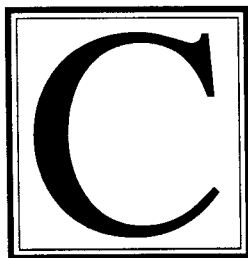


PÁN PRSTENŮ

DOBRODRUŽNÁ HRA

PRAVIDLA

1. ZÁKLADNÍ INFORMACE	2	Sled akcí.....	16
Proč pravidla?.....	2	Útoky.....	17
Pravidla, nebo doporučení?.....	3	Bitevní tabulka.....	17
Házení kostkami.....	3	6. BITEVNÍ ČINITELE	19
2. MANÉVRY A ČINNOSTI	4	Znázornění situace.....	19
Manévry s pevně stanovenou šancí.....	4	Nasměrování postav.....	20
Manévry řízené Mistrem.....	5	Kolidující akce.....	20
Typické manévry.....	5	Orientace.....	20
Utrpění úhony.....	5	Základní všímavost.....	20
Uzdravování.....	5	Dorozumívání postav.....	20
3. VYTVÁŘENÍ POSTAVY	6	7. PRAVIDLA PRO MISTRA	21
Volba typu postavy.....	6	Sledování času.....	21
Rysy.....	6	Body za zkušenost.....	21
Prémie přidělené dovednostem.....	7	Jídlo a voda.....	22
Celkové prémie.....	7	8. DĚJOVÉ SEKVENCE	23
Výstroj.....	9	Noční plížení přes město.....	24
Kouzla.....	9	Zaujetí pozice.....	24
Popis kouzel.....	10	Vloupání.....	25
4. ZÁZNAMY O POSTAVÁCH	11	Ústup z místa.....	25
Hobit zvěd.....	12	Útěk před nepřítelem.....	25
Elf zvěd.....	12	Bitva.....	25
Člověk bojovník.....	12	Plížení krajinou.....	27
Trpaslík bojovník.....	13	Na výzvědách.....	27
Elf bojovník.....	13	Přepadení nepřítele ze zálohy.....	28
Člověk Hraničář.....	13	Únik ze zajetí.....	29
Půlelf Hraničář.....	14	Kapesní krádež.....	29
Člověk kouzelník.....	14	Stopování divočinou.....	30
Elf kouzelník.....	14	Sledování kořisti.....	31
5. BITVA	15	Odpoutávání pozornosti.....	31
Bitevní akce.....	15	9. „POSLEDNÍ SLOVO“	32



ože chceš?“ zíral Vráťa v úžasu na Jarku, která hrála roli půlelfky Rilwen.

„Chci vylézt na tuhle vrbu, schovat se za záclonou listí a pobrukovat jako ent nebo huorn. Vráťo, vždyť je to naprosto rozumná věc. A myslím, že párek podezřívavých lumpů by mohl z pobrukujícího stromu dostat strach. Třeba si budou myslet, že v lese straší, a utečou.“ Jarka usrkla limonádu, oči upřené přes okraj sklenice na Mistra.

Vráťa vzdychl. „Tak to zkus. Vylézt na strom je velmi snadné, protože má větve nízko. A při šplhání používáš všestrannou dovednost. Takže je to všestranný manévr pět. Hoď kostkami!“

• 1 •

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Jak je vidět, jsi pilný člověk, když si chceš přečíst pravidla, díky nimž je dobrodružství „**NOC UTÍKÁ**“ taková zábava.

Cože? Ty sis to dobrodružství ještě nezahrál? Tak to se ti klaním. Při tak svědomitém přístupu z tebe určitě bude jeden z nejspravedlivějších Mistrů na světě. Ale nezapomeň se uvolnit a bav se, až začneš hrát. Zamávej si rukama a zachrochtej si, až budeš hrát ty ohavné zlobry.

Copak? Aha, já jsem ti nerozuměl – ty už jsi to dobrodružství hrál. Bezva, co? Vyskočil jsi od stolu a bodal do vzduchu, když Hrudoš máchal svým ošklivým nožem? To je jeden z nejlepších momentů. Jsi ovšem zvědavý na podrobnosti pravidel. Je to tak?

Čti dál! Tato pravidla jsou jedna z nejkratších a nejstručnějších, jaká najdeš v celém dostupném výběru her na hrdiny. Až dočteš, budeš schopný vypořádat se s každou situací, do které se při hraní dostaneš.

PROČ PRAVIDLA?

Většina her na hrdiny potřebuje pravidla, která by definovala a řídila hmotné skutečnosti ve světě, ve kterém se dobrodružství odehrává.

Když se trpaslík Gláin pokouší rozetnout lebku svinutého chřestýše, podaří se mu to? Když kouzelnice Tatharína namaže Tolmanovi zraněnou paži mastí Jantarová pečeť, jak rychle se mu sečné rány zahojí? Když se hobitka Lilie schovává za hlodáškem a pozoruje, jak si červenky stavějí hnízdo, může ji elf Gallind najít?

Soustava pravidel poskytuje na tyto a podobné otázky důsledné odpovědi. Ideálně by měla taková pravidla řešit většinu situací, které při hře vyvstanou – a neubírat chuť ani podrobnosti zápletky nebo prostředí, do něhož je hra zasazena. V *Dobrodružné hře Pán prstenů (PP)* jsou pravidla speciálně přizpůsobena pro hmotné skutečnosti lidí, míst a věcí v Tolkienově Středozemi.



DEVÁTÁ ČÁST obsahuje několik závěrečných slov o hraní na hrdiny a o pokračováních této hry.

PRAVIDLA, NEBO DOPORUČENÍ?

Mistr a hráči by si měli uvědomovat, že tato pravidla jsou spíše doporučení. Mají napomáhat tvorbě a průběhu hry. Mistr by měl mít odvahu přizpůsobit je svému vlastnímu názoru na hru na hrdiny. Hráči si musí uvědomovat, že konečnou autoritou při výkladu nebo změnách pravidel je Mistr.

Na druhé straně jsou však tato pravidla a Mistrovo rozhodování v souvislosti s nimi jediné vodítko, které hráči mají v otázce možností a schopností svých postav v prostředí Středozemě. Proto musí být

Mistr ve svém rozhodování důsledný a nestranný, jinak hráči ztratí důvěru a jistotu, které jsou nutné, aby hraní na hrdiny bylo opravdovým potěšením.

HÁZENÍ KOSTKAMI

O házení kostkami jsme mluvili už v úvodu k příběhu „**NOC UTÍKÁ**“, ale ten jsi četl možná včera a možná také před týdnem. Tady je stručné zopakování.

K sadě *PP* patří dvojice kostek. Během svého dobrodružství budete mnohokrát *házet kostkami*, aby vyšla čísla od 2 do 12. O výsledném *hodu* se v textu často mluví jako o „**2K6**“ (zkratka pro hod 2 šestistrannými kostkami).

DRUHÁ ČÁST vysvětluje, jak řešit běžně se vyskytující *manévry a činnosti*, o něž se postavy během svých dobrodružství pokoušejí.

TŘETÍ ČÁST vysvětluje, jak si může jednotlivý hráč vytvořit vlastní postavu a hrát ji, místo aby používal postavu předem vytvořenou.

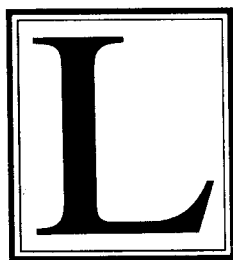
ČTVRTÁ ČÁST nabízí devět Záznamů o postavě, z nichž si můžete při vytváření postavy vybrat.

PÁTÁ ČÁST vysvětluje, jak řešit bitevní situaci (boj).

ŠESTÁ ČÁST uvádí některé podrobnosti, které dělají bitvu realističtější.

SEDMÁ ČÁST nabízí zvláštní rady pro Mistra; měl by ji číst pouze on.

OSMÁ ČÁST je soubor *dějových sekvencí*, které se pravděpodobně vyskytnou ve většině her na hrdiny.



lie je na tom špatně," řekl Vráta. „Obličej má úplně bílý – jako těsto – a utrpěla 57 bodů úhony.“

„Proč jsem ji vůbec do toho zatáhl?“ mumlá Lukáš v roli Tolmana. „Nalézač jsem já. Já jsem měl za úkol něco udělat s těmi zlobry. Tatharíno, můžeš jí nějak pomoci?“

„Došly mi byliny, a jestli použiju další kouzlo uzdravování, ztratím vědomí,“ odpověděla Dana. Otevřela ústa, aby pokračovala, ale Mistr ji přerušil.

„Z dálky slyšíte klapot kopyt. Po Zelené cestě se blíží kůň a jezdec. Jezdec má šedý plášť a dlouhé bílé vousy mu skoro zakrývají stříbrnou šálu. Má veliké černé boty a...“

„To je Gandalf!“ vykřikl Michal. „To je určitě čaroděj! Gláin volá na pozdrav.“

• 2 •

MANÉVRY A ČINNOSTI

Při hraní na hrdiny se budou postavy snažit vykonat určité akce. Říkáme jim *manévry* a *činnosti*. *Manévry* mají určitou šanci na úspěch, která závisí na prémiech, jež mají postavy (viz **TŘETÍ ČÁST**). Jedním příkladem *manévru* je krádež z kapsy bohatého kupce. *Činnosti* se normálně daří provést automaticky, jestliže jsou pro to správné podmínky a dostatek času. Příkladem *činnosti* je postavit tábor v divočině, když k tomu máte potřebné vybavení.

MANÉVRY S PEVNĚ STANOVENOU ŠANCÍ

Jisté *manévry* v publikovaných dobrodružstvích *PP* mají pevně stanovenou šanci na úspěch v podobě názvu příslušného rysu a čísla:

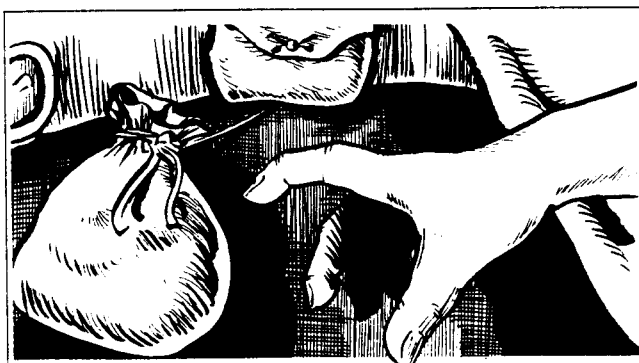
rys ▲číslo (např. všestrannost ▲9)

Výsledek takového manévru určíš tím, že *hodíš kostkami* a přidáš příslušnou prémii rysu (viz **TŘETÍ ČÁST**); to je *celkový hod*.

- Jestliže je *celkový hod* stejný nebo větší než *číslo*, *manévr* se zdaří;
- Jestliže ne, *manévr* se nezdaří.

PŘÍKLAD

Tatharína se pokouší zjistit, zda se za cimbuřím pobožené věže v Pustých zemích východně od Hárky skrývá lučištník. Je to *manévr všímavosti* ▲8. Jestliže *hod* plus její *prémie všímavosti* bude méně než 8, nezdaří se; jestliže *hod* plus její *prémie všímavosti* bude 8 nebo více, zdaří se.



MANÉVRY ŘÍZENÉ MISTREM

Někdy se postava chce pokusit o *manévr*, který v dobrodružství nemá stanovenou šanci na úspěch. Mistr se může rozhodnout, že postavě pokus o tento *manévr* nedovolí. Nebo může určit, která premie rysu se má použít, a stanovit tak šanci na úspěch. Zde jsou navržené šance na úspěch při různé obtížnosti:

Samozřejmost	▲4
Velmi snadný	▲5
Snadný	▲6
Lehký	▲7
Střední	▲8
Těžký	▲9
Velmi těžký	▲11
Nesmírně těžký	▲13
Úplně bláznovství	▲15
Absurdní	▲18

Když Mistr přidělí šanci na úspěch, postava se možná rozhodne *manévr* nedělat.

TYPICKÉ MANÉVRY

Tento oddíl předkládá seznam běžně se vyskytujících *manévrů* a navržených šancí na úspěch (neboli „obtížnosti“) spolu s premií rysu, která se má použít. Seznam můžeš použít i jako vodítko pro určení obtížnosti podobných *manévrů*, které v seznamu nejsou.

šplhání na strom	všestrannost	▲7
šplhání na hrubou cihlovou zeď domu	všestrannost	▲8
šplhání na hladkou zeď pevnosti	všestrannost	▲15
šplhání na hrubou kamennou zeď v dešti	všestrannost	▲11
přeskok dvaapůlmetrového příkopu	všestrannost	▲8
přeskok 120 cm vysokého plotu	všestrannost	▲7
přechod potoka po kamenech	všestrannost	▲6
zpozorování nepřítele přecházejícího pole ve dne	všimavost	▲4
zpozorování skrytého nepřítele v noci	všimavost	▲13
vyrazení zamčených dveří	síla	▲9
zlomení ocelového meče přes koleno	síla	▲15
zasažení komára	hbitost	▲9
chycení převrženého šálku	hbitost	▲6
odpověď na Glumovu hádanku	inteligence	▲11
schovávání za sudem ve sklepě	lživost	▲5
schovávání za keřem v plném světle	lživost	▲13
vycítění zla v přítomnosti Prstenového přízraku	čarování	▲7
vycítění zla v přítomnosti obyčejného lupiče	čarování	▲13
vycítění kouzla v očarovaném meči	čarování	▲15

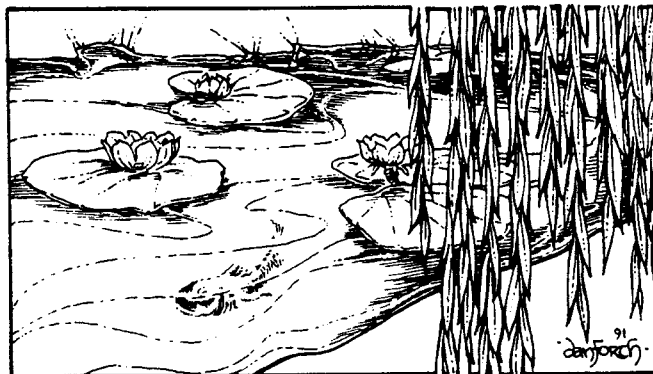
PŘÍKLAD

Hobit Tolman chce vylézt na strom a porozhlédnout se. Není výslovně dána šance na úspěch, takže Mistr rozhodne, že obtížnost je *lehká* (▲7) a že jde o premii rysu *všestrannosti*. Hobitovi se tedy *manévr* nepodaří, bude-li hod plus jeho *premie všestrannosti* méně než 7, a podaří se, jestliže *hod* plus jeho *premie všestrannosti* bude 7 a víc.

UTRPĚNÍ ÚHONY

Při dobrodružstvích ve Středozemi se mohou postavy zranit a utrpět úhony v boji, v pasti, pádem apod. Každý hráč musí sledovat, jakou úhony utrpěl, v pojmech celkové *utrpěné úhony*. Celkový součet by měl být zaznamenán v kolonce *Utrpěná úhona* v Záznamu o postavě. Během hry se mění pouze celkový součet *utrpěné úhony*; *výdrž HP* se nemění.

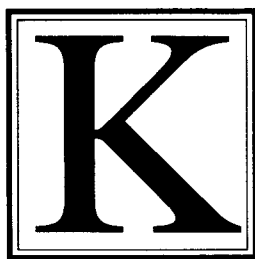
Jestliže *utrpěná úhona* u postavy překročí její *výdrž*, postava je v bezvědomí. Postava může upadnout do bezvědomí také při výsledku „B“ po napadení. Zůstane v bezvědomí, dokud se *utrpěná úhona* nezmenší tak, aby se rovnala *výdrži*, nebo byla menší (viz **UZDRAVOVÁNÍ**).



UZDRAVOVÁNÍ

Utrpěná úhona postavy se normálně snižuje každé 3 hodiny o 1 bod, pokud postava neodpočívá, nebo každou hodinu o 1 bod, jestliže odpočívá (nebo je v bezvědomí).

HP napadená s výsledkem „B“ dostala ránu, která zvýšila *utrpěnou úhonu* postavy tak, že se rovná její *výdrži* nebo ji přesahuje, plus *hod*, který HP přivedl do bezvědomí. Nejsou-li po ruce léčivé byliny ani kouzla, postava může zůstat v bezvědomí až 12 hodin!



atka dnes nemůže. Dělá předsedkyni na nějaké schůzi, ale říkala, že můžeš hrát Lili za ni," vysvětluje Štěpán. „Říkalas přece, že jsi už hry na hrdiny hrála, ne?“

„Jen jednou,“ odpovídá Jana. „Ještě ve škole. Byla to legrace. Ale moc se mi nechce hrát hobitího zvěda. Zvěda ano, ale ne hobitku. Chci si dneska večer zahrát elfku.“

„Beze všeho,“ vytáhl Vráta z krabice brožuru s pravidly. „Za pár minut pro tebe stvoříme elfku zvěda. Jak bys ji chtěla pojmenovat?“

• 3 •

VYTVÁŘENÍ POSTAVY

Chceš-li vytvořit vlastní postavu, stačí se řídit pokyny v této části. Při vytváření postavy si vezmi k ruce Záznamy o postavách na str. 12–14.

VOLBA TYPU POSTAVY

Nejprve je třeba zvolit typ postavy, kterou chceš hrát. *PP* nabízí 9 typů postav:

hobit zvěd..... (jako Bilbo a Frodo) ✓
elf zvěd..... (jako Legolas)*✓
člověk bojovník..... (jako Éowyn nebo Boromir) ✓
trpaslík bojovník (jako Gimli nebo Thorin) ✓
elf bojovník (jako Glorfindel) ✓
člověk Hraničář..... (jako Aragorn)*✓
půlelf Hraničář (jako Elrond)*✓
člověk kouzelník (jako Gandalf) ✗
elf kouzelník (jako Galadriel nebo Arwen) ✗

Všechny postavy mohou provádět kterýkoli *manévr*, jež hra připouští, ale každý typ postavy vyniká v určitých druzích *manévrů*.

- **Bojovník** je velmi obratný v bitvě.
- **Zvěd** vyniká v *manévrech*, kde je třeba lstivosti.
- **Hraničář** se dobře vyzná v přírodě.
- **Kouzelník** se vyzná v čarování.

Vepiš si svou postavu do Záznamu o postavě pro typ postavy, který si vybereš. Nejlepší je psát si údaje tužkou, aby se daly vygumovat a opravit. V případě potřeby si můžeš tento Záznam o postavě okopírovat. Nemáš-li k dispozici kopírku, stačí údaje ze Záznamu o postavě opsat na čistý list papíru.

RYSY

Tvá postava má 12 tělesných a duševních schopností a dovedností, jimž se říká *rysy*. Jedenáct z nich jsou *prémie*, které ovlivňují tvou šanci zvládnout určité *manévry* během dobrodružství, jež tvá postava prožívá. Dvanáctý ukazuje, kolik úhony může tvá postava utrpět, než ztratí vědomí.

- 1) **Síla:** Tento rys ukazuje, jakou sílu má tvá postava. Silné postavy mohou vyrazit dveře zamčené na závoru nebo lámat dříví přes koleno.
- 2) **Hbitost:** Tento rys měří, jak pohyblivá a čilá je tvá postava. Pro hbitou postavu je snazší zašít ránu nebo balancovat na římse.
- 3) **Intelligence:** Tento rys určuje duševní schopnosti tvé postavy. Inteligentní postavy snáze luští hádanky a lépe si pamatují podrobné informace.
- 4) **Pohyb:** Tento rys ukazuje, jak daleko a rychle se

může postava pohybovat. Čím vyšší číslo, tím pravděpodobněji zvítězíš v běžeckém závodě.

5) **Obrana (OP):** Tento rys zrcadlí schopnost tvé postavy vyhnout se napadení. V textu se často používá OP jako zkratka pro *obrannou prémii*.

6) **ÚP zblízka (dovednost):** Tento rys určuje schopnost tvé postavy zaútočit v boji zblízka (šarvátky). ÚP znamená *útočná prémie*.

7) **Střelecká ÚP (dovednost):** Tento rys měří schopnost tvé postavy zaútočit vrženou nebo vystřelenou zbraní, například hodem oštěpem nebo lukem a šípem.

8) **Všestrannost (dovednost):** Tento rys tvá postava použije, když jí text dobrodružství předepíše různé činnosti jako *manévry*. Patří k nim šplhání, stopování, honba, jízda na koni a plavání.

9) **Lstivost (dovednost):** Tento rys tvá postava použije, když se bude snažit pohybovat se neviditelně a neslyšně, když se bude snažit ukrást nebo vzít něco, co vlastní či chrání protivník, otevřít zámek paklíčem, uniknout z pout a dělat jiné podobné činnosti.

10) **Všímavost (dovednost):** Tento rys určuje, kolik informací tvá postava nashromáždí pozorováním a pátráním. Měří také její schopnost mluvit a vyjednávat s bytostmi, s nimiž se při dobrodružstvích setká.

11) **Čarování (dovednost):** Tento rys zračí, jak blízké jsou tvé postavě čáry a kouzla. Použiješ jej, když se budeš pokoušet udělat kouzlo a když to naznačí text.

12) **Výdrž:** Tento rys ukazuje, jak velkou úhonu tvá postava snese, než ztratí vědomí.

PRÉMIE PŘIDĚLENÉ DOVEDNOSTEM

Když začneš tvořit svou postavu, můžeš ke svým *prémii dovedností* (rysy 6–11 nahoře) přidat šest *prémii +1*; můžeš si vybrat (viz níže). Každá *prémie +1* přidaná k tvé *prémii dovednosti* tuto dovednost o jeden bod zvětší.

- K některé dovednosti můžeš přidat víc než jednu *prémii +1*, ale ne víc než tři k jedné dovednosti. Dvě *prémie +1* přidané k dovednosti zvýší původní *prémii dovednosti* o +2 a tři *prémie +1* zvýší původní *prémii dovednosti* o +3. K žádné jednotlivé dovednosti se nesmí přidat víc než tři *prémie +1*.
- Tyto *prémie* by se měly vyznačit na příslušné místo v sloupci *prémie dovednosti* v tvém Záznamu o postavě.
- Nepřidáš-li k nějaké dovednosti žádnou *prémii +1*, na příslušné místo pro *prémii dovednosti* zapiš *prémii -2*.
- Jestliže je tvá *prémie čarování +1* nebo více, můžeš se naučit kouzla. Za každou *prémii +1*, kterou nepřidáš k nějaké *prémii dovednosti*, se můžeš naučit dvě kouzla, jež můžeš během hry použít. Kouzla jsou popsána v části **KOUZLA**.



CELKOVÉ PRÉMIE

Ted' bys měl mít u každého rysu dovednosti na místě pro *prémii dovednosti* zaznamenanou nějakou *prémii*. Nezapomeň, že tyto „*prémie*“ mohou být záporné i kladné. U každého rysu sečti:

prémii rysu + prémii dovednosti + případnou zvláštní prémii

Součet zanes do příslušné kolonky pro *celkovou prémii*.

Když tě během hry požádají, abys *sečetl svou prémii*, měl bys sečíst *celkovou prémii* pro příslušný rys.

Během hry můžeš získat nebo ztratit výstroj nebo schopnosti, jež mohou ovlivnit tvé *prémie*. Na zaznamenání těchto *prémii* slouží kolonka *zvláštní prémie*; když taková situace nastane, budou se samozřejmě muset některé *celkové prémie* přepočítat.

PŘÍKLAD

Vyzkoušíme si postup utváření postavy na člověku Hraničáři, jako byl Aragorn. Standardní Záznam o postavě (pro člověka Hraničáře) uvádí *prémie rysů, prémie výstroje* (ve sloupci *zvláštní prémie*) a seznam výstroje.

Stačí vybrat si jméno, přidělit šest *prémii +1* a zamyslet se nad vzhledem a osobností postavy. Nazvěme postavu Galfaroth.

Mohli bychom přidělit *prémii +1* každé dovednosti, a tak se vyhnout *prémii -2*, kterou dostávají dovednosti, jimž se nepřidá *prémie +1*. Taková postava by ovšem v žádné dovednosti nevynikala. Proto nepřidělime *prémii +1* k *čarodějným dovednostem* ani k *lživým dovednostem* a dejme naopak dvě *prémie +1* k *dovednosti ÚP zblízka* a dvě k *všestranné dovednosti*. To bude znamenat, že Galfaroth je tvrdý v boji a velmi schop-

ný v přírodě, ale není příliš plíživý ani nemá čarodějné sklony.

Dalším krokem je sečíst celkovou *prémii* pro každý rys: sečti *prémii rysu*, případnou *prémii dovednosti* a *zvláštní prémii*. Výsledek jsou *celkové prémie* uvedené na Galfarothově Záznamu o postavě.

Posledním krokem je poznamenat si popis postavy (uvedený výše v příkladu Záznamu o postavě) spolu se shrnutím významných událostí, k nimž došlo před začátkem dobrodružství, do kterého se právě pouští. Vzhled a osobnost své postavy určuješ sám – to je právě půvab hry na hrdiny. Životní osudy postavy (podobné příběhům Tolmana a spol., které najdeš na dvoulístech postav) obvykle tvoří buď úplně, nebo z větší části Mistr.

Jméno: <i>Galfaroth</i>		ZÁZNAM O POSTAVĚ Člověk Hraničář		Utrpená úhona:	Body za zkušenost:				
PRÉMIE									
RYS	dovednost	+	rys	+	zvláštní	=	celkem	RYS	
síla	NE	+	1	+		=	1	síla	
hbitost	NE	+	0	+		=	0	hbitost	
inteligence	NE	+	1	+		=	1	inteligence	
pohyb	NE	+	0	+	-1 (kožené krzno)	=	-1	pohyb	
obrana	NE	+	1	+	+1 (kožené krzno)	=	2	obrana	
ÚP zblízka	2	+	1	+	-1 (2R meč, +3 k úhoně)	=	2	ÚP zblízka	
střelecká ÚP	1	+	-1	+	-1 (kopí)	=	-1	střelecká ÚP	
všestrannost	2	+	2	+		=	4	všestrannost	
lživost	-2	+	0	+	-1 (kožené krzno)	=	-3	lživost	
všímavost	1	+	1	+		=	2	všímavost	
čarování	-2	+	0	+		=	-2	čarování	
výdrž	NE	+	40	+		=	40	výdrž	
<p>Výstroj: dvouruční meč (2R meč), kopí, kožené krzno, batoh, opasek a váček, jídlo a voda na 3 dny</p> <p>Poznámky: Galfaroth je Hraničář ze Severu, následoval Aragorna II., než nastoupil na trůn v Královské síni, aby vládl znovu sjednocenému království Gondoru a Arnoru. Galfaroth putuje divočinou, jež bývala lenním územím Arthedainu. Jeho zvláštním úkolem je pečovat o bezpečí těch, kdo ještě žijí na Severu – hobitů z Kraje, osamělých vesnic jako Hůrka a Křížlice. Nosí šedý plášť a stříbrnou sponu (ve tvaru šesticípé hvězdy), jež naznačuje podřízenost náčelníkovi.</p>									

VÝSTROJ

Kdykoli získáš peníze a výstroj, zaznamenej si je na příslušné místo svého Záznamu o postavě. Stříbrňáky jsou „peníze“ a můžeš je během svých dobrodružství používat k placení jídla, noclehu, dopravy a úplatků atd. Jisté části výstroje mohou ovlivnit tvé prémie rysů.

Na sobě můžeš mít pouze: 1 brnění, 1 dýku (za opaskem), 1 plášť, 1 batoh a 1 opasek a váček.

Navíc můžeš nést určitý počet kusů výstroje, který se rovná šesti plus trojnásobku tvé *prémie síly*. Jinak řečeno $6 + (3 \times \text{prémie síly})$. Do toho mohou patřit nanejvýš 3 zbraně. Ztratíš-li batoh, počet se redukuje na polovinu a s batohem ztrácíš veškerou nadbytečnou výstroj.

Během dobrodružství je možno získat určité zvláštní předměty, na něž se tato omezení nevztahují.

- **Brnění** ovlivňuje tvé prémie dovedností následujícím způsobem:

Plátové brnění: +3 k obranné prémii,

~~-1 k prémii lstivosti, pohybu a čarování.~~

Kroužkové brnění: +2 k obranné prémii,

~~-1 k prémii lstivosti, pohybu a čarování.~~

Kožené krzno: +1 k obranné prémii,

~~-1 k prémii lstivosti a pohybu.~~

Štít: +1 k obranné prémii, ~~-1 k prémii čarování.~~

- **Štít** nelze použít v kombinaci s následujícími zbraněmi: lukem, bitevní sekyrou, holí nebo dvouručním mečem.
- **Zbraně:** Jestliže způsobíš svému protivníku úhony, tvá zbraň může úhony zvětšit (tato úhona platí při každém útoku jen tehdy, když je způsobena úhona 1 nebo více):

meč +1

palčát +2 ~~(jen když má protivník plátové nebo kroužkové brnění)~~

kopí +0

dýka ~~+1~~ 0

válečné kladivo +2 ~~(ale -1 k ÚP zblízka)~~

bitevní sekyra +2

hůl +1

dvouruční meč +3 (ale +1 k ÚP zblízka)

holé ruce -3 (a -2 k ÚP zblízka)

PŘÍKLAD

Podle *bitevní tabulky* způsobíš protivníkovi 8 bodů úhony. Jestliže používáš meč (+1 k úhoně), protivník utrpí 9 bodů úhony (8 + 1). Použiješ-li dýku (-1 k úhoně), utrpí 7 bodů úhony (8 - 1).

- **Vržené zbraně:** Následující zbraně lze v dané bitvě jedenkrát použít při střeleckém útoku na cíl vzdálený do 15 metrů (v závorkách jsou úpravy *střelecké ÚP*): kopí (-1), dýka (-1), válečné kladivo (-2), meč (-3), palčát (-3). V takovém případě nelze zbraně použít v boji zblízka a získat zpět se dá pouze jedním kolem *akce*.
- **Luk a prak** se dá použít jedině ke střeleckému útoku.

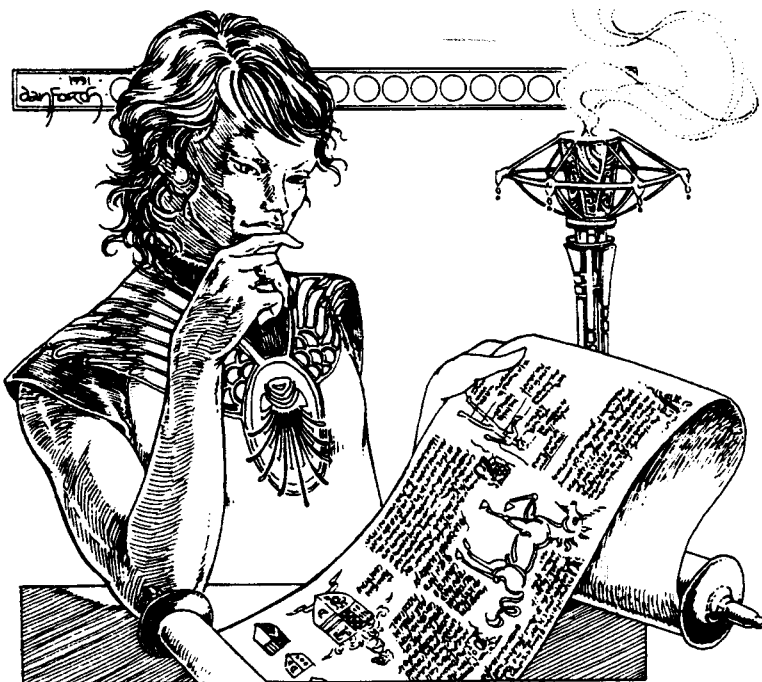
KOUZLA

Za každou *prémii +1*, kterou jsi při vytváření postavy nepřidělil žádné dovednosti, se můžeš naučit dvě z níže popsaných kouzel. Jakmile se kouzlo naučíš, tvá postava je zná a může je v rámci níže uvedených omezení používat. Všechna naučená kouzla запиš do svého Záznamu o postavě.

- Chceš-li použít kouzlo, musíš se je nejdříve naučit.
- Chceš-li použít kouzlo, *hod kostkami* a přičti svou *čarodějnou* prémii. Jestliže je výsledek 7 a více, kouzlo se zdaří. (Účinky kouzla najdeš v jeho popisu.) Jinak se kouzlo nepodaří.
- Pokaždé, když se ti kouzlo zdaří, tvá *utrpěná úhona* se zvětšuje o počet uvedený v závorce v popisu kouzla. V tom se odráží námaha dělání kouzel.
- V boji se můžeš pokusit o kouzlo jen tehdy, když bys normálně střílel. V boji zblízka se kouzla nedají použít (výjimka: *rychlost*).
- Většina kouzel (kromě *štěstí*) se dá použít buď na čarujícího, nebo na jinou postavu. Čarující se musí druhé postavy dotýkat, kromě případů, kde to je podle popisu jinak.

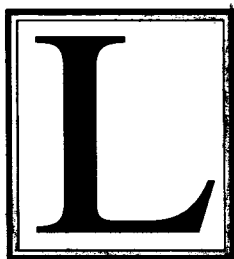
POPIS KOUZEL

- 1) **Síla** (5): Po následující 3 kola zdvojnásobuje úhony, kterou postava působí při útocích zblízka.
- 2) **Štít** (4): Na následujících pět kol zvětšuje *OP* postavy o +2. Nesmí se provést, pokud postava používá v bitvě normální štít.
- 3) **Rychlost** (4): Postava může po následující dvě kola vykonat za jedno kolo dvě akce.



- 4) **Rovnováha** (3): Na 5 minut zvyšuje *prémii hbitosti* postavy o +2.
- 5) **Maskování** (3): Na pět minut zvyšuje *prémii lstivosti* postavy o +2.
- 6) **Soustředění** (3): Na pět minut zvyšuje *prémii všímavosti* postavy o +2.
- 7) **Zkoumání předmětů** (3): Toto kouzlo můžeš použít, abys prozkoumal, zda nějaký předmět má zvláštní schopnosti nebo uděluje *prémie*. *Čarující se musí předmětu dotýkat.*
- 8) **Jasnovidectví** (5): Když se ti nabízejí dvě nebo více možností, (například rozcestí, které z několika dveří otevřít atd.), Mistr ti podá obecnou představu o tom, co se nejspíš stane, když si jednu možnost zvolíš.

- 9) **Uzdravování** (4): Toto kouzlo zvýší počet ran, které se postavě zahojí při odpočinku. Postavě se uzdraví 1 bod úhony každých 5 minut místo 1 bodu za hodinu, pokud nepřerušeně odpočívá. Kouzlo lze také použít k okamžitému snížení *utrpěné úhony* postavy o 4.
- 10) **Štěstí** (5): Když kouzlo použiješ vzápětí po *hodu kostkami*, smíš výsledek ignorovat a házet znovu. Toto kouzlo nelze u příslušného *hodu* použít víc než jednou. *Nelze je uplatnit na jinou postavu.*
- 11) **Ochrana před kouzly** (4): Toto kouzlo můžeš použít, když udělá kouzlo protivník. *Hod*, jímž se rozhoduje o zdaru jeho kouzla, se sníží o tvou *čarodějnou prémii*. *Čarující se nemusí protivníka dotýkat, ale musí ho vidět.*
- 12) **Obživa** (2): Kouzlo má na postavu stejný účinek, jako když sní celodenní dávku jídla a vypije celodenní dávku vody.
- 13) **Uklidnění** (4): Lze použít jen na jedno zvíře nebo normální bytost (člověka, elfa, trpaslíka, hobita, skřeta, zlobra atd.). *Hod kostkami* a přičti si svou *čarodějnou prémii*. Jestliže je výsledek 9 nebo více, nepřítel je uklidněn a nezaútočí, ledaže by ho napadl někdo jiný: *Čarující se nemusí protivníka dotýkat, ale musí ho vidět.*
- 14) **Očarování zvířete** (5): Toto kouzlo můžeš použít na jakékoli normální nepřátelské zvíře (medvěda, vlka, hada atd.). Zvíře půjde za tebou (zaznamenej jeho *ÚP*, *OP* a *výdrž*) a napadne každého nepřítele, kterého si budeš přát. Po jednom boji pro tebe zvíře odejde. V dané době můžeš mít očarované jen jedno zvíře. *Čarující se nemusí zvířete dotýkat, ale musí je vidět.*
- 15) **Ohnivá střela** (6): Toto kouzlo lze v bitvě použít proti jakémukoli cíli do vzdálenosti 30 m. *Hod kostkami* a přičti dvojnásobek své *čarodějné prémie*; výsledek je *úhona utrpěná* zvoleným protivníkem. *Čarující se nemusí napadeného dotýkat.*



ukáši, už je to hodně minut,“ usmála se Jana.

„Děláš si legraci?“ vykřikl Lukáš. „Když používáš minuty v těch svých rovnicích, neznamena to ještě, že já takhle mluvím o týdnech. Už se ten had vylíhl?“

Jana si prohrábla krátké zrzavé vlasy. „Ještě to bude pár dní trvat. Jestli počká do soboty, můžeš se na něj přijít podívat do laboratoře.“

„Jestli?! Jsem tam jako na koni!“

Štěpán přerušil slibný rozhovor o herpetologii. „Lukášovi jde vytváření postav v PP líp než všem ostatním kromě Vráti. Nechcete spolu stvořit tu elfskou vyzvědačku tvých snů, Jano?“

Oči se jí zaleskly. „Jinými slovy: nechte hady být, nebo nikdy nezačneme hrát. Máš pravdu. Lukáši, čím mám začít?“

„Nejdřív potřebuješ Záznam o postavě. Ten ti dám. Musí být určený pro elfa zvěda.“ Listoval hromádkou papírů, až vytáhl jeden zprostředka. „Tak. V PP mají všechny postavy dvanáct rysů, které určují jejich schopnosti. Šest je dáno volbou plemene a povolání. Druhých šest se různí podle toho, jak rozdělíš šest prémie plus jedna, které každý dostane do začátku. Jak se chceš jmenovat? Mám najít slovník elfských slov?“

„Ne. Dostala jsem nápad, hned když se Štěpán o hře zmínil do telefonu. Súlhiril. Znamená to Žena-vítr. Chci, aby se pohybovala neslyšně jako vánek.“

Lukáš napsal jméno do příslušné kolonky v Záznamu o postavě. „Jestli chceš, aby se Súlhiril dobře plížila, dej jí třikrát plus jedna na lstivost. To je maximum, kolik můžeš přidělit jednomu rysu. Ale kvůli tomu budeš muset být v jiné oblasti slabší. Opravdu to tak chceš?“

„Myslím, že ano. K čemu je čarodějná prémie? K děláni kouzel?“

Lukáš kývl.

„Tak dám -2 tam, a potom k ÚP zblízka a k všestrannosti.“

„Hmm. Můžeš přidělit ještě tři prémie,“ napovídal Lukáš a tužka pilně škrábala, „a máš ještě dva rysy – všímavost a střeleckou ÚP. Jak to chceš rozdělit?“

„Plus dva k všímavosti a plus jedna ke střelbě.“

„Dobře. Výstroj máš na Záznamu o postavě, kouzla si vybírat nebudeš, takže jsme hotoví. Sežeň Vráťu, ať ti vymyslí osudy.“

4 ZÁZNAMY • POSTAVÁCH

Jméno:	ZÁZNAM O POSTAVĚ Hobit zvěd	Utrpěná úhona:	Body za zkušenost:	
PRÉMIE		Výstroj: dýka, prak a 30 kamenů, batoh, opasek a váček, jídlo a voda na 3 dny Jiná výbava: Poznámky:		
RYS	dovednost + rys + zvláštní = celkem		RYS	
síla	NE + 11 + _____ = <input type="radio"/>		síla	
hbitost	NE + 3 + _____ = <input type="radio"/>		hbitost	
inteligence	NE + 0 + _____ = <input type="radio"/>		inteligence	
pohyb	NE + 11 + _____ = <input type="radio"/>		pohyb	
obrana	NE + 3 + _____ = <input type="radio"/>		obrana	
ÚP zblízka	___ + 11 + _____ (dýka, zblízka) = <input type="radio"/>		ÚP zblízka	
střelecká ÚP	___ + 2 + _____ (prak) = <input type="radio"/>		střelecká ÚP	
všestrannost	___ + 0 + _____ = <input type="radio"/>		všestrannost	
lstivost	___ + 13 + _____ = <input type="radio"/>		lstivost	
všímavost	___ + 1 + _____ = <input type="radio"/>		všímavost	
čarování	___ + -3 + _____ = <input type="radio"/>		čarování	
výdrž	NE + 45 + _____ = <input type="radio"/>	výdrž		

Jméno:	ZÁZNAM O POSTAVĚ Elf zvěd	Utrpěná úhona:	Body za zkušenost:	
PRÉMIE		Výstroj: meč, luk a 12 šípů, batoh, opasek a váček, jídlo a voda na 3 dny Jiná výbava: Poznámky:		
RYS	dovednost + rys + zvláštní = celkem		RYS	
síla	NE + 0 + _____ = <input type="radio"/>		síla	
hbitost	NE + 2 + _____ = <input type="radio"/>		hbitost	
inteligence	NE + 11 + _____ = <input type="radio"/>		inteligence	
pohyb	NE + 2 + _____ = <input type="radio"/>		pohyb	
obrana	NE + 2 + _____ = <input type="radio"/>		obrana	
ÚP zblízka	___ + -1 + _____ (meč, +1 k úhoně) = <input type="radio"/>		ÚP zblízka	
střelecká ÚP	___ + 11 + _____ (luk) = <input type="radio"/>		střelecká ÚP	
všestrannost	___ + 1 + _____ = <input type="radio"/>		všestrannost	
lstivost	___ + 12 + _____ = <input type="radio"/>		lstivost	
všímavost	___ + 12 + _____ = <input type="radio"/>		všímavost	
čarování	___ + -2 + _____ = <input type="radio"/>		čarování	
výdrž	NE + 45 + _____ = <input type="radio"/>	výdrž		

Jméno:	ZÁZNAM O POSTAVĚ Člověk bojovník	Utrpěná úhona:	Body za zkušenost:	
PRÉMIE		Výstroj: válečné kladivo (v. kladivo), kožené krzno, štít, luk a 12 šípů, batoh, opasek a váček, jídlo a voda na 3 dny Jiná výbava: Poznámky:		
RYS	dovednost + rys + zvláštní = celkem		RYS	
síla	NE + 2 + _____ = <input type="radio"/>		síla	
hbitost	NE + 1 + _____ = <input type="radio"/>		hbitost	
inteligence	NE + 0 + _____ = <input type="radio"/>		inteligence	
pohyb	NE + 0 + _____ (v. kladivo) = <input type="radio"/>		pohyb	
obrana	NE + 1 + _____ +2 (štít, kožené krzno) = <input type="radio"/>		obrana	
ÚP zblízka	___ + 2 + _____ (v. kladivo, +2 k úhoně) = <input type="radio"/>		ÚP zblízka	
střelecká ÚP	___ + 1 + _____ (luk) = <input type="radio"/>		střelecká ÚP	
všestrannost	___ + 0 + _____ = <input type="radio"/>		všestrannost	
lstivost	___ + 0 + _____ (v. kladivo) = <input type="radio"/>		lstivost	
všímavost	___ + 0 + _____ = <input type="radio"/>		všímavost	
čarování	___ + -2 + _____ (v. kladivo) = <input type="radio"/>		čarování	
výdrž	NE + 50 + _____ = <input type="radio"/>	výdrž		

Jméno:		ZÁZNAM O POSTAVĚ Trpaslík bojovník			Utrpěná úhona:	Body za zkušenost: 1
PRÉMIE						
RYS	dovednost	+	rys	+	zvláštní	= celkem RYS
síla	NE	+	73	+		= <input type="radio"/> síla
hbitost	NE	+	-1	+		= <input type="radio"/> hbitost
inteligence	NE	+	0	+		= <input type="radio"/> inteligence
pohyb	NE	+	1	+	zvláštní	= <input type="radio"/> pohyb
obrana	NE	+	2	+	+2 (kroužkové brnění)	= <input type="radio"/> obrana
ÚP zblízka		+	23	+	(bit. sekyra, +2 k úhoně)	= <input type="radio"/> ÚP zblízka
střelecká ÚP		+	0	+	(kopí)	= <input type="radio"/> střelecká ÚP
všestrannost		+	1	+		= <input type="radio"/> všestrannost
lstivost		+	1	+	zvláštní	= <input type="radio"/> lstivost
všímavost		+	0	+		= <input type="radio"/> všímavost
čarování		+	-3	+	zvláštní	= <input type="radio"/> čarování
výdrž	NE	+	60	+		= <input type="radio"/> výdrž
					Výstroj: bitevní sekyra, kopí, kroužkové brnění, batoh, opasek a váček, jídlo a voda na 3 dny	
					Jiná vybava:	
					Poznámky:	

Jméno:		ZÁZNAM O POSTAVĚ Elf bojovník			Utrpěná úhona:	Body za zkušenost:
PRÉMIE						
RYS	dovednost	+	rys	+	zvláštní	= celkem RYS
síla	NE	+	2	+		= <input type="radio"/> síla
hbitost	NE	+	2	+		= <input type="radio"/> hbitost
inteligence	NE	+	1	+		= <input type="radio"/> inteligence
pohyb	NE	+	2	+		= <input type="radio"/> pohyb
obrana	NE	+	2	+	+1 (štit)	= <input type="radio"/> obrana
ÚP zblízka		+	1	+	(meč, +1 k úhoně)	= <input type="radio"/> ÚP zblízka
střelecká ÚP		+	2	+	(luk)	= <input type="radio"/> střelecká ÚP
všestrannost		+	1	+		= <input type="radio"/> všestrannost
lstivost		+	1	+		= <input type="radio"/> lstivost
všímavost		+	0	+		= <input type="radio"/> všímavost
čarování		+	-2	+	zvláštní	= <input type="radio"/> čarování
výdrž	NE	+	150	+		= <input type="radio"/> výdrž
					Výstroj: meč, štit, luk a 20 šípů, batoh, opasek a váček, jídlo a voda na 3 dny	
					Jiná vybava:	
					Poznámky:	

Jméno:		ZÁZNAM O POSTAVĚ Člověk Hraničář			Utrpěná úhona:	Body za zkušenost:
PRÉMIE						
RYS	dovednost	+	rys	+	zvláštní	= celkem RYS
síla	NE	+	1	+		= <input type="radio"/> síla
hbitost	NE	+	1	+		= <input type="radio"/> hbitost
inteligence	NE	+	1	+		= <input type="radio"/> inteligence
pohyb	NE	+	3	+	zvláštní	= <input type="radio"/> pohyb
obrana	NE	+	1	+	+1 (kožené krzno)	= <input type="radio"/> obrana
ÚP zblízka		+	2	+	+1 (2R meč, +3 k úhoně)	= <input type="radio"/> ÚP zblízka
střelecká ÚP		+	0	+	(kopí)	= <input type="radio"/> střelecká ÚP
všestrannost		+	2	+		= <input type="radio"/> všestrannost
lstivost		+	0	+	zvláštní	= <input type="radio"/> lstivost
všímavost		+	1	+		= <input type="radio"/> všímavost
čarování		+	0	+		= <input type="radio"/> čarování
výdrž	NE	+	45	+		= <input type="radio"/> výdrž
					Výstroj: dvouruční meč (2R meč), kopí, kožené krzno, batoh, opasek a váček, jídlo a voda na 3 dny	
					Jiná vybava:	
					Poznámky:	

Jméno:	ZÁZNAM O POSTAVĚ Půlelf Hraničář				Utrpěná úhona:	Body za zkušenost:
PRÉMIE						
RYS	dovednost	+	rys	+	zvláštní	= celkem RYS
síla	NE	+	0	+		○ síla
hbitost	NE	+	1	+		○ hbitost
inteligence	NE	+	1	+		○ inteligence
pohyb	NE	+	1	+		○ pohyb
obrana	NE	+	1	+	+1 (štit)	○ obrana
ÚP zblízka		+	10	+	(meč, +1 k úhoně)	○ ÚP zblízka
střelecká ÚP		+	1	+	(luk)	○ střelecká ÚP
všestrannost		+	1	+		○ všestrannost
lstivost		+	1	+		○ lstivost
všímavost		+	1	+		○ všímavost
čarování		+	1	+		○ čarování
výdrž	NE	+	350	+		○ výdrž
Výstroj: meč, štít, luk a 20 šípů, batoh, opasek a váček, jídlo a voda na 3 dny Jiná vybava: Poznámky:						

Jméno:	ZÁZNAM O POSTAVĚ Člověk kouzelník				Utrpěná úhona:	Body za zkušenost: 50
PRÉMIE						
RYS	dovednost	+	rys	+	zvláštní	= celkem RYS
síla	NE	+	0	+		○ síla
hbitost	NE	+	0	+		○ hbitost
inteligence	NE	+	2	+		○ inteligence
pohyb	NE	+	0	+		○ pohyb
obrana	NE	+	1	+	+1 (kožené krzno)	○ obrana
ÚP zblízka		+	0	+	(hůl, +1 k úhoně)	○ ÚP zblízka
střelecká ÚP		+	10	+	(dýka, ...)	○ střelecká ÚP
všestrannost		+	0	+		○ všestrannost
lstivost		+	-1	+		○ lstivost
všímavost		+	2	+		○ všímavost
čarování		+	2	+		○ čarování
výdrž	NE	+	35	+		○ výdrž
Výstroj: hůl, dvě dýky, kožené krzno, batoh, opasek a váček, jídlo a voda na 3 dny Jiná vybava: Poznámky:						

Jméno:	ZÁZNAM O POSTAVĚ Elf kouzelník				Utrpěná úhona:	Body za zkušenost:
PRÉMIE						
RYS	dovednost	+	rys	+	zvláštní	= celkem RYS
síla	NE	+	10	+		○ síla
hbitost	NE	+	1	+		○ hbitost
inteligence	NE	+	2	+		○ inteligence
pohyb	NE	+	1	+		○ pohyb
obrana	NE	+	1	+		○ obrana
ÚP zblízka		+	10	+	(hůl, +1 k úhoně)	○ ÚP zblízka
střelecká ÚP		+	0	+	(luk)	○ střelecká ÚP
všestrannost		+	0	+		○ všestrannost
lstivost		+	-1	+		○ lstivost
všímavost		+	2	+		○ všímavost
čarování		+	3	+		○ čarování
výdrž	NE	+	305	+		○ výdrž
Výstroj: hůl, luk a 12 šípů, batoh, opasek a váček, jídlo na 3 dny Jiná vybava: Poznámky:						

