. Všechny schopnosti, které tvoje postava dosud měla, jí zůstanou v plné míře zachovány (až na výjimky). A naopak, přibudou jí nové. Jen na tvé volbě záleží, které to budou.

Postup je podobný jako v prvním dílu. Za titulkem Nové postavy najdeš krátké popisy jednotlivých povolání. Pročti si je a vyber si. A potom si nalistuj příslušnou stránku a přečti si podrobný popis svého oboru. Stejně jako v prvním díle se vystříhej čtení podrobností o jiném oboru než tom, jenž jsi zvolil.

Nové postavy

Válečník

Bojovník
Bojovník je válečník, který se rozhodl více spoléhat na hrubou sílu, než na vytříbenou techniku. Je to strašlivý nástroj ničení, který rozboří, rozbije a rozmlátí vše, co se mu postaví do cesty.
Bojovníci se rekrutují zejména z řad krollů či barbarů, ale svými činy prosluli i válečníci z rodu trpaslíků. Bojovník se projevuje zejména hrubou silou. Hodí se na vyrážení dveří, zvedání balvanů a hlavně pro boj. Bojuje zpravidla obouruční zbraní.
Šermíř
Šermíř je typ bojovníka, který spíše než hrubou silou bojuje uměním a rychlostí. Je trochu podobný hraničáři, ale je silnější, nemá nadpřirozené schopnosti a bojuje raději zblízka.
Šermíř je specialista na šermování, tedy na boj přibližně stejně velkých postav sečnými či bodnými zbraněmi. Šermíři jsou mistři soubojů, mnozí z nich či z jejich učitelů začínali jako gladiátoři v arénách na dalekém jihu, odkud k nám toto umění bylo přineseno.

Hraničář

Druid
Druid je lesní čaroděj, který žije mezi zvířaty, čerpá z přírody duchovní sílu a pomalu zapomíná, že kdysi vládl mistrně mečem. Pečuje o svůj les, o svůj kraj, o svá zvířata, a jen zřídkakdy se ze starého přátelství nechá umluvit a vyjde hájit dobro do vzdálenějších krajů.
V těch chvílích však v jeho očích ztemní jakási odvěká touha, zpod harampádí v zaprášené truhle vyjme tisový luk a přehodí si jej přes záda. V tu chvíli ožívá jako pes, který nalezl stopu, neboť v žilách mu stále ještě koluje krev hraničářů.
Je samozřejmě stále zdatný bojovník a také jeho lesní kouzla mohou družině pomoci v boji, ale jeho síla se projeví spíše mimo něj.
Chodec
Chodec je hraničář, který se spolehl spíše na rozvíjení svých bojových schopností.
Je to vysoký šlachovitý dobrodruh, který se toulá lesy od vesnice k vesnici, jen se svým psem, a zahání zlé stvůry od lidských příbytků, varuje vojska mocných králů, když se k jejich hranici blíží nepřítel, je postrachem loupežníků a lapků a více než lesní moudrost ovládá luk a meč, o kterém koluje nejedna legenda.
To však neznamená, že své kouzelné schopnosti dočista ztratil. Kromě různých užitečných kouzel ulehčujících život v divočině ovládá chodec i zaklínadla, která mu umožňují nahlížet do lidských duší.

Alchymista

Theurg
Theurg je alchymista zkoumající hlouběji podstatu svého umění. Slovo theurg je odvozeno od slova theurgie, což je nauka zabývající se studiem rozličných astrálních sil a tajemných mystických souvislostí.
Theurg je schopen vyvolávat duchy živlů a komunikovat s astrálními sférami, které obklopují náš svět. Na vyšších úrovních je dokonce schopen požádat tyto sféry o pomoc v nouzi.
Theurg se nemůže příliš uplatnit přímo v boji, má však dobrou možnost své spolubojovníky na boj připravit nebo mu zabránit předem.
Pyrofor
Pyrofor je alchymista, který se rozhodl být platným členem družiny v boji. Slovo pyrofor je odvozeno z řečtiny a doslova znamená ohňonoš. To také naznačuje, v jaké oblasti rozvíjí pyrofor své schopnosti.
Pyrofor se specializuje na konstrukci rozličných ďábelských zařízení. Je schopen vyrobit střely připomínající naše rakety, které vnášejí zmatek a smrt do řad nepřátel, různé miny a podobné pasti. Také jeho schopnost vyrábět a používat jedy je různě posílena. Pyrofor jistě zvětší bojovou sílu každé družiny.

Kouzelník

Mág
Mág je kouzelník studující kouzla působící na mysl rozumných tvorů. Svoji moc odvozuje od svých duševních schopností a zaměřuje ji na ovlivňování a kontrolu cizích myšlenek.
V tom je jeho slabost i jeho síla. Zpravidla je mnohem výhodnější a jednodušší udělat z odpůrce spojence než mrtvolu. Ale není možné ovlivňovat myšlenky tvora, který nemyslí. V takovém případě se mág musí spoléhat na ochranu válečníků.
Mág tedy nezvýší šance družiny při střetnutí se zeleným hlenem, ale je užitečný při různých vyjednáváních, smlouvání a při boji proti inteligentnímu protivníkovi.
Čaroděj
Čaroděj je kouzelník, který se věnuje "praktické magii", tedy kouzlům s širokou působností, kterých je zapotřebí často a které ulehčují život v jeskyni.
Čaroděj je často schopen vyřešit kouzlem obtížnou situaci, do které se družina dostala, zvrátit nepříznivý vývoj událostí a podobně. Zná také několik útočných kouzel, která z něj činí nebezpečného a obávaného protivníka v souboji.
Je ovšem také pravda, že většinu toho, co čaroděj zvládne kouzlem, zvládne nějaká jiná postava od přírody. Přesto je čaroděj vítaná a mocná postava, zvláště v menších družinách.

Zloděj

Lupič
Lupič přistupuje ke svému řemeslu prakticky. Umí si poradit se zámky, dveřmi a truhlami. Rozezná pravé zlato od kočičího a dovede určit i cenu nalezených klenotů.
Sicco
Sicco je temná postava. Jediná, která i u mágů vyvolává nejistotu a strach. Z domu zpravidla vychází po setmění, vrací se před rozedněním a na jeho šatech nikdy není krev.

Nová pravidla

V této části je jen jedno skutečně důležité nové pravidlo: pravidlo omezení růstu životů. Ale dříve než se k němu dostane, prohlédni si ještě Tabulku zkušenosti pro všechny úrovně dole na této straně.

Od deváté úrovně výš už postavám nepřibývají životy způsobem, na který jsi byl zvyklý. Místo toho se zvyšují o určitý předem daný počet, na který nemá vliv bonus za odolnost. Tento předem daný počet závisí na povolání postavy a ukazuje ho Tabulka růstu životů.

PŘÍKLAD: Kroll válečník Lexa má odolnost 20, 70 životů a přechází z osmé na devátou úroveň. Hodí kostkou, padne mu 5 a tedy se jeho počet životů zvýší na 79 (má bonus +4 za odolnost). Na desáté úrovni však bude mít 81 životů, na jedenácté 83 atd.

Druhé nové pravidlo je jen malá úprava popisu pastí. Kvůli větší přehlednosti budeme pasti zapisovat pomocí tří údajů oddělených pomlčkou.

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

Rozdíl úrovní se používá u zaklínadel, telepatie a v podobných případech, kterým je společná přítomnost útočníka (kouzelník, hraničář atd.) a oběti. Pokud je útočník na vyšší úrovni než jeho oběť, od hodu 1k10 odečti rozdíl mezi jeho úrovní a úrovní oběti. Pokud je oběť na vyšší úrovni než útočník, pak tento rozdíl přičti. Nezapomeň, že úrovni u postav odpovídá životaschopnost u nestvůr a naopak.

Jestliže je jako použitá vlastnost uvedena životaschopnost, vezmi životaschopnost (případně úroveň) nestvůry (případně postavy) a děl ji 5. Zaokrouhlený výsledek je bonus k hodu proti pasti. Je tedy vidět, že životaschopnost 1 až 2 dá bonus 0, 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.

Druhá položka v popisu pasti je její nebezpečnost. Pokud po všech opravách hodí oběť pasti méně než je nebezpečnost, má smůlu. Pokud hodí více nebo stejně, má štěstí. V obou případech je nutné se podívat na třetí položku. Ta uvádí účinky kouzla, například nic/1-6, nic/výbuch, 2-8/3-9. Údaj před lomítkem se používá, pokud má oběť štěstí, za lomítkem v případě smůly. Na následujících řádcích najdeš podrobný popis všech nových povolání. Ještě jednou opakujeme: všechna povolání si zachovávají svoje původní schopnosti, pokud není uvedeno jinak, a vztahují se na ně všechna omezení v boji jako na původní povolání, není-li uvedeno jinak.

Pokud se v textu bude hovořit o válečníkovi, hraničářovi, alchymistovi atd, vždy se tím míní válečník a jeho obory, hraničář a jeho obory, alchymista a jeho obory atd.

TABULKA RŮSTU ŽIVOTŮ

Povolání	přírůstek
Válečník a jeho obory	**+2**
Hraničář a jeho obory	**+2**
Alchymista a jeho obory	**+1**
Kouzelník a jeho obory	**+1**
Zloděj a jeho obory	**+1**

TABULKA ZKUŠENOSTI

	Úroveň/Náklady na postup					
povolání	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
válečník	**60 000/45 000**	**120 000/90 000**	**220 000/165 000**	**320 000/240 000**	**420 000/315 000**	**520 000/390 000**
hraničář	**65 000/48 750**	**130 000/97 500**	**230 000/172 500**	**330 000/247 500**	**430 000/322 500**	**530 000/397 500**
alchymista	**75 000/56 250**	**150 000/112 500**	**250 000/187 500**	**350 000/262 500**	**450 000/337 500**	**550 000/412 500**
kouzelník	**90 000/67 500**	**180 000/135 000**	**280 000/210 000**	**380 000/285 000**	**480 000/360 000**	**580 000/435 000**
zloděj	**70 000/52 500**	**140 000/105 000**	**240 000/180 000**	**340 000/255 000**	**440 000/330 000**	**540 000/405 000**

Válečník

Dva obory válečníka - bojovník a šermíř - si jsou podobné co do účinků, liší se však způsobem, jakým se dosahují.

Bojovník

Bojovník má všechny zvláštní schopnosti válečníka z DrD Pravidel pro začátečníky, jen léčba vlastních zranění se mění: od deváté úrovně počet životů, které si bojovník je denně schopen vyléčit, už dále neroste, tzn. od deváté úrovně výše si léčí 16 životů denně. Vyléčení tří životů trvá 1 směnu; léčení vlastních zranění trvá vždy alespoň jednu směnu.

Nové zvláštní schopnosti bojovníka jsou:

Vícenásobné útoky
Od desáté úrovně útočí dvouruční (nikoli jednoruční) zbraní dvakrát za kolo

Drtivost
Bojovník je strašlivý bitevní kolos bojující hrubou silou. Menší nestvůry nezasáhne tak snadno, ale když je zasáhne, způsobí jim strašné zranění. Proto má bojovník v boji s nestvůrami velikosti A a B při každém útoku bonus + 2 k útočnosti zbraně (tedy způsobí-li poranění, je o + 2 vyšší).

Průraznost
Těžkým zbraním bojovníka málokdy odolá i tlustá kůže baziliška či draka. Proto v boji s nestvůrami velikosti C, D a E má bonus + 2 k útočnému číslu.

Iniciativa
Bojovník může získat bonus k iniciativě u obouruční zbraně, když na ní získá dalších 10 000 zt. Tyto zkušenosti musí získat až jako bojovník, zkušenosti z předchozích úrovní se nezapočítávají. Rovněž pokud bojovník získává bonusy na novou zbraň, zkušenosti se počítají od posledního získaného bonusu.

Změna v berserkra

Bojovník může za jistých okolností propadnout bojovému šílenství a změnit se v berserkra. Tuto proměnu ber jako past: použitá vlastnost je inteligence, nebezpečnost je uvedena v Tabulce změny v berserkra, síla je nic/změna v berserkra. Pokud opět nastane situace, popsaná v Tabulce změny, hází si bojovník znovu.

Hráč nemůže změnu v berserkra ovlivnit: pokud nastane situace popsaná v tabulce a hráč neuspěje v hodu proti pasti, změní se jeho bojovník v berserkra, ať chce nebo ne. Berserkra řídí částečně PJ, což znamená, že může hráči zakázat jakoukoliv akci, o které se domnívá, že jí smyslů zbavený válečník není schopen.

Změní-li se bojovník v berserkra, začne strašlivě řvát, od úst mu jde pěna a vrhne se jako bouře na nepřátele bez ohledu na vlastní bezpečnost i jakékoliv taktické pokyny. Získá bonus k iniciativě +4, a má o jeden útok za kolo navíc. K útočnému číslu se mu připočítává dvojnásobný bonus za sílu, tedy jako by bojoval s dvojnásobnou silou. Vůbec se ale nekryje, to znamená, že nehází na obranu a jeho hod na obranu je roven pouze jeho obrannému číslu.

Toto trvá, dokud není válečník mrtev nebo dokud je v dohledu nějaký živý nepřítel. Berserkr však také nevnímá svá zranění. Proto může být během boje zraněn celkem až za dvojnásobek počtu životů, které měl na začátku boje - teprve potom se jeho protivníkům podaří jej udolat. Berserkr však nedostává žádné životy navíc a pokud má na konci boje nula a méně životů, je na místě mrtev.

TABULKA ZMĚNY V BERSERKRA

Událost	**Nebezpečnost proměny**
Smrt nebo vyřazení člena družiny	**1**
Bezvýchodná situace (obklíčení, útok ze zálohy)	**3**
Zrada spolubojovníka	**4**
Smrt nebo vyřazení vůdce družiny nebo přítele	**5**
Smrt nebo vyřazení posledního spolubojovníka	**6**
Těžká zranění (za víc než polovinu celkového počtu životů jedním útokem, poleptáním spálením apod)	**7**

Šermíř

Šermíř má všechny zvláštní schopnosti bojovníka z DrD Pravidel pro začátečníky, jen léčba vlastních zranění se mění: od deváté úrovně počet životů, které si je šermíř denně schopen vyléčit, už dále neroste, tzn. od deváté úrovně výše si léčí 16 životů denně. Vyléčení tří životů trvá 1 směnu; léčení vlastního zranění trvá vždy alespoň jednu směnu

Šermíř má tyto nové zvláštní schopnosti:

Vícenásobné útoky
Od sedmé úrovně výše může šermíř útočit jednoruční (ale nikoli obouruční) zbraní dvakrát za kolo.

Šerm
Při boji s humanoidní (tj. člověku podobnou) postavou mečem nebo podobnou zbraní má šermíř bonus + 2 k útočnému číslu i obrannému číslu.

Iniciativa
Šermíř může získat bonus k iniciativě u jednoruční zbraně, když na ní získá dalších 10 000 zt. Tyto zkušenosti musí získat až jako šermíř, zkušenosti z předchozích úrovní se nezapočítávají. Rovněž pokud šermíř získává bonusy na novou zbraň, zkušenosti se počítají od posledního získaného bonusu.

Útok z obrany
Tato schopnost odpovídá vlastnostem šermíře. Je to člověk zběhlý v šermířských soubojích a umí využívat energii protivníka. Když jej protivník nezasáhne, máchne do prázdna a může se hůře krýt, šermíř mu proklouzne pod zbraní a nechá ho "naběhnout na vlastní ostří.

Proto při boji zblízka s člověku podobnými tvory velikosti A, B nebo C má šermíř následující výhodu: po neúspěšném útoku ztrácí nestvůra takový počet životů, jaký byl rozdíl mezi jejím hodem na útok a šermířovým hodem na obranu.

PŘÍKLAD: Šermíř Alen má obranné číslo 7. Bojuje se skřetem, který má útočné číslo 3/+2. Skřet útočí. PJ hodí kostkou 5, Alen hodí na obranu 3. Skřetův hod na útok byl tedy 8/+2, Alenův hod na obranu byl 10. Proto je skřet automaticky zraněn za dva životy.

Hraničář

Chodec i druid užívají některá stejná kouzla a mimosmyslové schopnosti a pro jejich psy platí stejná pravidla.

Kouzla chodce a druida

Chraň před dračím dechem
magenergie: 10 magů
dosah: 0
rozsah: jenom hraničář
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1 směna

Při hodu na obranu proti dračímu dechu se obranné číslo počítá jako dvojnásobné, v případě zranění se počítá pouze polovina (zaokrouheno nahoru) nominálního zranění.

Magické zrcadlo
magenergie: nejméně 8 magů
dosah: 0
rozsah: kruh o poloměru 2 sáhy
vyvolání: 1 kolo
trvání: dle dodané magenergie

Toto kouzlo vytvoří kolem hraničáře pole chránící jej před útočnými kouzly typu blesků, ohnivých koulí a podobně. Toto pole má tolik magů, kolik jich hraničář spotřeboval. Hraničář v každém okamžiku ví, kolik magů jeho pole ještě má a dokud kouzlo trvá, může do něj "přilévat" další magy. Během spánku však klesne počet magů "udržovaného" pole na polovinu.
Kouzla mohou být polem buď pohlcena nebo odražena

nebo jím mohou projít. Odražená kouzla snížíí magenergii pole o dvojnásoek magenergie, se kterou byla seslána a s plnou silou se vrátí na postavu, jež je seslala; pohlcená kouzla odevzdávají poli polovinu magenergie, se kterou byla seslána.
Kouzlo seslané s magenergií menší než polovina magenergie pole se buď odrazí (80% šance) nebo bude pohlceno, (zbytek případů). U kouzel seslaných s menší magenergií než je celková magenergie pole (ale větší než poloviční) je poměr obrácený (tj. 80% pohlcení, 20% odražení - v tomto případě je pole zničeno a magické zrcadlo skončilo). Kouzla seslaná s větší magenergií, než je magenergie pole, ale menší než dvojnásobnou, mají 80% šanci, že budou pohlcena a 20%, že nezeslabena projdou a pole zničí. U kouzel s ještě větší magenergií je poměr obrácený.

Odčaruj zkamenění
magenergie: 30 magů
dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 směna
trvání: stále

Tímto kouzlem může hraničář zvrátit působení některých bytostí, které jsou schopny proměňovat své oběti v kámen (např. medůzy). Po seslání kouzla zkamenělá postava opět ožívne, bude mít tolik životů, kolik je její mez vyřazení a nebude si pamatovat nic z toho, co se dělo během doby, kdy byla sochou.
Pokud někdo zkamenělou postavu poškodí (urazí jí nos nebo uštípne palec), projeví se tyto změny i na oživené postavě, ale nebude proto mít méně životů. Pokud někdo sochu zničil (rozlámal na štěrk), není už oživení možné.

Ošetři zranění chladem
magenergie: 8 magů
dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 směna
trvání: stále

Za použití tohoto kouzla může chodec nebo druid přidat 15 až 20 životů, o které byla postava připravena mrazem (například dechem ledového draka).

Ošetři zranění kyselinou
magenergie: 6 magů
dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 směna
trvání: stále

Za použití tohoto kouzla může chodec nebo druid přidat 11 až 16 životů, o které byla postava připravena poleptáním (např. dechem černého draka nebo zeleného hlenu).

Ošetři zranění ohněm
magenergie: 9 magů
dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 směna
trvání: stále

Za použití tohoto kouzla může chodec nebo druid přidat 17 až 22 životů, o které byla postava připravena popálením (např. dechem ohnivého draka).

Telepatická ochrana
magenergie: 10 magů
dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 směna
trvání: 1 den

Toto kouzlo chrání postavu, na kterou bylo sesláno, před kouzly "Hypnóza", "Sugesce" a "Zenerova karta", dále před čtením myšlenek a telepatickým ovládáním. Neposkytuje ochranu před podrobováním ani před mentálním soubojem.

Transfer
magenergie: 50 magů
dosah: dotek
rozsah: 2 osoby
vyvolání: 6 směn
trvání: stále

Toto kouzlo mohou společně použít druid a chodec, aby si vyměnili povolání. Magy dodávají společně, v libovolně dohodnutém poměru. Po šesti směnách společného soustředění v ústraní získá druid všechny schopnosti povolání svého protějšku - chodce, a naopak. V to se pochopitelně počítají i veškerá omezení z daného povolání vyplývající. Vlastnosti jako síla, inteligence atd. se nemění, oba si zachovají své původní. K seslání kozla je ještě nezbytné, aby byli oba zúčastnění na stejné úrovni a měli stejné přesvědčení.

Úder varování
magenergie: 5 magů
dosah: 7 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: -

Tímto kouzlem je možno způsobit nestvůře zranění za 2 až 7 životů.

Úder zloby
magenergie: 7 magů
dosah: 9 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: -

Tímto kouzlem je možno způsobit nestvůře zranění za 4 až 14 životů.

Úder nenávisti
magenergie: 12 magů
dosah: 12 sáhů
rozsah: 1-3 tvorové
vyvolání: 1 kolo
trvání: -

Tímto kouzlem je možno způsobit protivníkům zranění v celkové hodnotě 3-30 životů.

Úkryt
magenergie: 3 x životaschopnost
dosah: dotek
rozsah: 1 živý tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: viz níže
Tímto kouzlem je možné přenést duši (mysl, vzpomínky, osobnost) jednoho živého tvora s inteligencí vyšší než 1 do nějakého neživého předmětu. Podmínkou úspěchu je, že terč musí s přenosem souhlasit.
Jeho staré tělo se mrtvé zhroutí k zemi. Terč se do něj může vrátit během následujících 12 hodin pomocí dalšího kouzla Úkryt. Mysl terče je také možné přemístit do jiného těla mrtvého méně než 12 hodin. Pokud je to tělo bytosti stejné nebo příbuzné rasy, jako je terč, bude ho terč schopen ovládat, ale nebude schopen využívat jeho zvláštních schopností lépe než jako postava na první úrovni.
Jedinou výjimkou je případ, že tělo patřilo postavě stejného povolání jako měl terč - pak může využívat jeho schopností tak, jako ve starém těle.
Úkryt je výjimečný tím, že ho může používat toliko druid.

Vládni přirozeným věcem
magenergie: 6 magů
dosah: dotyk
rozsah: 1 věc (do cca 2x2x2 sáhy)
vyvolání: 4 kola
trvání: stále

Chodec může tímto kouzlem poručit jedné věci (či raději uprosit ji) z přírodních materiálů (tedy nekovové), aby mu vyplnila přání (např. kámen, aby se odvalil, větev, aby se ulomila, pavučina roztrhala, dřevěné dveře otevřely apod.). Věci musí být nemagické.
Toto kouzlo je výjimečné tím, že jej může používat toliko chodec.

Mimosmyslové schopnosti

Chodec i druid si mohou (každý jinak) vybírat z mimosmyslových schopností z DrD Pravidel pro začátečníky, rozvoj těchto schopností přehledně zachycují následující tabulky. Když získají novou mimosmyslovou schopnost, musí se ji pochopitelně učit od začátku, tj. i když jsou třeba na osmé úrovni, pro nově nabytou schopnost platí hodnota, která je v příslušná tabulce na řádku 4 (v Pravidlech pro začátečníky).

Telekineze a pyrokineze

Telekineze i pyrokineze se řídí stejnými pravidly jako v DrD Pravidlech pro začátečníky verze 1.2.

Telepatie

Zato systém používání telepatie doznal pronikavých změn - v její tabulce sis sice nevšiml ničeho podezřelého, je to však jen proto, že změny jsou soustředěny do tabulky nové: Tabulky čtení mysli.

Abychom tuto tabulku pochopili, musíme si podrobněji popsat, jak telepatický styk vypadá. Nejobvyklejší případ je předání zprávy hraničářem nějakému jeho příteli. Přítel - terč - má pocit, jako by k němu někdo začal mluvit. Pokud ví, co je to telepatie, pochopí, že se mu někdo pokouší předat zprávu. Pokud slyší o telepatii prvně v životě, musí mu hraničář vysvětlit, oč jde. Terč se pak může rozhodnout, zda chce hraničáře vyslechnout, či nikoliv. Přirozené rozhodnutí každého tvora, který neví a nechápe, co se děje, je spojení odmítnout.

Případu, že terč o spojení s hraničářem nestojí, se budeme věnovat za okamžik, teď se zabývejme příznivějším případem, kdy hraničář a terč chtějí spolupracovat. I tehdy je ovšem nebezpečí selhání. Na toto selhání pohlíží hraničář jako na past s nebezpečností 1 (viz. řádek "povolené vnuknutí" v tabulce čtení mysli), která se zmenší o bonus za inteligenci terče (pokud má terč za inteligenci postih, musí ho naopak přičíst). Použitá vlastnost je inteligence (pochopitelně hraničářova). Pokud hraničář hodí víc, než je opravená nebezpečnost selhání, může terči předat svoji zprávu.

V tomto okamžiku se může stát, a také zhusta stává, že hraničář bude chtít získat nějakou informaci od terče. K tomu lze využít jeho schopnosti číst myšlenky. Družina může například vyslat zloděje jako zvěda do sídla padoucha a s hraničářovou pomocí s ním navázat spojení. Hraničář mu může telepaticky vzkázat například: "mysli na to, jestli jsi objevil nějaký tajný vchod a kde" a pak se pokusit číst jeho myšlenky.

Ovšem i když terč se čtením myšlenek souhlasí, je tu určité riziko selhání, dokonce o trochu větší než při předávání myšlenek terči. Na toto riziko pohlíží hraničář jako na past o nebezpečnosti 2 (viz řádek "povolené čtení" v tabulce čtení mysli), která se zmenší o bonus za inteligenci terče (pokud má terč za inteligenci postih, musí ho naopak přičíst). Použitá vlastnost je inteligence (pochopitelně hraničářova). Pokud hraničář hodí víc, než je opravená nebezpečnost selhání, může přečíst myšlenku terče.

Tyto hody se během jednoho "rozhovoru" provádí jen jednou - při prvním "vnuknutí" a prvním "čtení". Délka trvání rozhovoru není časově omezena, ale hraničář a terč se během něho musí úplně soustředit a nemohou dělat nic jiného (jedinou výjimkou je "jednostranný rozhovor", kdy hraničář nečte myšlenky terče, ale jenom mu předává svoje. Pak se tato omezení vztahují jen na hraničáře.).

Nyní tedy konečně můžeme přejít k případu, že terč s vnuknutím myšlenky nebo čtením svých myšlenek nesouhlasí, nebo dokonce ani neví, že se o to hraničář pokouší. Tehdy je pravděpodobnost selhání mnohem větší: pro hraničáře to je past s nebezpečností 6, respektive 7 (viz řádky "nepovolené vnuknutí" a "nepovolené čtení" v Tabulce čtení mysli), která se zvětšuje o bonus za inteligenci terče (pokud má terč za inteligenci postih, musí se naopak odečíst). Použitá vlastnost je inteligence (hraničáře) a rozdíl úrovní. Pokud hraničář hodí víc, než je opravená nebezpečnost selhání, může terči vnuknout svoji myšlenku nebo jeho myšlenku přečíst.

Tím ovšem rizika této činnosti nejsou vyčerpána - je tu ještě možnost, že si terč uvědomí přítomnost cizí mysli ve své hlavě. Odhalení nepovoleného vnuknutí nebo čtení je pro terč past z nebezpečností 4 (viz řádek "odhalení" v Tabulce čtení mysli), která se zvětší o bonus za inteligenci hraničáře. Použitá vlastnost je inteligence (pochopitelně terče) a rozdíl úrovní. Pokud terč hodí víc, než je opravená nebezpečnost odhalení, je přítomnost hraničářovy mysli prozrazena (ale hraničář o tom neví!).

Jestliže terč odhalí hraničářův pokus o vnuknutí nebo čtení, může se pokusit svoji mysl "uzavřít". (Ale to nemusí být vždy výhodné: může být zajímavé se dovědět, co naši nepřátelé chtějí, abychom udělali, nebo je možné se pokusit jim podstrčit nějaké falešné informace.) I uzavření se nemusí povést - pro terč je to past s nebezpečností 6 (viz řádek "uzavření" v Tabulce čtení mysli), která se zvětší o bonus za inteligenci hraničáře. Použitelná vlastnost je inteligence (terče) a rozdíl úrovní. Pokud terč hodí víc než je opravená nebezpečnost, uzavření se zdařilo. Hraničář bude mít v takovém případě pocit, že jeho myšlenky narazily na neprostupnou zeď. O nový kontakt s uzavřenou myslí se může pokusit až po uplynutí šesti směn.

Nyní se naskýtá otázka, co se stane, když pokus o vnuknutí nebo čtení (povolené či nepovolené) selže. U vnuknutí je ot jednoduché - nestane se nic (a povšimni si, že hraničář nikdy nemá jistotu, že se vnuknutí podařilo, protože zpravidla nezná inteligenci terče). Pokud selže čtení, může se stát skoro všechno - podle úvahy Pána jeskyně. Hraničář může slyšet třeba jen neurčitý šum, může slyšet zkreslené myšlenky, může slyšet myšlenky jiného tvora, než terče, atd. (ani zde nemá hraničář nikdy jistotu, ze stejných důvodů jako u vnuknutí).

Nakonec ještě probereme několik zvláštních případů:

Nepovoleným vnuknutím není možno terč donutit, aby spáchal sebevraždu nebo učinil něco v bytostném rozporu se svojí povahou.

Při telepatickém spojení dvou telepatů, o kterém oba vědí, se dosahy sčítají.

Pro odposlouchávání telepatie platí stejná pravidla jako pro nepovolené čtení.

A úplně nakonec: jistě jsi pochopil, že tato pravidla nahrazují tabulku telepatie a inteligence z DrD pravidel pro začátečníky.

TABULKA TELEKINEZE

Úroveň	součin váhy a vzdálenosti
6	450
7	600
8	750
9	900
10	1000
11	1100
12	1200
13	1300
14	1400
15	1500

TABULKA PYROKINEZE

Úroveň	součin času a vzdálenosti
6	225
7	300
8	375
9	450
10	500
11	550
12	600
13	650
14	700
15	750

TABULKA ČTENÍ MYSLI

Činnost	nebez-pečnost	opravuje se o	proti pasti hází	použitá vlastnost je
povolené vnuknutí	1	-Int. terče	hraničář	Int
povolené čtení	2	-Int. terče	hraničář	Int
nepovolené vnuknutí	6	+Int. terče	hraničář	Int+Roz
nepovolené čtení	7	+Int. terče	hraničář	Int+Roz
odhalení	4	+Int. hran.	terč	Int+Roz
uzavření	6	+Int. hran.	terč	Int+Roz

TABULKA TELEPATIE

úroveň	základní vzdálenost (ve vodě nebo na vzduchu)	zkracuje se za tuto tloušťku dřeva	kamene	kovu
6	200	70 coulů	14 coulů	3 couly
7	250	80 coulů	16 coulů	4 couly
8	300	90 coulů	18 coulů	5 coulů
9	350	100 coulů	20 coulů	6 coulů
10	375	105 coulů	21 coulů	6 coulů
11	400	110 coulů	22 coulů	7 coulů
12	425	115 coulů	23 coulů	7 coulů
13	450	120 coulů	24 coulů	8 coulů
14	475	125 coulů	25 coulů	8 coulů
15	500	130 coulů	26 coulů	9 coulů

Psi

Tak, jak roste úroveň hraničáře, rostou i schopnosti jeho psa. Ukazuje to Tabulka psů.

TABULKA PSÚ pro chodce a druida 6-10 úroveň

	Pes hlídací	Pes lovecký	Pes válečný
k%:	1-20	21-34	35-40
Životaschop:	3	4	6
Útočné číslo:	(+1+5)=6 (tlama)	(+2+5)=7 (tlama)	(+2+6)=8 (tlama)
Obranné číslo:	(+1+3)=4	(+1+4)=5	(+3+3)=6
Odolnost:	12	13	14
Velikost:	B	B	B
Bojovnost:	7	8	8
Zranitelnost:	zvíře	zvíře	zvíře
Pohyblivost:	14/šelma	15/šelma	16/šelma
Vytrvalost:	13/šelma	14/šelma	15/šelma
Inteligence:	1	1	1

TABULKA ŽIVOTASCHOPNOSTI PSŮ PODLE ÚROVNĚ HRANIČÁŘE:

úroveňhlídací	lovecký	válečný	
1-5.	1	2	3
6-10.	3	4	6
11-15.	5	6	9

A to je vše, co mají druid a chodec společné.

Druid

Druidovy vlastnosti se dělí do dvou velkých skupin. Jednou jsou jeho lesní kouzla a druhou všechny jeho další vlastnosti. Druid je mocný ochránce hvozdu a hvozd mu za to poskytuje část své moci. Druidství je velmi starý a tradiční obor a druid se při něm musí občas vyvarovat činů, kterými by mohl mocný hvozd pohněvat, jinak by se jejich vzájemný kontakt přerušil.

Boj se zvířaty

Při boji se zvířaty má druid bonus +3 k hodu na útok i na obranu.

Odvrácení zvířat

Pokud druida nebo jeho družinu napadne nějaké zvíře (či smečka zvířat), nemusí hned bojovat, ale může se je pokusit odvrátit. Druid může odvracet pouze tvory nemagické s inteligencí 1 (žádně hleny ani houby). Pokud chce zvíře odvrátit musí jej vidět.

Odvrácení může být zaměřeno buď na jedno zvíře, nebo na celou smečku zvířat stejnného druhu (jestliže v tomto případě zapůsobí, jsou odvrácena všechna zvířata ve smečce). Pokud pokus o odvrácení selhal, nedá se již opakovat (ale v případě, že byl zaměřen pouze na jedno určité zvíře a nikoliv na celou smečku, je možné zkusit odvrátit jiné zvíře ze smečky).

Pokud druid uspěje v hodu na odvrácení u zvířete ovládaného nějakým kouzlem (nebo zvláštní schopností), je třeba hodit 1k10- výsledek 1-5 znamená, že se odvrácení stejně nezdařilo.

Pokus o odvrácení zvířete trvá jedno kolo. Úspěšně odvrácené zvíře si přestane družiny všímat a již ji znovu nenapadne. Bude-li jí samo napadeno, nejprve se pravděpodobně pokusí utéci, a teprve bude-li zahnáno do kouta (nebo bude-li pomalejší), družinu znovu napadne. Druid se bude snažit družině v pronásledování odvráceného zvířete pasivně bránit.

Druid hází 2k6. Je-li součet obou čísel větší nebo roven číslu v Tabulce odvrácení zvířat, odvrácení se zdařilo. N znamená, že druid nemůže dané zvíře odvrátit.

Tato tabulka platí pouze tehdy, když je druid s družinou. Je-li v lese sám a posledních dvanáct hodin se nesetkal s žádnou postavou, všechna N se počítají jako 12 a druid si hází 4k6 místo 2k6. Druid není schopen odvracet prehistorická zvířata.

Druid si je vždy vědom, zda je či není schopen dané zvíře odvrátit.

PŘÍKLAD: Družina druida Buka (15. úroveň) vnikla do podzemí, kterým chce proniknout do upírova hradu. Upír o tom ví a vyšle proti družině smečky zvířat, které má pod kontrolou. Zvuk cupitajících nohou vyplaší přirozené obyvatele podzemí - černého medvěda (Životaschopnost 3) a křižáka (Životaschopnost 1). Oba zmateně prchají a postupně narazí na družinu. Druid si je vědom (informace na lístečku PJ), že křižák nemá zvířecí inteligenci a nelze ho tedy odvrátit. Naopak černý medvěd má inteligenci 1 a Buk se ho tedy může pokusit odvrátit.

Hodí 8 - odvrácení se zdařilo. Medvěd uprchne jinou chodbou. Křižáka družina zabije. Později družina narazí na upírovu smečku: pět lítých vlků (Životaschopnost 4), 10 obřích krys (Životaschopnost 1) a 10 obřích netopýrů (Životaschopnost 2). Druid se postupně pokusí všechny smečky odvrátit. PJ mu pošle zprávu, že líté vlky odvrátit nedokáže (mají příliš velikou inteligenci, ale PJ mu to nemusí říct). Buk se tedy pokusí nejdříve odvrátit obří krysy; padne mu 4 a tedy by je odvrátil, kdyby nebyly ovládány upírem. Protože však ovládány jsou, PJ si ještě hodí 1k10. Padne 3 - odvrácení se nezdařilo. U netopýrů padne Bukovi 7, PJ padne 6 - odvrácení se zdařilo a netopýři prchají. S krysami a vlky musí družina bojovat.

TABULKA ODVRACENÍ ZVÍŘAT

úroveň	životaschopnost zvířete										
zkušenosti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	více
6	11	12	N	N	N	N	N	N	N	N	N
7	10	11	12	N	N	N	N	N	N	N	N
8	9	10	11	12	N	N	N	N	N	N	N
9	8	9	10	11	12	N	N	N	N	N	N
10	7	8	9	10	11	12	N	N	N	N	N
11	6	7	8	9	10	11	12	N	N	N	N
12	5	6	7	8	9	10	11	12	N	N	N
13	4	5	6	7	8	9	10	11	2	N	N
14	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	N
15	3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	N

TABULKA DRUIDOVY MAGENERGIE

úroveň	stupeň inteligence						
zkušenosti	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19
6	18	19	19	20	22	23	24
7	22	23	23	24	25	26	26
8	26	27	27	29	30	31	32
9	30	31	31	34	35	36	39
10	35	36	36	39	40	42	44
11	40	40	41	43	44	45	48
12	46	46	47	50	50	53	55
13	50	50	51	55	55	58	61
14	56	57	59	62	63	66	70
15	62	62	64	69	69	71	76

Očištění

Pokud druid zabije zvíře (tj. zasadí mu poslední smrtelný úder) a jedná se přitom o druh, který mohl odvrátit (ať už se o to pokusil nebo ne), musí se očistit. Pokud tak neučiní do jedné hodiny od smrti zvířete, ztrácí svou schopnost odvracet zvířata na počet dní rovný životaschopnosti zvířete.

Druid se očisťuje jednou směnou meditace. Druid se nemusí očisťovat po zabití zvířete, které bylo nemocné nebo ovládané cizím kouzlem (sugescí nějaké inteligentní nestvůry, lykantropa apod.). Druid vždy ví, zda se musí očistit.

Druidův amulet

Druid si může vyzískat v hvozdu amulet. Ten může mít jakoukoliv podobu či tvar. Druid si v amuletu sebou nosí zlomek síly hvozdu, která mu napomáhá v lečení. Při léčení zaklínadlem ošetři lehká zranění si k hodu může přičíst +1, při všech ostatních hojivých zaklínadlech +2.

Druidovi zbraně

Druid je ve velmi úzkém kontaktu s přírodou a některé předměty by toto sepětí mohly narušit. Jedná se o železné zbraně, pancíře a štíty. V zájmu co nejužšího kontaktu s lesem by měl druid všechno toto harampádí odložit, používat pouze neželezné zbraně, nanevýš kožené brnění a žádný štít. Tak alespoň zní tradice. Druid, který ji neuposlechne, se vystavuje nebezpečí, že na neurčitou dobu ztratí schopnost vyvolávat ve hvozdu lesní kouzla a tím se velmi oslabí. Jak praví druidské knihy, kdo svá lesní kouzla jednou takto ztratí, obtížně a s velkým odříkáním je získává zpět, a teprve pak si uvědomí jejich pravou hodnotu. Zvláště pro novice je velmi nesnadné získat, co ztratili pro trochu železa.

Existuje také skupina tzv. pomocných kouzel, které mohou dopomoci k rychlejšímu opětnému nabytí schopnosti sesílat lesní kouzla.

Hůl

Druid ví, kde je dřevo stromů nejtvrdší, a tam si také od některého pralesního velikána vyžádá svou hůl, jež mu v podobě dlouhé rovné větve spadne k nohám. Ta mu pak může sloužit nejen za oporu na jeho dlouhých poutích lesními pěšinami, ale také jako zbraň.
Hůl, dlouhá téměř 2 sáhy a perfektně vyvážená, má ÚČ 7/-2, a krom toho, pokud druid bojuje s humanoidní bytostí ozbrojenou ruční zbraní, mu od 6. úrovně přidává bonus +1 k OČ a od 12. úrovně bonus +2 k OČ. V rukou jiné postavy než druida má jeho hůl stejné ÚČ, ale nezvyšuje OČ

Předpovídání počasí

Druid dokáže všude kromě města předpovídat počasí na několik nejbližších dnů dopředu. Stačí mu, když se na jednu směnu soustředí. Na první následující den má druid pravděpodobnost správného předpovězení počasí 60% + úroveň + bonus za inteligenci. Tato pravděpodobnost s každým následujícím dnem klesá o 20%, takže chce-li např. druid v pondělí předpovědět páteční počasí, má pravděpodobnost úspěchu jen vlastní úroveň + bonus za inteligenci. Jak vidno, více než čtyři dny dopředu zatím počasí předpovědět nelze.

Druidova lesní kouzla

Druid svou moc z valné části čerpá právě z lesa. V hustém lese má možnost sesílat lesní kouzla, která z něj v jeho rodném živlu činí velmi silného protivníka. Svou magenergii druid vlastně nepoužívá přímo k seslání kouzla, ale jen ke kontaktu s lesem. Hustý les (neboli hvozd) je takový les, kde je i ve dne šero. Nevedou skrz něj žádné větší cesty - nanejvýš pěšinky; po staletí se zde nekácely stromy a je zde hustý podrost. Hvozdy bývají rozlehlé (až stovky mil v průměru). Na okraji každého hvozdu je úzký pás (široký přibližně 1 míli), kde druidova kouzla platí s 50% pravděpodobností.

Druid si je vždy vědom, zda a jak úspěšně je schopen sesílat lesní kouzla.

Na všechna kouzla, na která je potřeba veškerá současná magenergie, je potřeba minimálně jede mag; výjimkou je Pouto života, které se dá seslat, i když už druid všechny magy vypotřeboval.

Na začátku každého kouzla jsou jako vždy uvedeny základní údaje. Některé z nich jsou ti známy již z prvního dílu Dračího doupěte - těmi se nebudeme zabývat. Navíc jsou zde dva nové údaje: Četnost, kde je uvedeno, jak často je druid schopen kouzlo seslat, a Působení, které udává nejnižší možnou úroveň, na které druid může kouzlo vyvolat.

Druidova lesní kouzla jsou:

- Orientace
- Temnota
- Najdi bytost
- Láska lesa
- Hněv lesa
- Cit dřeva
- Cit vody
- Cit země
- Cit kamene
- Pouto krve
- Pouto lásky
- Pouto života
- Přání
- Prosba
- Stesk
- Nářek

Orientace
magenergie: 1 mag
vyvolání: 1 kolo
četnost: kdykoliv
působení: 6. úroveň

Po seslání tohoto kouzla je druid schopen vést družinu hustým lesem téměř tak rychle, jako by kráčela po cestě. Celá družina však musí jít pěšky a nesmí s sebou mít žádná jízdní zvířata. Toto kouzlo také může v pralese zabránit bloudění (druidovi okamžitě pomůže najít správný směr). Kouzlo po svém seslání působí, dokud druid neusne.

Temnota
magenergie: 10 magů
rozsah: okruh o poloměru 300 sáhů
vyvolání: 1 kolo
četnost: 4x mezi dvěma úplňky
působení: 6. úroveň

Po seslání tohoto kouzla se v okruhu 300 sáhů od druida rozprostře neproniknutelná tma. Druid sám v ní nevidí a nemá žádné výhody v boji, avšak pomocí kouzla Orientace ji může nejkratší možnou cestou opustit. Trvání tohoto kouzla je 3 směny.
Tato temnota je hustší než obvyklá noční tma; pohlcuje veškeré světlo, a to i světlo pochodní apod. Pochodeň není vidět dál než na 30 coulů a nedají se sesílat ohnivá ani světelná zaklínadla.

Najdi bytost
magenergie: 10 magů
rozsah: okruh o poloměru 10 mil
vyvolání: 1 směna
četnost: úspěšně 1x denně (viz níže)
působení: 6. úroveň

Druid vyvolá toto kouzlo, pokud chce v okruhu 10 mil najít nějakou bytost či skupinu bytostí (např. bobra či královské vojáky) nebo pokud má pocit, že je družina sledována (pronásledována). Druid se na jednu směnu soustředí na svoji představu hledané bytosti či pocitu nebezpečí a pokud se kouzlo zdaří, dokáže určit směr i vzdálenost místa, kde se daná bytost vyskytuje a přibližnou činnost, kterou právě provádí (případně počet bytostí ve skupině).
O seslání tohoto kouzla se lze pokoušet každých šest směn, avšak úspěšně je ho možno seslat jen jednou denně. Kouzlo má v okruhu sta sáhů, v jehož středu stojí druid, pravděpodobnost úspěchu 100%; s každým dalším stem sáhů pravděpodobnost klesá o jedno procento. Pokud je v daném okruhu více jedinců či skupin hledaného druhu, druid vycítí nejbližší úspěšně objevenou skupinu.

PŘÍKLAD: Družina je v hlubokém lese pronásledována královskou stráží. Druid o tom ví a rozhodne se zjisti její polohu. Ohlásí to PJ a na jednu směnu se soustředí. V pralese jsou celkem tři skupiny vojáků: první na SV je vzdálena 2400 sáhů (pravděpodobnost 77%), druhá na SZ vzdálená 4600 sáhů (pravděpodobnost 65%), třetí na jihu vzdálená 12000 sáhů. PJ hodí k% a padne mu 91 - první skupina tedy není objevena. Hází znovu a padne mu 47. Oznámí tedy druidovi, že objevil skupinu vojáků na SZ, že je asi 4600 sáhů vzdálena, je v ní asi 30 mužů a právě táboří. Kdyby byl druid neúspěšný i při druhém hodu PJ, ten by mu oznámil, že nic neobjevil (třetí jednotka je příliš daleko) a o další hledání by se druid mohl pokusit až za hodinu.

Láska lesa
magenergie: veškerá současná
rozsah: 1 osoba
vyvolání: 1 kolo
četnost: 1x ročně
působení: 6. úroveň

Toto kouzlo druid může seslat na osobu, která se podle jeho mínění velmi zasloužila o prospěch či samo trvání lesa. Pokud má les (PJ) jiný dojem, kouzlo neúčinkuje a magenergie je vyplýtvána zbytečně. Tato osoba se dostává

pod ochranu lesa, neútočí na ni divoká lesní zvířata a ona je ani nemá chuť zabíjet, jelikož její přesvědčení se při setkání se vším, co je lesní, upravuje až o čtyři směrem k dobru.
Šestý smysl jí nedovolí, aby se něčím otrávila nebo padla do nastražené pasti, dokáže vždy nalézt dostatek potravy.
Z takto vyznamenaných postav se často stávají poustevníci, kteří sídlí v hlubokém lese až do konce svého dlouhého života. Druid se může pokusit seslat toto kouzlo jednou ročně.
V případě, že nějaká osoba prokázala lesu opravdu velmi významnou službu, les na ni může skrze druida seslat toto kouzlo sám, a to i když se o něj druid tento rok již pokusil a třeba ani nemá potřebný jeden mag. Dojde-li k tomu, druid tento rok nemůže kouzlo láska lesa seslat. Osoba, která nesouhlasí, aby na ni druid toto kouzlo seslal, nebo si toho není vědoma, hází proti kouzlu jako proti pasti s Int. - 12 - nic/Láska lesa.

Hněv lesa
magenergie: veškerá současná
rozsah: okruh o poloměru 50 sáhů
vyvolání: 1 kolo
četnost: 1x mezi dvěma úplňky
působení: 6. úroveň

I v pravé poledne se kolem náhle rozprostře soumrak. Zvířata zděšeně prchají, lidé se chvějí, na všechny padá nevysvětlitelná hrůza. Stromy šumí, přestože je absolutní bezvětří.
Kouzlo trvá jednu směnu.

Všechny zasažené postavy si hodí proti pasti a podle toho určí výsledek. Za každou pastí je napsáno, co se stane v případě neúspěchu proti ní.

5 - smrtelný strach - bytost prchá a odhazuje vše, co jí překáží v útěku. Je pravděpodobnost 50%, že zakopne a zraní se za 1-6 životů. Na tuto pravděpodobnost házej každé kolo po dobu deseti kol (po tuto dobu trvá útěk).
6 - hrůza - bytost prchá a odhazuje vše, co jí překáží v útěku.
7 - panika - bytost prchá.
8 - silné znepokojení - bytost se bude za každou cenu snažit při jednání s druidem vyhnout souboji.
9 - znepokojení - bytost bude s druidem jednat velmi zdvořile a nesáhne k násilí, pokud to pro ni nebude nezbytně nutné.
10 - mírné zneklidnění - bytost se rozhlíží, zda nebude pršet.
11 - příjemné rozptýlení - bytost pozoruje snažícího se druida a dobře se baví.

Toto kouzlo se nevztahuje na ty osoby z druidova okolí, u nichž si to druid nepřeje. Bytosti s inteligencí menší než 8 je však třeba po celou směnu trvání uklidňovat a další tři měsíce od seslání tohoto kouzla budou pociťovat k druidovi posvátnou bázeň.

Cit dřeva
magenergie: 1 mag
vyvolání: 1 kolo
četnost: kdykoliv
působení: 6. úroveň

Jestliže druid položí dlaň na kmen libovolného živého stromu, vycítí, kde je v okolí nejbližší čistý vodní zdroj.

Cit vody
magenergie: 2 magy
vyvolání: 1 kolo
četnost: kdykoliv
působení: 6. úroveň

Jestliže druid vztáhne ruce nad pramen, vycítí, zda není škodlivý.

Cit země
magenergie: 2 magy
vyvolání: 1 kolo
četnost: kdykoliv
působení: 6. úroveň

Jestliže druid vztáhne ruce nad lesní plodiny vycítí, zda nejsou škodlivé.

Cit kamene
magenergie: 2 magy
rozsah: okruh o poloměru 50 sáhů
vyvolání: 1 kolo
četnost: kdykoliv
působení: 6. úroveň

Položením dlaně na skálu je druid schopen odhalit blízké jeskynní prostory, jejich přibližný směr a vzdálenost. Stejně tak může ve skále odhalit např. pramen či rudnou žílu.

Pouto krve
magenergie: veškerá současná
vyvolání: 1 kolo
četnost: 1x mezi dvěma úplňky
působení: 9. úroveň

Vztažením rukou dokáže zraněný druid uprosit libovolné lesní zvíře, aby jej nedobíjelo (tato ochrana pak trvá ještě jeden celý den).

Pouto lásky
magenergie: veškerá současná
rozsah: 1 osoba
vyvolání: 1 směna
četnost: 1x mezi dvěma úplňky
působení: 12. úroveň

Druid dokáže vrátit život mrtvé postavě, která mu byla drahá, tím, že nad ní vztáhne ruce a vykřikne "Vstaň!". (PJ zváží vztah mezi těmito členy družiny; drahá může být například osoba, která druidovi prokázala nějakou službu, zachránila mu život apod. Pokud to bude osoba, kterou druid bude pouze potřebovat k životu a přitom ji bude nesnášet, oživení se nezdaří a druid bude zraněn za 10-30 životů.)
Musí k tomu dojít nejvýše šest směn po zabití (směna potřebná na vyvolání kouzla je počítána jako sedmá). Po tomto kouzlu nebude druid schopen den používat žádnou ze svých speciálních schopností, tři dny (včetně toho jednoho) sesílat lesní kouzla a týden (včetně těchto tří dnů) bude velmi unavený a nebude moci bojovat. (Bude mít postih -5 na útok i na obranu.)

Pouto života
magenergie: veškerá současná
vyvolání: 1 kolo
četnost: 3x za život působení: 15. úroveň

Druid vztáhne ruce a vykřikne: "Ty jsi můj život." Těmito slovy se plně vydává v ochranu lesní moci. Na toho, kdo by mu chtěl uškodit, bude tato prastará síla pohlížet jako na svého osobního nepřítele, a ... nu, ne nadarmo se říká, že někdy mohou oživnout i stromy. Druid by však měl být opatrný;tímto kouzlem se přísné lesní moci vydává na milost a nemilost a pokud ji musel žádat o pomoc proto, že se do nesnází dostal svým špatným jednáním, pak běda mu...

Pomocná lesní kouzla
Pomocná lesní kouzla slouží k napravení ztráty schopnosti sesílat lesní kouzla. Jedna osoba může za jeden den seslat pouze jedno z těchto kouzel. Vyvolání trvá 6 směn. Účinek kouzel narůstá úměrně s vynaloženou magenergií.

TABULKA POMOCNÝCH KOUZEL

kouzlo	magů	působení
Přání	15	6.
Prosba	30	9.
Stesk	45	12.
Nářek	60	15.

Mimosmyslové schopnosti
Druid na 8. úrovni získává druhou mimosmyslovou schopnost, na 12.
úrovni třetí.

Chodec

Stane se čas od času, že za bouřlivé noci, když je v hospodě na samotě či v malé vísce nejživěji, se rozlétnou dveře a do místnosti vstoupí vysoká postava v plášti s kápí. Je nezmáčená, přestože venku zuří průtrž mračen, a když si hlubokým hlasem poručí holbu piva, zpod temné kápě se jí nepřirozeně zalesknou oči a všichni hosté s úctou či bázní utichnou. Takoví jsou chodci. Žádné počasí není dost hrozné, aby je nezastihlo na cestě, jejich schopnosti budí úctu u prostých lidí a bázeň u nepoctivců, jejich tajemný meč děsí lapky. Tak jdou od krčmy ke krčmě, od města k městu a jejich domovem je... cesta.
Chodec má několik skupin zvláštních schopností. První je spojena s kouzly pocestných, další s jeho mečem a další s kouzly psychickými.

TABULKA CHODCOVY MAGENERGIE

úroveň	**stupeň inteligence**						
zkušenosti	**6-7**	**8-9**	**10-11**	**12-13**	**14-15**	**16-17**	**18-19**
6	**15**	**16**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
7	**18**	**19**	**19**	**20**	**21**	**22**	**22**
8	**21**	**22**	**22**	**23**	**24**	**25**	**25**
9	**24**	**25**	**25**	**27**	**28**	**29**	**31**
10	**27**	**28**	**28**	**30**	**31**	**32**	**34**
11	**31**	**31**	**31**	**33**	**34**	**35**	**37**
12	**34**	**34**	**34**	**37**	**37**	**39**	**41**
13	**37**	**37**	**38**	**41**	**41**	**43**	**45**
14	**40**	**40**	**42**	**45**	**45**	**47**	**50**
15	**44**	**44**	**46**	**49**	**49**	**51**	**54**

Kouzla pocestných

Tato kouzla lze sesílat pouze ve volné přírodě nebo na cestě - neúčinkuji ve hvozdu, uvnitř jakéhokoli stavení, ve vesnici ani ve městě. K příslušným kouzlům jsou potřeba určité, většinou přírodní pomůcky. Chodec si musí všechny opatřit sám na místě jejich výskytu či podle pokynů u kouzla.

Chodcova kouzla pocestných jsou:
- Rozdělej oheň
- Ochrana před deštěm
- Ochrana před bouří
- Ochrana před vlky
- Ochrana před zimou
- Přivolej druida

Rozdělej oheň
magenergie: 4 magy
vyvolání: 1 směna
pomůcky: dvě dřeva či křemeny

Toto kouzlo spojené s intenzivním třením dvou dřev či otloukáním dvou křemenů po dobu jedné směny (bez těchto pomůcek nepůsobí) dokáže v jakkoli mokré hromadě klestí (pozor, nesmí ležet ve vodě!) rozdělat oheň, který nezhasne, dokud je naň přikládáno.

Ochrana před deštěm
magenergie: 2 magy za 1x1 sáh ochrany
vyvolání: 1 kolo
pomůcky: pouštní písek

Chodec vyhodí do vzduchu hrstičku pouštního písku, sešle kouzlo a ve vzduchu v příslušném úhlu se nad ním vytvoří průhledný, avšak deštivzdorný plát ztuhlého vzduchu velikosti 1x1 sáh. Dva takové pláty ochrání 1 osobu i před poměrně silným lijavcem (jeden chrání tak zpola). Plátů je možno vyvolat libovolné množství (do vyčerpání magenergie). Na ochranu každých dalších dvou osob krom vyvolávajícího chodce jsou potřeba již pouze 3 pláty. Kouzlo se nedá využít k žádné jiné manipulaci s vodou (zastavení vody vytékající z díry, zastavení řeky atd...). Kouzlo pomine, jakmile postavy vejdou do skrýše či příbytku, nebo když přestane pršet. Pouštní písek potřebný k seslání kouzla si chodec samozřejmě musí opatřit sám v nějaké poušti.

Ochrana před bouří
magenergie: 10 magů
vyvolání: 1 kolo
pomůcky: svíce a pouštní písek

Může se stát, že vichr a liják dosáhnou rozměrů, na které již Ochrana před deštěm nestačí - propukne bouře. Tu může chodec usednout či ulehnout na zem a seslat toto kouzlo. Kolem něj se vytvoří asi 2 sáhy vysoká a obdobně široká kopule ztuhlého vzduchu, která jej ochrání před větrem a deštěm. Na ochranu každé další osoby je třeba o 1 mag méně než na osobu před ní. Na ochranu tří osob uvnitř kopule se tedy spotřebuje 27 magů (10+9+8), na ochranu deseti osob 55 magů. Kouzlo ochrání nejvýše deset osob (to už má kopule výšku i průměr asi kolem 11 sáhů). Po bouři kouzlo samo pomine. Jednotlivé osoby mohou z kopule odcházet a opět se do ní vracet, nesmí tak však učinit chodec, který ji vyvolal. Ke kouzlu je potřeba svíce, jíž chodec při zaklínání rozsvítí a hrstička pouštního písku, kterou poté vyhodí do vzduchu.

Ochrana před vlky
magenergie: 1 mag za osobu
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1 den + níže
pomůcky: medvědí srst

Smečky hladových vlků bývají hlavně zjara postrachem poutníků. Toto kouzlo způsobí, že za sebou bude postava zanechávat stopu s vůní rozzuřené medvědice, a tu si vlci rozmyslí sledovat. Kouzlo nepůsobí žádnou vyzuální ochranu - tj. pokud se takto chráněný člověk dostane vlkům na dohled, bude stejně napaden. Kouzlo zmate i lovecké psy. Přestane působit, když poutníci vejdou na dlážděnou frekventovanou cestu či do města. Ke kouzlu je potřeba alespoň trocha srsti z medvěda, kterého chodec sám ulovil (při zaklínání s ní potře postavám podrážky či chodidla).

Ochrana před zimou
magenergie: 5 magů
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1 den
pomůcky: oblázek

Toto kouzlo umožní postavě nevnímat ani velmi silný mráz (způsobený počasím či podnebím, nikoli součást nějakého útoku). Po 24 hodinách však postavě klesne bonus (či postih) za odolnost. Je to past Odl-5-pokles o 1/pokles o 2. Pokud postavě klesne postih za odolnost pod 5-, postava náhle usne a již se nikdy neprobudí. Léčení: Postava přeživší mráz se z poklesu o 1 léčí dva dny, z podlesu o 2 další tři dny atd... Z poklesu bonusu +3 na postih -2 se bude například postava léčit 20 dnů naprostým odpočinkem v teple. Při sesílání kouzla musí chodec terči do dlaně vtisknout oblázek odněkud z teplých pláží jižních moří.

Přivolej druida
magenergie: 4 magy
dosah: hvozd
rozsah: hvozd
vyvolání: 1 směna
pomůcky: dubový list

Chodec může takto kdekoli ve hvozdu upozornit všechny místní druidy na svou přítomnost. Každý druid přítomný v daném hvozdu uslyší v hlavě vzkaz "jsem zde" spolu s intuitivním pocitem místa, kde se chodec nachází. Vzkaz může být i delší a obsahovat nějaké sdělení (např. Potřebuji pomoc, protože...), avšak nesmí být příliš komplikovaný. Chodec neví, zda jeho vzkaz někdo přijal a přijde a druid neví (pokud to nebylo součástí vzkazu), jak se bude zmíněný chodec chovat dál. Chodec musí při seslání ttohoto kouzla mezi prsty rozemnout dubový list, který mu věnoval nějaký druid.

Chodcův meč

Chodec se jako hraničář postupně zakaloval v boji tváří v tvář, takže nyní mu již nebude činit potíže zvládnout zbraň, která jej bude dále provázet jako jeden z charakteristických znaků jeho povolání. Jedná se o kouzelný dlouhý meč, velmi ostrou, lehkou a vyváženou zbraň vykovanou z prvotřídní oceli. Meč je více než sáh dlouhý a chodci jej většinou nosí v pochvě na zádech tak, že jim jeho jílec přečnívá přes levé rameno. Meč má ÚČ 7/O a váží 25 mn.

Chodcův meč může vyrobit buď theurg nebo si jej chodec může koupit od svého učitele. V prvním případě závisí cena na vzájemné dohodě, v druhém se pohybuje kolem 3000 zl. Pokud chodec o meč přijde, může si při dalším přestupu zažádat o nový.

Jak již bylo řečeno, chodcův meč je kouzelný. Chodec může mečem sesílat kouzla, ale jen tehdy, pokud do jeho ostří přelije svou magenergii, meč žádnou vlastní magenergii ke kouzlení nemá. Chodec na 6. úrovni může do svého meče přelít nejvýše 10 magů. S každou další úrovní tato jeho schopnost roste o 1 mag, takže např. na 15 úrovni bude chodec schopen do meče přelít až 19 magů. Přelití magů trvá 1 kolo, při němž není potřeba žádné zvláštní soustředění. Přelité magy jsou nevratné a chodec je již nedokáže vydobýt nazpět. V rukou kohokoli jiného má chodcův meč ÚČ 5/O a dotyčný s ním nebude schopen sesílat žádná kouzla.

Kouzla chodcova meče jsou:

Prasátko
Transmutace kovu
Odraž projektily
Odraž šípy
Svítící čepel
Poškození zbraně
Uspání démona
Dvojitý sek

K seslání kouzla stačí, aby chodec třímal jílec svého meče a pomyslel si, že chce dané kouzlo vyvolat. U některých kouzel pak meč částečně řídí pohyb chodcovy ruky. Všechna kouzla trvají 1 kolo a jsou sesílána v "žádném čase", nenutí tedy chodce přerušovat boj. Totéž se týká doplňování magenergie, avšak v jednom kole není možné zároveň doplnit magenergii meče a seslat kouzlo. U kouzel není uveden rozsah ani dosah, neboť se všechny vyvolávají v meči a jen na meč působí.

Prasátko
magenergie: 2 magy
trvání: viz níže

Toto kouzlo lze použít pouze za slunného dne, když je slunce nad obzorem. Čepel zbraně se v chodcově ruce natočí tak, že její lesklá plocha "blýskne" protivníkovi do očí. Chodec má v tomto kole bonus +2 k hodu na iniciativu a v dalším +1. Kouzlo lze použít jen 1x za kolo, avšak při vyvolání během dvou a více kol po sobě se bonusy mohou sčítat (celkem tedy na +3).

Transmutace kovu
magenergie: 4 magy
trvání: stále

Toto kouzlo chodci umožní proměnit (transmutovat) kov, z něhož je jeho meč, v kov jiný, např. proto, že je jím určitá nestvůra v boji zranitelnější. Prakticky se hlavně jedná o proměnu z ocele ve stříbro a zpět, případně z ocele ve zlato, kvůli lepšímu účinku kouzla Svítící čepel. Stříbrný meč má ÚČ 5/+2 a svými dalšími vlastnostmi se od meče ocelového nijak neliší. Transmutace nemá vliv na žádný jiný kov, nežli kov meče, ani kdyby byl k meči těsně přiložen či do něj meč ponořen. Stříbrná zbraň má 2% pravděpodobnosti poškození (útočnost o 1 dolů, přechází i na ocelový meč) při každém útoku protivníka vybaveného železnou zbraní. Zlatý meč má ÚČ 3/+2 a 10% pravděpodobnost poškození (viz výše).

Odraž projektily
magenergie: 2,4,6,8 magů
trvání: 1 kolo
Pomocí tohoto kouzla může chodec mečem odrazit hvězdici, kámen (do velikosti pěsti), flakónek či jiný vržený předmět malých rozměrů. Hvězdici může navíc odrazit na libovolný terč poblíž (bude mít ÚČ 5/+1), jiné předměty pouze sráží. Chodec se musí rozhodnout, zda chce seslat kouzlo nebo si proti projektilu hodit na obranu. Nemůže si napřed hodit a pak teprve seslat kouzlo, na to je již pozdě. Chodec může v jednom kole na kouzlo vynaložit nejvýše 8 magů a odrazit tak 4 projektily. (Hvězdice k odrážení musí být na chodce vržena z dálky a plnou rychlostí, chodec si ji nemůže nadhodit a pak mečem odpálit.)

Odraz šípy
magenergie: 3, 6 magů
trvání: 1 kolo

Pomocí tohoto kouzla může chodec mečem odrazit vystřelený šíp. Je 80% pravděpodobnost, že šíp bude potom zlomený. Podobně jako u kouzla odraž projektily se chodec musí rozhodnout, zda chce kouzlit nebo si házet na obranu. Chodec může v jednom kole na kouzlo vynaložit nejvýše 6 magů a odrazit tak 2 šípy.

Svítící čepel
magenergie: 1 mag
trvání: 3 směny

Při tomto kouzle se čepel meče matně rozzáří. Intensita světla závisí na materiálu, z něhož momentálně je. Ocel se v temnotách sotva leskne. V uzavřené chodbě si s ní lze svítit pod nohy a velmi pomalu postupovat (alespoň pokud nechcete někam spadnout nebo něco spustit) rychlostí 5-10 sáhů za směnu. Venku je toto světlo prakticky neužitečné. Těsným přiblížením jím lze osvítit nějaký předmět. Stříbro září matným měsíčním svitem. V podzemí nezřetelně osvětlí několik sáhů kolem. V takovém světle nelze číst, psát, nejsou vidět rysy vzdálenějších postav, avšak dá se při něm docela slušně pomalu jít. Venku svítí podobně jako žhoucí pochodeň - lze si s ní svítit pod nohy a pomalu postupovat, neukazuje však okolí. Zlato žhne slunečním svitem. V podzemí i na povrchu působí jako velmi silná lucerna a může snadno oslepit noční tvory nenavyklé světlu.

Poškození zbraně
magenergie: 5 magů
trvání: 1 kolo

Po seslání tohoto kouzla se chodec může pokusit poškodit až zničit protivníkovu zbraň výpadem. Poškodit se dají pouze nemagické zbraně (ale chodec nepozná, zda je zbraň nemagická). Po seslání kouzla se může chodec pokusit soupeře oklamat fintou nebo zaútočit přímo na jeho zbraň. Pokud zvolí první možnost, hází si na útok a pokud by soupeře zranil alespoň za 1 život, může si hodit na útok proti zbrani (v opačném případě ztrácí magenergii bez užitku). Při útoku přímo na zbraň, bez klamného výpadu na tělo, si chodec při nejbližším soupeřově útoku nehází na obranu a do OČ se mu počítá pouze zbroj, nikoli bonus za obratnost. Soupeřova zbraň má OČ 6 + bonus za obratnost majitele. Po útoku na zbraň záleží, kolik ji chodec ubral životů a z jakého je materiálu.
Zbraně dřevěné
1-3 životy - useknutím kusu klesla útočnost zbraně o 1.
4-6 životů - useknutím kusu klesla útočnost zbraně o 2.
7 a více životů - zbraň byla zcela zničena.
okované a druidova hůl
1-4 životy - useknutím kusu klesla útočnost zbraně o 1.
5-8 životů - useknutím kusu klesla útočnost zbraně o 2.
9 a více životů - zbraň byla zcela zničena.
železné
1-5 životů - na zbrani se udělá zub, který její útočnost snížil o 1.
6-11 životů - na zbrani se udělal zub, který její útočnost snížil o 2.
12 a více životů - zbraň byla zcela zničena.

Uspání démona
magenergie: viz níže
vyvolání: 1 kolo
trvání: dle dodané magenergie

Kouzelné vlastnosti propůjčují zbraním démoni, kteří jsou v nich zaklet. Na podrobnosti se zeptej nějakého theurga, nyní je však důležité, že pomocí svého meče - a jeho démona - můžeš "uspat" démona ve zbrani nebo zbroji svého protivníka a tak ji zbavit jejích kouzelných vlastností.
Počet kol je určen velikostí dodané magenergie. Za 1 mag usne démon na 1 kolo, za další 2 bude spát další kolo, za další 3 další kolo atd. Uspat tedy démona na 4 kola boje znamená vydat 10 magů. Chodec sešle kouzlo na svou zbraň a pak zaútočí na soupeře. Podobně jako u kouzla poškození zbraně může zaútočit buď přímo na zbraň nebo se pokusit o klamný výpad. Vyjde-li mu tato finta na tělo (odebral by soupeři útokem alespoň jeden život), záleží na tom, zda útočí na obranného démona v pancíři či útočného démona ve zbrani. Útočí-li na démona v pancíři, výpad se již povedl a démon usnul. Útočí-li na démona ve zbrani, musí si ještě hodit na útok proti zbrani. Zbraň má OČ 0 + obratnost majitele (avšak výsledné OČ nesmí být menší než 0). Pokud by útokem odebral zbrani alespoň 1 život, byl útok úspěšný a útočný démon ve zbrani usne.
Dokud démon ve zbrani spí, je na ni možno útočit kouzlem poškození zbraně a tak ji poškodit nebo zničit. Když se démon probudí, zbraň nebo zbroj získá zpět své magické vlastnosti.
Magenergie z tohoto kouzla se při neúspěšném útoku neztrácí. Zbraň je jí nabita, dokud se chodci úspěšný útok nezdaří či dokud neskončí boj. Pokud na svou zbraň chodec seslal toto kouzlo, avšak neměl možnost jej využít, může jej buď odvolat a ztratit tak jeho magenergii či čekat na jeho vhodné využití. Mezitím však nesmí na meč seslat jiné kouzlo.

Dvojitý sek
magenergie: 8 magů
trvání: 1 kolo

Toto kouzlo chodci umožní, aby v jednom kole zaútočil dvakrát.

Psychická kouzla

Právě díky psychickým kouzlům se chodec těší takové úctě a bázni prostých obyvatel. Způsobují, že chodec "ví" o mnohém, co mělo zůstat skryto a často odhaluje nepoctivce a chrání nevinné. Stejně jako kouzla pocestných, ani tato kouzla neumí chodec sesílat ve městě a ve hvozdu. Místem jejich obvyklého použití jsou malé vesnické krčmy a zájezdní hostince či skupiny lidí putující volnou přírodou. Chodec může tato kouzla sesílat teprve poté, co "nasaje" atmosféru okolního prostředí. V krčmě to znamená asi po dvou hodinách, v cestující uzavřené skupině asi dva dny. Výjimkou je kouzlo Uhrančivý pohled, které lze sesílat kdykoli. kouzla působí pouze na "prosté" obyvatele, nikoli na dobrodruhy.

Uhrančivý pohled
magenergie: 2 magy
rozsah: chodec
vyvolání: 1 kolo
trvání: 3 směny

Po seslání tohoto kouzla se chodcovy oči rozzáří nepřirozeným vnitřním jasem, který naplní všechny osoby s inteligencí 12 a menší velikou bázní, takže se budou k chodci chovat s velkým respektem a nic si na něj nedovolí. Kouzlo je také předpokladem pro seslání několika dalších kouzel.

Odhal nevinu
magenergie: 3 magy
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 osoba
vyvolání: 1 kolo

Kouzlo odhal nevinu lze seslat až po předchozím seslání kouzla Uhrančivý pohled. Chodec se upřeně zahledí na osobu, která je z něčeho obviněna a jíž chce očistit. PJ si hodí k%. Chodec má pravděpodobnost 40% + úroveň + bonus za charisma + bonus za inteligenci, že mu kouzlo potvrdí, že dotyčný je nevinnen. Chodec pozná, kdy se kouzlo nezdaří. V takovém případě si není nevinou dotyčné osoby nadále jist. Při sesílání tohoto kouzla na osoby slabších nervů (určuje PJ), je navíc 5% pravděpodobnost, že se osoba k nějaké nepravosti spáchané v poslední době přizná (spáchala-li nějakou a je-li vinna tak k té, kvůli níž ji chodec zpytuje) a kouzlo tak může mít opačný účinek, než chodec zamýšlel.

Odhal šizení
magenergie: 3 magy
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 osoba
vyvolání: 1 kolo

Kouzlo odhal šizení lze seslat až po předchozím seslání kouzla Uhrančivý pohled. Chodec se upřeně zahledí na osobu, již podezírá nějaké lži či podvodu. PJ si hodí k%. Chodec má pravděpodobnost 50% + úroveň + bonus za charisma + bonus za inteligenci, že mu kouzlo potvrdí, že osoba opravdu lže či podvádí. Chodec pozná, kdy se kouzlo nezdaří. V takovém případě si není nepravým postupem dotyčné osoby nadále jist. Při sesílání tohoto kouzla na osoby slabších nervů (určuje PJ), je navíc 5% pravděpodobnost, že osoba náhle omdlí a kouzlo tak vyjde naprázdno (křížení zabere asi 1-2 směny).

Následující psychická kouzla je možno sesílat kromě obyvatel i na postavy, avšak s tím rozdílem, že každá úroveň "terče" zvyšuje magenergii sesílaného kouzla o její základní hodnotu. Tedy kouzlo za 3 magy bude na postavu na 1 úrovni sát 6 magů, na 2. úrovni 9 magů, na 5. úrovni 18 magů atd. Je-li kouzlo sesíláno na skupinu lidí, počítá se postava, která je ve skupině na nejvyšší úrovni.

Odveď pozornost
magenergie: 5 magů
dosah: 20 sáhů
rozsah: skupina osob
vyvolání: 1 kolo

Tímto kouzlem může chodec odvrátit pozornost od námětu hovoru, konkrétního předmětu či osoby, u nichž mu z nějakého důvodu není milé, že jsou v centru pozornosti. Po seslání kouzla chodec nenápadně odvede řeč jinam a aniž by někdo protestoval, celá společnost se nového námětu hovoru chopí a na starý zapomene. U jednotlivých osob je druhý den past Int-10-rozpomenutí/zapomenutí se na dané téma hovoru. V případě úspěchu se hází na další past Int-9-podezření/nic, zda postava pojme podezření, že námět hovoru byl schválně zamluven. Chodec však pomocí tohoto kouzla nemůže odvést pozornost od hlavního námětu večerního hovoru či osoby nebo předmětu, které se neustále nějak projevují. Odhad účinnosti kouzla v takovém případě je ponechán na PJ.

Uspi okolí
magenergie: 7 magů
dosah: 25 sáhů
rozsah: skupina osob
vyvolání: 1 směna

Chodec sešle kouzlo a zároveň začne zívat a předstírat, jak je ospalý. Ospalost brzy nakazí všechny v okolí. Je to past Odl-10-nic/nepřekonatelná ospalost. Všechny postavy, které pasti podlehnou, se do 2 směn odeberou spát či usnou na místě. Poté, co postavy upadnou do tvrdého spánku, ztratí kouzlo svou moc a mohou být normálně probuzeny.

Zrcadlo vzpomínek a melancholie
magenergie: 9 magů
dosah: 40 sáhů
rozsah: 1 osoba
vyvolání: 1 kolo
trvání: 6 směn

Sesláním tohoto kouzla může chodec jedné osoby na dobu jedné hodiny zlepšit přesvědčení. Kouzlo v dotyčném vyvolá melancholickou vzpomínku na nějakou zvláštní událost v uplynulých letech, která jej na uvedený čas učiní lepším. Je to past Chr-9-nic/posun přesvědčení o 1 k lepšímu. V případě neúspěchu past klesne o 2 a hází se znovu. Postava si hází tak dlouho, dokud neodolá pasti nebo nedosáhne nejlepšího možného přesvědčení. Pozor! Ani ten nejhorší lotr obrácený na zákonné dobro nebude jednat tak, aby se uvedl v nebezpečí, pouze bude mít snahu napravit křivdy, nikoli však za cenu ohrožení vlastního hrdla.
Toto kouzlo je schopno napravit uměle zhoršené přesvědčení.

TABULKA ODHADU PŘESVĚDČENÍ

úroveň			inteligence							
zkušenosti	2-3	4-5	6-7	8-9	10-12	13-14	15-16	17-18	19-20	21
6	50	40	30	20	10	N	N	N	N	N
7	60	50	40	30	20	10	N	N	N	N
8	70	60	50	40	30	20	10	N	N	N
9	80	70	60	50	40	30	20	10	N	N
10	90	80	70	60	50	40	30	20	10	N
11	99	90	80	70	60	50	40	30	20	10
12	99	99	90	80	70	60	50	40	30	20
13	99	99	99	90	80	70	60	50	40	30
14	99	99	99	99	90	80	70	60	50	40
15	99	99	99	99	99	90	80	70	60	50

Odhad přesvědčení

Chodec má schopnost rozpoznat přesvědčení postavy, s kterou se setká na cestách. V číslech vyjadřuje tuto schopnost Tabulka odhadu přesvědčení.

Pokud je v tabulce uvedeno N, znamená to, že u postavy s touto inteligencí chodec není schopen určit její přesvědčení.

Při neúspěchu chodec přesvědčení postavy nezjistí. Pokud PJ padne na k% více než dvakrát větší pravděpodobnost úspěchu, nastane takzvaný fatální neúspěch. Hod 00 znamená fatální neúspěch vždy. Při fatálním neúspěchu určí chodec přesvědčení postavy špatně- podle náhodného hodu PJ.

Rychlý pochod

Chodec je velice vytrvalý a díky tomu dokáže v případě nutnosti urazit velkou vzdálenost za mnohem kratší dobu, než by k tomu potřebovala jiná postava. Takto spěchat dokáže po dobu 24 hodin, přitom má dvojnásobek bodů pohybu, ale dostává obvyklý počet bodů únavy. Po dobu rychlého pochodu však na chodce únava nemá vliv, pohybuje se stále jako by byl čerstvý a odpočatý.

Pokud se chodec zastaví (například když je přinucen k boji) dostaví se všechny obvyklé důsledky únavy.

K podobnému rychlému pochodu může přimět i jiné postavy v družině, pokud mají sílu větší než 11, ale pak je rychlost pouze o polovinu vyšší, než by byla normální pochodová rychlost nejpomalejší postavy.

Rychlost

Od 7. úrovně včetně je chodec schopen vystřelit z dlouhého nebo krátkého luku 3 x za dvě kola, přičemž první kolo počítej dva výstřely, druhé jeden. Od 12. úrovně včetně střílí dvakrát za kolo.

Hbitost

Od 6. úrovně získává chodec bonus +1 k hodu na obranu. Tento bonus se nevztahuje na jiné hody, kde chodec využívá obratnost (například proti pasti).

Ochočování nestvůr

Chodec má při ochočování nestvůr bonus +2.

Mimosmyslové schopnosti

Na dvanácté úrovni získá chodec druhou mimosmyslovou schopnost.

Alchymista

Jen málokteré obory se do sebe liší tak zásadně, jako theurg a pyrofor. Přestože pocházejí ze stejného povolání, nemají na své další cestě už takřka nic společného. Jedinou výjimkou je několik lektvarů a množství magenergie na vyšších úrovních.

Magenergie

Množství magenergie ukazuje Tabulka alchymistovy magenergie. Jistě sis všiml, že tato tabulka udává magenergii jenom do 9. úrovně. Neboj se, tvůj alchymista bude mít magenergii i na vyšších úrovních. Ale nebude ji už dostávat od svého učitele, ale bude si ji muset opatřit sám.

V prvním dílu ses dočetl, že magenergie se nachází v řadě zvláštních předmětů: v kapradí natrhaném o svatojakubské noci, v žluči psa zabitého za úplňku a podobně. Z takových a podobných předmětů si ji budeš muset vydestilovat. Destilace trvá několik dní a je k ní zapotřebí ticho a klid na práci. Potřebnou aparatuju je možno nosit v truhle, kde zabere místo surovin za 100 zl.

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.

Samozřejmě se můžeš pokusit extrahovat magenergii z věcí, kde si nejsi jistý, zda vůbec nějakou obsahují. V takovém případě ti PJ řekne, kolik (jestli vůbec) magenergie jsi získal.

Ne každá věc, která obsahuje magenergii, je vhodná pro destilaci. Musí se jednat o "přírodní" magenergii: to znamená, že do předmětu nesměla být dodána kouzlem apod.

Nyní to vypadá, jako by alchymista mohl mít od desáté úrovně výš neomezené množství magenergie. Ale to není pravda. Musíš stále myslet na to, že magenergie je látka velice vzácná a velice nebezpečná.

Pokud se pokusíš nashromáždit více magenergie, než jsi schopen zvládnout, může se stát, že magenergie ovládne tebe. Nebo jí může část zmizet. Nebo může všechna vybuchnout. Nebo z ní může samovolně povstat nějaký démon. A podobně. O jaké množství magenergie se jedná, posuzuje PJ, který na to má svá pravidla. Až se ti to však stane, nemáš proč protestovat. Magie je nevyzpytatelná záležitost.

Kromě toho znovu opakujeme, že látky s přírodní magenergií se vyskytují velmi vzácně a není jednoduché je objevit. Pokud bys byl posedlý touhou získávat magenergii, mohlo by se ti stát, že místo hraní dobrodružství budeš jen trhat bylinky.

TABULKA ALCHYMISTOVY MAGENERGIE

Úroveň					Stupeň obratnosti		
zkušenosti	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	142	150	158	169	184
6	184	201	218	230	242	259	276
7	256	280	303	320	337	360	384
8	360	394	426	450	474	506	540
9	490	525	568	600	632	675	710
10	650	700	755	798	840	900	945
11	860	930	1000	1060	1120	1200	1255
12	1150	1235	1335	1410	1490	1590	1670
13	1530	1640	1780	1880	1980	2110	2220
14	2040	2185	2360	2500	2630	2810	2950
15	2710	2900	3150	3320	3500	3740	3930

TABULKA LÉČIVÝCH LEKTVARŮ

Lektvar	Magenergie	Cena	Výroba	Léčí za	Četnost
Rudého kříže	5	10	1 sm	2+1k6	6 směn
Bílé hvězdy	8	17	2 sm	3+3k6	18 směn
Modré hvězdy*	13	24	3 sm	4+4k6	1 den
Horské rosy*	18	35	4 sm	5+5k6	3 dny
Chodce Jana*	25	50	5 sm	6+6k6	1 týden

***Tyto lektvary dokáže vyrobit jenom pyrofor.**

TABULKA WELFOVÝCH LEKTVARŮ

složka vlastnosti	Mag	Zlat.	složka zlepšení	Mag	Zlat.
Sil*	3	10	+1	5	25
Obr*	8	25	+2	10	100
Odl*	10	40	+3*	15	225
Int	15	80	+4*	19	400
Chr	16	35	+5*	23	750

***Tyto lektvary dokáže vyrobit jenom pyrofor**

Lektvary

Oba alchymisté mohou připravit kterýkoliv předmět z DrD Pravidel pro začátečníky. Kromě toho mohou připravit i některé nové lektvary - i když některé z nich umí připravit jen pyrofor.

Léčivé lektvary

V pravidlech pro začátečníky byl popsán jeden léčivý lektvar, a to Lektvar rudého kříže. Zde popíšeme jeho dokonalejší formy. Jsou sice obvykle náročnější jak na suroviny, tak na magenergii, než odpovídající počet RK, ale zato mají tu výhodu, že je možno je vypít během jediného kola a získat při tom značný počet životů.

Léčivé lektvary - a to platí i pro Rudý kříž - není možné pít příliš často. V DrD Pravidlech pro začátečníky jsme o tom sice nemluvili, abychom hru příliš nekomplikovali, faktem ovšem zůstává, že při přílišném požívání léčivých lektvarů už tyto tělu nepomáhají, nýbrž škodí.

Dobu, po které je možné se lektvaru znovu napít, udává Tabulka léčivých lektvarů ve sloupci "Četnost". Pokud se postava napije dalšího lektvaru dříve než je určená doba, začnou se jí před očima objevovat úděsné obrazce, padne na zem a bude sebou třást 1k6 směn, kdy bude vyřazená. Na nic z té doby si nebude pamatovat a nezíská žádné další životy. Všechny potřebné údaje pro výrobu těchto lektvarů udává Tabulka léčivých lektvarů.

Welfovy lektvary

Celá řada alchymistů dlouho hledala způsob, jak posílit - aspoň dočasně - jednotlivé vlastnosti. Tento problém nakonec vyřešil výborný alchymista Welf Půlmuf z rodu Yrwar. Objevil postup výroby lektvarů sestávajících ze dvou složek. Jedna složka určuje vlastnost, na kterou lektvar působí, a druhá určuje o kolik se zlepší bonus dané vlastnosti.

Rozhodni se, jakou vlastnost chceš zlepšit a o kolik. V tabulce Welfových lektvarů si najdi pro obě složky cenu a magenergii a oba údaje sečti. Složky se musí smíchat již při výrobě. Není možné vyrobit polotovary a ty později smíchat!

Výroba všech lektvarů trvá tolik směn, o kolik zlepšují danou vlastnost. Působí 3 směny. Během jednoho dne je možné vypít jen jeden Welfův lektvar. Pokud jich někdo vypije více, lektvar neúčinkuje a zraní jej za 3-8 životů. Vypitím žádného lektvaru není možné zlepšit nějakou vlastnost tak, aby její bonus byl větší než 5.

Theurg

Jak už víš, theurg je alchymista, který se snaží proniknout k samé podstatě Velkého Umění. Tak se mu podařilo přiblížit ke dvěma světům, nepostřehnutelným pro nezasvěcené, ale přesto všudypřítomným. Jsou to světy základních živlů a astrálních sfér. Ale dříve, než se budeme věnovat schopnostem, které takto získal, projdi si Tabulku pravděpodobnosti objevení magenergie.

THEURGOVA PRAVDĚPODOBNOST OBJEVENÍ MAGENERGIE

Úroveň	Množství magenergie (v mazích)									
zkušenosti	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	víc
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	9	10
5	4	4	4	5	5	6	7	8	9	11
6	4	4	5	5	6	7	8	9	11	13
7	4	5	5	6	7	8	9	11	13	15
8	5	5	6	7	8	9	11	13	15	18
9	5	6	7	8	9	11	13	15	18	21
10	6	7	8	9	11	13	15	18	21	25
11	7	8	9	11	13	15	18	21	25	29
12	8	9	11	13	15	18	21	25	29	33
13	9	11	13	15	18	21	25	29	33	38
14	11	13	15	18	21	25	29	33	38	43
15	13	15	18	21	25	29	33	38	43	49

A teď se budeme věnovat první z tvých nových schopností:

Poslové živlů

Známe čtyři základní živly - elementy - zemi, vodu, oheň a vzduch. Tyto živly nejsou hmotné prvky, jako to slovo chápeme dnes, jako třeba železo nebo měď. Jsou to prvky duchovní, základní principy našeho světa. Všechno, co známe, je nějakým způsobem složeno z jednoho nebo více elementů - například rostliny jsou spojením země a vody, živočichové spojením země a ohně a podobně.

To však pro naše účely není podstatné. Podstatné je naopak to, že každý živel představuje svébytnou inteligenci. Myšlenky, přání a touhy této inteligence jsou nám cizí a nepochopitelné. Avšak theurg ji dokáže přimět, aby mu - výměnou za magenergii - pomohla. Tato pomoc se může projevit dvojím způsobem: daný živel může theurgovi stvořit bhuta nebo elementála.

Bhutové jsou vlastně přírodní úkazy (lepší slovo katastrofy) - zemětřesení, povodně, hurikány nebo blesky. Podrobně je popíšeme v DrD Pravidlech pro experty.

Elemetálové - poslové živlů - jsou na rozdíl od bhutů skutečné bytosti stvořené z příslušného prvku, které je možné zranit nebo zabít. Od bhutů se liší také tím, že jsou obdařeni inteligencí.

Čtyřem živlům odpovídají čtyři různí elementálové. Liší se zejména svojí podobou a pak zvláštním útokem, který mají k dispozici. Některé základní údaje však mají všichni společné a ty shrnuje Tabulka elementálů.

A teď se podívejme na to, jak elementálové vypadají a jak mohou útočit.

TABULKA ELEMENTÁLŮ

životaschopnost	magenergie	velikost	průměr	ÚČ	OČ
5	**50**	**A**	**0,5**	**5**	**15**
6	**60**	**A**	**0,5**	**7**	**15**
7	**70**	**A**	**0,5**	**9**	**19**
8	**80**	**B**	**1**	**11**	**19**
9	**90**	**B**	**1**	**13**	**23**
10	**100**	**B**	**1,5**	**15**	**23**

Počet životů dostaneš, když hodíš tolik k10, kolik je elementálova životaschopnost. Bojovnost všech elementálů je 12.
Elementály je možno zasáhnout pouze kouzelnými zbraněmi a zaklínadly. Není možné je podrobit ani s nimi vést mentální souboj.
Elementálové se nemohou unavit a bojují do posledního života. Žádný elementál nezaútočí znovu na postavu, která unikla jeho zvláštnímu útoku.

Elementál země - Gnóm
Gnóm vypadá jako hliněná (písková, kamenná - to záleží na místě, kde je vyvolán) figura s planoucím pohledem. Připomíná golema známého z pražských pověstí. Je pomalý - pohyblivost 5 - nezávisle na životaschopnosti a velikosti. Gnóm může zaútočit na jakéhokoliv tvora svýma rukama, jeden útok za kolo, ÚČ je v Tabulce elementálů.
Zvláštní útok: zkamenění. Gnómův pohled může proměnit libovolného živého tvora v kámen. Cíl tohoto zvláštního útoku si hází proti pasti, nebezpečnost je 7, použitá vlastnost je inteligence + odolnost + rozdíl úrovní (tj. k hodu k10 si cíl přičte (odečte) svůj bonus (postih) za inteligenci i za odolnost a rozdíl své úrovně a gnómovy životaschopnosti). Síla pasti je nic/zkamenění. Zkamenělou postavu je možno znovu oživit hraničářským kouzlem. Gnóm může takto zkamenět nejvýše tři postavy (nezávisle na své životaschopnosti) a potom se vrací do svého živlu.

Elementál vody - Undina
Undina vypadá jako vodní vír, vysoký jako postava odpovídající třídy velikosti a o průměru uvedeném v Tabulce elementálů. Undina má pohyblivost 9. Není obklopena žádnou slupkou: na zemi po mí zůstává mokrá stopa, postava, která se jí dotkne, se skutečně namočí. Undina může zaútočit svojí vahou: má jeden útok za kolo, ÚČ je v Tabulce elementálů.
Zvláštní útok: utopení. Undina se může pokusit utopit libovolného živého tvora, který nežije ve vodě. Svoji oběť vtáhne do svého středu a nedovolí jí uniknout. Undina může takto zaútočit jen na tvora, kterého se dotýká okrajem; svoji oběť tedy musí napřed dohonit a pak teprve "vtáhnout". Vtáhnutí samo je past s nebezpečností 3, použitá vlastnost je síla + obratnost + rozdíl úrovní. Pokud postava v hodu proti pasti neuspěje, začíná se topit. Platí stejná pravidla jako pro Plavání (viz strana 60), až na to, že počáteční nebezpečnost pasti je 3, nezávisle na tom, jak dobře umí oběť plavat. Undina během svého pobytu v našem světě nikdy neutopí více než tři tvory.

Elementál vzduchu - Sylfa
Sylfa je podobná undině, je to však - pochopitelně - vír vzdušný. Jakýkoliv volně ležící předmět, jehož váha v mincích je menší než čtyřnásobek životaschopnosti sylfy, je vzdušným vírem uchopen a vymrštěn vzhůru. Z dálky sylfa vypadá jako gejzír suchého listí, trávy a drobných oblázků. Sylfa je nejrychlejší ze všech elementálů - pohyblivost 17. Sylfa není schopna na nikoho zaútočit obvyklým způsobem.
Zvláštní útok: udušení. Přestože je sylfa tvořena vzduchem, v samotném jejím středu žádný vzduch není. Pokud se tam nějaký živý tvor dostane, hrozí mu udušení. Útok sylfy probíhá zcela obdobně jako útok undiny, včetně nebezpečnosti pasti a použitých vlastností. Pokud oběť v hodu proti pasti neuspěje, začíná se dusit. V dalším kole si hází znovu proti pasti, přičemž nebezpečnost zůstává stejná (3) a použité vlastnosti také. Pokud znovu neuspěje, je udušená. V případě úspěchu se postavě podařilo sylfě vytrhnout. V následujícím kole nemůže postava bojovat ani utíkat, ale jinak není nijak zraněna. Jedna sylfa může udusit nejvýše tři tvory.

Elementálové ohně - Salamandři
Salamandři na sebe berou podobu bezkřídlých ještěrek s kulatou hlavou - mloků. Na rozdíl od žlutočerných obyvatel našich potoků a říček jsou však salamandři temně rudí a na dotek žhaví. Salamandři jsou výjimkou z Tabulky elementálů: všichni mají třídu velikosti A a jsou tak dlouzí, jako ostatní elementálové širocí - viz sloupec "průměr" v tabulce. Salamandři jsou vtělením ohně: na zemi za nimi zůstává vypálená stopa, kdo se jich dotkne, hrozně se spálí. Salamandr dokáže pouze žárem svého těla za jedno kolo propálit 20 coulů dřeva nebo roztavit 1 coul kovu. Žádná věc, které se salamandr dotkne, však nevzplane, pokud to nebude elementál chtít. Salamandr je poměrně rychlý - pohyblivost 13 - a stejně jako sylfa nemá jiný než zvláštní útok.
Zvláštní útok: oheň. Kromě přirozeného žáru svého těla může salamandr také chrlit oheň. Je schopen vyplivnout oblak ohně naprosto neodpovídající jeho rozměrům: až čtyřikrát tak dlouhý, jako je on sám, a dvakrát tak vysoký i široký. Salamandr se životaschopností 5 tedy může vychrlit oblak ohně 2 sáhy dlouhý a sáh vysoký i široký. Tento oheň zapálí jakýkoliv hořlavý předmět. Každá postava na zasaženém území si musí hodit proti pasti. Nebezpečnost je 3, použitá vlastnost je obratnost + inteligence + rozdíl úrovní. Postavy, které v hodu proti pasti uspějí, jsou zraněny jenom za 2 - 12 životů. Ti, kdo měli smůlu, ztrácejí polovinu okamžitého počtu životů, kromě toho na nich shoří všechno látkové a kožené (nezapomeň, že všechna brnění drží pohromadě kousky látky a kůže a proto po zásahu salamandrovým ohněm z postavy prostě opadají). Navíc jsou všichni, kdo v hodu neuspěli, oslepeni na příští tři kola (pokud budou muset bojovat, je to, jako by útočili na neviditelného protivníka, jejich OČ se počítá, jako by měli postih za obratnost -5). Drobné detaily, jako ohořelé vousy, vlasy a obočí se rozumí samy sebou. Salamandr vychrlí oheň nejvýše třikrát, pak se vrací do svého živlu.

Vyvolávání elementálů

Nezbytným nástrojem pro vyvolání bhutů a elementálů je elementální hůl. Je to dva sáhy dlouhá hůl z hrušně, zvláštním způsobem upravená k tomu, aby sloužila jako zásobník magenergie. Na její výrobu je zapotřebí 12 hodin, 33 zlatých a 1 mag na každých 10 magů předpokládaného objemu. Například výroba elementální hole, do níž se má vejít nejvíce 100 magů, bude trvat 5 dní, bude stát 330 zlatých a spotřebuje se na ni 10 magů.

Do elementální hole je pak možno již bez jakýchkoliv ztrát ukládat magenergii (ale je to jen jednosměrný proces; magenergii uloženou v holi je možno používat jen na vyvolání elementálů a bhutů). Magenergii hole je možno během jedné směny doplnit na maximum (pokud ovšem má theurg potřebné množství v truhle). Elementální hůl se používá na všechny druhy bhutů i elementálů.

Vlastní použití vypadá takto: Theurg se rozhodne, jakého a jak silného elementála chce vyvolat. Při tom musí být na místě, kde je přítomen příslušný živel; to je závažná podmínka zejména pro undiny a salamandry. Dá se však celkem snadno splnit. na vyvolání undiny stačí měch s vodou, ke stvoření salamandr je nutný otevřený oheň alespoň tak velký, aby se v něm vznítilo dřevěné poleno (jinými slovy: není možné vyvolat salamandra ze zapálené třísky). Množství přítomného živlu naprosto nemusí odpovídat "objemu" elementála.

Theurg oznámí své rozhodnutí o vyvolání elementála PJ, udeří elementální holí do země a vzkřikne "Ó pane Země/Větru/Vod/Ohně (podle toho, jakého elementála vyvolává) shlédni na svého služebníka a sešli mu svého posla, aby mu pomohl na jeho cestě!". (Z toho mimo jiné plyne, že elementála nemůže vyvolat svázaný nebo umlčený theurg).

Ze svého živlu se vynoří elementál a odebere si z hole tolik magenergie, kolik udává Tabulka elementálů. Pokud v holi není tolik magenergie, kolik elementál chce, hůl praskne a elementál se rozzuří. Nikdo není schopen předpovídat, co udělá. Je velmi pravděpodobné, že zaútočí na theurga, ale může zaútočit i na někoho jiného a může také zmizet - PJ se musí rozhodnout, co je nejpravděpodobnější.

Jestliže v holi dostatečné množství magenergie bylo, elementál začne theurga poslouchat; při tom se řídí pravidly popsanými níže.

Ovládání elementálů

Elementálové nemají vědomí, tj. neuvědomují si svojí existenci. Proto mají pro účely pravidel DrD inteligenci 1. Ale theurgům se elementálové jeví mnohem inteligentnější. Elementál má všechny vědomosti, které má theurg, jež ho vyvolal, a rozumí všem jeho příkazům - pokud jsou srozumitelné. Elementálové nemají žádnou morálku ani víru a udělají cokoliv, co jim jejich pán nařídí. Elementál však nebude vyvíjet sám žádnou aktivitu a složitému příkazu sice porozumí, ale nebude vědět, jak jej splnit. Proto je nutné mu každý úkol rozložit na jednoduché úkony. Elementálové však na druhou stranu nevyžadují neustálý dozor; pokud se jim zadá nějaká jednoduchá práce, budou ji vykonávat sami. Může to však být nebezpečné: elementálové nemají žádný "zdravý rozum" a každý příkaz se budou snažit splnit doslova.

Elementál bude poslouchat jen theurga, který jej vyvolal. Theurg mu však může nařídit, aby poslouchal i někoho jiného.

Toto je dobrý příklad toho, jak ovládat elementály. Pokud theurg řekne: "Poslouchej hraničáře Kyra," nebude už elementál poslouchat theurga, leda by mu to hraničář Kyr nařídil. Opatrnější by bylo říci: "Poslouchej hraničáře Kyra, dokud neřeknu Dost."

Odchod elementála

Všichni elementálové jsou nějakým způsobem omezeni: mají jen určitý počet zvláštních útoků, určité množství práce, které jsou schopni vykonat. Elementál zmizí za 1k6 směn po tom, co vyčerpal svůj příděl v kterékoliv oblasti. Během této doby je ještě možno mu dávat příkazy a elementál se je pokusí splnit, ale po uplynutí stanovené doby stejně odejde. Žádný elementál však nezůstane v našem světě více dnů, než je jeho životaschopnost, a to ani když se od něj nic nežádá.

Elementálové se vracejí do svého živlu velmi neokázale - na místě se rozloží, roztečou, rozplynou.

Užitečné schopnosti elementálů

Elementálové však nejsou jenom dokonalejší zbraně pro theurgovu potřebu; mohou to být také užiteční pomocníci. Každý elementál je nadán určitým stupněm kontroly nad svým přirozeným živlem.

Gnóm: gnóma je možno využít k přenášení hlíny, stavění valů a lámání skály. Platí, že gnóm přemístí nejvýše tolik krychlových sáhů zeminy, kolik je jeho životaschopnost. Po theurgově příkazu se před gnómem objeví terénní vlna asi sáh vysoká, která se pomalu (1 sáh za kolo) pohybuje určeným směrem. Gnóm není schopen vršit zeminu na sebe, tj. postavit objekt, jehož výška by byla větší než šířka základnu. Při lámání skály je gnóm schopen nalámat tolik krychlových sáhů kamene, kolik je pětina jeho životaschopnosti (zaokrouhluj dolů). Velikost nalámaného kamene může určit theurg, ale všechny kusy budou mít zhruba tvar čtyřbokého jehlanu. Gnóm není schopen kámen opracovat, ale je schopen ho přemístit podobně jako zeminu.

Undina: undinu je možno využít především jako zdroj vody. Je pravda, že na její vyvolání je určité malé množství vody zapotřebí, ale rozdíl mezi poloprázdnou čutorou a sloupem vody jeden a půl sáhu vysolým je velmi zřetelný, zvláště postavám, které jdou už týden pouští. Z unidy lze během jedné směny odčerpat tolik čtvrtek vody, kolik je její životaschopnost. Životaschopnost undiny také udává celkový počet směn, po který je možné vodu čerpat.
Undinou je možné také vodu pohánět, donutit ji, aby tekla do kopce a podobně. Toto využití undiny má však poněkud složitější pravidla. Pro dané řečiště vynásob jeho šířku hloubkou (obojí v sázích), rychlost (v sázích za směnu), časem (ve směnách), po který má undina působit a převýšením (tj. rozdílem spodní a horní hladinou vody měřenou v coulech). Výsledné číslo musí být menší nebo rovno stonásobku životaschopnosti undiny.

PŘÍKLAD: Undina se životaschopností 5 může hnát vodu rychlostí 1 sáh za směnu korytem dva sáhy širokým a sáh hlubokým s celkovým převýšením 50 coulů po dobu 5 směn.

Kromě toho základního omezení ještě platí, že celková délka řečiště měřená v sázích nesmí být delší než stonásobek životaschopnosti undiny.
Výše popsané řečiště undiny s životaschopností 5 může být nejvíce 500 sáhů dlouhé.
Undina může pohánět i vodu z kopce; pro to platí stejná pravidla jako prve a spočtená rychlost se přičítá k rychlosti, kterou by voda měla "sama od sebe".

Sylfa: sylfa je oblíbená zejména v rovinatých, přímořských krajích, kde jsou hojné větrné mlýny. V dobách mezivětří pak krajem procházejí theurgové a vyvolávají vesničanům sylfy. Pohled z letícího draka na planinu posetou hbitě se točícími mlýny, z nichž každý má svou vlastní sylfu, patří k nejpozoruhodnějším, jaké se mohou dobrodruhům naskytnout. Jak je vidět, sylfa se používá zejména jako zdroj větru. V tomto případě platí pro dobu setrvání sylfy v našem světě Tabulka sylf.
Sylfa jako zdroj větru má dosah deset sáhů a může se pohybovat podle příkazů theurga až rychlostí "svého" větru.
Sylfu je také možno použít ke zvíření prachu (písku, listí atd.) a tak zpomalit pronásledovatele, ukrýt se před lučištníky a podobně. Zvířený prach vytvoří zástěnu asi 4 sáhy vysokou a 12 sáhů širokou. Prach se usadí, jakmile sylfa odejde - což se stane po době uvedené ve sloupci "silný vítr" v Tabulce sylf. Zvířený prach je víceméně neprůhledný (je vidět, zda za ním něco je, ale není poznat co) a každá postava, která skrz něj střílí, má postih -4 k hodu na útok (povšimni si, že zvířený prach nemá žádné "uvnitř" a "venku" a postihy se vztahují na střelce na obou stranách bariéry). Zástěnou je možno projít, aniž by to dobrodruha zpomalilo, ale koně se přitom plaší a zvláště méně inteligentní tvorové většinou zůstanou stát před zástěnou s pokleslou čelistí.
Konečně, sylfu je také možné použít v leteckém souboji nebo na chytání leteckých nestvůr. Sylfa musí napřed svoji oběť dohnat. Její pohyblivost je 21 a manévrovací schopnost také 21. Pokud sylfa svoji oběť dožene, postupuj jako před zvláštním útoku sylfy, viz str. 20. Měj na paměti, že sylfa nemusí svoji oběť udusit; pokud jí to theurg nařídí, může ji například jen stáhnout na zem.

TABULKA SYLF

	délka přebývání hodin při			
	slabém	silném	bouři	hurikánu
žts.	větru	větru		
5	6	5	4	3
6	7	6	5	4
7	8	7	6	4
8	10	8	6	5
9	11	9	7	5
10	12	10	8	6

Salamandr: užitečnost salamandra je patrná na první pohled - je možné jej používat jako zdroj světla nebo tepla. Theurg mu může přikázat, aby sálal nebo svítil (při tom je pozoruhodné, že obě tyto činnosti jsou na sobě nezávislé, tj. salamandr může sálat a nesvítit nebo obráceně). Sálání nebo svícení může trvat nejvíce tolik desítek hodin, kolik je salamandrova životaschopnost (ale při současném svícení a sálání se salamandr neopotřebovává dvojnásobně rychle). Nejvyšší možná intensita sálání i svícení nezávisí na životaschopnosti elementála a zhruba odpovídá teplu a světlu rozpálené vatry (plameny asi dva sáhy vysoké, do vzdálenosti tří metrů není možné sedět). Zapamatuj si také, že i když salamandr nesvítí, stále vydává asi tolik tepla a světla jako řeřavé uhlíky.
Kromě tohoto přímočarého využití došli salamandři ještě uplatnění v kovárnách. Tradice nám říká, že zbraně vykovaná v žáru salamandrova ohně je trvanlivější a nebezpečnější než zbraň obyčejná. Pokud kovář použije při vykování zbraně salamandra a theurg do ní potom zakleje útočného démona, je síla zbraně o 1 vyšší. Přitom však platí, že životaschopnost salamandra musí být alespoň o 4 vyšší než je pořadové číslo astrální sféry, ze které démon pochází. Salamandr je výrobou zbraně zcela vyčerpán a vrací se do svého živlu - není možné jej použít na nic jiného.

Astrální sféry

V této schopnosti se nejvíce projevuje theurgova touha proniknout k podstatě alchymie. Jistě ses už mnohokrát zamýšlel nad tím, proč a jak kouzelné předměty vlastně fungují. Co je tou silou, která jim dodává jejich nadpřirozenou moc.

Jistě, je tu magenergie, ale to je jen jakási beztvará, byť tajemná a neznámá, síla. Magenergie je jenom prostředek, jak přilákat skutečné majitele těchto nadpřirozených schopností - démony astrálních sfér.

Astrální sféry jsou magické světy, které existují vedle našeho světa. Lidé a příslušníci jiných ras nadaní výjimečnými schopnostmi mají občas možnost s těmito světy komunikovat, případně přilákat nějakého jejich obyvatele do našeho světa.
Zde jsou také hned vidět obě možnosti, jak lze využít astrálních sfér pro DrD - buď můžeš bytosti, které je obývají, žádat o radu či pomoc, nebo můžeš povolat nějakého jejich nižšího obyvatele, aby ti sloužil.
Nikdo vlastně neví, kolik astrálních sfér existuje. Nižší z nich jsou však už poměrně dobře prozkoumány, popsány a shrnuty v Tabulce astrálních sfér.
U každého světa je uvedeno, jaké máš možnosti při styku s ním, jací démoni jej obývají a kolik magenergie je zapotřebí na styk s ním.

TABULKA ASTRÁLNÍCH SFÉR

Jméno	Možnosti	Démoni	Magů
1. Vehuiah	Vědění napsaného	útočný démon +1 démon strážce démon meče	50
2. Jéliel	Vědění mluveného	obranný démon +1 útočný démon +2 útočný démon proti skřetům démon nosič	100
3. Sirael	Vědění minulých slov	útočný démon +3 útočný démon proti lykantrop. démon všech jazyků démon klíče	150
4. Elémiah	Vědění myšleného	obranný démon +2 útočný démon +4 útočný démon proti nemrtvým démon požírač magenergie	200
5. Mahasiah	Vědění minulých myšlenek	útočný démon +5 útočný démon proti neviděným démon proměn prvků	250
6. Jésael	Vědění toho, co je	obranný démon +3 útočný démon +6 útočný démon proti mag. tvorům démon mládí	300
7. Achaiah	Vědění toho, co bylo	útočný démon +7 útočný démon proti drakům démon lásky	350
8. Cachetel	Vědění toho, co bude	obranný démon +4 útočný démon +8 démon nenávisti	400
9. Hasiel	Moc nad náhodou	útočný démon +9 démon požírač duší	450
10. Aladiah	Moc nad věcmi	obranný démon +5 útočný démon +10 vševidoucí démon	500
11. Laviah	Moc nad myšlenkami-	útočný démon +11 démon štěstí	550

TABULKA PRAVDĚPODOBNOSTI NEÚSPĚCHU

	Úroveň theurga									
Sféra	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1. Vehuiah	40	35	30	25	20	15	10	5	1	1
2. Jéliel	45	40	35	30	25	20	15	10	5	1
3. Sirael	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5
4. Elémiah	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10
5. Mahasiah	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15
6. Jésael	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20
7. Achaiah	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25
8. Cachetel	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30
9. Hasiel	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35
10. Aladiah	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40
11. Laviah	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45

Pravděpodobnost neúspěchu

Dříve, než se pustíme do podrobností, musíme si ozřejmit, že styk s astrálními sférami není bez rizika: sféra nemusí theurgovi dát pravdivé informace, ani nemusí vykonat to, oč ji žádal, a může mu dokonce podat lživé informace nebo udělat pravý opak toho, co chtěl. Při určování pravděpodobnosti neúspěchu se podívej do Tabulky pravděpodobnosti neúspěchu.

Od této pravděpodobnosti se odečítá obratnost alchymisty, jakožto celého čísla.

PŘÍKLAD: Pravděpodobnost neúspěchu styku theurga na šesté úrovni se sférou Sirael je 55%, theurga na osmé úrovni se sférou Vehuiah 35%, theurga na desáté úrovni se sférou Hasiel je 65%.

Padne-li pak PJ při hodu na theurgův neúspěch na k% méně, než je daná pravděpodobnost, ale více než její polovina, nic se nestalo. Magenergie je sice ztracena, ale neobjeví se žádný démon, místo zpráv slyší theurg jenom šum atd. Pokud však PJ hodí na k% méně, než je polovina pravděpodobnosti (například při styku theurga na desáté úrovni se sférou Hasiel mu na k% padne 30), stane se pravý opak toho, co chtěl theurg. To je tak zvaný fatální neúspěch. Pokud chtěl nějaké informace, uslyší lež, pokud chtěl, aby se stalo něco, co by družině pomohlo, stane se něco, co družině ublíží, pokud chtěl nějakého démona, objeví se jeho opak (Například místo útočného démona +3 se objeví útočný démon -3 atd.).

Démoni astrálních sfér

Jak už víš, každá sféra má nějaké možnosti (vědění napsaného, moc nad věcmi atd.) a nějaké démony. Co která možnost znamená, vysvětlíme jednotlivě u každé sféry. Démoni různých sfér však mají mnoho společného a proto si o nich teď povíme něco souhrnně.

Nejdříve bychom měli vysvětlit, co to ti démoni vlastně jsou.

Už na první úrovni jsi uměl stvořit nějaké jednoduché kouzelné předměty - lektvary, svitky a podobně. Určitě jsi ale měl pocit, že tento systém je poněkud nedokonalý. Proč by měl alchymista být schopen stvořit jen meč proti nemrtvým, ale ne třeba proti neviděným? Proč může proti nemrtvým stvořit jen široký meč, ale ne třeba dýku? Takové a podobné otázky jsou zcela na místě. V pravidlech pro začátečníky však nebyl čas ani místo vysvětlovat, jak skutečně vypadá alchymistova práce.

Když chce theurg vyrobit nějaký kouzelný předmět, řekněme kouzelný dlouhý meč +2, musí napřed sehnat obyčejný dlouhý meč a do toho zaklít útočného démona +2. To tedy znamená, že napřed zajde za zbrojířem a koupí si meč. Pak naváže spojení s astrální sférou Jéliel a požádá ji, aby mu vydala dotyčného démona. Pokud má štěstí, sféra jeho žádosti vyhoví a démon se objeví v alchymistově laboratoři zcela podřízen a uposlechne jeho rozkazů. Theurg mu přikáže, aby se vtělil do přepraveného meče, a tak vznikne požadovaný kouzelný meč +2 (do tohoto meče už není možné zaklít žádného dalšího démona. Platí pravidlo - do jednoho předmětu nejvýše jeden démon).

Na první pohled je zřejmé, že stejným způsobem a se stejným démonem mohl theurg vyrobit kouzelnou dýku +2, kouzelný luk +2 atd.

Démoni sami nemají žádný tvar ani podobu a nejsou sami schopni žádné akce. Ani útočný démon +10 nemůže nikomu ublížit sám o sobě - bez meče k přebývání a paže mečem vládnoucí.

Theurg může démona spatřit, pokud obsahuje dost magenergie (démon jí má vždy o jeden mag méně, než kolik bylo zapotřebí na styk se sférou, ze které pochází) a vždy je schopen s ním komunikovat telepaticky. Démoni mohou - jak vysvětlíme za okamžik - být různě inteligentní. U démonů s malou (zvířecí) inteligencí theurg vnímá jen jejích pocity, jejich přítomnost. Démoni s vyšší inteligencí jsou schopni formulovat svoje myšlenky a je možné se jich i na něco zeptat.

Démon bude plnit theurgovy příkazy jen do okamžiku vtělení do daného předmětu (meče, dýky, koberce). Od této chvíle je však svým vlastním pánem, může, ale nemusí poslouchat příkazy, které předtím dostal od theurga a dokonce se může rozhodnout vrátit do své mateřské sféry!

V principu je sice možné zadávat démonům i poměrně komplikované příkazy ("pomáhej, jenom pokud má meč v rukou hraničář Kyr, ale nepomáhej mu, kdyby s ním chtěl zaútočit na mě"), ale vzhledem k tomu, že útoční a obranní démoni bývají většinou ještě hloupější, než je v dané sféře obvyklé, je značná pravděpodobnost, že příkaz popletou. Jen na PJ záleží, zda se to stane a jak se to projeví. Pamatuj však, že si nemáš kde a proč stěžovat! Kouzla a čáry jsou nevyzpytatelné. Nikdy nevíš, zda se ti kouzlo povede a co se může stát, pokud se nepovede. Jen jedna věc je jistá - astrální sféry nesnášejí hamižnost. Ti, kteří se snaží pamatovat na všechno a zabezpečit se proti každé možnosti tak, aby z ní měli co největší užitek, mají také největší pravděpodobnost, že jejich kouzla selžou.

V DrD Pravidlech pro začátečníky ses dočetl, že "trvalé" kouzelné předměty - předměty, do kterých jsou zakleti démoni - mají sklon své kouzelné vlastnosti ztrácet. Je tomu tak proto, že démoni astrálních sfér se po čase vrací do sféry, odkud byli vyvoláni. Tato doba závisí na rozdílu mezi úrovní theurga a sférou, odkud démon pochází, a udává ji Tabulka života démonů. Údaj délka udává nejkratší dobu života, ke které se přičítá ještě tolik dnů nebo měsíců, kolik udává sloupec "rozptyl". Malé k značí, že rozptyl je ve dnech, velké K, že rozptyl je v měsících. Přesnou délku života démona zná jen Pán jeskyně. Kromě toho mají někteří démoni jen omezený počet použití a ti se do své sféry mohou vrátit i dříve, hned poté, co splní své poslání. V žádném případě tu však nezůstanou déle, než je u démonů jejich sféry obvyklé. Theurg ovšem může stvořit i skutečně trvalé kouzelné předměty, artefakty, ze kterých démoni nikdy neuniknou. Jejich tvorba se řídí zvláštními pravidly, která budou popsána v DrD Pravidlech pro experty. Už zde však můžeme říci, že žádný theurg nevyrobí více než tři takové předměty za celý svůj život.

Už jsme se zmínili o tom, že démoni astrálních sfér mohou být různě inteligentní. Význam této vlastnosti pochopíš později, teď se seznámíš s jednoduchým pravidlem, kterým se inteligence démonů řídí: inteligence démona je rovna vzdálenosti jeho sféry od našeho světa.

Nakonec je ještě třeba podotkonut, že démoni jsou vždy uvedeni u astrální sféry, kde se vyskytují nejdříve - je možné je přivolat i z vyšších sfér, často s posílenými schopnostmi.

A teď se tedy podívejme na jednotlivé typy démonů.

TABULKA ŽIVOTA DÉMONŮ

rozdíl úrovní	délka (dny)	(rok:měs)	délka rozptyl	úrovní	(dny)	rozdíl (rok:měs)	délka rozptyl	délka
-20	**4**	**0:00**	**1k6**		**1**	**680**	**1:10**	**1K6**
-19	**5**	**0:00**	**1k6**		**2**	**874**	**2:05**	**1K6**
-18	**6**	**0:00**	**1k6**		**3**	**1 122**	**3:01**	**1K6**
-17	**8**	**0:00**	**1k6**		**4**	**1 440**	**3:11**	**1K6**
-16	**10**	**0:00**	**1k6**		**5**	**1 849**	**5:01**	**1K6**
-15	**12**	**0:00**	**1k6**		**6**	**2 375**	**6:06**	**1K6**
-14	**16**	**0:01**	**1k10**		**7**	**3 049**	**8:04**	**1K10**
-13	**21**	**0:01**	**1k10**		**8**	**3 915**	**10:09**	**1K10**
-12	**26**	**0:01**	**1k10**		**9**	**5 027**	**13:09**	**1K10**
-11	**34**	**0:01**	**1k10**		**10**	**6 455**	**17:8**	**1K10**
-10	**43**	**0:01**	**1k10**		**11**	**8 288**	**22:08**	**1K10**
-9	**56**	**0:02**	**2k6**		**12**	**10 642**	**29:02**	**2K6**
-8	**72**	**0:02**	**2k6**		**13**	**13 665**	**37:05**	**2K6**
-7	**92**	**0:03**	**2k6**		**14**	**17 546**	**48:00**	**2K6**
-6	**118**	**0:04**	**2k6**		**15**	**22 530**	**61:08**	**2K6**
-5	**152**	**0:05**	**3k6**		**16**	**28 929**	**79:02**	**3K6**
-4	**195**	**0:06**	**3k6**		**17**	**37 145**	**101:08**	**3K6**
-3	**250**	**0:08**	**3k6**		**18**	**47 695**	**130:07**	**3K6**
-2	**321**	**1:11**	**2k10**		**19**	**61 242**	**167:08**	**2K10**
-1	**413**	**1:02**	**2k10**		**20**	**78 636**	**215:04**	**2K10**
0	**530**	**1:05**	**4k6**		**21**	**100 971**	**276:05**	**4K6**

Útočný démon

Co je to útočný démon už jistě chápeš - je to démon, který po zakletí do zbraně zvyšuje její sílu. Na každé další úrovni můžeš vyvolat téhož démona, který pak zvyšuje i útočnost o +2 za každou vyšší sféru. Tak například ze sféry Sirael můžeš povolat útočného démona +2, který se poprvé objevuje ve sféře Jéliel, a ten bude zvyšovat sílu zbraně o 2 (stejně jako kdybys ho povolal z Jéliel - ostatně je to ten samý démon), ale útočnost o 2 (na rozdíl od Jéliel - je vyvolaný o jednu sféru dál). Kromě toho je možné přivolat i útočného démona +1, který bude zvyšovat útočnost o 4.

Útočný démon nikdy nemůže mít větší sílu a útočnost, než zbraň, do niž je zaklet; kouzelná zbraň tedy nikdy nemá více než dvojnásobnou sílu a útočnost. Pokud má zbraň zápornou útočnost (např. dlouhý meč), přítomnost démona ji může zvýšit nejvýše na nulu. Z toho také plyne, že útočné démony je možné zaklínat jen do zbraní a ne třeba do prstenů - respektive možné to je, ale dvakrát nula je pořád nula.

Útoční démoni mají navíc ještě jednu pozoruhodnou vlastnost - pokud mají inteligenci větší než jedna, jsou schopni kouzlit. Tato schopnost jde ovšem na úkor jejich schopnosti útočit. Útočný démon má na den dvakrát tolik magenergie, o kolik se snížil bonus k síle zbraně. Pokud se tedy například rozhodneš povolat démona ze sféry Aladiah a budeš chtít, aby měl na den 8 magů, bude jeho bonus k síle zbraně jen +6 (10 - 8/2).

Démon může používat jen omezený počet kouzel. Ten dostaneš tak, že přičteš pět k jeho bonusu za inteligenci. Při povolávání démona je nutné určit, jaká kouzla to budou. Poraď se s kouzelníkem (nečti část této kapitoly určené jemu!) a nějaká vhodná kouzla vyberte. Démon je může za den sesílat kolikrát chce - tak dlouho, dokud na to má magenergii.

Útočný démon proti...

Toto je jiný oblíbený druh útočného démona. Proti dané nestvůře dává bonus +1 k síle zbraně, ale kromě toho má tu zvláštní schopnost, že světélkuje (případně temně hučí) pokud je daný druh nestvůr nablízku (tj. blíže než 25 sáhů). Zbraň září (hučí) nejsilněji, když její hrot míří směrem k nestvůře - tak je možno pomalým otáčením zjistit, kterým směrem se netvoři nacházejí.

Tuto schopnost nenaruší žádné množství dřeva nebo skály, ale znemožní je tenká vrstva kovu.

Pokud je tento démon povolán z vyšší sféry, než kde je poprvé uveden, zvětší se vzdálenost, na kterou zareaguje na přítomnost nestvůry, o 5 sáhů za každou sféru. Kromě toho platí všechna pravidla i omezení o síle, útočnosti i sesílání kouzel, jako u obyčejných útočných démonů. Přitom meč nabývá i určitých schopností proti ostatním tvorům - bonus k síle (útočnosti) zbraně v boji proti nim je vždy poloviční (zaokrouhluj dolů) než bonus k síle (útočnosti) zbraně v boji s tvory, proti kterým je démon určen.

PŘÍKLAD: Z jedenácté sféry - Laviah - je možno povolat útočného démona proti nemrtvým, který bude mít 10 magů na den, dosah 60 sáhů, v boji s nemrtvými bonus k síle zbraně +3 a bonus k útočnosti +4 a v boji s ostatními tvory bonus k síle zbraně +1 a k útočnosti +2.

Obranný démon

Obranný démon je velice podobný útočnému démonovi. Zaklíná se do brnění nebo štítu a zvyšuje kvalitu zbroje o daný bonus.

Podobně jako útočný démon, ani obranný démon nemůže mít vyšší bonus, než je obvyklá kvalita zbroje, do které je zaklet. Démona je možno zaklít i do brnění i do štítu (má pak bonus k OČ +2) a jejich bonusy se pak sčítají. Obranný démon může také zvýšit KZ obyčejných šatů (na 2), ale pokud má postava ještě navrch brnění, démon v šatech se nijak neprojeví - podobně, jako kdyby žádní démoni nebyli, kvalita zbroje nikterak nezávisí na kvalitě spodního prádla.

Démon strážce

Tohoto démona je možno zaklít do jakéhokoliv předmětu, který pak střeží před ukradením. Před zakletím démona do předmětu musí alchymista určit postavy nebo okruhy postav, které se předmětu smí (případně nesmí) dotknout.

Dotkne-li se pak předmětu nepovolaná osoba, démon se ji pokusí ochromit. Tento pokus funguje jako past: místo bonusu za použitou vlastnost vezmi rozdíl mezi vzdáleností sféry, z níž byl démon vyvolán a životaschopností (úrovní) tvora, nebezpečnost je 5, a síla je nic/ochromení. Je ještě nutné zdůraznit, že toto ochromení je mnohem trvalejší povahy než obvykle. Je možné ho zrušit jedině kouzlem rozptyl kouzla nebo příkazem nějaké povolané osoby démonovi. Každá další nepovolaná postava, která by se dotkla předmětu nebo i jenom ochromené postavy, musí sama uspět v hodu proti ochromení, jinak ochrne.

Démon meče

Nebuď překvapen, až tě nějaký hraničář požádá o zaklení tohoto démona do svého meče.

Démon nosič

Toto je démon, který se zaklíná do létajícího koštěte nebo koberce.

Náklad, který může démon nosič unést, závisí na rychlosti, jakou s ním chceš letět, a na magenergii, kterou jsi na jeho vyvolání spotřeboval. Množství magenergie vynásob 10 000 a poděl ho zamýšlenou rychlostí v sázích za kolo. Výsledek pak děl touto rychlostí ještě jednou. Dostaneš největší možný náklad v mincích, který je démon nosič při dané rychlosti schopen unést.

Manévrovací schopnost démona nosiče je rovna pořadovému číslu sféry, z níž byl vyvolán. Při používání tohoto démona je třeba si uvědomit, že předmět, ve kterém je zaklet, nadnáší, ale nezbavuje jej jeho váhy. Předmět není lehčí, jenom se nedotýká země. Není tedy možné jím pohybovat rychleji, než kdyby dotyčný předmět ležel například na ledě nebo na kulatinách. Těžké předměty (zhruba od 10 000 mincí výš) se tedy v podstatě nemohou pohybovat rychleji, než bylo jejich démonovi určeno.

Démon všech jazyků

Tento démon umožňuje překlad z libovolného jazyka do jakéhokoliv jiného.

Démona je možno využít dvěma způsoby: buď je možno ho zaklít do knihy, svitku, mapy a podobně, a tak způsobit, že jí bude rozumět každý tvor (pokud umí číst), který se do ní podívá. Při druhém způsobu je možné démona zaklít do helmy, do náušnice, zkrátka do něčeho, co má člověk stále na hlavě. Přítomnost takového předmětu pak dává svému nositeli schopnost rozumět všemu, co slyší, i tomu, co čte (pokud umí číst svojí vlastní řečí).

Démonům s inteligencí vyšší než 1 je možno přikázat, aby překládali jen do jednoho určitého jazyka.

Démon klíče

Tento démon se zaklíná do zvláštního lupičova klíče a má vlastní aktivní magenergii 13 magů. To je sice víc než dvakrát tolik, než je v této sféře možné, ale tato magenergie se neobnovuje - démon se postupně "vybíjí". Může se ti stát, že tě nějaký lupič požádá, abys tohoto démona dobil. Do astronu (co to je, se dovíš v popisu astrálních sfér) přelij 2O magů a pak jej vlož i s klíčem na nějaké temné místo (například do truhly). Démon si za 24 hodin z astronu "nasaje" svých 13 magů, za kratší dobu odpovídající část.

Démon požírač magenergie

Toto je další útočný démon, kterého je možné zaklít do jakékoliv zbraně. S tím důležitým rozdílem oproti předcházejícím útočným démonům, že při zaklínání do střelné zbraně je nutné ho zaklít do šípu (kamenu, šipky), nikoli do luku (praku, kuše). Pokud tato zbraň zasáhne nějakou postavu s aktivní magenergií (kouzelníka, hraničáře nebo jejich obory), část její magenergie pohltí.

Po úspěšném zásahu zbraní, do které je zaklet požírač magenergie, hoď tolik k10, kolik činí vzdálenost sféry démona od našeho světa (tedy nejméně 4). Výsledky sečti a číslo, které dostaneš, udává počet magů, které démon požral.

Démon není schopen požírat magenergii nekonečně dlouho. PJ si musí vést záznamy o tom, kolik magenergie už celkem démon pozřel. V okamžiku, kdy tato hodnota dosáhne dvojnásobku magenergie potřebné na vyvolání démona, je démon nasycen a další magenergii už požírat nebude.

Démon proměn prvků

Tento démon představuje vulgární podobu kamene mudrců. Je schopen přeměňovat jakýkoliv prvek na jiný prvek. Věc má ovšem háček: nově vzniklého prvku bude tolik, aby jeho celková cena byla zhruba stejná, jako cena původního předmětu na daném území.

Démona je možné zaklít od torny, vaku a podobně. Předmět, který se má proměnit, musí být démonem zcela obalen.

Proměna trvá jednu směnu.

Závěrem ještě několik běžných prvků: zlato, stříbro, měď, železo, olovo, platina síra, rtuť. Pozor! Mosaz a bronz jsou slitiny, voda a led jsou sloučenina, dřevo je organická látka.

Démon mládí

Tento démon je démonem elixíru mládí. Při jeho vyvolávání si hoď tolik k6, kolik je vzdálenost jeho sféry od našeho světa. Dostaneš celkový počet let, o kolik je vyvolaný démon schopen omladit. Tento počet je možné "rozporcovat" do několika dávek a každou zaklít jinam.

Démona mládí je možné zaklít do jakéhokoliv druhu potravy nebo nápoje. Účinek se dostaví za 1-6 směn po požití.

PŘÍKLAD: Theurg Sirva povolá démona mládí ze sféry Achaiah. Hodí 7k6 a padne mu 35. Tento démon je tedy schopen omladit o 35 let. Sirva se rozhodne vyrobit sedm stejně silných elixírů mládí a do připravených flakónků s červeným vínem zakleje část démona odpovídající omlazení o 5 let.

Démon lásky

Tento démon je démonem elixíru lásky. Při jeho vyvolání je nutné určit, kdo bude předmětem lásky oběti elixíru. Může to být v podstatě kdokoli ("zamiluj se do našeho druha, hraničáře Rixe, zamiluj se do nejstarší královské dcery, zamiluj se do prvního člověka, na kterého pohlédneš"), jedinou podmínkou je, aby byl opačného pohlaví.

Pak je démon zaklet do jakéhokoliv nápoje. Když po jeho požití spatří oběť předem určenou postavu, vzplane k ní prudkou láskou (ale ne pokaždé, je to past s použitou vlastností inteligence nebezpečností 5 (která se zvyšuje o 1 v každé následující sféře) a silou nic/láska). Tato láska je trvalá (nikterak nesouvisí s životností démonů) a nezničitelná. Nezničitelná ničím vyjma zaklínadla rozptyl kouzla.

Při povolávání z vyšší sféry (Cachetel) se objeví démoni dva, v další (Hasiel) tři atd. Každého je možné použít samostatně.

Démon nenávisti

Tento démon se řídí úplně stejnými pravidly jako démon lásky, jen s tou výjimkou, že místo lásky vyvolává nenávist a nezáleží na pohlaví.

Démon požírač duší

Toto je další útočný démon, kterého je možné zaklít do jakékoliv zbraně. S tím důležitým rozdílem oproti předcházejícím útočným démonům, že při zaklínání do střelné zbraně je nutné ho zaklít do sípu (kamenu, šipky), nikoli do luku (praku, kuše). Pokud tato zbraň někoho zasáhne, pokusí se pozřít jeho duši. Pokus o pozření duše je past, kde, stejně jako u démona strážce, odečti životaschopnost (úroveň) oběti pokusu od vzdálenosti sféry, ze které byl démon vyvolán, od našeho světa. Výsledek použij jako bonus za použitou vlastnost. Nebezpečnost je 6 a síla je nic/pozření.

Inteligence postavy, jejíž duši pozřel démon, klesne na nulu a žádným způsobem není možné ji obnovit. Postava se většinou zhroutí na zem, dívá se na svět očima, ve kterých není ani stopa inteligence, a z koutku úst jí vytéká pramínek slin.

Pro účely Dračího doupěte má duši každý tvor s inteligencí větší než jedna.

Démon ze sféry Hasiel je schopen pozřít jen jednu duši, pak je nasycen a žádnou další duši nepozře. Démon požírač duší ze sféry Aladiah je schopen pozřít dvě duše, démon sféry Laviah tři atd.

Vševidoucí démon

Tohoto démona je možno zaklít toliko do křišťálové koule. Má stejné možnosti jako astrální sféra Jésael - viz níže.

Každé pohled do koule sníží její magenergii o 1-6 magů. Původní magenergie koule je o jeden mag menší, než magenergie potřebná na povolání démona. Přehled o okamžité magenergii koule si udržuje jen PJ (hráč neví, kolik přesně magů mu ubylo). V okamžiku, kdy všechna magenergie dojde, zůstává koule čirá a je do ní možno zaklít dalšího démona.

Démon štěstí

Tohoto démona je možno zaklít do jakéhokoliv talismanu, který bude postava nosit stále u sebe. Působí podobně jako astrální sféra Hasiel.

Jeho nositel jej může před kterýmkoliv hodem kostkou, který se ho týká (ať už ho provádí on sám nebo PJ), požádat o pomoc. Magenergie talismanu se tím sníží o 1k6 magů, ale hráč má možnost hodit dvakrát a vybrat si lepší z obou hodů.

Původní magenergie talismanu je o jeden mag menší, než magenergie potřebná k povolání démona. Přehled o okamžité magenergii talismanu si udržuje jen PJ (hráč neví, kolik přesně magů mu ubylo) a může se stát, že ho hráč bude chtít použít, i když v něm žádná magenergie už nebude. V takovém případě ho PJ stejně nechá hodit dvakrát, ale použije horší z obou hodů.

Toto byli všichni démoni, se kterými se můžeš setkat v DrD Pravidlech pro pokročilé. Další démoni a sféry čekají v Pravidlech pro experty.

S inteligencí démonů souvisí jejich další schopnost, o které jsme zatím nehovořili - tou je schopnost dorozumívat se s postavou, které patří předmět, v němž jsou zakleti.

Démoni s vyšší inteligencí - v těchto pravidlech žádný takový není - jsou schopni skutečně hovořit. Ale démoni z těchto pravidel s inteligencí větší než 1 se dorozumívají telepaticky. K tomuto druhu telepatie nemusí mít postava žádné vlohy a žádná jiná postava ho nemůže "odposlouchávat".

Nejinteligentnější démon, kterého můžeš povolat, bude mít inteligenci 11. To není příliš mnoho (ale zase ne málo) a proto bude hovořit spíše stručně a přízemně. Z této průměrné inteligence plyne ještě jedna důležitá vlastnost - poslušnost. Vysoce inteligentní démoni z vyšších sfér mají své představy o dobru a zlu a může se stát, že odmítnou poslouchat svého pána. To však není případ démonů, které jsi teď schopen vyvolat. Každý z nich bude sloužit svému pánu, útočit tehdy, když bude útočit on, bránit ho, když bude napaden, sesílat zaklínadla, která mu jeho pán určí atd. Jen ve výjimečných případech, které posoudí PJ, se může rozhodnout odepřít poslušnost a vrátit se do své mateřské sféry.

Na závěr ještě několik slov o alchymistově svitku ochrana před démony. Jak už bylo řečeno, astrální sféry obývají i jiní démoni, než ti zde vyjmenovaní. Svitek ochrana před démony můžeš použít, pokud nechceš, aby přišel jiný démon, než ten, kterého vyvoláváš.

Možnosti astrálních sfér

Astrální sféry ti mohou pomoci i jinak, než jen vydáním démona. V Tabulce astrálních sfér je sloupec nadepsaný "možnosti". Těmito možnostmi se budeme teď zabývat.

Ale nejdříve popíšeme, jak vypadá celý postup při navazování styku s astrální sférou. (Stejně se postupuje i při vyvolávání démona.)

Základní pomůckou pro navázání styku s astrální sférou je krystal, který se nazývá astron. Je to křišťál, ve kterém je zvláštním způsobem zachyceno světlo hvězd. Theurg si ho může buď koupit nebo vyrobit. Je k tomu zapotřebí velký kus křišťálu (alespoň jako křepelčí vejce), 21 magů a dvacet osm nocí. Za novoluní polož kámen na místo, kam může celou noc dopadat světlo hvězd, a tam ho nechej až do příští nové luny. Během této doby se kamenu nikdo nesmí dotknout a nesmí na něj pohlédnout žádný tvor s inteligencí větší než jedna. Nesmí na něj padnout jiné než hvězdné světlo, tj. musí se na den zakrývat.

Pro samotný styk se sférou si theurg s astronem musí najít klidné místo, kde ho nebude nikdo rušit, a musí s sebou mít svoji truhlu. Z truhly vyjme astronom a přelije do něj magenergii potřebnou ke styku s danou sférou. Pak se do kamene upřeně zahledí a po 6-16 směnách začne mít pocit, že z kamene vychází bílé světlo, do kterého se rychle propadá. Nyní hodí PJ na úspěch. Pokud theurg neuspěl, světlo zmizí. V případě úspěchu nebo fatálního neúspěchu theurga obklopí oslnivá záře a jeho mysl naváže styk se sférou. Může jí teď přednést svoji prosbu, otázku nebo ji může požádat o vydání nějakého démona. Pamatuj! Můžeš udělat jen jednu z těchto věcí, a můžeš ji udělat jen jednou! Po vyslovení přání nebo otázky světlo zmizí a theurg se ocitne zpátky v našem světě. Pokud se na něco ptal, zná nyní odpověď (správnou, pokud hod na úspěch uspěl, lživou, pokud skončil fatálním neúspěchem). Pokud si něco přál, je jeho přání splněno - s podobným dodatkem jako v předcházejícím případě.

Stav "ponoření do světla" trvá 3 směny. Pokud během této doby někdo theurga vyruší, kouzla selžou, všechna magenergie je ztracena, a oba - theurg i rušitel - jsou zranění za 2-12 životů za každou sféru, která dělila sféru, se kterou theurg navazoval spojení, od našeho světa.

Theurg však od astrálních sfér nemusí chtít jenom vědomosti a služby, naopak může chtít, aby sféry něco nevěděly nebo neudělaly. Pokud má theurg například nějaké tajemství, může požádat sféru Elémiah, aby ho nikomu neprozradila - aby ho zapomněla. Každá sféra má však také možnosti všech předchozích sfér a tajemství našeho theurga může stále zjistit kdokoliv, kdo se zeptá sféry Mahasiah nebo vyšší. A obráceně, velmi opatrný theurg může o zapomenutí svého tajemství požádat ještě vzdálenější sféru a to pak nebude známo ani žádné sféře bližší. Styk se sférami se v těchto případech řídí stejnými pravidly jako obvykle. Theurg může po sféře chtít, aby nevěděla nebo neudělala jen jednu určitou věc (například: "zapomeň heslo, které jsem si domluvil se zlodějem Chrtičem" nebo "nedopusť, aby našemu hraničáři Istrovi někdo vnukl odpor k jeho poslání", ale ne "zapomeň všechno, co by mne mohlo kompromitovat" nebo "nedopusť, aby mi někdo uškodil prostřednictvím astrálních sfér"). Pokud se theurg ptá nebo prosí právě tu sféru, kterou nějaký jiný theurg "zablokoval", hází si proti pasti: použitá vlastnost je rozdíl úrovní těchto dvou theurgů, nebezpečnost je 5.

A teď už popíšeme možnosti jednotlivých astrálních sfér:

Astrální sféra Vehuiah - vědění napsaného

Této sféře můžeš klást otázky, které se týkají všeobecně známých věcí - takových, o kterých se dá předpokládat, že jsou někde zapsány. Tak například se můžeš ptát: "Jak se jmenuje nejmladší dcera krále této země?", "Jaký je průměrný výnos z polí na severu země Sirtar?" atd.

Vědění napsaného neznamená, že sféra zná všechny psané texty - zná jen ty, které nejsou nějak utajené nebo ukryté. Je to, jako kdybys měl možnost navštívit nejlépe vybavenou veřejnou knihovnu.

Měj také na paměti, že vůbec nezáleží na tom, zda je někde daná informace skutečně napsaná (sféra bude znát jméno královy dcery ihned po jejím pokřtění). Jde jen o to, zda se jedná o takový druh informace, který jednou někdo někam zapíše.

Astrální sféra Jéliel - vědění mluveného

Této sféře můžeš klást otázky, které se týkají všeobecně známých věcí, o kterých se jenom mluví, a nikde nepíše. Sféra nezná všechno, co se mluví, zná jenom to, co není tajné či skryté.

Tato sféra zná především různé lidové pověsti, historky, pomluvy a "veřejná tajemství".

PŘÍKLAD: Řekněme, že dorazíš do vesnice. Typickou informací, kterou ti může podat sféra Vehuiah, je jméno starosty vesnice. Typickou informací, kterou můžeš získat od sféry Jéliel, je to, že ho jeho žena podvádí s kovářem.

Astrální sféra Sirael - vědění minulých slov

Tato sféra je velice podobná předcházející. Liší se tím, že sféra Jéliel je schopná poskytovat informace jen o tom, co se povídá dnes, zatímco Sirael ví i to, co se povídalo v minulosti. V příkladě z minulé sféry si představ, že dorazíš do trosek vesnice. Sféra Vehuiah ti bude stále schopna říci, jak se jmenoval poslední starosta, ale jen Sirael zná podrobnosti z jeho soukromého života.

Astrální sféra Elémiah - vědění myšleného

Tato sféra umožňuje číst myšlenky libovolného žijícího tvora. Je to ovšem jiné čtení, než kouzelníkovo zaklínadlo čtení myšlenek. Sféra ti řekne, jaký je názor daného tvora na tu kterou otázku, co soudí o tom kterém problému, jaké jsou jeho úmysly, cíle a plány.

Theurg musí vědět, o jakého tvora se jedná, znát ho buď osobně, nebo vědět, jak se jmenuje a čím je. Je například možné, že družina narazí ve sklepení hradu na hádanku. Theurg se nemůže zeptat na myšlenky "člověka, který vymyslel tuto hádanku". Ale pokud zná pána hradu (například se na to mohl zeptat sféry Vehuiah) může se pokusit vyzvědět jeho myšlenky ohledně této hádanky.

Astrální sféra Mahasiah - vědění minulých myšlenek

Tato sféra je velice podobná předcházející. Liší se tím, že sféra Mahasiah zná myšlenky i tvorů dávno mrtvých. V příkladě z minulé sféry si představ, že z hradu jsou už jen rozvaliny. Sféra Vehuiah ti bude stále schopna říci, jak se jmenoval poslední hradní pán, ale jen Mahaiah jeho myšlenky ohledně hádanek na jeho hradě.

Astrální sféra Jésael - vědění toho, co je

Tato sféra má přehled o všem, co se v dané chvíli na světě děje. Je možné se jí ptát dvěma způsoby: co teď dělá nějaký člověk? a co se teď děje na daném místě?

V prvním případě platí stejná omezení jako u sféry Elémiah - theurg musí dotyčného buď osobně znát, nebo o něm vědět tolik, aby jej podle toho sféra Jésael mohla poznat.

V druhém případě se theurg může opět ptát dvěma různými způsoby: buď může chtít vědět, co se děje na nějakém místě, které buď dobře zná nebo které je jasně vymezeno (například "co se děje na tom místě, kde jsme včera zabili obra?" nebo "co se děje v trůnním sále královského paláce v Ryleighu?") nebo může udat polohu místa, na něž se ptá (například "co se děje na místě 1000 sáhů na sever od Ryleighu?")

Astrální sféra Achaiah - vědění toho, co bylo

Tato sféra je velice podobná předcházející. Liší se tím, že sféra Achaiah ví i to, co se stalo v minulosti. Theurg se ptá stejně jako v minulé sféře, ale musí ještě udat čas, který ho zajímá.

Vědomosti o této sféry o minulosti se liší podle toho, jak hluboko do minulosti jdeš. O hluboké minulosti je schopna podat jen velmi všeobecné informace.

Astrální sféra Cachetel - vědění toho, co bude

Tato sféra je velice podobná sféře Jésael. Liší se tím, že sféra Cachetel ví i to, co se teprve stane. Theurg se ptá stejně jako ve sféře Jésael, ale musí ještě udat čas, který ho zajímá.

Tak jako u všech předpovědí, i zde je problém se svobodnou vůlí. Ty, tvoji druzi i ostatní rozumné bytosti ve světě, který obýváte, jste obdařeni svobodnou vůlí. Proto není možné určit s úplnou jistou, jak se v určité situaci zachováte. To, co se od sféry Cachetel dovíš, je jen nejpravděpodobnější verze budoucnosti - budoucnost, jaká by byla, když nikdo neudělá nic neobvyklého. Nebuď nicméně překvapený, když se předpověď nesplní. Může se to stát, a kromě toho - kouzla jsou nevyzpytatelná.

Z těchto důvodů jsou vědomosti této sféry o vzdálenější budoucnosti mnohem menší než vědomosti o blízké budoucnosti.

Astrální sféra Hasiel - moc nad náhodou

Toto je první sféra, která neslouží jen k podání k informací, ale kterou můžeš i o něco požádat.

Sféru Hasiel je dobré si povolat na pomoc, když někdo z družiny stojí před životně důležitým úkolem, kde je určitá pravděpodobnost neúspěchu. Pokud se sféra Hasiel rozhodne mu pomoci, nemusí házet a úspěch je automatický.

Sféra Hasiel se obvykle žádá o pomoc tehdy, když má být někdo určitě zasažen (počítá se, že mu na obranu padlo 0 a je zraněn alespoň za jeden život, nezávisle na tom, co padlo útočníkovi), když se odstraňuje smrtelně nebezpečná past, když se zoufale hledají tajné dveře (v obou případech se vůbec nehází), atd.

Astrální sféra Aladiah - moc nad věcmi

Tuto sféru je možno požádat o to, aby se stalo něco, co v zásadě není nemožné, ale co je vysoce nepravděpodobné. Obvyklé případy jsou: "chci, aby se katovi při zítřejší popravě zlomila sekera" nebo "chci, aby zrezivěl zámek v královské věznici".

Zde je nutno vzít ohled na tři věci:

1. Přání musí být možné. To znamená, že sice může přes noc zrezivět zámek v královské věznici, která je všeobecně známa svou vlhkostí, ale nemůže přes noc zrezivět meč válečníka, který ho večer pečlivě vyčistil a naolejoval.
2. V moci sféry Aladiah není cokoliv nového stvořit, může jen pozměnit něco, co už existuje. Zámek může zrezivět, ale nemůže začít pršet, když není zamračeno.
3. Sféra Aladiah je sféra inteligentní. Ne sice příliš, ale dost na to, aby si utvořila úsudek o theurgovi, který ji o službu žádá. Pokud získá pocit, že je to žádost hamižná, neskromná, protiřečící si nebo zmatená, určitě ji nesplní. Přání jako "chci, aby do zítřka spadl královský hrad" nebo "chci, aby se všem mým nepřátelům zlomil meč a kdyby to nešlo, tak aby aspoň pokaždé minuli a kdyby ani to nešlo, tak..." mají takřka stoprocentní šanci, že přivodí fatální neúspěch.

Astrální sféra Laviah - moc nad myšlenkami

S pomocí této sféry je možné nějaké postavě vnuknout určitou myšlenku. Tato myšlenka může být poměrně složitá, vlastně by bylo přesnější říkat, že je možné vnuknout názor nebo postoj k určité otázce. Obvyklé žádosti jsou "chci, aby si myslel, že pro něj bude výhodné, když nám pomůže" nebo "chci, aby si myslel, že jsme byli přátelé jeho matky".

Myšlenky, které je možno vnuknout, jsou omezeny několika fakty. Především musí to být myšlenky, které nejsou v principu absurdní ani nejsou v rozporu s bytostnými zájmy a přesvědčením postavy. Typickým příkladem takových nesplnitelných přání je "chce, aby si myslel, že jsme želvy" nebo "chci, aby si myslel, že chce spáchat sebevraždu." Další omezení je v podstatě totožné s bodem 3 minulé sféry.

Je i možnost, že postava se vnuknuté myšlenky zbaví. Pokud postavu, jíž byla myšlenka vnuknuta, někdo z jejích přátel upozorní na pravý stav věcí, je možnost, že postava prohlédne. Je to past s použitou vlastností inteligence, nebezpečnost je 6 a silou prozření/setrvání. Vnuknutí je také možno zrušit zaklínadlem rozptyl kouzla.

Když se teď zamyslíš nad svými novými schopnostmi, je ti jasné, že mnoho předmětů z DrD pravidel pro začátečníky bys vůbec nebyl schopen pomocí těchto schopností vyrobit. Je to způsobeno tím, že prvních pět úrovní považujeme vlastně jen za přípravu pro vlastní hru, kdy jsme se snažili nezahrnout tě příliš mnoha informacemi najednou. Teď si můžeš třeba představit, že využívají nějakých démonů v DrD pravidlech pro pokročilé nezmíněných nebo různých slabších a nedokonalých bratránků démonů zde popsaných.

Pyrofor

Pyrofor je alchymista, které se rozhodl rozvíjet schopnosti použitelné v každodenním životě dobrodruha. Kromě možnosti vyrobit jakýkoliv předmět z DrD pravidel pro začátečníky a nových lektvarů může pyrofor vyrábět rachejtle, pasti a jedy. Ale dříve, než se jimi budeme zabývat, uvedeme Tabulku pravděpodobnosti vidění magenergie pro vyšší úrovně.

PYROFOROVA PRAVDĚPODOBNOST VIDĚNÍ MAGENERGIE

Úroveň	Množství magenergie (v mazích)									
zkušenosti	**1-10**	**11-20**	**21-30**	**31-40**	**41-50**	**51-60**	**61-70**	**71-80**	**81-90**	**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**
6-7	**4**	**4**	**5**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**11**	**13**
8-9	**4**	**5**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**11**	**13**	**15**
10-11	**5**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**11**	**13**	**15**	**18**
12-13	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**11**	**13**	**15**	**18**	**21**
14-15	**6**	**7**	**8**	**9**	**11**	**13**	**15**	**18**	**21**	**29**

A teď přijde na řadu první z tvých nových schopností.

Výroba rachejtlí

Rachejtle je zbraň Má tvar válce, který je na jednom konci zašpičatěn. Na druhém konci má krátký doutnák, po jehož zapálení rachejtle vypálí dopředu, kde po dopadu vybuchne. Odpálení trvá dvě kola - v jednom se tyčka, na které je rachejtle přivázána, opírá do palebné pozice (o kámen, alchymistovu truhlu či o předloktí tvorů se silou větší než 16), míří se a zapaluje doutnák a ve druhém rachejtle vyletí vpřed. Rachejtlí není možné střílet na letící cíle.

Rachejtle je zbraní nepřímé střelby. Na tomto místě připomeňme, že základními vlastnostmi všech zbraní nepřímé střelby - a tedy i rachejtlí - je dostřel, síla a rozptyl. Pyrofor může tyto veličiny různě upravovat způsobem u jiných zbraní nevídaných, konkrétně může ovlivňovat jejich sílu v závislosti na směru výbuchu a může ovlivňovat jejich přesnost. Podle toho rozlišujeme čtyři skupiny rachejtlí:

Obyčejné

Jsou ze všech nejobvyklejší. Rachejtle je určena svojí úrovní. V Tabulce rachejtlí je vidět, jak na úrovni rachejtle závisí její rozptyl, dostřel, útočné číslo a cena. Na výrobu obyčejných rachejtlí není zapotřebí žádná magenergie a platí pro ně beze změn všechna pravidla pro nepřímou střelbu. Rozptyl v tabulce rachejtlí udává, kolik procent na zásah se odečte z každé strany procent zásahu.

Rachejtle se vyrábí tolik hodin, kolik je její úroveň. Nevydrží neomezeně dlouho: po 90+2k10 dnech rachejtle zvlhne. Tato pravidla platí i pro všechny ostatní rachejtle.

Mířené

Pyrofor může magickými prostředky zpřesnit svoje rachejtle, čili zmenšit jejich rozptyl. Za snížení rozptylu musí pyrofor do rachejtle vložit 2mg za snížení rozptylu o 1% z obou stran. Tabulka rachejtlí uvádí hodnotu mg pro vyrovnání rozptylu na 0, tj maximální.

Naváděné

Tyto rachejtle se dělí na dvě podskupiny: naváděné terčíkem a naváděné blesky. Princip je však stejný. Postava, která rachejtli odpaluje, neurčuje místo dopadu a rachejtle se jej snaží najít sama. V prvním případě se snaží dopadnout na místo, kde se nalézá terčík, v druhém na stejný s8h, kde se nachází tvor zasažený v tomto kole kouzelníkovým kouzlem blesk.

Terčíkem rozumíme fosforeskující tekutinu, která velmi dobře přilne k jakémukoli povrchu včetně kůže a vydrží 24 hodin. Odstranit se dá po směně nepřetržitého drhnutí. Výroba terčíku stojí tolik magenergiw, kolik je uvedeno v tabulce rachejtlí. Rachejtle i terčík se musí dělat dohromady a pokud se terčík ztratí, z rachejtle se stává normální rachejtle na stejné úrovni bez magenergie.Každý terčík je vyroben pro konkrétní rachejtli,jiná na něj nereaguje. Alchymista může pro jednu rachejtli vyrobit více terčíků, ale všechny musí vyrobit hned, nnemůže terčíky dodělávat později. Každý další terčík stojí polovinu magenergie prvního.

Rachejtle naváděné bleskem se snaží řídit jakýmkoli bleskem, který je vypálen ve stejném kole jako je rachejtle odpálena. Blesků měže být v daném kole vypáleno víc různými směry, odchylky rachejtle dle jednotlivých blesků určí PJ. Pokud je rachejtle dobře vypálena, tj míří přibližně na postavu, která je právě zasažena bleskem, je zásah takřka stoprocentní. V jiném případě může blesk rachejtli značně zpřesnit, ale také naopak odchýlit, zvláště pokud blesk míří proti odpalujícímu. Pokud je rachejtle odpálena a současně nikde není seslán žádný blesk, snižuje se pravděpodobnost zásahu místa zvoleného alchymistou o 20% z obou stran. Rachejtle stojí tolik magů. kolik je uvedeno v tabulce tachejtlí.

TABULKA RACHEJTLÍ

			Dostřel						
Úroveň	**Síla**	**minimální**	**krátký**	**střední**	**dlouhý**	**Váha**	**Cena**	**Magenergie**	**Roptyl**
1	**15/10/5/3/2/1/1**	**5**	**30**	**60**	**90**	**30**	**150**	**10**	**-5%**
2	**24/20/10/5/4/3/2/**	**10**	**40**	**80**	**120**	**30**	**300**	**20**	**-10%**
3	**36/30/15/8/5/4/3/3/**	**15**	**50**	**100**	**150**	**30**	**450**	**30**	**-15%**
4	**48/40/20/10/8/5/4/3**	**20**	**60**	**120**	**180**	**30**	**600**	**40**	**-20%**

Líčení pastí

Při výkladu o líčení pastí musíme začít obecnějším výkladem o tom, jaké druhy pastí rozlišujeme.

V DrD pravidlech pro začátečníky ses dočetl, že pasti rozlišujeme podle jejich síly, nebezpečnosti a použité vlastnosti. Pro naše účely zavedeme ještě dvě další hlediska: budeme se ptát, zda je past umístěna na místě nebo na předmětu, a zda je jejím posláním zranit nebo polapit. Pasti vložené na místo se líčí na cesty, chodby atd.; jejich význačnou vlastností je, že je není možné přenášet. Naproti tomu past umístěná na předmět se líčí na truhly, do dopisů atd. Past "na místo" spustí, jakmile místem projde nějaký tvor, který ji neobjevil (nebo se ji ani objevit nepokoušel), u pasti "na předmět" musí pyrofor určit, jakým způsobem se past aktivuje. O tom, zda past spustila nebo ne, rozhoduje nakonec vždy Pán jeskyně.

Mějme například dveře ústící do místnosti. Je tu možné nalíčit past na místo, která spustí (nebo se o to alespoň pokusí), když dveřmi někdo projde, nebo je možné nalíčit past přímo na dveře (pak to bude past na předmět) a říct, že má spustit, jen pokud se je někdo pokusí vyrazit.

Podmínky pro spuštění pasti musí být jednoduché a jednoznačné a nesmí vymezovat obě pasti. (Je například možné umístit past na meč a prohlásit: "spustí, až se někdo pokusí meč vytáhnout z pochvy", ale nelze říci: "spustí, pokud ho z pochvy nebude vytahovat kroll").

Rozdíl mezi pastí, která má zranit, a pastí, která má lapit, je celkem zřejmá. První druh byl zevrubně popsán v DrD pravidlech pro začátečníky, druhý druh je past se silou nic/lapení. Tyto pasti není možné umístit na předmět. Podrobněji se o nich rozhovoříme níže.

A teď si vyložme, jak se při líčení pastí postupuje, a jak uvedená hlediska ovlivňují potřebná množství surovin a magenergie.

Pyrofor oznámí PJ, že chce na daném místě (například na lesní cestě) nalíčit past. PJ určí základní možnou nebezpečnost pasti a pravděpodobnost úspěchu. K tomu mu slouží tabulka pastí na místo.

Pokud by se ovšem jednalo o past umístěnou na předmět (například na truhlu), použil by Tabulku pastí na předmět.

Nebezpečnost pasti a pravděpodobnost jejího úspěšného nalíčení závisí také na úrovni pyrofora. Ukazuje to Tabulka bonusů k líčení pastí.

Všechny údaje v těchto tabulkách jsou jen ukázkové, Pán jeskyně je může libovolně měnit podle svého uvážení. Je například jistě jednoduší postřehnout past na meči, která má spustit při třetím úderu, než tu, která má spustit při vytažení z pochvy.

(Kromě toho může PJ dát různým tvorům bonusy a postihy k hodu proti pasti: když například pošleš truhlu s pokladem jako dar místnímu králi, známému svou zálibou o hlavu zkrátit alespoň jednoho ministra každý lichý měsíc, můžeš se spolehnout, že ji jednak nebude otvírat osobně, a jednak ji před tím prohledá tým odborníků na odhalování pastí.)

PJ tedy hráči oznámí, jaká by byla nebezpečnost pasti, již chce nalíčit, a jak pravděpodobné to je.

Pyrofor má ovšem možnost zvýšit nebezpečnost své pasti. K tomu využívá svoji magenergii. Kolik magů je zapotřebí ke zvýšení nebezpečnosti o danou hodnotu, ukazuje Tabulka zvyšování nebezpečnosti.

Pyrofor řekne Pánovi jeskyně, zda chce zvýšit nebezpečnost své pasti, případně o kolik. Nakonec tedy budeme mít nebezpečnost pasti i pravděpodobnost úspěšného nalíčení, a zbývá určit její sílu.

To se provede jednoduše u pastí určených ke zranění: Pyrofor určí horní a dolní meze u rozsahů zranění, které má past způsobit (je důležité pravidlo, že součet mezí u rozsahu zranění v případě, že obět uspěje v hodu proti pasti, musí být nižší než součet mezí u rozsahu zranění v případě, že neuspěje) a pak všechna čtyři čísla sečte. Výsledek vynásobí deseti a dostane cenu pasti ve zlaťácích. (Například past 1-6/5-10 bude stát 220 zlatých).

U pastí, jež mají někoho lapit, se postupuje jinak. Pyrofor se rozhodne, jaká má být životaschopnost tvora, kterého bude past schopna polapit. Tuto životaschopnost vynásobí deseti a dostane hledaný obnos. Pokud do pasti vstoupí tvor s větší životaschopností než je ta, pro kterou pyrofor past tvořil, má bonus k hodu proti pasti rovný rozdílu mezi touto a svojí úrovní. (Ale tvorové s nižší životaschopností nemají postih!).

Kromě těchto dvou základních pastí je možno zkonstruovat celou řadu pastí s různými zvláštními účinky - meč, který se zlomí, dlaždice, která po došlápnutí otevře tajný východ, místnost, která se naplní vodou po pronesení určitého slova. Pokud si pyrofor vymyslí nějakou podobnou past se zvláštním účinkem, je na Pánovi jeskyně, aby určil, kolik magenergie a surovin je k tomu zapotřebí, vycházeje z hodnot a údajů uvedených výše.

Nakonec, když se pyrofor a Pán jeskyně dohodnou na druhu a ceně pasti, PJ hodí kostkami, aby ověřil, zda bylo líčení úspěšné. Pokud mu padne méně, než je polovina dané pravděpodobnosti, je líčení úspěšné a pyrofor o tom ví. Pokud padne více (ale méně nebo stejně než je daná pravděpodobnost) je past nalíčena, ale pyrofor o tom neví.

Pokud padlo více než byla pravděpodobnost nalíčení pasti, přičti k původní pravděpodobnosti 100% a výsledek děl dvěma. Pokud padlo méně než tato nová pravděpodobnost, je to neúspěch, ale pyrofor o tom ví. Pokud však padlo ještě více, přičti k původní pravděpodobnosti 900% a výsledek děl 10. Dostaneš tzv. pravděpodobnost fatálního neúspěchu. Pokud padlo méně, je to neúspěch, ale pyrofor o tom neví. Pokud padlo více, je to fatální neúspěch a past spustí pyroforovi v rukou - musí si hodit proti pasti.

Pyrofor je schopen odstranit všechny pasti, které nalíčil. Jakékoliv postavě, jejíž bonus za inteligenci nebo obratnost je stejný nebo větší než jeho, je schopen vysvětlit, jak odstranit nějakou určitou jím nalíčenou past. Odstraněná past je zničena a není ji možné obnovit - možné je toliko nalíčit novou.

PŘÍKLAD: V podzemí hradu temného mága se pyrofor Alier rozhodne nalíčit past. Rozhodne se pro šipkovou past, která spustí po došlápnutí na určitou dlaždici. PJ usoudí, že místo, kde chce Alier past nalíčit, se ze všeho nejvíce podobá špatně osvětlené jeskyni. Alier je pyrofor na 10. úrovni a tak je pravděpodobnost nalíčení pasti 60% a základní nebezpečnost je 7. To je Alierovi málo a rozhodne se ji zvýšit na 9. To ho bude stát 400 magů. Sílu pasti stanoví na 1-15/15-25. To ho bude stát 560 zlatých.
PJ určí, že použitou vlastností je obratnost a hodí kostkami, aby ověřil, zda se líčení zdařilo. Když padne 1-30, líčení se povede a Alier o tom bude vědět. Pokud padne 31-60, líčení se povede a Alier o tom nebude vědět. Padne-li 61-80, líčení se nepovede a Alier o tom bude vědět. Jestliže padne 81-96, líčení se nepovede, a Alier o tom nebude vědět. A v případě, že padne 97-00, nastane fatální neúspěch a past spustí Alierovi v rukou.

TABULKA PASTÍ NA MÍSTO

terén	nebezpečnost	pravděpodobnost
džungle, jeskyně bez světla	**7**	**70%**
hustý les	**6**	**60%**
řídký les, špatně osvětlená jeskyně, vysoký podrost	**5**	**50%**
pole	**4**	**40%**
silnice, dobře osvětlené jeskyně	**3**	**30%**
hory, skály	**2**	**20%**
poušť	**1**	**10%**

TABULKA PASTÍ NA PŘEDMĚT

předmět	nebezpečnost	pravděpodobnost
těžká, velká zdobená brána	**7**	**70%**
velká zdobená truhlice	**5**	**50%**
malá prostá truhlice	**3**	**30%**
osobní dopis, útržek papíru	**1**	**10%**

TABULKA BONUSŮ K LÍČENÍ PASTÍ

úroveňpečnosti	k nebezpodobnosti	k pravděpodobnosti
6-8	**+1**	**+5%**
9-11	**+2**	**+10%**
12-14	**+3**	**+15%**
15-17	**+4**	**+20%**

TABULKA ZVYŠOVÁNÍ NEBEZPEČNOSTI

Zvýšení nebezpečnosti o	Počet magů
1	**100**
2	**400**
3	**900**
4	**1 600**
5	**2 500**
6	**3 600**

Míchání jedů

Míchání jedů se v mnoha ohledech podobá líčení pastí. Pyrofor se musí napřed rozhodnout, jaký druh jedu chce vyrobit - tj. jestli má mít barvu, chuť nebo zápach a za jak dlouho má účinkovat. Pak se podívá do Tabulky ceny jedů a zjistí, kolik je základní cena takového jedu.

Tato cena odpovídá jedu požadovaných vlastností a žádnou silou. Nebezpečnost jedu závisí na úrovni pyrofora a uvádí ji Tabulka nebezpečnosti jedů.

Pyrofor může nebezpečnost zvýšit stejným způsobem, jako to dělal u pastí - podívej se do Tabulky zvyšování nebezpečnosti.

Pak se musí pyrofor rozhodnout, zda chce obvyklý jed určený k zabíjení, nebo jed s nějakým zvláštním účinkem.

V prvním případě se síla jedu v jeho ceně odrazí stejně jako při výrobě pasti na zranění: pyrofor určí meze rozsahů zranění, pak všechny čtyři sečte a vynásobí deseti. Výsledek přičte k základní ceně jedu a dostane cenu konečnou. Za tento obnos pyrofor vyrobil jednu dávku jedu. Může ji rozdělit například do tří flakónků; každý z nich bude mít stejnou nebezpečnost, ale třetinovou sílu. Platí, že součet mezí rozsahu zranění nesmí překročit desetinásobek pyroforovy úrovně.

Kromě těchto jedů určených k zabíjení je možné také vyrábět jedy se zvláštními účinky - oslepením, ochromením a podobně. Zde se postupuje podobně jako u pastí určených k polapení: pyrofor musí určit životaschopnost tvora, kterému je jed určen. Násobí ji deseti a přičte k základní ceně jedu - tak dostane cenu konečnou. Tvorové s větší než předpokládanou životaschopností pak mají stejný bonus jako u pastí.

Je třeba domluvit trvání ochromení

Takto vyrobené jedy působí jenom vnitřně. To znamená, že je oběť musí požít v potravě nebo v pití. Proto jsou rozděleny podle chuti, barvy a zápachu - na nich závisí pravděpodobnost, že si jich oběť všimne. Pyrofor je také schopen vyrobit jed, který působí zevně. Do něho je možné například namočit hlavice šípů a podobně. Vnější jedy se vyrábějí stejným způsobem, jako jedy vnitřní, ale jejich základní cena je 4x vyšší než by byla celková cena normálního jedu uvedená v Tabulce ceny jedů.

Pyrofor je schopen odstranit všechny jedy, které namíchal. Jakékoliv postavě, jejíž bonus za inteligenci nebo obratnost je stejný nebo větší než jeho, je schopen vysvětlit, jak odstranit nějaký určitý jím namíchaný jed. Odstraněný jed není možno znovu použít.

Při míchání jedů může dojít k fatálnímu neúspěchu. K fatálnímu neúspěchu dojde v 20% případů normálního neúspěchu.

Doba výroby jedu je součet rozsahů/10 směn.

TABULKA CENY JEDŮ

vlastnosti			rychlost							
barva	chuť	zápach	1 kolo	5 kol	1 směna	6 směn	6 hod	12 hod	1 den	3 dny
NE	**NE**	**NE**	**300**	**250**	**350**	**450**	**550**	**600**	**650**	**700**
NE	**NE**	**ANO**	**250**	**200**	**300**	**400**	**400**	**550**	**600**	**650**
NE	**ANO**	**ANO**	**200**	**150**	**250**	**350**	**450**	**500**	**550**	**600**
ANO	**NE**	**NE**	**250**	**200**	**300**	**400**	**400**	**550**	**600**	**650**
ANO	**NE**	**ANO**	**200**	**150**	**250**	**350**	**450**	**500**	**550**	**600**
ANO	**ANO**	**ANO**	**150**	**100**	**200**	**300**	**400**	**450**	**400**	**450**

TABULKA NEBEZPEČNOSTI JEDŮ

úroveň	nebezpečnost
6-8	**5**
9-11	**6**
12-14	**7**
15-17	**8**

Plynné jedy (typ Jablečná vůně)

Cena jedu se počítá, jako u normálních jedů, navíc se však musí určit, jak velkou oblast jedový oblak zasáhne, přičemž nesmí zasáhnout větší oblast, než je úroveň pyrofora. Číslem v sázích se pak celková cena vynásobí. Navíc tento jed stojí magenergii a to 1mg za sáh půměru.

Ohnivé šípy

Pyrofor je schopen dělat šípy, které po vystřelení vzplanou. Nedokáže dělat samotný šíp, ten musí sehnat jinak, ale zápalnou směs na něm. Výhodou je, že pyroforem vyrobený zápalný šíp zasahuje stejně jako šíp normální, nemá žádné postihy narozdíl od humpoláckých zápalných šípů mnohdy používaných dobrodruhy. Kus stojí 10zl surovin, ale je potřeba před střelbou zapálit. Po přidání 2mg šíp sám vzplane po vystřelení. Pyrofor však může nastavit zpoždění a šíp vzplane až po uplynutí určené doby od vypálení. Za každých 10 načatých kol zpoždění musí pyrofor přidat 1mg. Záplaná směs vydrží hořet až 15 kol. Pokud se ovšem do někoho zapíchne, obvykle hořet přestane, pouze jednorázově zraní postiženého za obvyklých 2-7ž. Výroba trvá 5 kol.

Signální šípy

Pyrofor může vyrobit také šípy signální. Ty po několika vteřinách letu (obvykle na vrcholu balistické křivky) vypustí dým libovolné barvy, popřípadě se z nich ableskne nebo třesknou. Tyto věci jdou kombinovat dohromady, ale nejdou kombinovat s ohnivými.

	mg	zl
dým	3	30
záblesk5	70	
třesk	4	50

Rozdělání ohně

Pyrofor dokáže kdekoliv, pokud tam není voda, rozdělat oheň. Stojí ho to suroviny za 10zl a trvá mu to 1sm. Oheň hoří i na nehořlavém materiálu 1sm.

Ohně

Pyrofor je schopen vyrobit hořlavé směsi, které v určité chvíli začnou hořet. Všechny směsi začnou hořet při kontaktu s ohněm. Pyrofor dokáže vyrobit složku ohně buď jako kapalinu, nebo jako prášek. Nejobvyklejšími jsou ohně, které vzplanou při kontaktu se vzduchem, ale mohou vzplanout při kontaktu s kovem, dřevem, kůží a pod. Nelze vyrobit oheň, který by vzplanul při kontaktu s vodou.

Může také vyrábět dvousložkové ohně. Oheň může mít libovolnou barvu, dle přání pyrofora. Jedna dávka ohně pokryje 1s2. Oheň je prudce hořlavý a bere 3k6ž.

vzplane	mg	zl
kontakt se vzduchem	7	80
kontakt s ???	3	40
dvousložkový oheň	2	25

Takto vyrobený oheň bude hořet 1 kolo, pokud něco nezapálí. Pokud pyrofor chce hoření ohně prodloužit, musí cenu v mg i zl vynásobit počtem kol. U ohně kontakt s ??? si pyrofor zvolí, čehože se složka ohně musí dotknout, aby oheň vzplál. Pyrofor může určit pro jeden oheň více typů kontaktu, ale jejich počtem pak musí vynásobit cenu v mg i zl. Dvousložkový oheň se skládá ze dvou směsí, které se musí smíchat, aby začaly hořet a platí se za obě. Pyrofor může nastavit zpoždění vzplanutí ohně od okamžiku kontaktu. Za každých načatých 10 kol zpoždění musí přidat 1mg.

Kouř

Pyrofor může přidáním surovin za 5zl způsobit, aby libovolný oheň hodně kouřil. Kouř vydrží 6sm.

Dýmy
Pyrofor může vytvářet plyny, které po otevření úschovného flakónku začnou dýmit. Cena dýmu je 1mg 10zl za 1sř. Přidáním 30zl za 1sř může pyrofor dým obarvit. Lze nastavit zpoždění, jako u ohňů.

Efektní oheň
Přidáním surovin za 5zl může pyrofor libovolný nemagický oheň nebo dým obarvit. Za 10zl obojí. Barva vydrží 6sm, pokud oheň není uhašen.

Záblesk
Pyrofor dokáže vyrobit kuličku, který po nárazu se zábleskem exploduje. Na slunečním světle není záblesk nijak patrný, ale v temných chodbách je záblesk tak silný, že všechny postavy řídící se zrakem mají postih k iniciativě, ÚČ a OČ. při světle lucerny či louče: 3 kola postih -1 v úplné tmě: 5 kol postih -3. Cena kuličky je 20zl.

Kyseliny
Pyrofor je schopen vyrábět nejrůznější kyseliny. Většina kyselin je smytelných vodou, některé však pouze vínem či jiným alkoholem. Cena za ně je uvedena v hranatých závorkách. Všechny kyseliny se dají neutralizovat léčivými lektvary vlitými do rány.

Rozežírající živé tkáně
mg: 20 [30]
zl: 150 [300]
Při kontaktu s živou tkání ji kyselina začne rozežírat. Jedna dávka dokáže působit 3kola, než se vztřebá. V prvním kole zraní oběť za 3k6 životů, ve druhém za 2k6 a ve třetím za k6. V závislosti na tom, jaká část těla je zasažena může kyselina způsobit trvalé následky, např oslepnutí, sežrání prstů a pod. Pokud se pyrofor rozhodne hodit kyselinu po někom, od pravděpodobnosti zásahu se odečte dvojnásobek KZ z obou stran. Číslo v tomto rozsahu znamená, že pyrofor sice zasáhl, ale kyselina se neškodně rozlila po brnění, které nedokáže rozežrat.

Rozežírající ???
Jedna dávka kyseliny vystačí přibližně na $0.5s^3$ daného materiálu. Na takovou krychli potřebuje kyselina asi 10kol. Tenká brnění však znehodnotí v jednom kole, pbyčejné dveře asi za 5kol. Všechny kyseliny při kontaktu s pokožkou působí zranění 1-3živ.

žere	mg	zl
kov	12 [17]	80 [140]
dřevo	10 [14]	60 [110]
kůži(zprac.)	8 [12]	50 [90]
látky	6 [9]	35 [60]

Jiné typy materiálu určí PJ.

Kyseliny se dají kombinovat. Např. kyselina rozežírající kov a pokožku rozežere nejdřív brnění a potom se pustí do těla nebo kyselina na dřevo a kov rozežere dveře i s kováním a zámkem.

Kouzelník

Nejprve popíšeme to, co je oběma oborům společné, tj. množství magenergie a počet kouzel na dané úrovni v Tabulce magenergie a kouzel kouzelníka.
Tyto údaje znamenají totéž co v pravidlech pro začátečníky, takže není třeba je vysvětlovat.
Společná je také tabulka odvracení neviděných.
Stejně jako v prvním díle hodí kouzelník 2k6, a pokud mu padne více, než je údaj v tabulce, podařilo se mu odvrátit alespoň jednoho neviděného. Kolik jich odvrátil ve skutečnosti, určí PJ hodem 1k6.
Pokud je v tabulce uvedeno N, znamená to, že kouzelník není schopen odvrátit tento druh neviděných. A znamená, že odvrácení je automatické a kouzelník nemusí házet 2k6. Z znamená, že část odvrácených neviděných o celkové životaschopnosti 2k6 bude na místě mrtva. Z+ je silnější obdoba Z; celková životaschopnost zabitých neviděných je 3k6 misto 2k6.
A nakonec ještě jednu malou poznámku. Může se ti stát, že tvůj kouzelník zahyne a budeš chtít znovu toto povolání. Na prvních pěti úrovních si můžeš zapsat do své knihy kouzel kterékoliv kouzlo ze všech dílů pravidel DrD, na které máš na dané úrovni dostatek magenergie.

TABULKA MAGENERGIE A KOUZEL KOUZELNÍKA

Úroveň	Stupeň inteligence							Počet
zkušenosti	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21	kouzel
6	19	23	26	28	30	33	37	14
7	21	26	29	32	35	38	43	17
8	24	29	33	36	39	43	48	20
9	26	32	36	40	44	48	54	23
10	27	35	39	44	48	53	60	26
11	29	37	42	47	52	57	65	30
12	30	39	45	50	56	61	70	34
13	31	40	47	53	59	65	74	38
14	32	41	48	55	62	69	78	42
15	33	42	49	57	65	72	81	46

TABULKA ODVRACENÍ NEVIDĚNÝCH

Druh neviděné	úroveň kouzelníka							
hrůzy	6	7	8	9	10	11	12-13	14-15
spíci	3	3	A	A	Z	Z	Z	Z+
plíživá	6	3	3	A	A	Z	Z	Z
tichá	6	6	3	3	A	A	Z	Z
pomalá	9	6	6	3	3	A	A	Z
mlčící	9	9	6	6	3	3	A	A
chtivá	11	9	9	6	6	3	3	A
lačná	11	11	9	9	9	6	3	3
ssavá	N	11	11	9	9	6	6	3
noční	N	N	11	11	9	9	6	6
temná	N	N	N	11	11	9	9	6
černá	N	N	N	N	11	11	9	6
bílá	N	N	N	N	N	11	11	9
čirá	N	N	N	N	N	N	11	11
zářící	N	N	N	N	N	N	N	11

Mág

Jak už víš, mág je kouzelník, který se rozhodl studovat kouzla a magii ovlivňující lidskou mysl. Toto studium ho obdařilo několika novými kouzly a dvěma novými schopnostmi: podrobováním a uměním vést mentální souboj. Nese s sebou však i jistá omezení - od šesté úrovně výše se mág může naučit obvyklým způsobem jen následující kouzla (jejich popis najdeš na straně 37 a násl.):

Břichomluvectví
Clona myšlenek
Čtení myšlenek
Fata morgána
Poslání

Jakékoliv další kouzlo - kromě prvních jedenácti, jež si pamatuje za studií - může sesílat pouze prostřednictvím jednoho z pomocných kouzel.

Pomocná kouzla

Pomocná kouzla jsou tři:

Dvířka *Hypodor*

Magenergie: původní množství
dosah: jako původně
rozsah: jako původně
vyvolání: 1 kolo
trvání: jako původně

Pomocí tohoto kouzla může mág vyvolat jakékoliv čarodějovo kouzlo. Háček je v tom, že pravděpodobnost úspěchu se snižuje o 50%. Má-li tedy například mág inteligenci 18, má pravděpodobnost 65%, že se mu kouzlo vyvolané pomocí dvířek nezdaří.

Dveře *Dor*

Magenergie: 1,5 x původní množství
dosah: jako původně
rozsah: jako původně
vyvolání: 1 kolo
trvání: jako původně

Také toto kouzlo slouží k vyvolávání čarodějových kouzel. Mág však na vyvolání kouzla potřebuje o polovinu více magenergie než čaroděj. Pravděpodobnost, že se kouzlo nezdaří, však vzroste jen o 25%. (například mág s inteligencí 19, který takto vyvolává kouzlo zaklep, spotřebuje 12 magů a má pravděpodobnost 30%, že neuspěje.

Brána *Hyperdor*

Magenergie: 2 x původní množství
dosah: jako původně
rozsah: jako původně
vyvolání: 1 kolo
trvání: jako původně

Použitím tohoto kouzla může mág vyvolat jakékoliv čarodějovo kouzlo se stejnou pravděpodobností jako on, ale musí na ně vydat dvakrát tolik magenergie.

Vidíš tedy, že i jako mág si budeš muset prostudovat čarodějova kouzla. Zaklínadla dvířka, dveře a brána jsou zaklínadla jako každá jiná a pokud je chceš používat, musíš si je zapsat do své knihy kouzel. Stejně tak si musíš zapsat jakékoliv čarodějovo kouzlo, které chceš pomocí těchto zaklínadel používat. Povšimni si také, že doba vyvolání u těchto kouzel je 1 kolo, to znamená, že i kouzla, která se vyvolávají také 1 kolo (jako například modré blesky), začnou působit až v druhém kole!

Podrobování

Od šesté úrovně má mág schopnost podřídit si - podrobit - mysl jiné rozumné bytosti. Mág se soustředí na proniknutí do mysli své oběti tak, aby to nezpozorovala, a pokouší se tuto mysl ovládnout. Některá povolání - ta, která sama rozvíjejí magické schopnosti - však okamžitě poznají, že je jejich mysl ohrožena, a proto je není možné si podrobit (ale je možné s nimi vstoupit do mentálního souboje, který bude popsán níže). Tato povolání jsou v Tabulce nepodrobitelných povolání. Jestliže je rozdíl mezi úrovní mága a jeho oběti menší nebo stejně veliký jako údaj ve sloupci "rozdíl úrovní", podrobení není možné. Tak například mág na 15. úrovni nemůže podrobit theurga na šesté a vyšší úrovni, ale může si podrobit pyrofora na deváté a nižší úrovni.

Kromě toho si není možné podrobit ani žádnou magickou nestvůru, tj. například stín, ducha, hrůzu apod.

Vzdálenost, na kterou je možné podrobovat, se zvětšuje s rostoucí úrovní. V číslech to ukazuje Tabulka vzdálenosti.

Údaj ve sloupci překážka udává největší celkovou tloušťku kovu nebo skály oddělující mága a jeho oběť, při které je podrobování možné. Pokud mág svoji oběť nevidí, musí alespoň přibližně vědět, kde je (přesnost, s jakou to musí vědět, je v Tabulce vzdáleností) a jak vypadá (musí alespoň vědět, o jakou rasu nebo druh nestvůry se jedná).

Vlastní podrobování je velmi podobné souboji. Útočnému číslu se říká síla mysli (SM), obrannému číslu pevnost mysli (PM). Sílu mysli svého mága dostaneš tak, že vynásobíš jeho bonus za charisma (charisma je mimo jiné i mírou schopnosti postavy získat si autoritu a schopnosti ovlivňovat ostatní) dvěma a výsledek zvětšíš o jedničku za každé dvě celé úrovně, o které jsi výš než tvoje oběť (pokud jsi níž, pak se tvoje síla mysli stejným způsobem zmenší).

Pevnost mysli oběti najdeš v Tabulce pevnosti mysli.

Mág hodí 1k6 a výsledek přičte ke své síle mysli. Pak hází 1k6 oběť a výsledek přečte ke své pevnosti mysli. Pokud má dohromady méně než měl mág, je zasažena o tolik životů, kolik činil rozdíl mezi hody. Za každé dva ubrané životy se mágova magenergie sníží o jeden mag (nezaokrouhluj, dokud životy neklesnou na nulu!).

Pokud oběť hodila víc než mág, nic se nestane, ale kouzelníkova magenergie se i tak sníží o jeden mag. Když je první útok úspěšný a mág v dalším kole nezaútočí nebo útok neuspěje, oběť si uvědomí, že je v nebezpečí. Pokud ví o podrobování, pochopí, že se stala jeho terčem. Jestliže o podrobování nikdy neslyšela, bude mít jen neurčitý špatný pocit náhlé slabosti. Neúspěšných útoků, které předcházely prvnímu útoku zdařilému, si oběť nikdy nevšimne. Je také zřejmé, že sérií úspěšných útoků je možné oběť zabít, aniž by si vůbec uvědomila, co se děje. Oběť může během podrobování, ať už o něm ví nebo ne, normálně jednat: utíkat, útočit atd.

Jistě se nyní ptáš, proč se tato schopnost jmenuje podrobování, když je to vlastně schopnost zabíjet silou vůle. Nuže, máš pravdu. Vlastní podrobování je dostupné teprve mágům na 10. úrovni a vypadá takto:

Ke skutečnému podrobení dochází v okamžiku, kdy životy oběti klesnou na nulu nebo níže. Pokud se mág nespokojí s pouhým zabitím, může v tomto okamžiku vydat ještě jednou tolik magenergie, kolik dosud spotřeboval, na podrobení. Oběť bude mrtva stejně jako v prvním případě a nebude možné ji nižádným způsobem vzkřísit, ale její tělo se nezhroutí na zem; místo toho je začne ovládat mág.

Ten se tak vlastně rozdvojí, jeho vědomí pak přebývá ve dvou tělech. Ale je to pořád jen jedno vědomí: vědomostí, které získalo jedno jeho tělo, může okamžitě použít i druhé; když mu tělo přestane vyhovovat, bez rozpaků je zlikviduje.

Podrobené tělo si zachovává všechny vlastnosti a schopnosti, které mělo, kromě inteligence (jedinou výjimkou představuje hraničářova magenergie, jejíž množství se řídí podle původní inteligence hraničáře. Ve všech ostatních věcech je ovšem podrobený hraničář stejně inteligentní jako mág - ostatně je to mág.). Byl-li podrobeným například zloděj, může mág nadále uplatňovat všechny jeho schopnosti. Kromě toho má stejně životů, kolik měl před prvním útokem (právě na jejich vytvoření se spotřebovala ona dodatečná magenergie).

Mág není schopen během podrobování "přečíst" paměť a myšlenky své oběti, avšak pokud se s nimi obeznámil jinou cestou, nikdo, kromě blízkých přátel oběti není schopen postřehnout záměnu, pokud tomu mág sám nebude chtít.

Počet postav, které může mít kouzelník v jednom okamžiku podrobeno, udává Tabulka počtu podrobených obětí.

Udržování a využívání podrobených už nevyžaduje žádné soustředění, ale množství magenergie, které mág získá zaostřením vůle, se zmenší o jednu šestinu původního množství za každého podrobeného.

Teď je tu otázka, co se stane, když je původní kouzelníkovo tělo zabito. V takovém případě kouzelník "zapomene" všechny schopnosti, které měla podrobená postava. Podrobil-li si kouzelník například hraničáře na čtvrté úrovni, mohl tento mág-hraničář používat telepatii (nebo jinou mimosmyslovou schopnost). Pokud by však později bylo kouzelníkovo původní tělo zabito, mág v hraničářově těle má jenom ty schopnosti, které má hraničář na první úrovni. Počet životů se nesníží, ale také neroste, dokud mág v podrobeném těle nepostoupí na úroveň, kterou měla postava před podrobením.

Mág sám si uchovává všechny vzpomínky a znalosti, které měl. Nemůže ovšem svých schopností využívat, protože to jeho nové tělo neumožňuje.

Jsou dvě možnosti, jak se v takovém případě může mág vrátit do svého těla. Existuje druidovo kouzlo, které umí stěhovat duše a duchy; podrobnosti zkus vyzvědět u nějakého druida. Druhé možnosti se mágovi dostane, když dovede podrobenou postavu na úroveň, kterou měl on sám jako mág v okamžiku, když bylo jeho tělo zabito. V tomto okamžiku si mág může vybrat, zda chce pokračovat v hraní postavy, kterou hrál dosud, nebo zda se chce stát znovu mágem. V takovém případě musí vyhledat klidné místo, kde ho nikdo nebude alespoň 48 hodin rušit, a soustředit všechny své duševní síly na svou proměnu. Pravděpodobnost úspěchu je rovna 100% na 36. úrovni a snižuje se o jedno procento za každou úroveň, tj. například na 10 úrovni činí pravděpodobnost proměny 74%. Pokud se proměna nezdaří, mág zemře a není možné jej oživit. V opačném případě však ztratí všechny zvláštní schopnosti, které příslušely podrobenému povolání, ale nabyde všech schopností, které přísluší mágovi na dané úrovni (a také všech omezení). Nezmění se však jeho vlastnosti (síla, obratnost atd...), ani počet a rychlost přibývání životů.

Postup při podrobování
I. Určení síly a pevnosti mysli
A) SM = 2x bonus za charisma + rozdíl úrovní
B) PM je v Tabulce pevnosti mysli
II. Útok
A) Útočník hodí 1k6 a přičte SM (pokud padne 6, hází znovu)
B) Oběť hodí 1k6 a přičte PM (pokud padne 6, hází znovu)
C) Od A) odečti B), dostaneš výsledek útoku (VÚ). Pokud je VÚ
i. větší než nula, ztrácí oběť tolik životů, kolik je VÚ a útočník přichází o tolik magů, kolik je polovina VÚ.
ii. menší nebo rovno nule, ztrácí mág jeden mag a pokud navíc tomuto útoku předcházel úspěšný útok, oběť si útoku všimne.
III. Pokud je nyní
A) počet životů oběti menší či rovný nule, pak ji mág může:
i. podrobit (jen pro mágy na 10. a vyšší úrovni) dodáním stejného množství magenergie, jaké dosud spotřeboval.
ii. nechat zemřít.

PŘÍKLAD: Mág Ariazel je na 12. úrovni a rozhodne se podrobit skřeta za tenkou kamennou stěnou. Ariazel má charisma 18, skřet má inteligenci 4 a 7 životů (životaschopnost 1). Ariazelova SM je 11 (2 x 3 + 11/2, zaokrouhleno dolů), skřetova PM je 9.
Ariazel hodí na útok a padne mu 5, skřetovi padne na obranu 2. Je tedy zraněn za 5 ((11 + 5) - (9 + 2)) životů. V dalším kole padne mágovi 1 a skřetovi 4. Skřet není zraněn vůbec (11 + 1 je menší než 9 + 4), ale za to si všimne, že přišel o skoro všechny svoje životy a propadne panice. Neví však, odkud nebezpečí přichází, a proto také neví, kam utéct.
Mezitím Ariazel znovu zaútočí a padne mu 3. Skřetovi padne 2 a tak je zraněn za 3 (14 - 11) životů. Skřet je tedy mrtev a Ariazel se rozhodne si ho podrobit. Zatím ho připravil o 8 (5 + 3) životů a tedy vydal 4 magy. Vydá ještě 4 další magy a může ovládát skřetovo tělo.

Vysávání životů
Tato schopnost je jedna z nejtemějších, kouzelníci vyznávající magii světla se tuto vlastnost určitě učit nebudou. Vzdálenost pro vysávání je stejná jako pro podrobování. Síla mysli pro vysávání se získá jako bonus za charisma + (rozdíl úrovní dělený čtyřmi). Výsledná síla se zaokrouhluje nahoru. Mág si může za každé dva životy, které oběti odebere jeden vyléčit. Oběť si bude bránit stejně jako u podrobování. Mág nemůže vysávat ty, které by nepodrobil.

TABULKA POČTU PODROBENÝCH OBĚTÍ

Úroveň	max. počet
10-18	1
19-26	2
27-36	3

TABULKA NEPODROBITELNÝCH POVOLÁNÍ

Povolání	Rozdíl úrovní
Mág	-
Kouzelník	12
Čaroděj	12
Theurg	9
Druid	9
Hraničář	8
Chodec	7
Alchymista	6
Pyrofor	5

TABULKA PEVNOSTI MYSLI

Inteligence	OČ
0	-
1	-
2	12
3	10
4	9
5	8
6	7
7	6
8	5
9	4
10	3
11-15	2
16-18	3
19-20	4
21	5

TABULKA VZDÁLENOSTÍ

Úroveň	Vzdálenost	Přesnost	Překážka
6-10	25 sáhů	2	Musí vidět do očí
10-14	300 sáhů	30	10 coulů kovu
14-18	1 míle	100	1 sáh kovu, 10 sáhů skály
18-22	2 míle	200	5 sáhů kovu, 50 sáhů skály
22-26	2 míle	200	10 sáhů kovu, 100 sáhů skály
26-30	3 míle	300	10 sáhů kovu, 100 sáhů skály
30-36	3 míle	300	libovolně silná překážka

Mentální souboj

Novou schopností mága je mentální souboj. Takto se mág může utkat s postavami, které si nemůže podrobit. Podívej se znovu na Tabulku nepodrobitelných povolání: toto jsou postavy, které můžeš vyzvat na mentální souboj.

Stejně jako při podrobování, i zde se musí určit síla mysli mága. Postup je však jiný než při podrobování. Mentální souboj neprobíhá stejně jako normální souboj. Oba bojující použijí Sílu mysli. Síla mysli se zpočte jako základní síla mysli + úroveň + Char. (důvody jsou stejné jako při podrobování) a svoji úroveň a k výsledku přičti 10 (to je tzv. základní síla mysli). Dostaneš svoji sílu mysli.

Tvůj protivník si však nebude určovat pevnost mysli, místo toho, stejně jako ty, určí její sílu. Pokud je to také mág, bude postupovat stejně jako ty. V opačném případě si nejdřív v příslušné tabulce najde základní sílu mysli. K tomuto číslu přičte svůj bonus za inteligenci a svoji úroveň.

Vlastní souboj pak probíhá takto: Oba soupeři hodí 1k6 a výsledek přičtou ke svým SM. Ten, komu padlo víc, v tomto kole vítězí a může svému protivníkovi buď ubrat dvakrát tolik životů, kolik je rozdíl mezi hody, nebo mu, pokud to není alchymista (ani jeho obory), ubrat tolik magů, kolik je čtyřnásobek rozdílu mezi hody a konečně, pokud už protivník nemá žádné magy a nejedná se o alchymistu (ani jeho obory) snížit stupeň inteligence o tolik, kolik je polovina rozdílu mezi hody (zaokrouhluj nahoru). Povšimni si, že v posledním případě se může snížit SM poraženého.

V dalším kole se postup opakuje. Mentální souboj je zvláštní vlastností mága; to znamená, že žádná jiná postava ho nemůže vyvolat, a když se v daném kole mág rozhodne, že se do něj nepustí, k souboji nedojde (pokud jeho soupeřem není náhodou mág rozhodnutý bojovat). Pro vzdálenost a materiál mezi mágem a jeho soupeřem platí stejná tabulka jako pro podrobování.

Každá postava si je vědoma toho, že je na ni podniknut mentální útok. Postava, která se účastní mentálního souboje, se musí soustředit stejným způsobem jako při sesílání kouzel. Pokud na ni někdo v tomto okamžiku úspěšně zaútočí, uvolní se energie mentálního pole, které ji obklopuje, a postavy v okruhu tří sáhů (kromě jí samotné) budou zraněny dohromady za tolik životů, kolik je součet okamžité magenergie obou soků. Současně se totéž stane i u jejího soupeře.

Mentálním útokem není možno překvapit, ale postava se může vzdát svého hodu. V takovém případě se počítá, jako by jí na 1k6 padla 0, ale za to může během útoku vykonávat jakoukoli jinou činnost: kouzlit, bojovat, utíkat atd.

Mágové se mohou spojovat a více mágů může bojovat proti jednomu soupeři. V takovém případě se postupuje jako při souboji, společníci si svá čísla sečtou a každý hodí na útok, samotný bojující si počítá svou SM tolikrát kolik je nepřátel a hází také k6. Jednotlivec určuje, komu se brání víc a v případě svého vítězství bere životy (magy...) jemu. V opačném případě tento rozhoduje, co soupeři odebere.

Postup při mentálním souboji

I. Určení síly mysli
A) V tabulce najdi základní sílu mysli,
B) přičti bonus za charisma (u mága) nebo za inteligenci (všichni ostatní)
C) přičti svoji úroveň.

II. Útok
A) Oba soupeři hodí 1k6 a přičtou svoji SM
B) hráč, který má víc, v tomto kole vítězí, jeho soupeř prohrává. Rozdílu mezi hody budeme říkat rozdíl.

III. Vítěz může poraženému
A) Sebrat dvakrát tolik životů, kolik je rozdíl.
B) Sebrat čtyřikrát tolik magů, kolik je rozdíl (neplatí, pokud je poražený alchymista nebo následný obor)
C) Pokud už poražený nemá žádnou magenergii, může mu vítěz snížit inteligenci o tolik, kolik je polovina rozdílu (stejné omezení jako v B)

PŘÍKLAD: Náš známý, mág Ariazel, je na 12. úrovni a rozhodne se vyzvat na mentální souboj temného mága na 15. úrovni.
Ariazel má charisma 18, 32 magů a 55 životů, temný mág má charisma 16, 38 magů a 70 životů. Ariazelova SM je 25 (10 + 3 + 12), SM temného mága je 27 (10 + 2 + 15).
Ariazel hodí 5, mág hodí 1. Ariazel vyhrává a rozhodne se zaútočit na magenergii temného mága a sníží mu ji na 30 magů (38 - 4 x /(25 + 5) - (27 + 1)/ = 38 - 4 x 2.
V dalším kole padne Ariazelovi 1 a temnému mágu 4. Mág se rozhodne snížit Ariazelovi počet životů, a ty tedy klesnou na 45
(55 - 2 x /31 - 26/).
V následujícím kole má Ariazel štěstí a padne mu 10, mágovi jenom 2. Ariazel zaútočí opět na magenergii a ta teď klesne na 6 magů (30 - 4 . / 35 - 29/).
Temný mág si uvědomí, že přestože je jeho nepřítel zraněn, bude za chvíli schopen zaútočit na jeho, mágovu, inteligenci, a proto se rozhodne prchnout. Dříve než se dostane do bezpečí (tj. dále než 300 sáhů od Ariazela), má však Ariazel jeden volný útok. Padne mu 5 a rozhodne se zaútočit na životy. Temný mág tedy unikne s 64 životy.

TABULKA ZÁKLADNÍ SILY MYSLI

Povolání	ZSM
Mág	10
Čaroděj	9
Kouzelník	9
Theurg	8
Druid	7
Chodec	6
Hraničář	6
Pyrofor	5
Alchymista	5

Čaroděj

Nová kouzla

Čaroděj je kouzelník v obvyklém smyslu toho slova. Zná mnoho kouzel, které se hodí skoro pro každou příležitost. Platí pro ně stejná pravidla jako na nižších úrovních. Nová čarodějova kouzla jsou:

Bábelská rybka
Beranidlo
Bílá střela
Břichomluvectví
Cizí jazyk
Cizí oči
Cizí uši
Clona myšlenek
Čarodějův zámek
Černý blesk
Čtení myšlenek
Dubl
Dveřník
Fata morgána
Fialové blesky
Hyperprostor II
Kouzelná rušička
Leť
Mrak smrti
Najdi předmět
Najdi zlo
Neslyšitelnost
Neslyšitelnost do 4 sáhů
Neviditelnost do 4 sáhů
Nevycítitelnost
Nevycítitelnost do 4 sáhů
Ohnivá koule
Ochrana před šípy
Oko
Orxanův zámek
Oživ neživého
Poslání
Přelož
Rozptyl kouzlo
Rudé blesky
Svaž postavu
Uzamykací kouzla
Zabij
Zaklep
Zamkni
Zašifruj
Zdvojení
Zesměšni
Zmatek
Zmiz
Žluté blesky

Bábelská rybka *Nun bábelí*

magenergie: 3 magy
Dosah: slyšitelnost
rozsah: jen čaroděj
vyvolání: 1 kolo
trvání: 3 směny

Po seslání tohoto kouzla je čaroděj schopen rozumět jakémukoliv jazyku, pokud ho používá nějaká živá myslící bytost. Neumožňuje tedy číst texty v cízích jazycích ani porozumět řeči zaznamenané kouzlem (například socha kladoucí hádanku).

Beranidlo *Áhnuso*

magenergie: viz níže
dosah: 5 sáhů
rozsah: 1 dveře
vyvolání: 3 kola

Po seslání tohoto kouzla se libovolné dveře (brána závora) rozpadnou s rachotem v prach. Neexistuje kouzlo, které by mohlo beranidlu odolat. Magenergie spotřebovaná na toto kouzlo závisí na velikosti dveří a pro jeden čtvereční sáh v závislosti na tloušťce v coulech ji udává Tabulka dveří. K údaji v tabulce se ještě přičítá magenergie spotředbovaná na jejich zamčení (byla-li jaká). Viz také kouzlo Orxanův zámek.

TABULKA DVEŘÍ

		magenergie při tloušťce		
materiál	0-3	4-6	7-9	10-12
dřevo	3	5	10	15
kámen	6	10	20	30
kov	8	14	28	42

Bílá střela *Churšeláh*

magenergie: 9 magů za každou střelu
past: Roz-7-1/2
dosah: 120 sáhů
rozsah: 15 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Toto poeticky nazvané kouzlo je jednou z nejúčinnější zbraní proti magickým tvorům (fantastičtí tvorové by klidně mohli žít i v našem světě (elfové, draci); magičtí tvorové museli být stvořeni i ve světě DrD (nevidění, nemrtví).), ale neúčinkuje na žádné jiné.
Podobá se ohnivé kouli: po jeho seslání vyletí z čarodějovy ruky střela ne větší než velká kroupa a kdekoli do vzdálenosti 120 sáhů vybuchne v kouli bílého světla o průměru 15 sáhů. Magičtí tvorové uvnitř koule jsou celkem zraněni za 3-18 životů.
Čaroděj může seslat v jednom kole nejvýše tolik střel, kolik je jeho úroveň, ale nemusí je všechny posílat stejným směrem. Například: Čaroděj na 7. úrovni může seslat najednou nejvýše sedm bílých střel, které (pokud vybuchnou na stejném místě) způsobí celkové zranění všech magických tvorů dohromady za 21-126 životů a spotřebuje na ně 56 magů (které ovšem nemá).
Nestvůry, které v hodu proti pasti hodí více než 7, jsou zraněny jen za 1-6 životů. Proti každé střele si terč hází zvlášť.

Blesky
Pro všechny blesky v těchto i minulých pravidlech, kde je uvedena pravděpodobnost úspěchu (tj. všechny kromě modrých a černého) si kouzelník hází jej jednou za každého tvora, na nějž chce v daném kole blesky seslat. Výsledek se vztahuje na všechny blesky, které na daného tvora míří.

Břichomluvectví *Pythonida*

magenergie: 2 (4) magy
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 kolo
trvání: 2 směny

Tímto zaklínadlem může čaroděj napodobit jakýkoliv hlas, který kdy poslouchal alespoň 1 směnu, nebo tuto schopnost někomu propůjčit. Pokud kouzlo sesílá na sebe, je magenergie 2 magy, pokud na někoho jiného, 4 magy.

Cizí jazyk *Nakerí išem*

magenergie: 1 mag za 10 sáhů
dosah: podle dodané magenergie
rozsah: jen čaroděj
vyvolání: 1 kolo
trvání: 2 směny

Pomocí tohoto zaklínadla může čaroděj nechat vycházet svůj hlas z libovolného místa v dosahu. Čaroděj může mít zároveň břichomluvectví i cizí jazyk a tedy hovořit hlasem někoho jiného z jiného místa.

Cizí oči *Nakerí ejnim*

magenergie: 8 magů
dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 živý tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: 12 směn

S pomocí tohoto kouzla se čaroděj může dívat očima kteréhokoliv tvora v dosahu. Čaroděj musí být schopen alespoň zhruba určit místo, kde se tento tvor nachází. Jeden sáh skály či tenká vrstva kovu však kouzlo znemožní. Kouzlo trvá, i když se tvor vzdálí z dosahu, ale ustane, když je tvor odstíněn skálou nebo kovem.
Během trvání tohoto kouzla čaroděj samozřejmě vidí i svýma vlastníma očima.

Cizí uši *Nakerí azenaim*

magenergie: 8 magů
dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 živý tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: 12 směn

V zásadě stejné kouzlo jako cizí oči, jen místo o zrak jde o sluch. Čaroděj nemůže mít současně cizí oči i cizí uši.

Clona myšlenek *Manasblend*

magenergie: 1 mag za směnu
dosah: dotyk
rozsah: 1 živý tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: podle dodané magenergie

Toto zaklínadlo poskytuje ochranu před kouzlem čtení myšlenek. Postava nebo tvor je po přijetí tohoto kouzla zcela imunní vůči jakýmkoliv pokusům o čtení myšlenek, telepatii a podobně. Toto kouzlo dává také bonus +1 k hodu proti kouzlu kouzelná rušička.
Stačí, když se kouzelník cíle tohoto kouzla dotýká při jeho vyvolávání, po jeho seslání může odejít. Pokud chce kouzlo prodloužit o další směnu, musí se cíle ještě jednou dotknout.

Čarodějův zámek *Magogart*

magenergie: 7 magů
past: Roz+Sil-8-0
dosah: 2 sáhy
rozsah: 1 zámek
vyvolání: 1 kolo
trvání: stále

Toto zaklínadlo je mocnější obdobou zaklínadla zamkni. Účinkuje na jakékoliv dveře, kokonce i když nemají zámek. Potrvá, kokud nebude nějakým kouzlem zrušeno.
Dveře je možné otevřít zaklínadlem zaklep nebo hrubou silou. Viz také uzamykací kouzla.

Černý blesk *Kedar barak*

magenergie: 25 magů
dosah: 40 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Toto kouzlo se vzdáleně podobá modrým bleskům, ale v jednom kole lze seslat toliko jeden černý blesk.
Černý blesk způsobí zranění za 41-56 (3k6+38) životů.

Čtení myšlenek *Manasleg*

magenergie: 4 magy za směnu
past: Roz+Int-8-0
dosah: 60 sáhů
rozsah: 1 živý tvor
vyvolání: 5 nebo 10 kol
trvání: podle dodané magenergie

Čaroděj může pomocí tohoto zaklínadla "číst" myšlenky tvorů s inteligencí 1 a větší. Pokud chce číst jednoho určitého tvora (čaroděj musí vědět, jak tento tvor vypadá a kde je), může začít hned po seslání kouzla.
V opačném případě čaroděj určí pouze směr a po dalších 5 kolech přečte myšlenky prvního tvora s inteligencí 1 nebo vyšší, na něhož v daném směru nalézá. Když žádný tvor není v dosahu, magenergie kouzla přišla nazmar.
Čtení myšlenek nepřekáží dřevo ani jiné přírodní materiály, ale nepronikne ani slabou vrstvou kovu.
Čaroděj nesmí být po celou dobu trvání kouzla rušen.
Jednoho tvora se může čaroděj pokusit číst jen jednou za den.

Dubl *Duman*

magenergie: 3 x úroveň kouzelníka
dosah: 0
rozsah: jen kouzelník
vyvolání: 1 kolo
trvání: 2 dny

Tímto kouzlem může čaroděj stvořit jednoho svého dvojníka. Dubl je tvořen protoplazmou, na první pohled jej však není možné od mága rozeznat. Nemá žádnou vlastní inteligenci a je schopen vykonávat jen nejjednodušší příkazy. S čarodějem není schopen komunikovat jinak než slovy, ale pokud bude čaroděj chtít, okamžitě se rozplyne.
Dubl má stejně životů jako čaroděj, stejné ÚČ. OČ je 2 + bonus za obratnost čaroděje. Všechno zranění, které dubl způsobí, je jenom stínové.

Dveřník *Dorman*

magenergie: 15 magů
dosah: 10 sáhů
rozsah: 2 x 4 sáhy
vyvolání: 1 směna
trvání: 3 směny

Tímto kouzlem je možné vytvořit svislý nebo vodorovný tunel do pevné skály nebo zdi. Otvor bude mít 2 sáhy v průměru a tunel bude nejvíce 4 sáhy dlouhý. Po uplynutí trvání kouzla tunel zmizí a na jeho místě se objeví původní materiál.
Dveřníka není možné seslat na žádného živého tvora, na nic vyrobeného ze dřeva nebo jiného přírodního materiálu, ani na nic kovového. Provrtávaný objekt se také nesmí pohybovat a nesmí obsahovat žádnou magenergii, jako například dveře zavřené kouzlem. Dveřníka je zkrátka možno seslat jen na velký, nehybný balvan.

Fata morgána *Fantimorg*

magenergie: 10 magů
past: Int-8-0
dosah: 90 sáhů
rozsah: kdekoli v kruhu o poloměru 90 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: viz níže

Pomocí tohoto kouzla je možno vyvolat přelud nějakého terénního útvaru, například schodiště nebo dveří (v jeskyni) či hory nebo jezera (venku). Přelud může mít jakýkoliv rozsah, ale žádná jeho část nesmí být dále než 90 sáhů od čaroděje.
Fata morgána trvá, i pokud někdo uspěje v hodu proti pasti. Ten kdo uspěje, fata morgánu prohlédne, ale ostatní ji stále vidí v podobě, jakou zamýšlel autor kouzla. F.M. může být rozptýlena zaklínadlem rozptyl kouzla nebo kouzelníkem odvolána..

Fialové blesky *Kyanos bárak*

magenergie: 6 magů za první blesk, 5 magů za každý blesk navíc
dosah: koule o poloměru 10 sáhů
rozsah: 1-3 tvorové
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Podobné kouzlo jako zelené blesky, ale zranění je za 4-24 životů a pravděpodobnost zásahu 68%. Je možné jej seslat až na tři tvory současně, ale magenergie se bude počítat pro každého zvlášť. Například seslání po jednom fialovém lesku na tři skřety bude stát 18 magů.

Hyperprostor II *Hypersféra II*

magenergie: viz níže
dosah: 2 sáhy
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Toto kouzlo se liší od hyperprostoru I především tím, že je možné ho seslat i na jinou postavu než na čaroděje, ale pouze na takovou, která s tím souhlasí.
Oproti hyperprostoru I zde také není v podstatě žádné omezení vzdálenosti, na kterou je možné postavu dopravit - pokud má čaroděj dostatek magenergie. Do vzdálenosti 1OO sáhů dá za každých 10 sáhů 1 mag, nad 100 sáhů 2 magy, nad 200 sáhů 3 magy atd. Tedy například po přepravě postavy na vzdálenost 250 sáhů klesne čarodějova magenergie
o 45 (10+20+15) magů.
Čaroděj musí přesně znát místo, kam chce postavu přemístit, a musí vědět, kterým směrem toto místo leží a jak je daleko.

Kouzelná rušička *Anachaš*

magenergie: 4 magy za kolo
past: Roz+Int-7-0
dosah: 50 sáhů
rozsah: kruh o poloměru 35 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: podle dodané magenergie

Po seslání tohoto kouzla uslyší všechny postavy v dosahu s inteligencí větší než 1, které neuspějí v hodu proti pasti, temné hučení v hlavě. Nebudou schopny seslat jakékoliv kouzlo a všechna kouzla, která vyžadují soustředění, budou přerušena. Kromě toho mají na všechny hody vyžadující inteligenci postih -3.

Leť *Volá*

magenergie: 2 magy za 5 kol
dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 3 kola
trvání: podle dodané magenergie

Příjemce tohoto kouzla (může jím být i sám čaroděj) může po dobu jeho trvání volně létat. Na let samotný je nutno se soustředit; není tedy možné se pomocí tohoto kouzla zúčastnit leteckého souboje. Nejvyšší rychlost je 20 sáhů za kolo.
Pomocí tohoto kouzla je také možné zůstat viset nad jediným místem jako při kouzlu levitace. Na to není nutné se soustředit - ale stále není možné bojovat zbraněmi pro boj tváří v tvář.

Mluv s mrtvými

magenergie: 4 magy za první a 2 za každé další
dosah: dotek
rozsah: jeden mrtvý
vyvolání: 10 kol
trvání: dle magenergie
Past: viz níže

Tímto kouzlem může kouzelník mluvit s mrtvými inteligentními tvory. Po jeho seslání si kouzelník hodí proti past. Použitá vlastnost je Int+Char+(úroveň/4 zaokrouhlená normálně) a nebezpečnost je počet hodin, který uplynul od smrti mrtvoly. Uspěl-li mág proti pasti může kouzlo prodloužit přidáním magenergie, proti pasti si již nehází. Mrtvý tvor mluví jako zaživa- musí k tomu mít náležité prostředky, hlavu atd.. Mrtvý tvor kouzelníkovi řekne vždy pravdu. Pokud kouzelník neuspěje proti pasti, ztrácí k10 životů.

Mrak smrti *Nefelé thnatí*

magenergie: 25 magů
past: Odl+Žvt-4-1
dosah: viz níže
rozsah: 10x10x5 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: 6 směn

Vedle čaroděje se objeví oválný mrak 5 sáhů vysoký a 10 sáhů dlouhý a široký. Pokud je bezvětří, dá se mrak do pohybu směrem, který určil čaroděj, rychlostí 20 sáhů za směnu (a už ho není možné zastavit), jinak se pohybuje stejným směrem a rychlostí jako vítr. Mrak zničí jen zaklínadlo rozptyl kouzla nebo náraz na husté zelené rostlinstvo, například na les a podobně.
Mrak je těžší než vzduch a vnikne do všech prostor, které se pod ním otevřou (bude klouzat po svahu kopce, do děr atd.) Mrak může být i menší, pokud to bude čaroděj chtít.
Tvorové zasažení mrakem, kteří neuspějí v hodu proti pasti, jsou okamžitě mrtví, ostatní jsou v každém kole zraněni za 1 život.

Najdi kouzla *Heurískon goetia*

magenergie: 4 magy
dosah: 20 sáhů
rozsah: kruh o poloměru 20 sáhů

vyvolání: 1 kolo
trvání: 1 směna

Alchymista a jeho obory mají zvláštní schopnost vidění magenergie. Na podrobnosti se zeptej nějakého alchymisty, a až s ním budeš mluvit, řekni mu, že znáš kouzlo, které dokáže zvýšit pravděpodobnost úspěšného vidění magenergie o 25%. Jaké? Přece najdi kouzla.
Druhá varianta kouzla umožňuje kouzelníkovi, aby je seslal na sebe. Pak uvidí všechna aktivní kouzla a kouzelné předměty v dosahu zářit. (Kouzlem zavřené dveře, zneviditelněné postavu, metamorfované postavy). Cena takovéto varianty kouzla je 6mg, vyvolání 1kolo, trvání 1 směna, dosah 20 sáhů jsou stejné.

Najdi neviditelnost *Heurískon hádés*

magenergie: 4 magy
dosah: 3 sáhy za každou úroveň čaroděje
rozsah: kruh o poloměru dosahu
vyvolání: 1 kolo
trvání: 6 směn

Po seslání tohoto zaklínadla uvidí čaroděj všechny neviditelné předměty a postavy v dosahu. Dosah jsou 3 sáhy za úroveň čaroděje. Například kouzelník na 6. úrovni uvidí po seslání tohoto zaklínadla všechny neviditelné věci bližší než 18 sáhů.
Toto kouzlo platí jen na předměty a postavy, které byly nějakým způsobem zneviditelněny, nikoli na ty, jenž jsou neviditelné "od přírody" (jako například nevidění).

Najdi předmět *Heurískon rem*

magenergie: 4 magy
dosah: 20 sáhů + 3 sáhy za každou úroveň čaroděje
rozsah: 1 předmět v dosahu
vyvolání: 1 kolo
trvání: 2 směny

Toto zaklínadlo je velmi vhodné pro zapomětlivé starší pány, jakými čarodějové ostatně obvykle jsou. S jeho pomocí je možné najít libovolný jeden předmět, který čaroděj dobře zná - například lulku nebo pantofle. Během trvání kouzla si čaroděj hledaný předmět představí a vzápětí se mu v mysli vynoří povědomí o jeho poloze. Čaroděj si může zkusit představit i něco všeobecného (například dveře) a popisovat svoji představu PJ. Pokud se něco podobného jeho popisu nalézá v dosahu, PJ mu o tom řekne.

Najdi zlo *Heurískon kakon*

magenergie: 5 magů
dosah: 20 sáhů
rozsah: kruh o poloměru 20 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: 2 směny

Po seslání tohoto zaklínadla začnou všechny "zlé" předměty nebo postavy v dosahu zářit. Zlo nemá v tomto případě nic společného s přesvědčením; v tomto kouzlu jím míníme všechny předměty nebo postavy posedlé démonem, tj. takové, že v nich sídlí démon astrálních sfér omylem nebo nedopatřením přivolaný nějakým theurgem.

Neslyšitelnost *Anaudia*

magenergie: 6 magů
dosah: dotyk
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: viz níže

Příjemce tohoto zaklínadla se pohybuje naprosto neslyšně. Dveře nezaskřípou, schody nezavržou, jeho zbroj nezařinčí, jeho dech nikdo neuslyší a ani kroll jej nenajde pomocí své zvláštní schopnosti.
Tvora je samozřejmě vidět a je možné na něj útočit obvyklým způsobem. Nebude slyšet třesk zbraní, ale výkřiky útočníků a chřestění jejich zbroje ano.
Neslyšitelnost pomine v okamžiku, kdy tvor promluví nebo začne sesílat zaklínadlo.

Neslyšitelnost do 4 sáhů *Hádesgar*

magenergie: 10 magů
dosah: 32 sáhů
rozsah: 4 sáhy
vyvolání: 2 kola
trvání: viz níže

Toto zaklínadlo se podobá zaklínadlu neslyšitelnost. Terč tohoto kouzla a všichni, kdo se v okamžiku jeho seslání nacházeli blíže než 4 sáhy, se stanou neslyšitelnými za stejných podmínek, jako v kouzlu neslyšitelnost. Pokud se někdo od terče vzdálí více než o 4 sáhy, neslyšitelnost ztrácí a už ji nemůže znovu získat.

Neviditelnost do 4 sáhů *Hádeskat*

magenergie: 11 magů
dosah: 32 sáhů
rozsah: 4 sáhy
vyvolání: 2 kola
trvání: viz níže

Toto zaklínadlo se podobá zaklínadlu neviditelnost z DrD pravidel pro začátečníky. Terč tohoto kouzla a všichni, kdo se v okamžiku jeho seslání nacházeli blíže než 4 sáhy, se stanou neviditelnými za stejných podmínek, jako v původním kouzlu neviditelnost. Pokud se někdo do terče vzdálí více než o 4 sáhy, neviditelnost ztrácí a už ji nemůže znovu získat.

Nevycítitelnost *Afelia*

magenergie: 1 mag za směnu
dosah: dotek
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: podle dodané magenergie

Toto zaklínadlo učiní jednoho tvora naprosto nevycítitelným. Není možné jej vystopovat psy a ani hobit jej neucítí svojí zvláštní schopností.

Nevycítitelnost do 4 sáhů *Hádesfel*

magenergie: 3 magy za směnu
dosah: 32 sáhů
rozsah: 4 sáhy
vyvolání: 2 kola
trvání: podle dodané magenergie

Toto zaklínadlo je obdobou zaklínadla nevycítitelnost a rozšiřuje jeho působnost na všechny tvory v rozsahu kouzla. Pokud se někdo od terče vzdálí více než o 4 sáhy, nevycítitelnost ztrácí a už ji nemůže znovu získat.

Ohnivá koule *Sfaira ignea*
magenergie: 6 magů za každou kouli
past: Obr-7-0
dosah: 90 sáhů
rozsah: koule o průměru 15 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Po seslání tohoto kouzla vyletí z čarodějovy ruky střela ne větší než kroupa a dkekoli do vzdálenosti 90 sáhů vybuchne v ohnivou kouli o průměru 15 sáhů. Každá zasažená postava je

zraněna za 1-6 životů.

Čaroděj může seslat v jednom kole nejvýše tolik koulí, kolik je jeho úroveň, ale nemusí je všechny vyslat stejným směrem. Například: Čaroděj na 7. úrovni může seslat najednou nejvýše sedm ohnivých koulí, které (pokud vybuchnou na stejném místě) způsobí celkové zranění za 7-42 životů každé zasažené postavě a spotřebuje na ně 42 magů.

Ochrana před šípy *Sozein a telis*

magenergie: 9 magů
dosah: 10 sáhů
rozsah: kruh o poloměru 10 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: 10 směn

Kolem čaroděje se vytvoří bariéra, která odkloní všechny šípy a podobné malé střely (například kámen z praku, ale ne kámen z katapultu). Neúčinkuje proti kouzelným střelám a vrhacím zbraním.

Oko *Okulus*

magenergie: 10 magů za 6 směn
dosah: 80 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: podle dodané magenergie

Tímto zaklínadlem stvoří čaroděj jedno neviditelné oko, kterým vidí (ale neslyší!). Je velké jako obyčejné oko a má infravidění. Oko se může pohybovat vzduchem rychlostí až 40 sáhů za směnu, ale neprojde pevnou překážkou ani se nevzdálí víc než 80 sáhů od čaroděje. Na vidění okem se čaroděj musí soustředit, ale stále vidí i svýma vlastníma očima.

Orxanův zámek *Orxangart*

magenergie: nejméně 15 magů
past: podle dodané magenergie
dosah: 30 sáhů
rozsah: 1 dveře nebo zámek
vyvolání: 2 kola
trvání: stále

Orxan byl možná nejmocnějším čarodějem země Súr a podle toho také vypadalo bohatství, které nashromáždil. Na jeho ochranu vymyslel nejmocnější uzamykací kouzlo, které podnes nese jeho jméno. Je schopno uzamknout jakékoliv dveře, brány, truhly atd, dokonce i když nemají zámek.
Takto zakleté dveře není možné otevřít zaklínadlem zaklep, ale je možné je vyrazit beranidlem nebo hrubou silou. Základní nebezpečnost pasti při vyrážení silou je 11 a zvyšuje se o 1 za každé 2 magy nad základní hodnotu kouzla. Přidávání magenergie má také význam pro ochranu před kouzlem beranidlo. Viz také uzamykací kouzla

PŘÍKLAD: Čaroděj uzavře 5 coulů tlustou dřevěnou bránu o rozměrech 2x2 sáhy Orxanovým zámkem a použije na to 21 magů. Nebezpečnost při otvírání dveří silou bude 14, na otevření kouzlem beranidlo bude zapotřebí 26 magů.

Oživ neživého *Vivificá mortum*

magenergie: viz níže
dosah: dotek
rozsah: jeden mrtvý
vyvolání: viz níže
trvání: stále

TABULKA NEMRTVÝCH

druh	schop.	života-magů	počet vyvolání
kostlivec	**1**	**6(6)**	**10 kol**
zombie	**2**	**12(6)**	**20 kol**
ghúl	**3**	**18(6)**	**30 kol**
duch	**4**	**28(7)**	**1 směna**
přízrak	**5**	**40(8)**	**2 směny**
mumie	**6**	**54(9)**	**3 směny**
fext	**7**	**70(10)**	**1 hodina**
spektra	**8**	**88(11)**	**2 hodiny**
upír	**9**	**108(12)**	**6 hodin**

Tímto kouzlem je možno stvořit nemrtvé (kostlivce, zombii atd). Bude se jednat o skutečné nemrtvé - nehlučné vražedné nestvůry, se kterými ses zatím setkával jako s nelítostnými nepřáteli. Nemrtví takto stvoření budou mít stejná útočná a obranná čísla a zvláštní schopnosti jako nemrtví popsaní v bestiáři Pána jeskyně.
Magenergie a doba potřebná na stvoření různých nemrtvých se různí. Přehledně je ukazuje Tabulka nemrtvých.
Sloupec životaschopnosti ukazuje, jaká je nejmenší možná životaschopnost daného nemrtvého, sloupec počet magů udává, kolik magů je zapotřebí na jeho stvoření na nejnižší úrovni. Číslo v závorce udává, kolik magů je zapotřebí dodat za každé zvýšení životaschopnosti o 1. Životaschopnost nemrtvého nemůže být nikdy větší než úroveň čaroděje, jenž ho stvořil.
K oživení neživého potřebuje čaroděj ještě nějaký vhodný předmět, který může oživit: kostru pro kostlivce, mrtvolu pro zombii a podobně.
Oživení nemrtví zpravidla nepociťují žádný vděk ke svému stvořiteli, ba naopak, nenávidí ho za to, že je probudil z věčného spánku a zaútočí na něj od pohledu. Čaroděj ovšem může stejným způsobem a za stejné množství magenergie stvořit i nemrtvé, kteří mu jsou fanaticky oddáni. Při každém zaostření vůle však musí věnovat na každého nemrtvého, který jej v tu chvíli poslouchá, jednu třetinu magenergie spotřebované na jeho oživení. Pokud nemrtvému magenergii nevěnuje, přestave jej nemrtvý poslouchat a bude se chovat jako každý jiný příslušník jeho druhu popsaný v bestiáři. Kouzelník si vlastnoručně oživeného a dočasně neovládaného nemrtvého může znovu podřídit přidělením odpovídajícího množství magenergie.

Měl by sis také zapamatovat, že tvoření nemrtvých je všeobecně považováno za úkon černé magie a většina čarodějů s dobrým přesvědčením se nechá raději zabít, než aby toto kouzlo použila.

Poslání *Penfe*

magenergie: 25 magů
past: Roz-7-0
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 3 kola
trvání: viz níže

Toto zaklínadlo přinutí jednoho živého tvora s inteligencí vyšší než 1, aby vykonal nějakou činnost (nebo se jí vyhnul). Postavu je například možné pověřit posláním, aby přinesla čarodějovi určitý předmět, aby ve tmě zpívala pochodové písně, nebo aby nikdy neprozradila určitou informaci. Tato činnost musí být možná a nesmí představovat smrtelné nebezpečí, nebo se poslání nezdaří. Postava si zachovává svoji osobnost i inteligenci, může se dokonce rozhodnout, že poslání neuposlechne. V takovém případě ji PJ nějak potrestá (postih k hodu na útok, ztrácení životů apod.). Poslání je možné zrušit zaklínadlem rozptyl kouzlo.

Přelož *Verte*

magenergie: nejméně 7 magů
dosah: slyšitelnost nebo viditelnost
rozsah: 1 text
vyvolání: 1 kolo
trvání: 3 směny

Toto kouzlo se podobá kouzlu bábelská rybka s tím rozdílem, že po jeho použití je rozumět i psaným textům a slovům pronášeným nemyslícími tvory nebo věcmi. Kromě toho jej lze použít i k překládání textů chráněných kouzlem zašifruj. V takovém případě se nebezpečnost kouzla zašifruj snižuje o 1 za každé dva magy navíc použité na kouzlo přelož. Je také nutné si uvědomit, že čaroděj nezná nebezpečnost textu, tj. neví kolik magů bylo spotřebováno na kouzlo zašifruj. Hod provádí PJ a pokud čaroděj neuspěje, nikdy se nedoví, kolik mu chybělo.

PŘÍKLAD: Čaroděj na 13. úrovni zašifroval dopis pomocí 12 magů a nyní se ho pokouší přečíst čaroděj na 10. úrovni s inteligencí 19. Rozhodne se do kouzla přelož vložit 11 magů. Hodí tedy 1k10, k výsledku přičte 1 (+4 za inteligenci, -3 za rozdíl úrovní, a pokud mu padlo více než 4 (6-2), dopisu porozumí (nezávisle na tom, jakým byl psán jazykem).

Rozptyl kouzla *Spar goetia*

magenergie: nejméně 8 magů

dosah: 32 sáhů
rozsah: krychle 8x8x8 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: stále

Toto kouzlo je podobné zaklínadlu zlom kouzlo, ale s jeho pomocí je možné v daném rozsahu zničit jakákoliv jiná kouzla, ne tedy jen tak, která působí na postavy. Kouzlo nemá vliv na kouzelné předměty. Magenergie potřebná k seslání tohoto zaklínadla se zvyšuje o magenergii kouzel, které má zničit. Pokud ruší účinek nějakého zaklínadla, které ovlivňuje větší plochu, počítá se jen úměrná část. Například kouzlo poslání ovlivní jednoho živého tvora s inteligencí větší než 1 a vyžaduje 25 magů. Mějme nyní dvě postavy zasažené kouzlem poslání, které stojí vedle kouzelníka. Magenergie potřebná na seslání zaklínadla rozptyl kouzla doprostřed mezi ně bude 58 magů (2x25+8=58).
S pravděpodobností neúspěchu se to má stejně jako u zaklínadla zlom kouzlo.

Rudé blesky *Edom Bárak*

magenergie: 7 magů za první blesk, 6 magů za každý blesk navíc.
dosah: koule o poloměru 10 sáhů
rozsah: 1-6 tvorů
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Podobné kouzlo jako zelené blesky, ale zranění je za 5-30 životů a pravděpodobnost zásahu je 66%. Je možné jej seslat až na šest tvorů současně, ale magenergie se bude počítat pro každého zvlášť.

Svaž postavu *Bindman*

magenergie: nejméně 2x životaschopnost za každou postavu
past: Roz+Sil-5-0
dosah: 40 sáhů
rozsah: 1-4 postavy
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1 směna na úroveň čaroděje

Toto zaklínadlo ochromí jen postavy třídy velikosti C a menší. Postavami se v tomto kouzlu míní všechny humanoidní bytosti: člověk, elf, hobit, poletucha, skřet atd.
Pokud kouzelník vloží do zaklínadla za danou postavu tolik magů, kolik je dvojnásobek její životaschopnosti, bude postava čelit pasti s nebezpečností 5. Pokud to bude trojnásobek životaschopnosti, bude nebezpečnost 7, když čtyřnásobek, tak 9 a tak dále. Podle úvahy čaroděje může každá postava čelit jiné pasti.
Čaroděj si může vybrat, které postavy z větší skupinky chce svázat (nejvýše však 4); pokud své zaklínadlo sesílá jen na jednu postavu, má tato postih -2 k hodu proti pasti.

PŘÍKLAD: Čaroděj Trumb se setká se dvěma skřetími vojáky a jejich velitelem. Rozhodne se je všechny svázat, ale nejvíce mu záleží na veliteli. Proto oznámí PJ, že chce vojáky svázat s pastí 5 a velitele s pastí 9. Skřeti mají životaschopnost 1, jejich náčelník 3 a tak PJ oznámí Trumbovi, že ho kouzlo stálo 16 magů (=2x(2x1)+4x3)

Uzamykací kouzla
Pro všechny uzavírací kouzla (tj. čarodějův zámek, Orxanův zámek a zamkni) platí, že kouzelník, který dveře zavřel, je může také otevřít bez použití magenergie, aniž by se kouzlo zrušilo. Navíc může kouzelník určit jedno otevírací slovo, jehož pomocí může dveře otevřít i kterákoliv jiná postava. Použití otevíracího slova zvyšuje potřebnou magenergii o 5 magů.
U všech zamykacích kouzel je uvedena past. Proti ní si hází postava, která chce dveře otevřít násilím. I když se jí to však podaří, dveře se zase samy zavřou, pokud k tomu dostanou příležitost. Pokud postava v hodu proti pasti neuspěje, může se o vyražení dveří pokusit znovu v dalším kole.

Zabij *Morte*

magenergie: 50 magů
past: Roz-5-0
dosah: 80 sáhů
rozsah: celková životaschopnost 4-40
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Toto kouzlo se pokusí zabít tvory v dosahu s celkovou životaschopností 4-40. Rostliny, hmyz a malá zvířata jsou zabita automaticky a nepočítají se do celkového součtu mrtvých. Kouzlo nepůsobí na magické tvory.
Kouzlo působí nejdříve na tvory s nejnižší životaschopností a do celkové životaschopnosti se počítá i životaschopnost tvorů, kteří v hodu proti pasti uspěli. Čaroděj může z účinků kouzla vyjmout nejvýše 8 tvorů, kteří však nesmí být blíže než 10 sáhů.

Zaklep *Taptap*

magenergie: 8 magů
dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 dveře
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned

tímto zaklínadlem je možné otevírat dveře zamčené na klíč i na závoru nebo uzavřené kouzly zamkni a čarodějův zámek. Nedokáže však uzamykací zaklínadlo odstranit, takže dveře se zase uzavřou, pokud k tomu dostanou příležitost.
Dveře současně zamčené, zatlučené i zakleté se po seslání tohoto zaklínadla stejně otevřou.

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 jmsnuje zamkni. Vchod je možné otevřít zaklínadlem zaklep nebo násilím. Viz také uzamykací kouzla.

Zašifruj *Steganografe*

magenergie: podle uvážení
past: viz níte
dosah: 1 sáh
rozsah: 1 text
vyvolání: 5 kol
trvání: stále

Pomocí tohoto kouzla lze zašifrovat jakýkoliv psaný text - dopis, rytinu, nápis na skále. Nepovolanému čtenáři se pak nápis bude jevit jako neuspořádaná a proměnlivá změť písmen. Po vyslovení hesla (které musí být určeno při seslání kouzla zašifruj; hesel může být i několik) se písmena na 4 kola uspořádají tak, jak byla původně. (Pokud postava nezná jazyk, ve kterém je text napsán, nebude jí to mnoho platné).
Past u tohoto kouzla vyjadřuje pravděpodobnost, že nepovolaná postava text přečte. Použitá vlastnost je Roz+Int, nebezpečnost je 1 za každé dva magy na kouzlo použité. Například po vložení 10 magů je past Roz+Int-5-0.

Zdvojení *Dudu*

magenergie: 6 magů
dosah: 0
rozsah: jen kouzelník
vyvolání: 1 kolo
trvání: 6 směn
Toto zaklínadlo bývá v jižních zemích nazýváno bílá myš. Ti, kdo se na čaroděje dívají, mají najednou pocit, že vidí dvojmo (trojmo i více). Vedle čaroděje totiž vznikne 1-5 jeho naprosto věrných obrazů, které jednají stejně jako on. Obrazy nevyžadují žádné soustředění. Pokaždé, když by byl čaroděj zraněn, jeden z jeho obrazů zmizí a to nezávisle na tom, jak těžce by byl čaroděj zraněn. Pravděpodobnost, že útočník zasáhne obraz a nikoli čaroděje, ukazuje následující tabulka.

TABULKA PRAVDĚPODOBNOSTI ZÁSAHU OBRAZŮ PŘI POUŽITÍ DUDU

počet obrazů	pravděpodobnost zásahu obrazu
1	75%
2	83%
3	88%
4	90%
5	92%

Zesměšni *Gelóta*

magenergie: 60/proveň kouzelníka
past: Roz-5-0
dosah: 5 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: stále

Toto kouzlo zmožňuje čaroději zesměšnit jednu postavu tím, že jí například přičaruje oslí uši, dlouhý nos nebo koňskou oháňku. Záleží jen na čaroději, jaké konkrétní zesměšnění si vymyslí. Nesmí to však být nic, co by postavě výrazně ublížilo.
Kouzlo trvá, dokud někdo na oběť nesešle zaklínadlo rozptyl kouzla, nebo dokud čaroděj, který kouzlo zesměšni seslal, neusoudí, že splnilo svůj účel.
Na tomto kouzlu je pozoruhodné, že je jednodušší pro kouzelníky na vyšší úrovni. Děl šedesát úrovní kouzelníka a dostaneš počet magů potřebný ke seslání kouzla zesměšni na dané úrovni. Tak například na první úrovni by to bylo šedesát magů, na druhé 30 magů, na třetí 20 magů, na sedmé 9 magů, na desáté 6 magů, na dvacáté 3 magy atd. Je také vidět, že nejnižší úrovní, na které je skutečně možné kouzlo zesměšni seslat, je třetí úroveň.

Zmatek *Kaoso*

magenergie: 12 magů
past: Roz-6-0
dosah: 40 sáhů
rozsah: tvorové s celkovou životaschopností 3-18
vyvolání: 1 kolo
trvání: 12 kol

Toto kouzlo zmate tvory s celkovou životaschopností 3-18, které si čaroděj určí. Zmaten může být každý, kdo je v dosahu, tedy i přátelé čaroděje. Hod proti pasti se opakuje každé kolo.
Zmatený tvor si hodí 2k6 a pokud mu padne:
2-5, napadne čarodějovu družinu
6-8, neudělá nic
9-12, zaútočí na vlastní družinu.

Zmiz *Apage*

magenergie: viz níže
past: Roz-10-!
dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 tvor nebo předmět
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Po seslání tohoto zaklínadla zmizí jeden živý tvor s životaschopností vyšší než 3 (pokud neuspěje v hodu proti pasti) nebo jeden neživý předmět (proti pasti hází majitel předmětu, pokud je přítomen; pokud není, proti pasti se nehází).
Při mizení živých tvorů je potřebná magenergie 3 x životaschopnost - 3, v druhém případě je zapotřebí 1 mag na každých 100 mn, které mají zmizet. Toto zaklínadlo nelze použít na žádné magické tvory ani magické či prokleté předměty.
Předměty i tvorové zmizeli jednou provždy a není možné je obnovit.

Žluté blesky *Jerek bárak*

magenergie: 5 magů za první blesk, 4 magy za každý blesk navíc
dosah: koule o poloměru 10 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned
Podobné kouzlo jako zelené blesky, ale zranění je za 3-18 životů a pravděpodobnost zásahu 72%.

Vyvolání přítele

V prvním díle ses dočetl o přátelích, které si může kouzelník povolat, o tom, jaká mají obranná a útočná čísla a kolik mají životů. Tyto údaje však nejsou trvalé a neměnné. Pokud tvůj čaroděj přejde na vyšší úroveň, zvýší se poněkud i schopnosti jeho přátel - to je výhoda, kterou má oproti mágovi.
Jak a o kolik se zvýší ukazuje Tabulka čarodějových přátel

TABULKA ČARODĚJOVÝCH PŘÁTEL

úroveň čaroděje	kočka kouzel/max. žt	ÚČ	OČ	havran kouzel/max. mg	žt	ÚČ	OČ	ďáblík kouzel/max. mg	žt	ÚČ	OČ	mg_
1-5	9	3	4	3/6	4	3	6	2/5	3	3	8	1/3
6-10	18	3	4	6/12	8	3	6	4/10	6	3	8	2/6
11-15	27	3	4	9/18	12	3	6	6/15	9	3	8	3/9

TABULKA ČARODĚJOVÝCH PŘÁTEL 6-10 úroveň

	Černá kočka	Havran	Ďáblík
Životaschop.:	3	2	4
Magenergie:	12	10	6
Počet kouzel:	3	4	2
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/okřídl.	13/humanoid
Vytrvalost:	14/šelma	14/okřídlenec	
Inteligence:	10	12	14

Zloděj

Zlodějovy dva obory se na první pohled liší jako den a noc. Jeden je přízemně praktický lupič, druhý elegantní, chladný sicco. Ale při bližším pohledu je vidět, že mají víc společného než rozdílného - především nesmírnou důvěru ve své schopnosti, přesvědčení, že skutečně těžké problémy nelze vyřešit silou, ale lstí, a spoléhání na prostředky, jež, jakkoli tajemné, většinou pocházejí z tohoto světa.

Lupič

Lupič má všechny zvláštní schopnosti zloděje z DrD Pravidla pro začátečníky, vzrůst pravděpodobnosti úspěchu ukazuje přehledně Tabulka zvláštních schopností lupiče.

Kromě toho má ještě tyto další nové schopnosti.

TABULKA ZVLÁŠTNÍCH SCHOPNOSTÍ LUPIČE

	Úroveň									
Schopnost	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**
Převleky	**28**	**32**	**37**	**41**	**47**	**49**	**52**	**55**	**57**	**60**
Získání důvěry	**25**	**28**	**30**	**33**	**38**	**42**	**48**	**53**	**59**	**65**
Otevření zámku	**50**	**54**	**58**	**61**	**65**	**69**	**74**	**78**	**82**	**86**
Objevení pasti	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**
Odstranění pasti	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**
Šplhání po zdech	**80**	**85**	**90**	**95**	**100**	**102**	**104**	**106**	**108**	**110**
Tichý pohyb	**29**	**32**	**35**	**37**	**40**	**42**	**45**	**48**	**50**	**53**
Schovat se ve stínu	**55**	**60**	**64**	**67**	**70**	**74**	**78**	**83**	**86**	**90**
Vybírání kapes	**26**	**30**	**35**	**39**	**45**	**52**	**60**	**68**	**75**	**85**
Nenápadnost	**20**	**22**	**25**	**27**	**30**	**32**	**35**	**37**	**40**	**42**
Boj v obraně	**20**	**22**	**24**	**25**	**27**	**28**	**30**	**31**	**32**	**34**
Body boje	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**

Vrh

Lupič má bonus +1 k útokům vrhací zbraní. Malou vrhací zbraň (dýku, hvězdici) dokáže vytáhnout z úkrytu (rukáv, bota) a vrhnout v jednom kole. Není-li překvapen, pak při útoku vrhací zbraní má bonus +4 k iniciativě.

Lupič dokáže vrhnout dvě malé vrhací zbraně najednou. Podmínkou je, aby měl lupič před touto akcí volné obě ruce a nemá rovněž bonus k iniciativě.

Nenápadnost

Lupič má schopnost učinit se nenápadným, což v praxi vypadá skoro tak, jako by byl neviditelný. Lupič pomocí lehkého namaskování, ale hlavně výrazem tváře a držením těla budí dojem, že na místo, kde je, samozřejmě patří, že to místo by bez něj bylo úplně nepředstavitelné. Jinými slovy: nebudí žádný dojem, oko na něm neulpí.

Tato schopnost závisí na úrovni lupiče a na podmínkách, ve kterých se pokouší ji uplatnit. Závislost na úrovni ukazuje již zmíněná Tabulka zvláštních schopností lupiče. Tam uvedenou pravděpodobnost je ještě třeba zvětšit (nebo zmenšit) podle Tabulky nenápadnosti.

Pokud na k% padne 01, je to vždy úspěch, i kdyby výsledná pravděpodobnost byla záporná.

Lupič zůstává nenápadný až do okamžiku, kdy začne něco dělat (mluvit, útočit atd.). Potom se může znovu zkusit stát nenápadným - ale pravděpodobnost bývá menší (v závislosti na tom, co udělal). Lupič se bude vždy domnívat, že ve svém hodu uspěl (PJ mu neřekne, ajká je výsledná pravděpodobnost), ale pokud hodil více, bude při první příležitosti odhalen.

TABULKA NENÁPADNOSTI

Místo	**Bonus/Postih**
Dav lidí	**+66**
Hostinec ve větším městě	**+50**
Hostinec v malém městě	**+45**
Vesnice	**+40**
Stráže kontrolující podezřelé osoby	**+35**
Uzavřená, soukromá společnost	**+5**
Stráže kontrolující každého	**0**
Stráže propouštějící jen známé osoby	**-10**
Hlídka hradu, která zná všechny obyvatele	**-20**
Stráže nepropouštějící nikoho	**-25**
Zostřené stráže	**-30**

Klíč

Lupič obdrží za drobný příplatek při přestupu na 6. úroveň (3000 zlatých) nový znak svého cechu - zvláštní magický klíč, který je nabit magenergií. Tento klíč má roztodivné vlastnosti, jež jsou dále popsány.

Magický klíč je vyřezaný z jednoho kusu horského křišťálu. Je asi 20 coulů dlouhý a průsvitný až průhledný. Sestává ze tří částí - držadla, dříku a ozubení. Držadlo je asi sedm coulů široký kruh připomínající velkou čočku, dřík je kulatá, asi dva couly tlustá tyčinka, která se na konci zužuje do části nazývané ozubení. Ozubení vypadá naprosto stejně jako dřík a za normálních okolností je zlodějský klíč úplně hladký, avšak při zastrkávání do zámku se ozubení přizpůsobí jeho tvaru.

Na dolní straně dříku je malý žlábek. Ke klíči se také přidává dřevěná, 10 coulů dlouhá krabička se stříbrným práškem. Klíč umí používat toliko lupič.

Čirý průhledný klíč je pro lupiče poměrně neužitečný, jelikož neobsahuje žádnou magenergii. Tu musí do křišťálu vpravit alchymista. Nabitý klíč má 13 magů a je jasně červený. Magenergii může doplnit i zloděj; jak to dělá, se dozvíš dále. Klíč má tato různá využití:

Otevírání obyčejných zámků

Aby otevírání obyčejných zámků klíčem fungovalo, musí být v klíči přítomen alespoň 1 mag. Za každý mag, který je v klíči v dané chvíli přítomen, se pravděpodobnost otevření zámku z Tabulky zvláštních schopností lupiče zvýší o 1%. Pokud lupič klíčem v zámku neotočí, ale ponechá jej tam, začne klíč soji magenergii nevratně spotřebovávat rychlostí 1 mag za kolo. Za každý využitý mag se pravděpodobnost otevření zvýší o další 4%. Při spotřebovávání magů klíč odpovídajícím způsobem bledne a když má lupič pocit, že pravděpodobnost je už dost vysoká, klíčem v zámku otočí.

Otevírání magických zámků

Kouzelný nebo zakletý zámek pozná lupič podle toho, že červená (růžová) barva jeho klíče se jakoby rozčeří a začnou v ní přebíhat vlny, když se k takovému zámku přilbíží na méně než jeden sáh. K tomu, aby se lupič mohl pokusit magický zámek otevřít jako obyčejný (podle tabulky), musí jej napřed "vybít". Tedy zastrčit do něj klíč a vydat z něj o jeden mag více, než kolik jich bylo zapotřebí k zajištění dveří. Lupič však neví, kolika magy byly dveře zaklety. Může jen zasunout klíč do zámku a čekat. Každé kolo z něj ubude mag, což se projeví jeho postupným blednutím. Lupič může klíč kdykoli vytáhnout. Pokud se barva klíče ustálí dříve, než se klíč zcela odbarví, znamená to, že dveře byly odčarovány a lupič se je nyní může pokusit otevřít podle pravidel pro otevírání obyčejných zámků.

Zamykání zámků

Lupič za sebou může dveře též zamykat, aby ztížil cesku svým pronásledovatelům. Takto zajištěné dveře sice nejsou tak odolné jako dveře zajištěné kouzelníkem, ale také něco vydrží. Za každý mag věnovaný na zamykání dveří klesne pravděpodobnost otevření tohoto zámku v Tabulce zvláštních schopností zloděje o 5% (když ho bude nějaký zloděj otvírat, bude postupovat podle pravidel pro obyčejné, nikoli pro magické zámky). Za každé dva magy stoupá nebezpečnost pasti při vyrážení takových dveří o 1. Za každý mag nad šest magů klesá pravděpodobnost úspěchu čarodějova kouzla Zaklep na daný zámek o 10%. Magenergie se dé zámku přelévá rychlostí 1 mag za kolo, což se odráží na barvě klíče. Počet vynaložených magů závisí na čase, po který lupič ponechá klíč v zámku.

Otevírání zámku uzamčeného lupičem

Zámek, který byl dříve zamčen lupičem, pozná jiný lupič podle toho, že mezi ozubením klíče a zámkem přeskočí dlouhý rudý výboj, jakmile se ocitnou méně než sáh od sebe. Výboj nikomu neublíží, může však všechny řádně vylekat. Takový zámek může lupič otevírat buď podle pravidel pro otevírání obyčejných zámků (se všemi nevýhodami plynoucími z magického uzamčení) či způsobem popsaným v následujícím odstavci.

Lupič může "nasát" magy vynaložené k uzamčení daného zámku do svého klíče. Chce-li se o to pokusit, strčí klíč do zámku obraceně, tj. žlábkem nahoru (klíč musí obsahovat opět alespoň 1 mag). Magy se ze zámku okamžitě přelijí do lupičova klíče a zámek je možno otevřít jako obyčejný. Ovšem pozor! Lupič neví, kolik magů v zámku je a je-li jich více, než je jeho klíč schopen pojmout (a pojme jich, jak víme, nejvýše 13), klíč se strašlivou ranou exploduje a za každý mag z celkového počtu přítomných magů (nikoli jen přebývajících) zraní lupiče za 1-3 životy. Jak si lze uvědomit, takové nebezpečí do jisté míry hrozí vždy, protože zatímco otevírající potřebuje alespoň 1 mag, aby se ozubení klíče vytvarovalo podle zámku, zamykající mohl do zámku vložit celou magenergii svého klíče. Nejlépe se takto otvírají dveře, které dříve lupič sám zamkl (alespoň pokud není sklerotický) - u těch má navíc po odsání magů stoprocentní pravděpodobnost, že je otevře. Při pokusech o podobné odsávání magů je také dobré si uvědomit, že magenergie se nedá z klíče jen tak "vytřepat" a počet magů v klíči se jen na lupičovo přání sám od sebe nesníží.

Mastražení pasti v zámku

Místo aby lupič zámek s vynaložením magů uzamkl, může v něm nastražit past. Přincip je naprosto stejný jako při zamykání, jen se před zastrčením klíče do zámku musí jeho ozubení natřít stříbrným práškem, který lupič dostal ke klíči v krabičce. Poté, co začne se zámkem nebo klikou někdo manipulovat (tato situace nastává, i když se někdo pokouší otevřít dveře kouzlem), vyšlehne ze zámku plamen. Je to past, použitá vlastnost je obratnost, základní nebezpečnost je 2. S každým vynaloženým magem se nebezpečnost o 1 zvyšuje. Pokud je dotyčný zasažen, ztrácí za každý mag 1-4 životy. Délka plamene se za každý mag zvyšuje zhruba o 20 coulů. Pokud tedy dveře otvírá kouzelník, záleží na tom, jak daleko od nich při sesílání kouzla stojí.

Odstranění pasti v zámku

Že je v zámku lupičská past, pozná lupič podle toho, že se mu klíč do zámku nepodaří vsunout, bude na něj působit odpudivá síla. Klíč se mu podaří zastrčit do zámku teprve poté, co natře jeho ozubení stříbrným práškem. Pak si může vybrat - buď ho tam zastrčí normálně, tedy žlábkem dolů, a pokusí se dveře otevřít podle pravidel pro otevírání obyčejných dveří, nebo jej tam vsune žlábkem nahoru a pokusí se past odsát podle pravidel pro otevírání zámku uzamčeného lupičem. Zde je jediný rozdíl, totiž že pokud klíč exploduje, bude lupič zraněn za 1-6, nikoli 1-3 životy za každý mag.

Další vlastnosti

Klíč je možno využít k hledání tajných prostor. Pravidla jsou stejné jako pro detekční hůlku. Pokud je někde v tajných dveřích ukryt zámek, lze jeho polohu poměrně přesně určit díky reakcím klíče na magický zámek či na zámek uzamčený lupičem (viz výše). Klíč je však vzdor celé své magičnosti zcela bezmocný tam, kde je otvírací mechanismus založen na jiném principu, než je klíčová dírka. To pak jen temně hučí.

Dobíjení klíče a doplňování surovin

Jak jsme se již dříve zmínili, dostane lupič klíč i s příslušenstvím při přestupu na šestou úroveň, když za něj navíc zaplatí 3000 zlatých. Tehdy je klíč plně nabit - má tedy třináct mahů. Až se klíč vybije, může s ním lupič opět zajít za alchymistou a nechat si ho nabít. Další možností je, že si za 1000 zlatých zakoupí láhev na doplnění magenergie. Tento předmět má tvar obyčejné tlustostěnné baňaté lahve a váží asi 40 mincí. Uvnitř je temně rudá kašovitá hmota. Pokud chce lupič klíč opět nabít, musí jej položit na pevnou podložku někde, kam nikdy nedopadnou sluneční paprsky a celý klíč zalít a oplácat onou rudou polotekutou hmotou. Když klíč po dvaceti čtyřech hodinách vydobude ze ztvrdlé krusty, bude opět nabit magenergií. V lahvi jsou dvě dávky. Alchymista klíč samozřejmě nabije o něco levněji, nikde však není psáno, že bude po ruce právě ve chvíli, kdy bude lupič magenergii v klíči nejvíce potřebovat.

Stříbrný prášek vystačí každý zhruba na padesát použití. Doplnění stojí 250 zlatých.

Pokud lupič klíč ztratí nebo o něj přijde, může si další koupit až při přestupu na další úroveň, avšak zaplatí za něj dvojnásobek předešlé ceny. Pokud klíč do dalšího přestupu neztratí, je mu při něm zdarma nabit.

Boj beze zbraní

Kromě různých schopností "mírotvorných" má lupič i jednu zvláštní schopnost zcela bojovou. Ovládá boj beze zbraně a může být nebezpečnější než leckterý kroll s těžkým kyjem. Tímto způsobem však může lupič bojovat toliko proti lidem a člověku podobným tvorům. Boj beze zbraní má dvě odlišné části: boj v obraně a boj v útoku.

Boj v obraně

Díky své mrštnosti a zručnosti v bojovém umění je lupič schopen obrátit sílu svého protivníka proti němu samému. Pokus o boj v obraně musí lupič ohlásit dříve, než si útočník hodí na útoku. Lupič si potom místo na obranu hází k% na úspěch své zvláštní schopnosti. Pravděpodobnost úspěchu boje v obraně je v Tabulce zvláštních schopností lupiče. K číslu v tabulce se ještě přičítá dvojnásobek obratnosti lupiče (tj. "závisí na 2 0") a počet životů, za který by byl zraněn při obvyklém způsobu boje (ovšem s tím, že mu na 1k6 padlo 0). Pokud lupič v hodu k% uspěje, je místo něj zraněn útočník a to za tolik životů, za kolik by on zranil lupiče (ale nikdy ne za víc, než je dvojnásobek lupičova bonusu za obratnost). Úspěšný boj v obraně navíc protivníka natolik zmate, že se mu v příštím hodu na obranu počítá místo bonusu za obratnost -5.

Při boji s více nepřáteli může lupič na 5.-10. úrovni použít boj v obraně v jednom kole jen proti jednomu protivníku, na 11.-15. úrovni proti dvěma. Ale i proti všem ostatním nepřátelům si nehází 1k6 na obranu.

Boj v útoku

Boj beze zbraní je vlastně umněním zasáhnout citlivá místa na těle protivníka. Citlivá místa jsou: obličej, žaludek, slabiny a koleno. V systému, který zde popíšeme, se nijak neprojevují výsledky útoků na různá citlivá místa - prostě jenom ubírají životy. Pokud bude PJ chtít, může si následky snadno představit a vložit je do své hry (zásah obličeje - zlomený nos, dočasná slepota; zásah žaludku nebo slabin - mdloby, zvracení; zásah kolena - kulhání nebo padnutí k zemi).

Citlivá místa mohou být chráněna brněním, jinak se kvalita zbroje nepočítá. Platí, že

brnění	chrání
vycpávané kožené	žaludek
šupinová	žaludek, slabiny
kroužkové	žaludek, slabiny
plátové	žaludek, slabiny, koleno
rytířská zbroj	všechno

Lupič může svého protivníka zasáhnout různými způsoby: může ho udeřit pěstí nebo dlaní, nebo se jej může pokusit kopnout. Ne každé citlivé místo je však možné zasáhnout každým úderem, například si těžko představíme, jak lupič udeří někoho pěstí do kolena. Proto rozdělujeme citlivé body do 3 pásem (obrázek str. 48). Každý úder může zasáhnout je určité pásmo, podle toho, co uvádí Tabulka boje beze zbraní. Například pěstí je možné zasáhnout jen slabiny, žaludek (pásmo II) a obličej (pásmo III). Údaj "pásmo" v tabulce však platí jen pokud jsou lupič i jeho protivník stejné třídy velikosti. V opačném případě se pásmo posouvá dle Tabulky posunu podle velikosti. Z této tabulky plyne například to, že hobit lupič útočící na krolla jej nemůže (bez výskoku) zasáhnout kopem. Rukama jej může zasáhnout jen v I. a II. pásmu.

Každý úder má vlastní sílu zbraně, která závisí na úrovni lupiče, a útočnost, která na úrovni nezávisí. Přehledně je shrnuje Tabulka boje beze zbraní. Jak vidíš, útočná čísla nejsou příliš vysoká, zato útočnosti ano. To odráží skutečnost, že citlivá místa je obtížné zasáhnout, ale dobrý zásah má bolestné následky. Při útoku se postupuje stejně, jako při boji tváří t tvář, tj. k číslu v tabulce se přečte bonus za sílu (odečte postih) a pak si oba soupeři hodí 1k6.

U každého úderu uvádí Tabulka boje beze zbraní také jeho "náročnost". Ta se měří v tzv. bodech boje a určuje zejména rychlost, s níž je možné daný manévr provést. V každém kole má lupič daný počet bodů boje a může provést tolik manévrů nebo úderů, na kolik mu tento počet stačí. Počet bodů boje na kolo dostaneš, když k údaji v Tabulce zvláštních schopností lupiče přečteš lupičův bonus za obratnost.

Kromě úderů má lupič k dispozici i dva manévry: výskok a otočku. Výskokem je lupič schopen posunout svůj kop o dvě pásma výše, otočkou může zasáhnout protivníka stojícího za sebou. O natočení lupiče (zda stojí k nějaké jiné postavě čelem nebo zády) rozhoduje PJ. Platí, že po úspěšném boji v obraně stojí lupič svému soku tváří v tvář.

Boj beze zbraní vždy působí jen stínové zranění - jeho cílem je protivníka ochromit a vyřadit.

TABULKA POSUNU PODLE VELIKOSTI

velikost lupiče	velikost oběti A	B	C
A	**0**	**0**	**-1**
B	**0**	**0**	**0**
C	**+1**	**0**	**0**

TABULKA BOJE BEZE ZBRANÍ

		Úroveň lupiče										Útoč-	Nároč-
Úder	**Pásmo**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**nost**	**nost**
úder pěstí	**II,III**	**2**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**4**	**4**	**5**	**5**	**+7**	**4**
úder dlaní	**II,III**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**+10**	**5**
kop	**I,II**	**3**	**3**	**4**	**4**	**4**	**4**	**5**	**5**	**5**	**5**	**+15**	**8**
výskok	**zvyšuje pásmo úderu o II**												**6**
otočka	**útok na protivníka za sebou**												**5**

TABULKA ZVLÁŠTNÍCH SCHOPNOSTÍ SICCA

TABULKA ZVLÁŠTNÍCH SCHOPNOSTÍ SICCA

	Úroveň										
Schopnost	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**závisí**
Převleky	**33**	**39**	**46**	**53**	**60**	**68**	**75**	**83**	**90**	**95**	
Získání důvěry	**28**	**33**	**39**	**45**	**51**	**55**	**60**	**66**	**72**	**80**	
Otevření zámku	**48**	**52**	**55**	**58**	**63**	**67**	**70**	**73**	**76**	**80**	
Objevení pasti	**39**	**43**	**47**	**50**	**54**	**59**	**63**	**66**	**70**	**74**	
Odstranění pasti	**39**	**43**	**47**	**50**	**54**	**59**	**63**	**66**	**70**	**74**	
Šplhání po zdi	**80**	**82**	**83**	**85**	**86**	**88**	**90**	**91**	**93**	**95**	
Tichý pohyb	**29**	**32**	**35**	**37**	**40**	**42**	**45**	**48**	**50**	**53**	
Schovat se ve stínu	**52**	**55**	**58**	**60**	**62**	**65**	**67**	**70**	**72**	**75**	
Vybírání kapes	**23**	**25**	**27**	**29**	**32**	**35**	**38**	**42**	**45**	**49**	
Odhad lidí	**40**	**43**	**45**	**47**	**50**	**53**	**55**	**58**	**60**	**63**	
Šíření respektu	**30**	**33**	**37**	**41**	**45**	**50**	**54**	**58**	**62**	**67**	**2CH**
Zisk informace	**40**	**44**	**47**	**50**	**54**	**59**	**63**	**67**	**71**	**77**	**1CH**
Přesvědčování	**20**	**24**	**28**	**32**	**37**	**42**	**47**	**53**	**59**	**65**	**3CH**
Smlouvání	**40**	**42**	**45**	**48**	**51**	**54**	**58**	**61**	**64**	**69**	**2CH**
Odhalení útoku	**32**	**35**	**38**	**42**	**46**	**50**	**54**	**58**	**63**	**68**	**1O**
Imitace hlasu	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	
Prchání	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**	**100**	**105**	**110**	**115**	

Sicco
Sicco má všechny zvláštní schopnosti zloděje z DrD Pravidel pro začátečníky, vzrůst pravděpodobnosti úspěchu udává Tabulka zvláštních schopností sicca.
Kromě toho má tyto zvláštní schopnosti:

Těžké zranění
Pokud má sicco příležitost k útoku ze zálohy (viz. DrD pravidla pro začátečníky), může zkusit svoji oběť těžce zranit. Oznámí to PJ a hodí si proti pasti. Použitá vlastnost je Roz-Obr, základní nebezpečnost je rovna kvalitě zbroje (bez štítu) a přičítá se k ní číslo uvedené v Tabulce zabití.
Síla je těžké_zranění/normální_útok_ze_zálohy. Pokud sicco neuspěje, nemůže už v tomto kole útočit a ani v příštím kole nemůže útočit ze zálohy. Tímto způsobem je možné útočit jen lidi nebo člověku podobné tvory.
Sicco musí útočit bodnou zbraní. Pokud sicco uspěje proti pasti hodí si normálně na útok s bonusem +4, ale celkové zranění je čtyřnásobné. Pokud neuspěje jedná se o probodnutí ze zálohy (bonus +3 a dvojnásobné zranění)

Odhad na lidi
Sicco má velice dobrý odhad na lidi - proč, to pochopíš, až se seznámíš s jeho další schopností.
Řekněme, že družina vyjednává s nějakým neznámým člověkem: sicco je takřka okamžitě schopen poznat, jestli je to podvodník, hlupák, nebo člověk, který se za hlupáka jen vydává. Pozor! tato schopnost odhaluje (zhruba) povahu lidí, není tedy schopna odhalit, zda zkoumaný člověk v této chvíli mluví pravdu nebo lže, může jen napovědět.
Pravděpodobnost úspěchu této schopnosti je v již zmíněné Tabulce zvláštních schopností sicca, závisí však také na inteligenci pozorované postavy. Od pravděpodobnosti uvedené v tabulce je nutno ještě odečíst pětinásobek bonusu nebo postihu za inteligenci postavy (tj. odhadnout elfa s inteligencí 20 je stejně obtížné jako odhadnout krolla s inteligencí 2). Kromě toho ji může PJ libovolně upravit v závislosti na čase, okolních podmínkách atd. Sicco si nikdy není jistý, zda dojem, který získal, je správný.

Síť
Tuto zvláštní schopnost mohou využívat jen siccové s neutrálním nebo zákonně zlým přesvědčením!
Většina králů a vládců je různě svázána odpovědností a formálností svého postavení. Král, jehož si má lid vážit a jehož má ctít, se nemůže jen tak objevit v předměstské hospodě, nemůže se zaplést do rvačky, musí si uchovávat svou důstojnost.
Takto ovšem přichází o mnoho cenných informací a možností. V hospodě je možno zaslechnout leccos, co se ke dvoru nedonese, a (přestože se to často nahlas nepřiznává) může se stát, že je lepší nepřátele potichu odklidit, než postavit před soud a odsoudit.
Proto mívá vládce člověka, na kterého se může naprosto spolehnout a který pro něj tuto práci vykonává. V moderních státech to je tajná služba, ve světě DrD to je sicco a jeho schopnost budovat sítě.
Sicco většinou nezastává žádnou významnou veřejnou funkci - drží se v pozadí a bývá většinou pobočníkem, rádcem nebo přítelem nějaké významné postavy. Pro zájmy této postavy sicco používá svoji síť (co to je síť a jak se využívá, objasníme později). Sicco je pevně přesvědčen, že účel světí prostředky a nerozlišuje skutky na dobré a špatné, ale na ty, které mu pomohou, a ty, které mu uškodí. Odtud plyne také omezení na postavy s neutrálním a zákonně zlým přesvědčením.
Co to tedy siccova síť je?
Je to síť informátorů a nájemných zabijáků. Sicco ji může začít budovat kdekoliv, kde je nějaké podsvětí nebo alespoň pár hospodských rváčů. Kvalita jeho sítě závisí na době, po kterou ji budoval, a na množství peněz, které do ní vložil.
Když se sicco později například rozhodne někoho zlikvidovat, vydá pokyn své síti a najatí vrazi vykonají svou špinavou práci.
Jak tato schopnost vypadá v praxi:
Sicco nebuduje jednu síť, ale sítě tři: výkonnou, výzvědnou a ochrannou. Rozsah a možnosti sítě vyjadřuje její úroveň - čím větší je úroveň sítě, tím větší jsou její možnosti. Náklady na budování sítě jsou pro všechny typy sítí stejné a ukazuje je Tabulka budování sítě.
Tato tabulka má poněkud jinou filozofii než například Tabulka zkušenosti. Čísla ve sloupcích neudávají celkové náklady na dosažení této úrovně, ale náklady na zvýšení na tuto úroveň z minulé úrovně za danou dobu.
Síť ovšem sicca stojí více, než jen toto. Částky dosud uvedené jsou náklady toliko na vybudování sítě; další výdaje představují náklady na provozování a udržování sítě. První z nich probereme podrobněji níže, teď vysvětlíme, jak se to má s náklady na udržování sítě.
Všechny tři sítě mají sklon se samovolně rozpadat. Za každý týden bez financování klesne úroveň sítě o jednu. Týdenní náklady na udržování sítě jsou 100 zlatých za každou úroveň sítě, tedy do sítě například na 6. úrovni se musí každý týden vložit šest set zlatých, nebo se začne rozpadat.
Úroveň sítě není možno zvyšovat do nekonečna. Zmínili jsme se již o tom, že síť se buduje ze členů místního podsvětí - může tedy být jen tak dobrá, jak dobré je toto podsvětí. To v praxi vypadá tak, že každé město má nějakou nejvýznamnější postavu: v sídelním městě je to král, v hlavním městě baronství to je baron, ve vesnici to je starosta atd. Tato nejvýznamnější postava má určitou úroveň (podle uvážení PJ) - a úroveň kterékoliv siccovy sítě nesmí být nikdy vyšší než tato úroveň.

Řekli jsme si už, že sítě jsou trojího druhu: výkonná, výzvědná a ochranná. Teď si popíšeme, jaké jsou možnosti těchto sítí.

Výkonná síť
Výkonná síť je schopna zprostředkovat čtyři druhy činnosti: krádež, předapd, vraždu a únos. za tyto úkony musí sicco zaplatit. Základní sazba je v Tabulce výkonné sítě.
Tento obnos se ještě musí vynásobit úrovní postavy, která má být přepadena; které patří předmět, jež má být ukraden; která má být zabita; která má být unesena - v dalším ji budeme pro jednoduchost říkat oběť.
Po zaplacení příslušného obnosu si sicco hodí proti pasti. Použitá vlastnost je rozdíl úrovní výkonné sítě a úrovně oběti (jak se počítá bonus za rozdíl úrovní viz podkapitola Nová pravidla na straně 5), nebezpečnost je 4. Pokud sicco uspěje, akce se zdařila. Pokud ne, vystavil se nebezpečí odhalení - více se o tom dovíš, až budeme hovořit o ochranné síti.

Výzvědná síť
V případě, že chce sicco zjistit nějakou určitou informaci (tedy například "Kolik strážných je na hradě v noci?" "Jaké je vévodovo oblíbené jídlo?" "Kolik lidí nechal popravit za minulý rok?"; ne "Jaká je nejjednodušší cesta do hradu?" "Jaký je vlastně smysl života?"), může se zeptat své výzvědné sítě. Nemusí platit žádný další obnos; místo toho si hodí proti pasti. Použitá vlastnost je rozdíl úrovní výzvědné sítě a postavy s nejnižší úrovní, která zná požadovanou informaci (také této postavě budeme v dalším říkat oběť), nebezpečnost je 4. Pokud sicco uspěje, informaci se doví, pokud ne, vystavuje se opět nebezpečí odhalení. Sicco zpravidla nemá jistotu, že informace, kterou získal, je správná, neboť zpravidla neví, jak velká byla úroveň oběti.

Ochranná síť
Ochrannou síť není možné využívat přímo - používá se jen tehdy, když selže síť výkonná nebo výzvědná.
V takovém případě se postupuje podobně jako při souboji. Sicco hází na obranu, PJ na útok. Útočné číslo je rovno úrovni oběti, obranné číslo je rovno úrovni ochranné sítě. Pokud hod na útok neuspěje, je všechno v pořádku a nic se nestane. V opačném případě se úroveň ochranné sítě sníží o rozdíl mezi hodem na útok a hodem na obranu, a úroveň sítě, která selhala, se sníží dokonce o dvojnásobek tohoto rozdílu.
Pokud úroveň ochranné sítě klesne na nulu nebo níže, je sicco prozrazen. Následky mohou být různé a závisí na tom, oč se sicco pokoušel, když byl prozrazen, a na úvaze Pána jeskyně. Sicco může být zabit neznámým pachatelem, zatčen a souzen, vypovězen z města, oběť může přísahat, že se mu strašně pomstí, a podobně.

Boj na nože
Sicco se naučil nový způsob boje tváří v tvář, ve kterém k zásahu protivníka využívá více své obratnosti než síly. Do ÚČ místo bonusu za sílu počítá bonus za obratnost. Bonus (postih) za sílu se pak počítá do útočnosti. Tento manévr může využívat jen má-li bodnou zbraň.

Šíření respektu
Sicco umí nasadit takový výraz a držení těla, že získává přirozený respekt u lidí, kteří ho neznají. Může si tak získat např. zvýšenou pozornost hostinského, ale i třeba odradit pouličního lupiče od útoku na svou osobu.

Získání informace
Sicco díky své znalosti povah lidí, dokáže při běžném rozhovoru vytáhnout z oběti (obětí) informace, které potřebuje vědět nebo kontakt, kde se dají sehnat. Pravděpodobnost může podle okolností upravit PJ. Nejedná se například o informaci, jak se jmenuje místní král, to se dá zjistit prostou otázkou. Pouze v případě, že by se předpokládalo, že sicco jméno krále zná, a on nechce prozradit opak, v případě úspěchu ho z oběti vytáhne, jako by se nic nestalo. Kupříkladu informaci, co měl král k večeři, rovněž nezjistí běžně ve městě, pokud se ovšem náhodou v hospodě nesetká s kuchařem či sloužícím.

Přesvědčování
Sicco dokáže jemně, bez použití násilí, někoho o něčem přesvědčit. Může oběť přesvědčit, aby udělala to nebo naopak nedělala ono, či jí vnutit nějaký nesmysl, který pak tato bude považovat za obecně platnou pravdu. Nepřesvědčí jí však k ničemu, co je v rozporu s jejím přesvědčením (vraždě, krádeži...). Je možné zřeba přesvědčit stráž, která každého prohledává, že sicco je úplně v pořádku, nebo přesvědčit náhodného chodce, že král je nebezpečný zvrhlík. Těžší však je přesvědčit o královýchnebezpečných sklonech královnu, neboť ta krále dobře zná a může tak tedy snadněji odhalit lež (závisí na PJ). Také, když sicco například přesvědčí zloděje, že vykrást klenotnictví je dobrý nápad, ten se nesebere a nepůjde toto udělat, ale začne se vážně zabývat plánem loupeže. Pokud sicco předem získá důvěru oběti, měl by PJ v závislosti na tom zvýšit pravděpodobnost úspěchu přesvědčování.

Smlouvání
Sicco dokáže výborně smlouvat. Pokud zaznamená úspěch, podařilo se mu usmlouvat tolik procent, kolik je jeho úroveň. Pokud padne při hodu na procenta méně než třetina danné pravděpodobnosti, usmlouval dokonce dvakrát tolik.

Odhalení útoku
Sicco je zvyklý na různé zákeřné ohoržování života, proto se má stále na pozoru před nečekaným útokem. Pokud na něj někdo útočí zezadu, vždy si hodí, jestli se mu útok nepodařilo odhalit. Pakliže ano, útočník nemá žádné výhody počítající se při útoku ze zálohy, útok probíhá zcela normálně.

Střelba ze zálohy
Toto je schopnost podobná zlodějovu probodnutí ze zálohy. Sicco však může svoji oběť přepadnout ze zálohy nejen při boji tváří v tvář, ale může k tornu použít i střelnou nebo vrhací zbraň. Tuto schopnost využije zloděj především v temných uličkách. Pokud oběť o siccovi do poslední chvíle neví a ten ji zezadu nebo z úkrytu zasáhne střelnou nebo vrhací zbraní, je oběť zraněna za dvojnásobek rozdílu mezi hodem na útok a hodem na obranu. Zda jsou splněny podmínky pro střelbu ze zálohy, tj. zda oběť nemá do zásahu o zlodějovi tušení, posuzuje PJ.

Střelba z kuše
Sicco má bonus na střelbu z kuše od 6. úrovně +1, od 9. úrovně +2 a od 12. úrovně +3. Siccův dostřel při střelbě z kuše a podobné zbraně se také zvyšuje o třetinu.

Míření
Pokud sicco při střelbě z kuše obětuje jedno kolo na řádné zamíření, může si k příštímu výstřelu připočítat bonus +3 k ÚČ.

Boj s nožem
Sicco si dokáže při boji tváří v tvář vypomáhat nožem nebo podobnou krátkou zbraní. Má-li sicco při boji ve druhé ruce dýku či tesák, pak si k útoku připočítává ÚČ této zbraně, ale pouze zbraně, nikoliv už bonus za sílu či obratnost. Bojuje-li sicco dvěma takovýmito krátkými zbraněmi, dokáže je tasit a zaútočit v jednom kole a má-li je již v rukou, získává bonus k iniciativě +2.

Imitace hlasu (procenta viz tabulka)
Tato schopnost siccovi umožní imitovat neboli napodobovat všechny hlasy a zvuky, které zaslechne. Pravděpodobnost z Tabulky zvláštních schopností sicca se zvyšuje o dvojnásobek bonusu za obratnost a dále se upravuje podle toho, jak dlouho mohl sicco daný zvuk studovat, a také podle toho, jak dobře zná terč (tedy ten, kdo má být siccem ošálen) zvuk, který sicco napodobuje. Přehledně to shrnuje Tabulka imitace. Imitace neznamená, že sicco bude například schopen řvát silou draka, ale bude umět napodobit řev draka v dálce. Sicco je schopen imitovat i hlas tvora, jehož řeči vůbec neovládá, nebude však rozumět tomu, co říká.

TABULKA IMITACE

Známost zvuku	oprava
Jeden krátký poslech	-10%
Krátký opakovaný poslech	-3 %
Kratší soustředěný poslech	0 %
Směnu trvající nácvik s odposlechem	+5%
Známý zvuk, osoba	+10%
Velmi známý zvuk, blízká osoba	+20%
Terč daný zvuk nikdy neslyšel	+5%
Terč daný zvuk občas zaslechl	+0%
Terč imitace zná daný hlas	-5%
Terč zná imitovaný hlas důvěrně	-15%
Terč sám je sicco na 6. a vyšší úrovni	-5

Zlepšení smyslů
Při přechodu na vyšší úroveň se sicco může rozhodnout podstoupit výcvik některého smyslu. To má rozličné výhody, které popíšeme níže, prozatím si řekněme, že každý smysl je možné zlepšit jenom jednou a při jednom přestupu je možné zlepšit jenom jeden smysl. Od 6. úrovni může mít sicco vylepšený jeden smysl, od 9. úrovni dva, od 12. tři a tak dále.

Zlepšení zraku
Cena: 1500 zl
Zahrnuje v sobě noční a ostré vidění. Noční vidění znamená velice kvalitní zrak, tak kvalitní, že k vidění potřebuje sicco jen nepatrně světla (vždy ale nějaké potřebuje, v absolutně tmavém podzemí, či v kouzlem stvořené tmě noční vidění nepomůže). Nejde také o infravidění. Při boji ve tmě má sicco výhody: postih jen -2 k hodu na útok i na obranu, nikoliv -5. Zlepšení zraku zlepšuje o 10 % tichý pohyb a o 5 % schování se ve stínu. Naopak snižuje šance jiného zloděje o 20 % při pokusu o nenápadnost a schování se ve stínu.

Zlepšení sluchu
Cena: 1000 zl
Dobrý sluch je výtečným pomocníkem, a proto si ho sicco trénuje. Tímto kursem se siccovi pronikavě zlepší sluch, což se projeví tím, že při naslouchání, a to i náhodném, má postřeh o polovinu vyšší než dřív. Při souboji s nepřítelem, kterého nevidí, ale který je hmotný (např. tvor s kouzlem neviditelnost), má zloděj postih jen-3 a může útočiti v kole, ve kterém na něj nepřítel neútočí, stačí, že se pohybuje. Dále získá 10 % na tichý pohyb a naopak o 30 % se snižují šance jiného zloděje, který se o tichý pohyb pokouší. Zlepšený sluch přidává též 10 % k imitaci.

Zlepšení hmatu
Cena: 2000 zl
Je to jeden z nejdůležitějších kursů sicca. Po jeho absolvování se siccovy ruce stávají ještě citlivější než byly dřív. Sicco je schopen dost přesně odhadnout teplotu a rozdíl teplot jednotlivých předmětů, ale i vzduchu. Dokáže vycítit proudění způsobené rozdílem teplot, vlhkostí apod. Dále rozpozná hmatem jednotlivé materiály (dřevo, kámen, zlato, železo, stříbro atd.). Sicco navíc získá +5 % k následujícím dovednostem: objevení pasti, zneškodnění pasti a otevření zámku, šplhání po zdi a vybírání kapes.

Zlepšení čichu
Cena: 1200 zl
Výborný čich je dalším smyslem, kterým sicco může zčásti nahradit zrak může ucítit páchnoucí nestvůru na větší vzdálenost než ostatní a včas se jí vyhnout, odhadnout, která z chodeb vede do hradní kuchyně a která do komnat fraucimoru, a třeba i vycítit jed ve víně dříve, než se napije. Zlepšení čichu se projeví tím, že sicco má na čichové vjemy postřeh (a to i náhodný) o čtvrtinu vyšší než dřív. Při souboji s nepřítelem, kterého nevidí (ať už z důvodu kouzla, oslepení nebo tmy), ale který vydává nějaký pach, se siccův postih snižuje o 1 až 2 (určuje Pj dle situace a intenzity pachu). Sicco zlepšený čich též snižuje šance jiného zloděje o 10 % při pokusu o schování se ve stínu a o 5 % při pokusu o tichý pohyb a nenápadnost.

Zjemnění chuti
Cena: 800 zl
Dokonalé rozeznávání chutí pomáhá siccovi objevit včas jed v pokrmech a nápojích, ale i například při rozeznávání různých materiálů - například zlata od mědi a podobně. Dále zjemnění chutí zvyšuje siccův postřeh na chuťové vjemy (a to i náhodný), který je nyní o polovinu větší než dřív.

Zlepšení rovnováhy
Cena: 1500 zl
Sicco se zlepšuje v udržování rovnováhy, což znamená, že může bez potíží chodit po laně, po rukou či stát na jedné noze. Sicco dokáže běhat po čemkoli, co je široké alespoň jako jeho chodidlo. Sicco získává 5 % ke šplhání po zdi. Kromě toho má sicco bonus +1 až +2 k hodu proti pasti při většině akrobatických disciplín (rozhoduje PJ).

Prchání (procenta viz tabulka)
Ne vždy se povede siccovi všechno tak, jakby chtěl. V takovém případě mu nezbývá než vzít nohy na ramena a spasit se útěkem. V jeskyních či volné přírodě se na takový útěk vztahují běžná pravidla o rychlostech. Ve městě si ale sicco může zvolit jiný způsob úniku a využívat různých průjezdů, šplhat po stěnách či přeskakovat ze střechy na střechu. Základní pravděpodobnost, že se mu podaří uprchnout, je uvedena v Tabulce zvláštních schopností sicca a závisí na 1O. Tato hodnota se ještě zvětší podle toho, jak zná sicco město (viz. tabulka Bonus za znalost města). Naopak se pravděpodobnost uprchnutí snižuje s úrovní a počtem pronásledovatelů. Postupuje se tak, že se vezme součet úrovní pronásledovatele s největší a nejmenší úrovní a dělí se dvěma. Získanou hodnotu pak vynásobíme počtem pronásledovatelů a číslicí 5. Výsledek nám pak uvádí, o kolik se sníží pravděpodobnost prchání.

BONUS ZA ZNALOST MĚSTA

znalost města	doba pobytu	bonus
Proběhnuté město	1 den	+5
Známé město	1 týden	+10
Prošmejděné město	1 měsíc	+20

Další pravidla

Pohyb pod širým nebem

Pro pohyb pod širým nebem zavádíme několik nových vlastností. Jsou to nosnost a pohyblivost.

Nosnost
Nosnost udává, kolik nákladu postava unese. Nosnost postavy závisí jen na její síle, což ukazuje tabulka nosnosti,

TABULKA NOSNOSTI

bonus za sílu	nosnost
-5	210mn
-4	240mn
-3	270mn
-2	300mn
-1	330mn
0	360mn
+1	390mn
+2	420mn
+3	450mn
+4	480mn
+5	510mn

Pohyblivost a naložení

Pohyblivost je ústředním pojmem v systému pohybu. Na ní závisí, jak rzchle je postava schopna jít. Pohyblivost postavy závisí na její rase, obratnosti, síle a naložení. Bonusy a postihy za pohyblivost se určují jako u základních vlastností. Základní pohyblivost (pohyblivost, která nebere do úvahy naložení) určíme tak, že k číslu v tabulce pohyblivosti ras přičteme bonus za obratnost a dvojnásobek bonusu za sílu.
Okamžitá pohyblivost závisí takéí na naložení. O druhu naležení rozhoduje náklad postavy. Souvislost nákladu, naložení a pohyblivosti ukazuje tabulka pohyblivosti.

TABULKA POHYBLIVOSTI PODLE RAS

rasa	Pohyblivost
hobit	10
kudůk	9
trpaslík	8
elf	12
člověk	11
barbar	12
kroll	11

Z tabulky plyne, že při žádném naložení postava nenese náklad větší, než je její nosnost a pohyblivost je rovna základní pohyblivosti. Při mírném naložení nese postava více než svoji nosnost, ale méně než dvojnásobek. Její pohyblivost činí jen tři čtvrtiny základní pohyblivosti atd. Při počítáni čtvrtin zaokrouhluj nahoru. Postava s velkým naložením má navíc postih -1 k hodům na útok a na obranu a nemůže sprintovat.

TABULKA POHYBLIVOSTI

náklad (násobek nosnosti)	naložení	násobek pohyblivosti
0-1	žádné	1
1-2	mírné	3/4
2-3	střední	1/2
3-4	velké	1/4

Rychlost a body pohybu

Ryvhlost postavy závisí v prní řadě na její pohyblivosti a samozřejmě na terénu, kterým se pohybuje. Tuto nesnáz vyřešíme, když dané pohyblivosti přiřadíme určité množství bodů pohybu. Náropčnost různých terénů pak můžeme vyjádřit tím, kolik bodů pohybu je u nich zapotřebí na ujití jedné míle. Například po cestě potřebujeme 10 bodů pohybu, zatímco v lese 20 bodů.
Rozlišujeme body chůze a body běhu. Postava může běžet i jít různě usilovně. Rozlišujeme tři stupně chůze: procházku, chůzi a spěch a tři druhy běhu: poklus, běh a sprint. Kolik bodů chůze na hodinu nebo bodů běhu na kolo dostává postava v závislosti na své pohyblivosti, ukazuje tabulka ryvhlosti při chůzi, respektive při běhu.
Rychlost postavy při chůzi (v mílích za hodinu) dostaneš, když číslo z tabulky vydělíš náročností terénu. Čas potřebný na překonání 1 míle dostaneš, když náročnost vydělíš přídělem bodů z tabulky.
Zjednodušení: Pokud číslo z tabulky rychlosti při chůzi vydělíš 10, dostaneš počet mil, které ujde tvoje postava za 1 hodinu po dobré cestě po rovině a za nejlepších podmínek. Tabulka rychlosti při běhu udává, kolik sáhl tvoje postava uběhne za jedno kolo, taktéž v nejlepším terénu za nejlepších podmínek.
Náročnost terénu a rychlosti postav určuje PJ a může ji ještě upravit podle osvětlení, roční doby, teploty atd.

TABULKA RYCHLOSTI PŘI CHŮZI

	bodů chůze za hodinu		
pohyblivost	procházka	chůze	spěch
-5	12	20	28
-4	15	25	35
-3	18	30	42
-2	21	35	49
-1	24	40	56
0	27	45	63
+1	30	50	70
+2	33	55	77
+3	36	60	84
+4	39	65	91
+5	42	70	98

TABULKA RYCHLOSTI PŘI BĚHU

	bodů běhu za kolo		
pohyblivost	poklus	běh	sprint
-5	16	24	48
-4	20	30	57
-3	24	36	66
-2	28	42	75
-1	32	48	84
0	36	54	93
+1	40	60	102
+2	44	66	111
+3	48	72	120
+4	52	78	129
+5	56	84	138

TABULKA HODŮ NEPŘÍMÉ STŘELBY

	1kg = 20mn			3kg = 60mn			5kg = 100mn			10kg = 200mn			20kg = 400mn		
Síla	m	s	v	m	s	v	m	s	v	m	s	v	m	s	v
-4	10	19	+2k10	5	12	+k10	3	7	+k6	-	-	-	-	-	-
-3	10	21	+2k10	6	14	+k10	4	9	+k6	-	-	-	-	-	-
-2	10	24	+2k10	7	16	+k10	5	11	+k6	-	-	-	-	-	-
-1	10	27	+2k10	9	18	+k10	6	13	+k6	3	6	+k6	-	-	-
0	10	30	+2k10	10	20	+k10	7	15	+k6	4	8	+k6	-	-	-
1	10	35	+3k10	10	22	+2k10	8	17	+2k6	5	9	+k6	-	-	-
2	10	40	+3k10	10	25	+2k10	10	19	+2k6	5	10	+k6	-	-	-
3	10	45	+3k10	10	28	+2k10	10	21	+2k6	6	11	+k6	-	-	-
4	10	50	+3k10	10	31	+2k10	10	24	+2k6	6	12	+k10	2	7	+k6
5	10	55	+3k10	10	35	+2k10	10	27	+2k6	7	14	+k10	3	8	+k6

Hod těžších břemen: k6s + Síl= max dohod

Tato tabulka zobrazuje, jak daleko je postava schopna dohodit v závislosti na síle a váze předmětu. PJ může hodnoty upravit např. podle tvaru tělesa.
Malá, střední a velká vzdálenost určují přesnost hodu v závislosti na váze předmětu a vzdálenosti cíle.

TABULKA PŘESNOSTI

Dosah	malý	střední	velký
Přesnost	25-75%	35-65%	45-55%

Přesnost udává, od kolika do kolika procent je zásah přesný. K přesnosti se na obě strany přičítá kompletní obratnost házejícího. Postihy určuje PJ podle situace. Na ověření přesnosti se hází na procenta a čím je výsledek blíž 50%, tím je hod přesnější. 10% rodílu přesnosti odpovídá přibližně zásahu mimo o jeden sáh.

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

Spánek

Spánkem (za 8 hodin +/- bonus za odolnost) si postava vyléčí 10% z maximálního počtu životů. Minimálně však 2 životy.

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 z