



kouzlem a mečem

Autor: Jiří Reiter
Ilustrace a obálka: Ondřej Hanzlík
Logo: Kryštof a Jonáš Ferencovi
Dungeon Squad: Jason Morningstar
Vydal: Jiří Reiter, nakladatelství Mytago, 2010
Poděkování: Kryštof a Jonáš Ferencovi, Václav Franczyk, Petr Hrdlička, Jakub Maruš, Jan Průcha, 48. skautský oddíl Ostrava

<http://kouzlemamecem.mytago.cz>



Obsah

| | |
|---|----|
| 1: Úvodem..... | 3 |
| Co budete potřebovat..... | 6 |
| Kostky..... | 6 |
| 2: Tvorba postavy..... | 8 |
| Vlastnosti..... | 8 |
| Vybavení a schopnosti s přiřazenou kostkou..... | 10 |
| Ostatní vybavení..... | 15 |
| Životy..... | 15 |
| Příklady postav..... | 16 |
| 3: Jak hrát..... | 17 |
| Hraní postavy..... | 17 |
| Hody kostkou..... | 18 |
| Boj..... | 20 |
| Zlepšování postavy..... | 22 |
| Tipy pro hráče..... | 23 |
| 4: Pán jeskyně..... | 24 |
| Struktura hry..... | 24 |
| 5: Příprava hry..... | 29 |
| Poklady..... | 31 |
| Bestiář..... | 32 |
| Lektvary..... | 38 |
| Ceník vybavení..... | 39 |
| 6: Shrnutí..... | 40 |
| Tvorba postav..... | 40 |
| Vyhodnocování..... | 40 |

1: Svozem

Louč čadí a prská, ale díky bohům za to – je poslední, která zbyla. Její světlo vrhá po stěnách chodby strašidelné stíny, jako by z každého koutu zahlídaly děsivé tváře. Snažíte se jít tiše, ale co nejrychleji. Zlato v tlumoku tu a tam nepříjemně zacinká, Lyen, která jde jako poslední hlasitě klopýtne o kámen a ostatní ji odmění přísnými pohledy. V podzemí se zvuky nepříjemně rozléhají...

Přicházíte na rozcestí, na chvíli zastavíte, abyste vydechli a rozhodli se, kudy dál. „Někde jsme museli špatně odbočit“ zakleje Puštik, hbitý zvěd s kápí staženou do čela, a dál v mihotavém světle mhouří oči nad kusem ohořelého pergamenu s mapou. Náhle vzhledne a varovně přiloží prst k ústům. Někde z chodeb za vámi zaslechnete hrubé hlučné hlasy – ostrou hrdelní řeč skřetů...

V rukou držíte jednoduchou a rychlou **hru na hrdiny**. Je možné, že jste již o podobných hrách slyšeli nebo je dokonce sami hráli. Pokud ne, měli byste vědět, co hraní her na hrdiny obnáší.

Není lehké popsat, jak hra na hrdiny probíhá, ale jakmile to vyzkoušíte, hned pochopíte její kouzlo. Dalo by se říci, že hra má velice blízko k improvizovanému divadlu, kde všichni hráči společně vytvářejí dobrodružný příběh, v tomto případě fantasy příběh odehrávající se ve smyšleném světě plném kouzel, podivných tvorů a míst. Ve hře na hrdiny však nemusíte mít žádný kostým a nemusíte ani nic fyzicky hrát či předvádět. Stačí říct, co vaše postava říká nebo dělá.

Příklad: „*Tasím meč a jakmile se objeví první skřet, vrhnu se na něj!*“

Jeden z hráčů se zhostí role Pána jeskyně (dále jen PJ), bude ostatním popisovat příběh a prostředí, ve kterém se nacházejí (podrobněji o tom pojednává samostatná kapitola 4). PJ si předem promyslí zajímavá místa, kam zavede postavy hráčů, a nestvůry či nástrahy, které tam na ně budou číhat. Zároveň je jakýmsi rozhodčím, který řeší sporné situace.

Ostatní hráči si vytvoří postavy, s nimiž se vydají vstříc dobrodružství – odvážné bojovníky, mocné mágy či lstivé zloděje. Budou bojovat s příšerami, pátrat po ztracených pokladech a procházet tajemným podzemím v příšeří doutnajících pochodní.

Lukáš (Puštík, zloděj): *„Počkejte tady, vrátím se kousek zpátky, abych zjistil, jak daleko jsou za námi.“*

Petr (PJ): *„Tiše se plížíš zpět k poslednímu rozcestí, zpoza rohu vysvitá matné světlo. Když se opatrně vykloníš, asi deset, patnáct metrů za zatáčkou uvidíš skupinku skřetů. Jsou navlečení v tmavých špinavých hadrech a svítí si čadivými loučemi. Jeden je přikrčený k zemi a hlasitě větrí čenichavými nozdrami. Tohle nevypadá dobře, skřetí stopař má čich lepší než leckterý lovecký pes...“*

Lukáš (Puštík, zloděj): *Spěchám za ostatními, musíme rychle pryč!*

Tomáš (Valnir, bojovník): *„Ukrást tenhle pytel plný zlata nás stálo dost práce, nechtěl bych o něj přijít. Říkám to nerad, ale měli bychom vzít nohy na ramena.“*

Petr (PJ): *Chodba vede ještě nějakých dvacet metrů a ústí do místnosti. Vchod je chráněn masivními dubovými dveřmi, které jsou naštěstí otevřené.*

Marie (Lyen, kouzelnice): *„Rychle dovnitř!“*

Petr (PJ): *Místnost za dveřmi je poměrně rozlehlá, uprostřed je velký kamenný katafalk, na stěnách jsou rezavé držáky pochodní. Vypadá opuštěně, ale nevede z ní žádný další východ. Hlasy skřetů jsou čím dál zřetelnější, jejich stopař je vede najisto – zdá se, že vás každou chvíli doženou.*

Lukáš (Puštík, zloděj): „Vypadá to, že jsme v pasti, zkusím se porozhlédnout jestli nenajdu jiný východ z místnosti.“

Tomáš (Valnir, bojovník): „Zavírám dveře a snažím se je vši silou zapřít.“

Postavy hráčů jsou ve hře v centru dění, podobně jako hlavní hrdinové z knih či filmů. Překonáváním překážek a plněním úkolů, které PJ přichystá, se tak mohou stát opravdovými hrdiny.

Petr (PJ): *Dveře povážlivě zapraštěly pod dalším úderem masivní skřeti palice. Dlouho už nevydrží.*

Lukáš (Puštík, zloděj): „Zkusím prozkoumat ty staré držáky pochodní.“

Marie (Lyen, kouzelnice): *Vylezu na katafalk abych měla dobrý výhled, jakmile se objeví první skřet, sešlu na něj ohnivě kouzlo!*

Petr (PJ): *Tomáši, hod' si kostkou síly, abys zjistil, jestli se ti podaří udržet dveře. Jestli hodíš 4 a více, nějaký čas to ještě zvládneš a Puštík tak bude mít čas prohledat místnost – to bude chtít hod na hbitost.*

Zachřestí kostky, Tomášovi padne 5, je to tak tak, ale zvládne to. Rovněž Lukáš hodí na kostce docela vysoké číslo.

Petr (PJ): *Běsnící skřeti thučou do dveří hlava nehlava, kování skřípe a dřevo praská, ale dveře stále drží. Puštík se rychle pohybuje po místnosti a zkušeným okem zkoumá držáky pochodní. Jeden z držáků vypadá mnohem zachovaleji než ostatní a je taky bytelnější...*

Lukáš (Puštík, zloděj): „Zatáhnu za něj!“

Petr (PJ): *Máte štěstí! Náhle se ozve řinčení řetězu a skřípění, zeď vedle držáku se pomalu otevírá. Zdá se, že jsi našel další východ z této místnosti! Radost vám však dlouho nevydrží, panty dveří zaskučí, Valnir v poslední chvíli odskočí stranou a do místnosti vtrhnou tři rozzuření skřeti. Ted' je řada na Lyen...*

Jak vidíte, napínavé situace se ve hře řeší házením kostkou. Vše tak záleží na vynalézavosti hráčů a schopnostech jejich postav. Cílem hry je dobře se pobavit u společně vytvářeného příběhu.

Co budete potřebovat

Pokud budete hrát Kouzlem a mečem v roli postav, bude se vám hodit papír a tužka (ideálně pro každého hráče) a vše, co naleznete v krabičce hry – deníky postav (můžete si je nakopírovat, popř. stáhnout ze stránek hry a vytisknout), figurky a sada kostek.

Pokud se zhostíte role PJ, budete používat vše výše uvedené, navíc však potřebujete připravené dobrodružství. Pokud jste nikdy dříve nebyli Pánem jeskyně nebo pokud máte na přípravu hry málo času, můžete využít předpřipravené dobrodružství – kupříkladu některé z těch, které jsou přiložené k pravidlům.

Přavidla by si měl pečlivě prostudovat PJ (nedočkaví hráči si je samozřejmě mohou přečíst také) a hráčům pak vyložit to nejdůležitější. Na konci pravidel naleznete shrnutí, kterého se můžete při vysvětlování pravidel držet. Nebudete-li něčemu rozumět, nebojte se – jakmile se pustíte do hry, spoustu věcí záhy pochopíte.

Kostky

Při hře je potřeba tu a tam hodit kostkami – v situacích, kdy předem nevíte, jak mohou dopadnout. Dodává to hře napětí, protože dokud se nehodí kostkami, nikdo neví, co se doopravdy stane.

Ke hře je přiložena sada kostek, každá z nich má jiný počet stěn. V pravidlech je podle toho označujeme zkratkou jako k4 až k20, takže například klasická šestistěnná kostka je označována jako k6. Obecně platí, že čím vyšší kostku používáte, tím lépe.

Ve hře se mohou velikosti kostek různě měnit. V pravidlech se takováto změna označuje kladným nebo záporným číslem: +1 dělá z kostky k6 kostku k8, -2 dělá z kostky k12 kostku k8 atd.

Příklad: *Kostky přiřazovány různým předmětům – dýka užívá k4, avšak postavy mohou nalézt kouzelnou elfí dýku +1, což znamená, že tato dýka užívá kostku o jedna vyšší – tedy k6.*



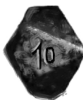
k4



k6



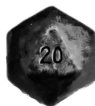
k8



k10



k12



k20

2: Tvorba postavy

Každý z hráčů (vyjma toho, který si vybral roli PJ) představuje ve hře postavu. Příprava postavy je rychlá a snadná, stačí zapojit fantazii a držet se instrukcí níže popsaných. Všechny údaje o postavě si zapisujte na kousek papíru, ideální je využít Deník postavy, který je přiložen ke hře (lze jej libovolně kopírovat).

Určete jakou postavu chcete hrát – nemusí to být jen člověk, pokud se na tom s ostatními hráči dohodnete, můžete pro svou postavu zvolit některý z fantastických národů, kupříkladu vážného vznešeného elfa, který umí skvěle střílet z luku, prchlivého trpaslíka, který je zvyklý na život v podzemí, veselého hobita – mistra v zacházení s prakem nebo třeba gnóma – znalce drahých kamenů a specialistu přes všemožné stroje a mechanismy. Vaše postava může představovat jakékoli z fantastických povolání – kouzelníka, druida, zvěda, hraničáře, lovce, válečníka, žoldáka, zkrátka cokoli vás napadne. Je dobré domluvit se při tvorbě postav s ostatními hráči – postavy hráčů by se měly svými schopnostmi pokud možno vzájemně doplňovat. Nezapomeňte pro svou postavu vybrat zajímavé jméno, inspirované třeba literaturou nebo filmem.

Vlastnosti

Každá postava má ve hře tři vlastnosti – sílu, hbitost a inteligenci. K dispozici máte tři druhy kostek – k4, k8 a k12, rozdělte je mezi tyto vlastnosti. Kostka vyjadřuje, jak je která vlastnost rozvinutá – čím větší, tím lépe.

Příklad: Pokud chcete vytvořit postavu zloděje s čarodějnými schopnostmi, přiřadíte kostku k12 hbitosti, k8 inteligenci a k4 síle. Pokud chcete siláka, který bude dobrý v boji, přiřadíte k12 k síle, k8

ke hbitosti a k4 k inteligenci.

Síla

Síla je zapotřebí ke všem druhům soubojů – ať už se zbraněmi nebo bez nich. Využijete ji při vyrážení dveří, zápasení, zvedání těžkých předmětů či vylamování mříží. Velkou sílu potřebují bojovníci, žoldáci a válečníci.

Hbitost

Hbitost se používá všude tam, kde je zapotřebí rychlost, reflexy a hbité prsty – kupříkladu při šplhání, skákání, plížení, schovávání se, naslouchání, hledání, stopování, utíkání či manipulaci s předměty a mechanismy jako je otevírání zámků nebo zneškodňování nastražených pastí. Je důležitá při střelbě z luku či vrhání zbraní. Hbitost je nepostradatelná pro hraničáře, zloděje a lupiče.

Inteligence

Inteligence je důležitá pro magická umění a při jednání s lidmi – při přesvědčování, používání lstí, vyjednávání, smlouvání či užívání etikety. Je potřebná při znalosti jazyků, cizího písma, rozeznávání cenností, kouzelných předmětů a lektvarů. Inteligenci potřebují všichni kouzelníci, čarodějové a mágové.

Postava se může ve hře pokusit v podstatě o cokoli – chcete přeskocit ze střechy na střechu? Chcete obratně prokličkovat mezi nepřáteli a utéct? Použijte hbitost. Chcete povalit nepřítele? Zdvihnout balvan a mrštit jej ze svahu dolů? Použijte sílu! Chcete umluvit kupce, aby snížil cenu? Potřebujete přečíst starodávný runový nápis? Hod'te kostkou inteligence...

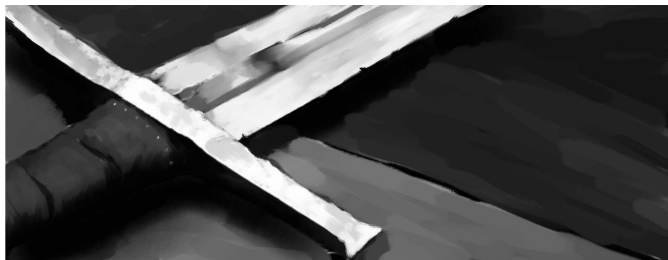
Vybavení a schopnosti s přiřazenou kostkou

Na začátku si každá postava vybere dvě položky s přiřazenou kostkou – jednu s kostkou k6, druhou s k10, přičemž platí, že čím vyšší kostka, tím silnější vybavení. Mohou to být například zbraně, zbroje nebo kouzla.

Příklad: Pro svou postavu čarodějného zloděje zvolí hráč dvě kouzla – blesk k6 a spánek k10.

Každá postava u sebe může mít nanejvýš 4 kusy vybavení, které má přiřazenou kostku. Nové vybavení lze najít nebo koupit, v případě kouzel naučit z kouzelnické knihy či svitku. Nalezené vybavení (např. svitek s ohnivým kouzlem k6) se tedy počítá do limitu čtyř vybavení s přiřazenou kostkou, stejně jako dva předměty, s nimiž postava začíná hru. Hráč může libovolně odkládat a zaměňovat své předměty, ale jeho postava u sebe nesmí nikdy mít více než čtyři předměty s přiřazenými kostkami najednou.

Výjimku tvoří kouzla – jakmile hráč nahradí naučené kouzlo jiným, nemůže jej získat zpět, pokud neobjeví svitek či knihu, ze které by se zavržené kouzlo znovu naučil.



Zbraně

Zbraně způsobují zranění v boji, jsou jim přiřazovány kostky dle jejich síly. V případě, že používáte dvě jednoruční zbraně, můžete hodit za každou zvlášť a započítat lepší výsledek. K jednoruční zbrani je možné použít štít, který zvyšuje velikost kostky zbroje o 1. Při svých dobrodružstvích můžete narazit i na zbraně používající jiné kostky – kupříkladu dýka „zubaté ostří“ k6, krátký meč „Skřetomlat“ z elfské pozůstalosti k10 či rezavý palcát k6.

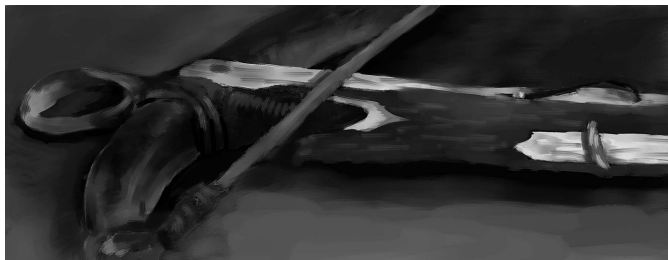
Slabé zbraně k4: pěsti, dýka, tesák, nůž, rapír

Lehké zbraně k6: krátký meč, palice, hůl

Střední zbraně k8: jednoruční meč, sekera, palcát, kyj, šavle, katana

Těžké zbraně k10: obouruční meč, válečná sekera, halapartna, pika

Výjimečné zbraně k12: vorpalový meč, voraxová sekera (vzácné artefakty)



Střelné zbraně

Luk, kuše, vrhací nůž nebo prak mohou zasáhnout protivníka na dálku, lze jimi způsobit takové zranění, jaké padne na jejich kostce avšak jen v polovině případů – pokud je číslo na kostce liché, zásah se nepočítá. Stejně jako u zbraní na boj zblízka lze získat

střelnou zbraň s jinou přiřazenou kostkou – např. Elfi dlouhý luk +1 (používá kostku k12).

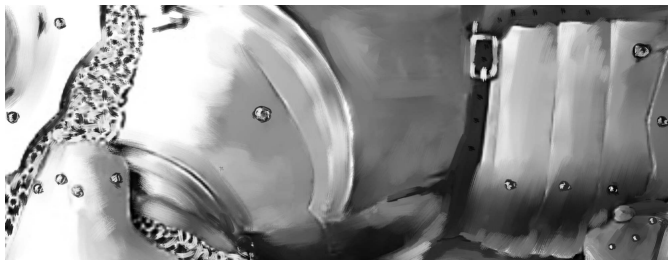
Slabé střelné zbraně k4: kámen, vrhací nůž, hvězdice

Lehké střelné zbraně k6: krátký luk, prak, vrhací sekera

Střední střelné zbraně k8: reflexní luk, krátká kuše, oštěp

Silné střelné zbraně k10: dlouhý luk, střední kuše

Výjimečné střelné zbraně k12: válečná kuše



Zbroje

Zbroj snižuje zranění o hodnotu hozenou na její kostce (pokud máte štěstí, klidně i na nulu), avšak pozor – pouze pokud na kostce zbroje padne sudé číslo. V pokladech můžete nalézt zbroje s hodnotou k4, k8 nebo dokonce k12. Jednotlivé zbroje nelze kombinovat.

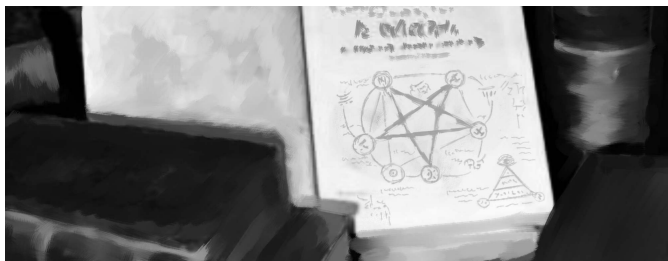
Základ zbroje k4: gambeson, prošívanice

Lehké zbroje k6: kožené krzno, brigandina

Střední zbroje k8: kroužková zbroj, kyrys

Těžké zbroje k10: plátová zbroj

Výjimečné zbroje k12: mitrilová zbroj



Kouzla

Jaké by to bylo fantastické dobrodružství, kdyby se v něm nevyskytovala magie a kouzla. V této hře může kouzlit kterákoli postava – stačí, aby měla k vybranému kouzlu přiřazenou kostku vybavení. Stejně jako u ostatního vybavení s přiřazenou kostkou lze využít kostky k6 nebo k10. Čím vyšší kostka, tím mocnější je kouzlo.

Chcete-li seslat kouzlo, hod'te kostkou intelligence. Pro úspěšné seslání je zapotřebí klid a koncentrace – pokud jste mimo nebezpečí a nebojujete, stačí hodit 2 a více, v boji a nebezpečných stresových situacích budete potřebovat 6 a více. Některá kouzla mají omezený počet seslání, nezapomeňte, že jako seslání se počítá i neúspěšný pokus o vyvolání kouzla.

Je-li kouzlo úspěšně sesláno, následuje hod kostkou kouzla pro zjištění míry úspěchu. Pro urychlení můžete házet kostkou intelligence a kostkou kouzla zároveň.

Oslnění – za každé dva body, které padnou na kostce oslepi kouzlo jednoho nepřítele lidské velikosti. Větší tvorové potřebují 4 body, na menší stačí jeden. Oslepené oběti nemohou v daném kole nic dělat. Toto kouzlo lze seslat jen jednou za souboj v dosahu maximálně dvou arén (o arénách se více dočtete v kapitole Boj).

Ohnivá koule – velice mocné kouzlo, které způsobí zranění rovné trojnásobku hodnoty hozené na kostce. Proti kouzlu nefunguje zbroj. Toto kouzlo lze seslat jen jednou za den v dosahu jedné, dvou nebo tří arén.

Léčení – vyléčí jedné postavě tolik životů, kolik padlo na kostce. Lze seslat na každou postavu jen jednou za souboj (nebo po jeho skončení), při seslání je potřeba dotýkat se léčené postavy.

Blesk – způsobí zranění rovné hodnotě hozené na kostce, zranění lze rozdělit mezi libovolný počet cílů, které od sebe nejsou dále než 6 metrů, lze seslat jednou za kolo v dosahu jedné, dvou nebo tří arén. Proti blesku nepomáhá zbroj.

Štěstí – sesílá se před libovolným hodem jiné postavy, číslo hozené na kostce se k tomuto hodů přičítá, může být však i odečteno (je-li kouzlo sesláno na nepřítele). Lze seslat maximálně šestkrát za den, cíl kouzla musí být ve stejné aréně.

Magický štít – ochrání jednu postavu před zraněním (může to být i sám sesílatel) – štít lze použít jednou za souboj, sníží zranění o 2x tolik bodů, kolik padlo na kostce. Jakmile se vyčerpá, zmizí. Štít lze seslat v dosahu dvou arén, je účinný jak proti zbraním, tak proti účinkům kouzel.

Postava se může naučit nová kouzla od mocných čarodějů nebo prostřednictvím nalezených či zakoupených kouzelných knih. Ve hře se rovněž vyskytují kouzelné svitky a lektvary, které obsahují vždy jedno kouzlo na jedno použití. Jejich seslání je automatické, nezapočítávají se do limitu vybavení s přiřazenou kostkou.

Příklad: *Léčivý lektvar k6 – po vypití vyléčí tolik životů, kolik padlo na kostce.*

Vzácné vybavení

Některé drahé vybavení přidává bonus +1 ke konkrétní činnosti – to znamená, že můžete použít vyšší kostku než obvykle. Pokud se kupříkladu plížíte v elfích botách, namísto kostky hbitosti k4 můžete při plížení házet k6, pokud použijete v boji štít, namísto zbroje k6 můžete házet k8 apod. Takovéto vybavení můžete získat při svých dobrodružstvích nebo jej koupit. Vzácné vybavení se rovněž počítá do seznamu vybavení s přiřazenou kostkou.

Ostatní vybavení

Na začátku hry má každá postava 10 zlatáků, za které si může dle libosti nakoupit ostatní vybavení – lana, páčidla, lucerny, krumpáče... Takovémuto vybavení není přiřazená žádná kostka. Každá postava unese libovolné množství vybavení bez přiřazené kostky – PJ však může ve výjimečných situacích hráči oznámit, že více předmětů již neunes (např. když se snaží odnést dvacet mečů a tři truhly zlata...).

Další zlatáky pak může postava získat během hry – odměnou za splněný úkol, v objeveném pokladu nebo jako kořist z boje.

Životy

Každá postava má 15 životů, o které může přijít zraněním v boji, otravou apod. Jakmile počet životů klesne na nulu, postava upadá do bezvědomí a není-li co nejrychleji ošetřena (například ji jiná postava nevyléčí kouzlem nebo ji nepodá léčivý lektvar), umírá.

Životy lze vyléčit kouzlem, léčivými lektvary, svitky nebo spánkem (3 životy za jednu noc odpočinku). Životy nelze vyléčit nad jejich počáteční počet.

Šříklady postav

Bojovník – síla k12, válečná sekera k10, kroužková zbroj k6. Bojovník se nejvíce uplatní v soubojích a tam, kde je zapotřebí hrubá síla.

Paladin – síla k12, léčení k10, meč k6. Paladin je válečný kněz – vládne umně mečem, dokáže však také vyléčit utrpěná zranění.

Lučištník – hbitost k12, luk k10, léčení k6. Lučištník je zručný lovec. Umí zacházet s lukem a ví jak přežít v přírodě.

Zloděj – hbitost k12, střední kuše k10, oslepení k6. Zloděj je pánem temných městských uliček. Sřřela z jeho kuše je zpravidla smrtící.

Kouzelník – inteligence k12, magický štít k10, ohnivá koule k6. Kouzelník je obávaným protivníkem v boji a dokáže si poradit s mnoha nástrahami.

Bojový mág – inteligence k12, blesk k10, ohnivá koule k6. Bojový mág dokáže své schopnosti využít nejlépe v bitevní vřavě, kde díky své kouzelné moci kosí jednoho protivníka za druhým.

Klerik – inteligence k12, štěstí k10, léčení k6. Klerik je zdatný kněz, který dokáže nejednomu dobrodruhovi v nebezpečí zachránit kůži.



3: Jak hrát

Před první hrou si hráči musí vytvořit své postavy, v dalších společných hrách pak zpravidla vystupují s tou samou postavou, kterou postupně vylepšují a trénují.

Každá hra pokryje zpravidla jeden příběh a může trvat několik hodin, během nichž hráči vyřeší zápletku připravenou PJ – důvtipem a pomocí schopností svých postav překonávají různé nástrahy a překážky. V napínavých situacích, nebo tehdy, když není předem znám výsledek, přichází na řadu házení kostkami (více viz kapitola Hody kostkou) – výsledek hodu určí, jak se hra bude dále odvíjet.

Hraní postavy

Hry na hrdiny jsou v mnoha směrech zvláštní a jedinečné. Vyžadují představitivost a kreativní zapojení hráčů, kteří díky tomu mohou zkoumat neobvyklá místa a prožívat zajímavé situace a setkání. Každý hráč má ve hře určitou roli – představuje smyšlenou postavu, za ni rozhoduje a jedná. Je to jako herecký part v divadle, filmu nebo rozhlasové hře, není zde však žádný scénář. PJ vždy popíše hráčům scénu, v níž se nacházejí a hráči pak popíší, co jejich postavy dělají. Mohou hovořit v první nebo třetí osobě, používat přímou řeč, aby oslovili jiné postavy ve hře, ptát se PJ na další podrobnosti, které jejich postavy vidí nebo slyší apod.

Příklad: Když se snažíte ostatním spoluhráčům říct, co vaše postava dělá, můžete mluvit jako vaše postava: „Rychle, utíkejte, ten obr je skoro tři metry vysoký!“ nebo zvolit popisnější způsob: „Moje postava se otočí, zakřičí na ostatní, že ten obr je příliš velký a vezme nohy na ramena.“. Oba způsoby promluv jsou správné a záleží jen na hráčích, který z nich se jim více zamlouvá.

Postavy hráčů tvoří družinu, která se ve hře pohybuje zpravidla pospolu – velkou část zábavy při hraní her na hrdiny tvoří právě spolupráce postav při honbě za společným cílem. Stejně jako spolupracují postavy, měli by spolupracovat i samotní hráči – radte svým spoluhráčům a poslouchejte jejich nápady.

Rozlišujte při hře vědomosti vaší postavy a vaše vlastní. Pokud například od PJ víte, že se na vaši spící postavu chystá zaútočit skřet, nemůžete po něm vystřelit ohnivě kouzlo, protože v roli postavy dřímáte u ohně a nic z toho, co se děje u herního stolu, nemůžete vědět.

Hody kostkou

Vaše postava může ve hře dělat prakticky cokoli – bojovat s nestvůrami, prohledávat jeskyně, páčit zámky, sesílat kouzla, vyjednávat s obchodníky. Často je však nebezpečí, že se vám zamýšlený záměr nepodaří. Jak zjistíte, jestli zasadíte mečem skřetovi smrtelnou ránu? Proplíží se vaše postava nepozorovaně kolem stráží? Podaří se ve správnou chvíli seslat mocné kouzlo? Vždy když ve hře nastane zajímavá situace, jejíž výsledek je nejistý, postupujte dle následujících pravidel:

- ◆ Nejprve sdělte PJ záměr, který se vaše postava bude snažit uskutečnit.
- ◆ PJ určí, která vlastnost je pro uskutečnění záměru nejvhodnější a oznámí, kterou kostkou se bude házet (kostkou síly, hbitosti či inteligence).
- ◆ Dále PJ stanoví číslo, které udává, jak těžké je záměr splnit. Čím vyšší číslo, tím je záměr těžší provést – 2 je lehké, 4 středně těžké, 6 těžké a 8 velmi těžké.

- ◆ Nakonec hod'te příslušnou kostkou. Padne-li číslo stejné nebo větší, než je stanovené číslo, uspěli jste. Padne-li nižší, záměr se nepodařil.

Příklad: *Chcete-li zaútočit na nestvůru, hod'te kostkou síly. Proti slabému nepříteli stačí hodit 2 a více, proti průměrnému 4 a více, 6 a více je potřeba pro zasažení silného nepřítele.*

Pokud se chcete plížít nebo někoho okrást, hod'te kostkou hbitosti. Musíte hodit 2 a více, abyste se pohybovali tiše, 4 a více je potřeba k otevření zámku nebo ke šplhání po stěně a 6 a více ke zneškodnění pasti nebo skoku přes propast.

Pokud postavě při činnosti pomáhá jiná postava, může PJ zvýšit postavě pro tuto činnost kostku o +1 (platí to zejména u fyzických činností – zvedání těžkých předmětů, vyražení dveří apod.).

Pokud hráč uspěje v hodu, jeho záměr se vydařil tak, jak jej plánoval. Pokud v hodu neuspěje, nastane neúspěch – nepřítel se vyhne útoku mečem, střela z luku mine cíl, zámek se nepodaří vypáčit. Vždy pokud na kostce padne číslo 1, nejen, že se záměr nevydaří, ale přihodí se ještě něco nepříjemného – páčený zámek se zasekne, šíp, který minul cíl se zlomí, postava, která se chtěla plížít je prozrazena...

Házení kostkami vnáší do hry napětí, nejistotu a pocit nebezpečí. Mějte to na paměti vždy, když se rozhodnete sáhnout po kostkách. Neházejte kostkami proto zbytečně, situace které nejsou zajímavé či dramatické můžete vyřešit bez nich.

Boj

Souboje budou při vašich dobrodružstvích na denním pořádku. Zmatek bitevní vřavy je pro přehlednost uspořádán do jednotlivých kol, v nichž všichni účastníci postupně provádějí své záměry.

Poradí

Před začátkem boje si všichni hráči hodí k12 (PJ hází za nestvůry) a následně provádějí své záměry (útočí, kouzlí, hýbou se...) v pořadí od největšího do nejmenšího hodu. Pokud padnou stejné výsledky, hodí si dotyční mezi sebou znovu.

Příklad: *Tomáš, Lukáš a Petr si hází na iniciativu, padne jim 8, 4 a 4. Lukáš a Petr mají stejný výsledek, hodí se proto znovu, Lukášovi padne 7 a Petrovi 3. První v pořadí bude tedy Tomáš (neboť ten iniciativu vyhrál).*

Útočí-li postava ze zálohy a překvapí nepřítele, smí hodit kostkou dvakrát a vybrat lepší výsledek.

Jakmile se všichni účastníci boje vystřídají, skončí kolo souboje a začíná další – tak dlouho, dokud není jedna z bojujících stran poražena.

Arény

Aréna je ohraničený prostor, v němž se boj odehrává. Může to být kupříkladu podzemní jeskyně, nádvoří hradu, postranní ulička za hostincem. Boj se však někdy může odehrávat v rámci několika arén, mezi nimiž se mohou účastníci boje pohybovat – podzemní jeskyně může být rozdělena průrvou s můstkem, nádvoří hradu může ostřelovat lučištník z cimbuří věže a boj se z uličky za hostincem může snadno přesunout na střechy přilehlých domů. Arény vymezuje PJ a to před začátkem každého boje.



becně platí, že za arénu se považuje úzce vymezený prostor, ve kterém se lze volně pohybovat a manévrovat – např. místnost, ulička mezi domy, zadní paluba lodi, most přes řeku, jedoucí povoz apod.

Akce v boji

Jakmile přijde na postavu řada, může se pokusit o některou z následujících akcí a přitom se pohnout o vzdálenost, kterou PJ uzná za vhodnou.

Útok zblízka: Postava může zaútočit na nestvůru nacházející se ve stejné aréně a to tak, že hodí svou kostkou síly. Nestvůry rozdělujeme podle jejich síly – havěť zasáhne postava automaticky, slabého nepřítele při hodu 2 a více, průměrného při 4 a více, silného při 6 a více a velmi silného 8 a více. Po zásahu si hráč hází na zranění kostkou své zbraně (pokud bojuje beze zbraně, pak hází k4). Hozené číslo představuje počet životů, o které nepřítel přijde. Pokud má zasažený zbroj, hází si kostkou zbroje a zranění sníží o hozenou hodnotu. Pro urychlení boje můžete házet kostkou síly a kostkou zbraně zároveň.

Střelecký útok: Postava může použít vrhací zbraň na nepřítele, který se nachází ve stejné nebo sousední aréně. Střelná zbraň lze použít jak na sousední arénu tak na arénu za ní. K hodu na zasáhnutí cíle se používá kostka hbitosti. V rámci stejné arény stačí hodit 2, u sousedících arén 4 a pokud útočník střílí ob jednu arénu, musí hodit 6 a více.

Kouzlo: Pokud postava v boji sesílá kouzlo, musí hodit kostkou inteligence 6 a více, následně hází kostkou kouzla, aby zjistil míru úspěchu.

Pohyb: Postava se může libovolně pohybovat v rámci jedné arény a při tom vykonávat další činnosti. Pokud se chce přesunout z jedné

arény do druhé, musí obětovat celou akci. Přesun z jedné arény do druhé může být podmíněn hodem na některou z vlastností – postava musí kupříkladu hodem na hbitost překonat vratký můstek nebo hodem kostkou síly vyrazit dveře apod.

Jiná činnost: V boji se postava může pokusit o libovolnou činnost (odemknout dveře, odstranit past...), jakmile na ni přijde řada, hodí si příslušnou kostkou proti obtížnosti určené PJ.

Příklad: *Valnir útočí na skřetiho válečníka, nejprve hodí kostkou své síly (k12), pokud uspěje, hodí si kostkou meče (k10) aby zjistil, jak úspěšný byl jeho útok.*

Skřet patří mezi průměrné nestvůry, kostkou síly je tedy potřeba hodit 4 a více. Řekněme, že Tomášovi, který hraje postavu Valnira, padlo na kostce 5 a podařilo se mu skřeta zasáhnout. Na kostce meče padlo následně 6, to znamená, že skřet je zraněn za 6 životů.

Pro znázornění bojové situace můžete využít přiložených figurek.

A by vaše souboje nebyly jen suchými sledy hodů kostkou, zapojte svou fantazii – v boji se můžete pokusit prakticky o cokoli. Chcete se zhoupnout na laně a seknout nepřítele? Hodte si kostkou hbitosti, třeba se to podaří. Chcete nalákat hloupého skřeta na propadliště? Hodte si kostkou inteligence, snad jej obelstíte. Nebo po něm chcete raději skočit a povalit jej na zem? Proč ne, za pokus to stojí – hodte si kostkou síly.

Zlepšování postavy

Po konci hry mohou hráči použít zlatáky ke zlepšení svých postav:

- ◆ Za 100 zlatých lze zvýšit jednu kostku vybavení o jeden stupeň (maximálně na k12), např. z kouzla k6 lze udělat kouzlo k8.

- ◆ Za 20 zlatých lze koupit jeden život nebo vzácné vybavení.
- ◆ Za 50 zlatých lze koupit nové vybavení s kostkou k6
- ◆ Za 70 zlatých lze koupit nové vybavení s kostkou k10

Zádná schopnost postavy ani vybavení nemůže mít přiřazenou kostku k20. Kostku k20 použijete pouze v případě, kdy postava s vlastností k12 použije vybavení +1. Pokud by postava s vlastností k12 použila vybavení +2, hází se kostkou k20 dvakrát a započte se lepší z výsledků.

Tipy pro hráče

- ◆ Kreslete si mapu – na základě popisů PJ si kreslete pro lepší orientaci plánek míst, jimiž procházíte. Mapu může pro urychlení kreslit i sám PJ. Ideální je k mapování využít čtverečkový papír.
- ◆ Určete si pořadí, ve kterém vaše družina bude putovat, pohybujete-li se v úzkých prostorách (můžete jej naznačit figurkami). Pokud je družina napadena, bude nejdříve zasažen ten, kdo jde jako první.
- ◆ V podzemí buďte opatrní, vysílejte zvědy, abyste se vyhnuli nestvůrám putujícím podzemím – častým bojem zbytečně oslabíte svou družinu a nezbudou vám síly na porážení silnějších a důležitějších nepřátel.
- ◆ Nepředpokládejte, že každou nestvůru, kterou ve hře potkáte, budete schopni porazit.
- ◆ Ptejte se PJ na to, co vaše postavy vidí – prohlížejte si stropy, opatrně našlapujte, ohlížejte zdi jeskyní, hledejte nepatřičnosti.
- ◆ Chraňte postavy méně zdatné v boji, zejména čaroděje.

4: Šán jeskyně

Úlohou PJ není porazit ostatní hráče – naopak, měl by jim pomoci odehrát hru tak, aby byla zajímavá a plná nebezpečí – proto jim staví do cesty překážky – ne příliš složité, aby hráči při jejich plnění „nezamrzali“, ani ne příliš snadné, aby hra nezačala být nudná.

Jednotlivé hráče baví ve hře zpravidla něco jiného – někteří mají rádi příběhy, někteří rádi zkoumají fantastické světy, jiní mají milují napětí při házení kostkou a pocit vítězství, jiní chtějí jen bavit své spoluhráče. PJ by při tvorbě i hraní hry měl brát zřetel na to, co hráče baví, měl by vést hru tak, aby byla dynamická, barvitá a aby vedla hráče k různorodým rozhodnutím. Nebojte se před samotným hraním společně pobavit, co koho baví a láká – zjistíte tak mnoho cenných informací, díky nimž bude vaše hra mnohem zábavnější.

Struktura hry

Každou hru je potřeba do jisté míry připravit – popsat klíčová místa, postavy a situace. Takováto příprava může být různě podrobná – někteří PJ si libují v detailní přípravě, jiní si načrtnou jen pár mapek a sepíší si nestvůry, na které mohou postavy hráčů narazit.

Příprava se skládá z jednotlivých scén, v rámci nich se pak objevují konflikty – situace, v nichž hráči házejí kostkou, aby zjistili výsledek nějaké napínavé nebo zajímavé situace. Úlohou PJ je uvádět postavy do scén, popisovat prostředí a postavy, které se ve scéně objeví.

Příklad: *Scéna může začít jednoduchou situací: postavy se nacházejí v místnosti, z níž ústí trojice dveří. PJ ví, že dvojce dveře jsou opatřeny smrtící pastí a jen jedny vedou ke správnému cíli. Scéna končí, jakmile postavy projdou správnými dveřmi.*

Popis scény je jednou z nejdůležitějších stránek role PJ – zde

nahrává hráčům, poskytuje jim vodítka, popisuje prostředí a nastíjí nebezpečí a východiska. Nezapomeňte proto dát hráčům dostatečné množství rekvizit a podnětů, aby mohli zapojit svou fantazii a kreativitu při řešení problémů.

Po úvodním popisu situace jsou hráči vyzváni, aby popsali, co jejich postavy budou dělat. Pokud jejich činnost narušuje záměr jiné postavy nebo nestvůry, je-li nebezpečná nebo zkrátka jen není jisté, že se tato činnost podaří, dochází ke konfliktu.

Konflikty

Konflikt by měl obsahovat napětí, měl by být zajímavý a nebezpečný. Postava se snaží skočit přes propast – podaří se jí to? Snaží se svalit balvan na hordu skřetů, zasáhne je? Nyní si popíšeme, jak se konflikt ve hře vytváří a vyhodnocuje:

1. Nejprve je potřeba shrnout, o co v konfliktu jde – uvědomit si, co je v sázce a co bude následovat – jaká je cena za úspěch a neúspěch. Vyústění konfliktu by mělo být zajímavé a mělo by postrčit hru kupředu – například konflikt typu „*otevřeš dveře nebo se ti to nepovede?*“ je nudný, mnohem zajímavěji zní „*otevřeš dveře aniž bys na sebe upoutal pozornost skřetů?*“.
2. Rozhodněte, která z vlastností (síla, hbitost, inteligence) bude v konfliktu použita. Jednotlivé činnosti jsou vyjmenovány u popisů vlastností. Tu a tam může nastat situace, v níž si nebudete vědět rady s přidělením vlastnosti. Stává se to zpravidla u hbitosti a síly (např. při šplhání) a inteligence a hbitosti (u sledování či pozorování). V takovémto případě doporučujeme zvolit vyšší vlastnost postavy. Definitivní rozhodnutí náleží vždy PJ. Pokud si nevíte rady, buďte kreativní!
3. Hráči hodí příslušnou kostkou proti číslu představujícímu obtížnost. Toto číslo stanoví PJ, u lehkých úkolů je to 2, u středních 4 a u těžkých 6.


V některých situacích může za hráče házet PJ tak, aby nikdo

neviděl, jaké číslo padlo na kostce (postava kupříkladu zkoumá stopy na křižovatce chodeb a snaží se zjistit, která cesta je nejvíce používaná. – PJ skrytě hodí, pokud by došlo k neúspěchu, může hráči sdělit mylnou informaci).

4. Nakonec následuje popis průběhu konfliktu, který je zpravidla v režii PJ. Mohou však popisovat i hráči, pokud se na tom dohodnete. Obecně je zajímavější umožnit hráči úspěch, i když se mu nepovede hod kostkou a udělit mu nějaký postih (tedy u příkladu s dveřmi z bodu 1 je lepší nechat hráče projít, ale zburcovat nestvůru, která se za nimi skrývá, než jej nenechat dveře otevřít).

Dejte si na popisech záležet, mnohdy jsou alfou i omegou celé hry. Je rozdíl hráči suše oznámit, že „zasáhl skřeta za 6 životů a zabil jej“ nebo mu barvitě popsat: „zakroužíš mečem nad hlavou, uděláš klamný výpad a pak prudce bodneš skřeta do hrudi – ten nestačí ani vykřiknout a ty odkopneš jeho tělo ze své zbraně a vrhneš se na dalšího útočníka“. Samozřejmě, že ne vždy je zapotřebí vytvářet sáhodlouhé popisy – dbejte, aby hra nebyla ani moc strohá ani zbytečně upovídána.

Hráčům někdy stačí pár šťastných hodů kostkou, aby se prokousali scénou – proto vždy, když se hráči hod nepovede, má PJ možnost dramatizace situace a měl by toho co nejlépe využít. S tím souvisí i příprava samotného konfliktu, při níž by si PJ měl ponechat co nejvíce prostoru pro vývoj situace a vložit do konfliktu co nejvíce napětí. Namísto „*Pokud nepřeskočíš mezi střechami, spadneš a přijdeš o deset životů.*“ je lepší říci „*Střechy jsou od sebe daleko, je to troufalost přeskočit ulici v takové výšce...*“ – hráč neví, co přesně jej čeká a PJ má prostor vymyslet, co se po pádu s postavou stane – zda se zachytí, bude mít příležitost zachránit se kouzlem apod.

 aždá postava je v něčem dobrá. PJ musí dát všem hráčům ve hře prostor, aby ukázali, co v nich je.

V některých konfliktech může dojít k zabití postavy. Hráči by měli hrát tak, aby se pokud možno vyhnuli smrti, přesto se někdy vrtkavá štěstěna může obrátit proti nim, zejména tehdy, rozhodnou-li se více riskovat. PJ by měl být v takovýchto situacích spravedlivý – vyvarovat se situaci typu „*Skřet tě probodl mečem, upiš si 6 životů. Cože, Ty máš jen 4? Aha, zranil tě tedy jen za 3...*“. Smrt postavy by měla být nejzazším řešením situace – jakmile životy postavy klesnou pod 0, upadá do bezvědomí a její společníci mají zpravidla několik kol na to, aby ji zachránili ze spárů smrti.

Hráči by si na každém kroku měli uvědomovat, že jejich postavy něco riskují. Když je hra napínavá, je zábavná.

Zdroje

Postavy mají při svých dobrodružstvích omezené zdroje: mají určitý počet životů, některá kouzla lze seslat jen jednou za boj či dobrodružství, v podzemí musí dávat pozor na dostatek vody a potravin a v neposlední řadě na světlo – mají-li dostatek pochodní či oleje do lucerny. Počítání a šetření zdrojů může být ve hře zajímavým prvkem a zdrojem napětí.

Příklad: *Nedostatek potravy se ve hře může projevit ztrátou jednoho životu za každý den bez porce jídla a dvou životů bez litru vody. Obstarání potravy lovem pak lze zahrát jako souboj s lovenou zvěří – v podzemí s dravými houbami, krysami či netopyři, v lesích a hvozdech s divou zvěří.*

Tipy pro PJ

- ◆ Pokud jsou hráči nesoustředění či neukáznění, v první řadě

zvažte, zda vaše herní skupina není příliš početná – čím méně hráčů, tím snáze se hra řídí. Dále zvažte, zda hráčům předkládáte dostatečně zajímavé situace. Jak již bylo řečeno, je dobré vědět, co bude kterého hráče ve hře bavit a podle toho hru připravujte.

- ◆ Pokud se vám zdá, že se hráči nedokáží dostatečně ponořit do hry, zkuste změnit prostředí – vyberte klidné místo, osvětlete místnost svíčkami, pusťte tichou atmosférickou hudbu. Soustředte se na vyprávění a popisy, přesvědčivý projev dokáže hráče vtáhnout do rolí postav.
- ◆ Nenechte hráče příliš odbíhat od hry a od příběhu, naučte se včas přerušit diskusi, popožeňte nerozhodnou družinu vhodně zvolenou otázkou, prokládejte klidné pasáže dramatickými vsuvkami.

5: Příprava hry

Pokud jste nikdy žádnou hru na hrdiny nehráli, doporučujeme pro vaši první hru využít předpřipravené dobrodružství, přiložené k pravidlům. Jakmile si trochu osvojíte principy hraní, můžete se pustit do vytváření vašich vlastních dobrodružství.

Obecně platí, že hráči si zpravidla vyberou to nejméně očekávané řešení situace a pustí se se svými postavami jiným směrem, než kterým PJ zamýšlel ubírat dobrodružství. Příprava dobrodružství by neměla být přespříliš podrobná – jinak se může stát, že velké množství připravených situací vůbec nebude odehráno a čas věnovaný tvorbě dobrodružství přijde vniveč. Na druhou stranu není dobré přípravu podceňovat – častá improvizace ze strany PJ může mnohdy vést k nelogickým či nezajímavým událostem.

Při přípravě příběhu se nejvíce soustřeďte na to, co hráče baví – pokud si libují v soubojích, zaměřte se na zajímavé soubojové scény a protivníky. Pokud je baví spíše konverzovat a hrát své postavy, soustřeďte se na zajímavá setkání a situace, kde si mohou dobře zahrát. Mají-li rádi atmosféru, připravte si poutavé popisy a místa.

Ze všeho nejdříve si ujasněte zápletku příběhu – mají postavy porazit draka, pustošícího okolní vesnice? Mají vysvobodit zajaté vesničany ze spáru krvelačné tlupy skřetů? Vydají se po stopě lupičů, kteří přepadli trpasličí karavanu? Možností je nespočet. Nevíte-li si rady – inspiруйте se knihami, filmy či počítačovými hrami.

Jakmile máte jasno a víte, oč v příběhu půjde, zvolte prostředí v němž se budou postavy pohybovat. Nejjednodušším řešením je

podzemní jeskyně – komplex chodeb a místností, které jsou vzájemně propojené, v nichž číhají nestvůry, pasti a nástrahy. Jeskyně by měla mít nějaký rozumný původ – podzemí zříceného hradu, čarodějova věž, starý trpasličí důl apod. Hra se však samozřejmě může odehrávat venku – například v elfském lese, ve městě nebo na ostrově. Pro lepší orientaci si připravte mapku – stačí jednoduchý náčrtek.

Dále si vytyčte nejdůležitější scény. Pokud připravujete dobrodružství v podzemí, můžete si udělat pár poznámek o každé místnosti, pokud se bude hra odehrávat venku, vyberte klíčová místa – setkání v hostinci, jarmark na náměstí, střet s tlupou skřetů na lesní mýtině. Všechna místa nemusí mít pevně daný význam – stačí, aby scéna, která se na nich odehraje, obsahovala dobrodružný či tajemný prvek. Dbejte na to, aby jednotlivé lokace byly propojeny více způsoby (to platí zejména u podzemních jeskyní, kde lze využít staré studny, propadlé stropy a světlíky, tajné průchody a propadliště...). Tu a tam můžete do hry zařadit skrytou lokaci – tajnou místnost, starou hrobku zarostlou trním uprostřed lesa, staré sklepení pod měšťanským domem.

K přípravě scény patří též přípravy konfliktů – budou-li postavy ve scéně bojovat, přichystejte si nestvůry (můžete vybírat z příloženého bestiáře nebo si vymyslet vlastní), nachystejte lákadla, pasti, nástrahy a hádanky.

Příklad: Dveře opatřené šipkovou pastí, je zapotřebí hodu kostkou hbitosti 4 a více aby byla past objevena a následujícího hodu 6 a více, aby byla odstraněna. Pokud past spustí, zraní toho, kdo otevřel dveře za k8 životů.

Myslete na to, že postavy by měly vždy mít šanci odhalit nebezpečí a vyhnout se mu, pokud se jim to podaří – poskytněte jim vodítka a náznaky, nuťte je přemýšlet.

Poklady

Nezapomeňte pro hráče připravit též odměny. Během svých dobrodružství mohou postavy nalézt rozličné poklady a zlaťáky, které lze využít k nákupu pochodní, lana a dalšího vybavení. Hráči za ně však zejména vylepšují vlastnosti a vybavení svých postav. Poklady nemusí tvořit jen zlaté mince – mohou to být různé drahokamy, umělecké předměty či šperky.

Příklad: *Nádoba s vonným olejem (20 zlatých), vyšívaný plášť (18 zlatých), zdobený stříbrný pohár s rubíny (30 zlatých), zlatý prsten s jaspisem (35 zlatých).*

Velice lákavou odměnou mohou být magické předměty, například magické zbraně (používají vyšší kostku), magické hůlky (+1 k sesílání kouzel), elfí boty (+1 k tichému pohybu) a lektvary či svitky, které obsahují jednorázově použitelná kouzla (text kouzla mizí při čtení z pergamenu). Poklady mohou být opředeny zajímavými příběhy – můžeš nechat hráče hodit kostkou inteligence, zdali předmět nepoznávají.

Příklad: *„Poznáváš tu zbraň! Je to Skřetomlat – krátký meč, který byl vykován v kovárnách Stormholdu pro války s vojsky černokněžníků a jehož čepel prý zčernala skřetí krví.“*

Množství pokladů, které postavy získají za jedno dobrodružství, může být proměnlivé. Záleží jen na PJ, zda zvolí 50 nebo 150 zlaťáků pro postavu za dobrodružství. Podstatné je odměňovat postavy adekvátně – za poražení slabé nestvůry by měli získat méně pokladů, než za poražení nestvůry silné. Mějte na paměti, že čím více zlata postavy získají, tím rychleji se budou jejich postavy zlepšovat a tím náročnější a silnější překážky pro ně bude zapotřebí chystat v dalších hrách.

Bestiář

Do svých dobrodružství budete umisťovat různé nestvůry a osoby, které budou postavám hráčů křížit plány. Umisťování nestvůr a vyvolávání bojů má ve hře svůj význam – vnáší do hry napětí a nebezpečí. V neposlední řadě jsou hráči odměňováni zlatáky z měšců poražených.

Za všechny nestvůry jedná ve hře PJ. Nezapomeň, že jsou to svém způsobem také hrané postavy – myslí proto na jejich motivace (proč nestvůra na postavy útočí – nebude raději utíkat nebo vyjednávat?) a smysluplné zasazení do dobrodružství. Vžij se do jejich role a rozhodni tak, jak by se v dané situaci zachovaly ony.

Do svých dobrodružství nemusíš umisťovat jen nepřátele a nestvůry, které budou s postavami bojovat – zajímavé scény mohou vzniknout i z přátelských setkání, postavy mohou někoho zachránit, požádat o pomoc apod. Obecně platí, že za poražení nestvůry se nepočítá jen její zabití v boji, postava může nestvůru přemoci vyjednáváním, může se ji chytře vyhnout a ukrást její majetek, může na ni svrhnout balvan, nastražit léčku apod.

Nebojte se zapojit představivost a vytvořit si nestvůry vlastní, přičemž příklady nestvůr z bestiáře vám mohou sloužit jako vodítka. Nestvůry z bestiáře lze libovolně upravovat, měnit či vylepšovat jejich vybavení nebo je obdařit kouzly či dovednostmi.



šechny nestvůry potřebují hodit 4 a více, aby v boji zasáhly hráčskou postavu.

Havěť

Útočí k4, zpravidla se pohybují v houfech či hejnech. Každý úspěšný útok znamená zasažení alespoň jednoho z hejna, pokud je kupříkladu hejno potkanů zasaženo za 6 životů, znamená to, že bylo zabito 6 potkanů.

Potkan nebo **pavouk**: v případě zásahu zraní za 1 život, sám má 1 život.

Obří netopýr: zraňuje za 2 životy, sám má 2 životy.

Smrduť Hlenka: je lepkavý rosolovitý tvor, který rozežírá kov – ničí zbraně a zbroje. Má 25 životů, lze na něj útočit běžným způsobem – zbraněmi, šípy, kouzly či ohněm. Za každé kolo, kdy hlenka pokrývá zbraň či zbroj, snižuje nevratně kostku tohoto vybavení o jeden stupeň.

Magický sliz je další zvláštní hlenovitý tvor. Každý bod kouzla, které je na něj sesláno, zvyšuje hodnotu jeho životů o 1, má 25 životů, zraňuje za dva životy.

Slabé nestvořry

Útočí k6, je potřeba hodit 2 a více na zásah. Zpravidla se pohybují ve skupinách.

Obří krysa: útočí k4, má 4 životy. Obývá chladná podzemí, je velice krvelačná a nebezpečná. Málokdy se pohybuje samotná, hejno čítá zpravidla 3-6 krys.

Vlk: útočí k6, má 6 životů. Vlci se pohybují zpravidla ve smečkách, útočí pouze, když jsou vyhladovělí nebo jsou-li zahrnutí do kouta.

Goblin: sekera k8, 8 životů. Goblini jsou zákeřná stvoření, podivné plemeno chtivé krve a majetku. Jsou zakrslí, hrbatí, mají dlouhé končetiny a nevzhledné tváře, jímž vévodí široká ústa plná křivých zubů. Charakteristická je nazelenalá barva jejich kůže a podivná štěbetavá řeč, kterou se mezi sebou dorozumívají.

Zbojník: meč k8, 8 životů. Zbojníci číhají v lesích a na kupeckých stezkách, kde přepadávají kupecké povozy a neopatrné pocestné.



Průměrné nestvůry

Útočí k8, je potřeba hodit 4 a více na zásah.

Skřet: meč k6, prošívanice + štít k6, 10 životů. Skřetí plemeno žije v jeskyních, na povrch se vydávají zpravidla za šera, neboť skřeti nemají rádi sluneční světlo. Skřeti jsou zákešní a neznají slitování, žijí v tlupách, společně plení a drancují lidské příbytky. Jsou hašteřiví a nesnášenliví, často bojují sami mezi sebou, zpravidla kvůli malichernostem, při dělení lupu či potravy. Skřeti mají vynikající čich, jsou proto vynikajícími stopaři. Co se týče vzhledu, skřeti jsou menší podsadité postavy, mají ošklivé děsivé tváře, bývají oblečení ve špinavých hadrech, na sobě nosí různé kousky zbrojí, zpravidla ukořistěné z těl mrtvých nepřátel.

Kostlivec: sekera k8, 4 životy. Kostlivci jsou magii či kletbou oživená mrtvá těla, neoplývají valnou inteligencí a zpravidla jen plní příkaz, který jim byl



při oživení dán – nejčastěji je to ochrana místa či předmětu před nezvanými hosty. Kostlivci bývají oděni do starých zbytků zbrojí a bojují rezavými zbraněmi, které jsou podobně jako oni sami několik set let staré.

Obří pavouk: kousnutí k4, jed ubírající k4 životů, po zasažení působící 4 kola, 12 životů. Obří pavouci bývají různě velcí, často dorůstají obludných rozměrů, takže jsou svým jedem schopni usmrtit během chvíle dospělého člověka. Jejich pavučiny jsou obrovské a lepkavé a je velice těžké jimi proniknout.

Sílné nestvořry

Útočí k10, je potřeba hodit 6 a více na zásah.

Obr: palice k10, 20 životů. Obři dorůstají tři i čtyř metrů výšky, jsou mohutní, mají tvrdou kůži, zamračené tváře a tupá vysoká čela. Neoplývají valnou inteligencí, proto je snazší je oblafnout než porazit v boji.

Troll: pěsti k10, silná kůže k10, 12 životů. Trollové jsou dorůstají výšky dvou metrů, mají dlouhé končetiny a potměšilé tváře, kterým vévodí špičaté nosy a dlouhé křivé tesáky, které jim trčí z úst. Odívají se do zvířecích kůží a kožešin, často je lze potkat v horách, kde loví zvěř a šelmy. Pokud jim z toho něco kápne, paktují se se skřeti či gobliny a pomáhají jim při jejich loupežných výpravách.

Malý drak: spáry k6, tlama k8, ohnivý dech k12, dračí šupiny (zbroj) k6, 40 životů. Malí draci jsou vzdálení příbuzní velkých moudrých draků, jsou velice nebezpeční a bojovní, mají blanitá křídla, dokáží rychle létat, jsou též výteční plavci. Nebývají příliš chytrí a řídí se zpravidla instinktem. Chrání svá doupata a své mladé, bez váhání napadnou kohokoli, kdo vstoupí na jejich území.



Stohy na ramena!

Útočí k 12, je potřeba hodit 8 a více na zásah.

Velký drak: spáry k10, tlama k12, ohnivý dech k12, dračí šupiny (zbroj) k10, 60 životů. Velcí draci jsou velice mocní tvorové, oplývají nevídanou moudrostí, bývají věkovití a zkušení. Mnozí umí kouzlit a znají lidská srdce a úmysly. Draci zpravidla bedlivě střeží svá teritoria a své za desetiletí nashromážděné poklady, z nichž znají každý zlaťák – není proto snadné je okrást.

Lektvary

Lektvary se uchovávají v malých flakóncích se zátkou, každý lektvar má charakteristickou barvu, popř. vůni či chuť. Jakmile postava lektvar nalezne, neříkej hráči, k čemu slouží, ale popiš mu jen jeho barvu či vůni – zpočátku tak budou hráči bádát nad účinky, zkoušet a experimentovat.

Léčivý lektvar – vyléčí tolik životů, kolik bylo hozeno na kostce. Má červenou barvu.

Jed – ubírá 2 životy každých 10 minut, tolikrát, kolik bylo hozeno na kostce. Má zelenou barvu.

Pavoučí lektvar – tolik kol, kolik bylo hozeno na kostce umožní šplhat po zdech či stropěch. Lektvar je brčálově zelený.

Lektvar síly – zvedne kostku síly o jeden stupeň na tolik kol, kolik bylo hozeno na kostce. Lektvar je narůžovělý.

Lektvar bystré mysli – zvedne kostku inteligence o jeden stupeň na tolik kol, kolik bylo hozeno na kostce. Lektvar je stříbřitý.

Lektvar hbitosti – zvedne kostku inteligence o jeden stupeň na tolik kol, kolik bylo hozeno na kostce. Lektvar je mléčně bílý.

Lektvar neviditelnosti – po vypití způsobí neviditelnost postavy (i s vybavením a vším, co má na sobě) na tolik kol, kolik bylo hozeno na kostce.

Soví oko – postava po vypití vidí ve tmě, tolik kol, kolik bylo hozeno na kostce. Lektvar je černý.

Lektvar beztíže – postava se vznáší po dobu tolika kol, kolik bylo hozeno na kostce. Má modrou barvu.

Ceník vybavení

Před začátkem dobrodružství si postavy mohou za své zlatáky nakoupit libovolné vybavení. PJ by měl dbát na to, aby nakupování nebylo zbytečně zdlouhavé. Pokud si postava přeje něco, co v následujícím ceníku není obsaženo, může si PJ cenu vymyslet.

1 zlaták: svíčka, pokrývka na spaní, měch na vodu, píšťalka, olej do lucerny (vystačí na hodinu), malý vak, nůž.

5 zlatáků: jídlo na týden, vodě odolná krabička, dlouhá hůl, křesadlo, 10 šípů, krumpáč (+1 na kopání), obvazy (jednorázově vyléčí k4 životů), pochodeň (svítí hodinu).

10 zlatých: lucerna, místní mapa, lano, kotva na šplhání (s lanem dává +1 ke šplhání), psací náčiní, hudební nástroj, léčivá mast (jednorázově vyléčí k6 životů).

20 zlatých: zvýšení počtu životů o 1, štít (+1 ke zbroji), šlechtické šaty (+1 při vyjednávání), plášť ke skrývání (+1 ke skrývání), rukavice pro šplhání (+1 ke šplhání), elfské boty (+1 k tichému pohybu), léčivý lektvar (vyléčí jednorázově k12 životů).

50 zlatých: jezdecký kůň, past na medvěda, dalekohled, zlodějské náčiní (+1 k otevírání zámku), zrcadlo, kouzelný svitek (obsahuje jednorázové kouzlo).

100 zlatých: zvýšit kostku síly, hbitosti či inteligence o 1, hlídací pes (útok k8, kousnutí k6, 6 životů, k zasáhnutí psa je třeba hodit 4 a více), magická zbraň (+1), magická hůlka (+1 k sesílání kouzel), válečný kůň (útok k6, kopyta k6, 12 životů).

6: Shrnutí

Tvorba postav

Postava má tři vlastnosti – sílu, hbitost a inteligenci. Mezi ně se dělí kostky k4, k8 a k12. Postava má na začátku hry k dispozici dvě vybavení s přiřazenou kostkou – mohou to být zbraně, výzbroj či kouzla. Jedné přiřadí k6, druhé k10. Postava má 15 životů.

Vyhodnocování

Postavy se mohou ve hře pokusit o jakoukoli činnost, její obtížnost představuje číslo 2, 4 nebo 6. Čím vyšší, tím je činnost těžší.

Stok

K zasáhnutí protivníka je třeba hod kostkou síly – 2 a více proti slabému nepříteli, 4 a více proti průměrnému, 6 a více proti silnému. Při střelbě se hází kostkou hbitosti, je třeba hod 2 a více v rámci jedné arény, 4 a více v rámci dvou a 6 a více ob jednu arénu. Zranění se počítá pouze, když na kostce zbraně padne sudé číslo.

Kouzlení

Když chce postava seslat kouzlo, hodí kostkou inteligence, hod 6 a vyšší je zapotřebí pro úspěšné seslání v boji, mimo boj stačí 2 a více.

Plížení a loupení

Pokud se chce postava plížit, musí hodit kostkou hbitosti 2 a více. Pokud chce vypáčit zámek nebo vyšplhat po stěně, musí hodit 4 a více, pokud odstraňuje past, je potřeba 6 a více.