

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

C

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 podezíravých lumphů 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 všeestrannou dovednost. Takže je to všeestranný 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 hlodášem 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 zápletce 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 pokračování této hry.

PRAVIDLA, NEBO DOPORUČENÍ?

Mistr a hráči by si měli uvědomovat, že tato pravidla jsou spíš 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 *cinnosti*, o něž se postavy během svých dobrodružství pokoušeji.

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 dělájí bitvu realističejší.

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.

L

ilie je na tom špatně,“ řekl Vráťa. „Obličeji 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 bylinky, 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 prémích, jež mají postavy (viz **TŘETÍ ČÁST**). Jedním příkladem *manévr* 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:

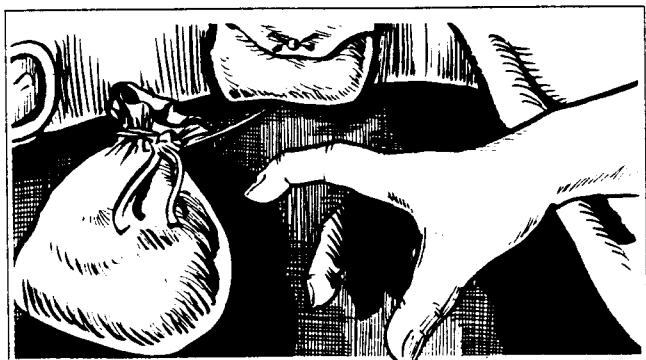
rys ▲číslo (např. *všestrannost ▲9*)

Výsledek takového manévr 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 pobořené věže v Pustých zemích východně od Hůrky 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 prémie 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
Úplné 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 prémii 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 zed' domu.....	všestrannost ▲8
šplhání na hladkou zed' pevnosti	všestrannost ▲15
šplhání na hrubou kamennou zed' v dešti.....	všestrannost ▲11
přeskok dvaapůlmetrového přískoku.....	všestrannost ▲8
přeskok 120 cm vysokého plotu	všestrannost ▲7
přechod potoka po kamenech.....	všestrannost ▲6
zpozorování nepřitele přecházejícího pole ve dne.....	všímavost ▲4
zpozorování skrytého nepřitele v noci	všímavost ▲13
vyražení zamčených dveří.....	síla ▲9
zlomení ocelového meče přes koleno	síla ▲15
zasazení komára	hbitost ▲9
chycení převrženého šálku.....	hbitost ▲6
odpověď na Glumovu hádanku.....	intelligence ▲11
schovávání za sudem ve sklepě.....	lstivost ▲5
schovávání za keřem v plném světle.....	lstivost ▲13
vycítění zla v přítomnosti Prstenového přízraku	čarování ▲7
vycítění zla v přítomnosti obyčejného lopiče	čarování ▲13
vycítění kouzla v očarovaném meči.....	čarování ▲15

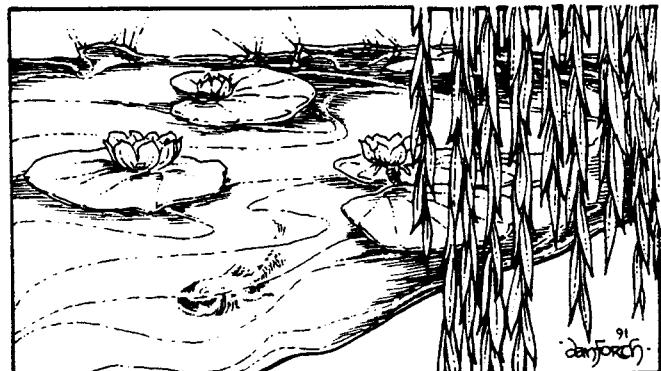
PŘÍKLAD

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

UTRPĚNÍ ÚHONY

Při dobrodružstvích ve Středozemi se mohou postavy zrani a utrpět úhonu v boji, v pasti, pádem apod. Každý hráč musí sledovat, jakou úhonu 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.

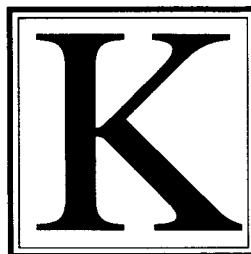
Jestliže *utrpěná úhona* u postavy překročí její výdrž, postava je v bezvědomí. Postava může upadnout do bezvědomí také při výsledku „B“ po napadení. Zůstane v bezvědomí, dokud se *utrpěná úhona* nezmění tak, aby se rovnala výdrži, nebo byla menší (viz **UZDRAVOVÁNÍ**).



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 úhonus* postavy tak, že se rovná její výdrži nebo ji přesahuje, plus *hod*, který HP přivedl do bezvědomí. Nejsou-li po ruce léčivé bylinky 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 všechno,“ vytáhl Vráťa 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 Hraničák..... (jako Aragorn) ✗
- půlelf Hraničák(jako Elrond) ✗
- člověk kouzelník(jako Gandalf) ✗
- elf kouzelník (jako Galadriel nebo Arwen) ✗

Všechny postavy mohou provádět kterýkoli *manévr*, jejž 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.
- **Hraničák** 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 *rys*. 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) **Inteligence:** 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 (šarvátce). 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) Všeestrannost (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 paklícem, uniknout z pout a dělat jiné podobné činnosti.
- 10) Všímvost (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 dovednosti* (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 sečít *celkovou prémii* pro příslušný rys.

Během hry můžeš získat nebo ztratit výstroj nebo schopnosti, jež mohou ovlivnit tvé *prémie*. Na zaznamenání těchto *prémíí* 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 *prémií +1* a zamyslet se nad vzhledem a osobností postavy. Nazveme postavu Galfaroth.

Mohli bychom přidělit *prémií +1* každé dovednosti, a tak se vyhnout *prémií -2*, kterou dostávají dovednosti, jimž se nepřidá *prémie +1*. Taková postava by ovšem v žádné dovednosti nevynikala. Proto nepřidělme *prémií +1* k čarodějně dovednosti ani k *Istivé dovednosti* a dejme naopak dvě *prémie +1* k dovednosti ÚP zblízka a dvě k všeobecné dovednosti. To bude znamenat, že Galfaroth je tvrdý v boji a velmi schopen

ný v přírodě, ale není příliš plíživý ani nemá čarodějně sklonky.

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

Posledním krokem je poznámenat 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 určuje sám – to je právě půvab hry na hrdiny. Životní osudy postavy (podobné příběhům Tolmana a spol., které najdeš na dvoulistech postav) obvykle tvoří buď úplně, nebo z větší části Mistr.

Jméno: <i>Galfaroth</i>		ZÁZNAM O POSTAVĚ Člověk Hraničář					Utrpěná úhona:	Body za zkušenosť:
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 krvno)	=	-1	pohyb		
obrana	NE	+ 1	+ _____ +1 (kožené krvno)	=	2	obrana		
ÚP zblízka	2	+ 1	+ _____ -1 (2R meč, +3 k úhoně)	=	2	ÚP zblízka		
střelecká ÚP	1	+ -1	+ _____ -1 (kopí)	=	-1	střelecká ÚP		
všeobecnost	2	+ 2	+ _____	=	4	všeobecnost		
lstivost	-2	+ 0	+ _____ -1 (kožené krvno)	=	-3	lstivost		
všimavost	1	+ 1	+ _____	=	2	všimavost		
čarování	-2	+ 0	+ _____	=	-2	čarování		
výdrž	NE	+ 40	+ _____	=	40	výdrž		

Výstroj: dvouruční meč (2R meč), kopí, kožené krvno, batoh, opasek a váček, jídlo a voda na 3 dny

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 – hbitů z Kraje, osamělých vesnic jako Hůrka a Křížlice. Nosí sedý plášť a stříbrnou sponu (ve tvaru šesticípé hvězdy), jež naznačuje podřízenost náčelníkovi.

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, noclehů, 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 sily*. Jinak řečeno $6 + (3 \times \text{prémie sily})$. 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 zvláštění 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 krvno: +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 úhonu, tvá zbraň může úhonu zvětšit (tato úhona platí při každém útoku jen tehdy, když je způsobena úhona 1 nebo více):

meč	+1	
palcát.....	+2	(jen když má protivník plátové nebo kroužkové brnění)
kopí.....	+0	
dýka	+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), palcát (-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.

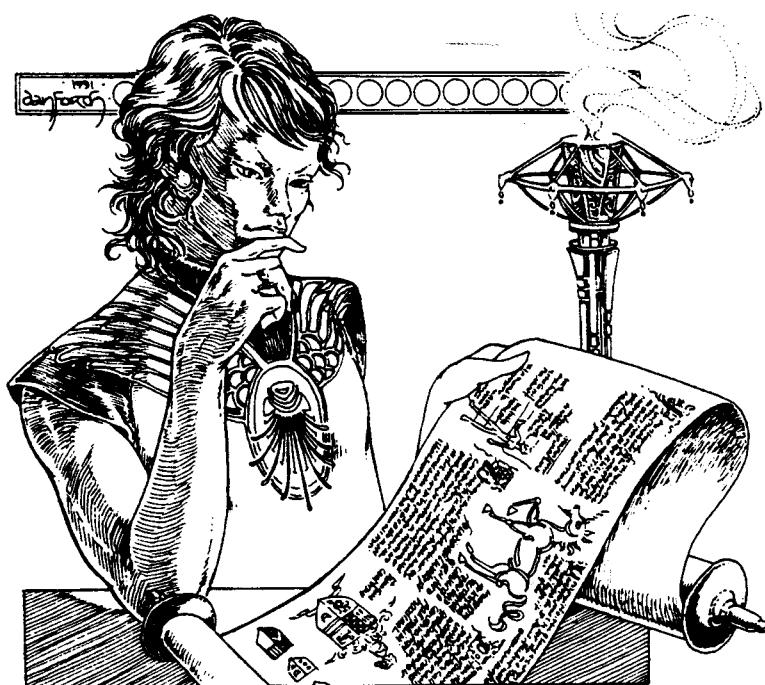
KOUZLA

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 známa a může je v rámci níže uvedených omezení používat. Všechna naučená kouzla zapiš do svého Záznamu o postavě.

- Chceš-li použít kouzlo, musíš se je nejdřív 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: *rychlosť*).
- Většina kouzel (kromě *štěstí*) se dá použít buď na čarujícího, nebo najinou 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 úhonu, 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 štíť.
- 3) **Rychlosť** (4): Postava může po následující dvě kola vykonat za jedno kolo dvě akce.



- 4) **Rovnováha** (3): Na 5 minut zvyšuje *prémii hitosti* 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 předmětu** (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 nezátočí, 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.

L

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

„Děláš si legraci?“ vykřikl Lukáš. „Když používáš minuty v těch svých rovnících, neznamená 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 vytáření 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 z prostředka. „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 prémí 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. Sûlhiril. 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 Sûlhiril 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 dělání kouzel?“

Lukáš kývl.

„Tak dám –2 tam, a potom k ÚP zblízka a k všeestrannosti.“

„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 nebuděš, takže jsme hotoví. Sezeň Vráťu, ať ti vymyslí osudy.“

• 4 • ZÁZNAMY ● POSTAVÁCH

Jméno:			ZÁZNAM O POSTAVĚ Hobit zvěd			Utrpěná úhona:	Body za zkušenost:
PRÉMIE							
RYS	dovednost	+ rys	+ zvláštní	= celkem	RYS		
síla	NE	+ -1	+ _____	=	<input type="radio"/>	síla	
hbitost	NE	+ 3	+ _____	=	<input type="radio"/>	hbitost	
inteligence	NE	+ 0	+ _____	=	<input type="radio"/>	inteligence	
pohyb	NE	+ -1	+ _____	=	<input type="radio"/>	pohyb	
obrana	NE	+ 3	+ _____	=	<input type="radio"/>	obrana	
ÚP zblízka	—	+ -1	+ _____ (díka, +1 k úhoně)	=	<input type="radio"/>	ÚP zblízka	
střelecká ÚP	—	+ 2	+ _____ (prak)	=	<input type="radio"/>	střelecká ÚP	
všestrannost	—	+ 0	+ _____	=	<input type="radio"/>	všestrannost	
lstivost	—	+ 3	+ _____	=	<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							
RYS	dovednost	+ rys	+ zvláštní	= celkem	RYS		
síla	NE	+ 0	+ _____	=	<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	+ _____	=	<input type="radio"/>	obrana	
ÚP zblízka	—	+ -1	+ _____ (meč, +1 k úhoně)	=	<input type="radio"/>	ÚP zblízka	
střelecká ÚP	—	+ 1	+ _____ (luk)	=	<input type="radio"/>	střelecká ÚP	
všestrannost	—	+ 1	+ _____	=	<input type="radio"/>	všestrannost	
lstivost	—	+ 2	+ _____	=	<input type="radio"/>	lstivost	
všímavost	—	+ 2	+ _____	=	<input type="radio"/>	všímavost	
čarování	—	+ -2	+ _____	=	<input type="radio"/>	čarování	
výdrž	NE	+ 75	+ _____	=	<input type="radio"/>	výdrž	

Jméno:			ZÁZNAM O POSTAVĚ Člověk bojovník			Utrpěná úhona:	Body za zkušenost:
PRÉMIE							
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	+ _____	=	<input type="radio"/>	pohyb	
obrana	NE	+ 1	+ _____ +2 (štít, kožené krvno)	=	<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	+ _____	=	<input type="radio"/>	lstivost	
všímavost	—	+ 0	+ _____	=	<input type="radio"/>	všímavost	
čarování	—	+ -2	+ _____	=	<input type="radio"/>	čarování	
výdrž	NE	+ 50	+ _____	=	<input type="radio"/>	výdrž	

Jméno:			ZÁZNAM O POSTAVĚ			Utrpená úhona:	Body za zkušenost:	
PRÉMIE								
RYS	dovednost	+	rys	+	zvláštní	= celkem	RYS	
síla	NE	+	<i>✓3</i>	+		=	<input type="radio"/>	síla
hbitost	NE	+	-1	+		=	<input type="radio"/>	hbitost
inteligence	NE	+	0	+		=	<input type="radio"/>	inteligence
pohyb	NE	+	<i>✓1</i>	+		=	<input type="radio"/>	pohyb
obrana	NE	+	<i>✓2</i>	+	<i>+2 (kroužkové brnění)</i>	=	<input type="radio"/>	obrana
ÚP zblízka	—	+	<i>✓3</i>	+	<i>(bit. šekyra, +2 k úhoně)</i>	=	<input type="radio"/>	ÚP zblízka
střelecká ÚP	—	+	0	+	<i>(kopí)</i>	=	<input type="radio"/>	střelecká ÚP
všestrannost	—	+	1	+		=	<input type="radio"/>	všestrannost
lštivost	—	+	1	+		=	<input type="radio"/>	lštivost
všímavost	—	+	0	+		=	<input type="radio"/>	všímavost
čarování	—	+	-3	+		=	<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 výbava:

Poznámky:

Jméno:			ZÁZNAM O POSTAVĚ			Utrpená úhona:	Body za zkušenost:	
PRÉMIE								
RYS	dovednost	+	rys	+	zvláštní	= celkem	RYS	
síla	NE	+	<i>✓2</i>	+		=	<input type="radio"/>	síla
hbitost	NE	+	2	+		=	<input type="radio"/>	hbitost
inteligence	NE	+	<i>✓1</i>	+		=	<input type="radio"/>	inteligence
pohyb	NE	+	<i>✓2</i>	+		=	<input type="radio"/>	pohyb
obrana	NE	+	2	+	<i>+1 (štít)</i>	=	<input type="radio"/>	obrana
ÚP zblízka	—	+	<i>✓1</i>	+	<i>(meč, +1 k úhoně)</i>	=	<input type="radio"/>	ÚP zblízka
střelecká ÚP	—	+	2	+	<i>(luk)</i>	=	<input type="radio"/>	střelecká ÚP
všestrannost	—	+	<i>✓1</i>	+		=	<input type="radio"/>	všestrannost
lštivost	—	+	1	+		=	<input type="radio"/>	lštivost
všímavost	—	+	0	+		=	<input type="radio"/>	všímavost
čarování	—	+	-2	+		=	<input type="radio"/>	čarování
výdrž	NE	+	<i>✓5</i>	+		=	<input type="radio"/>	výdrž

Výstroj: meč, štít, luk a 20 šípu, batoh, opasek a váček, jídlo a voda na 3 dny

Jiná výbava:

Poznámky:

Jméno:			ZÁZNAM O POSTAVĚ			Utrpená úhona:	Body za zkušenost:	
PRÉMIE								
RYS	dovednost	+	rys	+	zvláštní	= celkem	RYS	
síla	NE	+	1	+		=	<input type="radio"/>	síla
hbitost	NE	+	<i>✓1</i>	+		=	<input type="radio"/>	hbitost
inteligence	NE	+	1	+		=	<input type="radio"/>	inteligence
pohyb	NE	+	<i>✓3</i>	+		=	<input type="radio"/>	pohyb
obrana	NE	+	1	+	<i>+1 (kožené krvno)</i>	=	<input type="radio"/>	obrana
ÚP zblízka	—	+	<i>✓2</i>	+	<i>+1 (2R meč, +3 k úhoně)</i>	=	<input type="radio"/>	ÚP zblízka
střelecká ÚP	—	+	<i>✓0</i>	+	<i>(kopí)</i>	=	<input type="radio"/>	střelecká ÚP
všestrannost	—	+	2	+		=	<input type="radio"/>	všestrannost
lštivost	—	+	0	+		=	<input type="radio"/>	lštivost
všímavost	—	+	1	+		=	<input type="radio"/>	všímavost
čarování	—	+	0	+		=	<input type="radio"/>	čarování
výdrž	NE	+	<i>✓5</i>	+		=	<input type="radio"/>	výdrž

Výstroj: dvouruční meč (2R meč), kopí, kožené krvno, batoh, opasek a váček, jídlo a voda na 3 dny

Jiná výbava:

Poznámky:

Jméno:			ZÁZNAM O POSTAVĚ Púlelf Hraničár			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 (štít)	= ○	obrana		
ÚP zblízka	—	+ 10	+ _____ (meč, +1 k úhoně)	= ○	ÚP zblízka		
střelecká ÚP	—	+ 1	+ _____ (luk)	= ○	střelecká ÚP		
všestrannost	—	+ 1	+ _____	= ○	všestrannost		
lstivost	—	+ 81	+ _____	= ○	lstivost		
všímavost	—	+ 1	+ _____	= ○	všímavost		
čarování	—	+ 81	+ _____	= ○	čarování		
výdrž	NE	+ 35	+ _____	= ○	výdrž		

Jméno:			ZÁZNAM O POSTAVĚ Člověk kouzelník			Utrpěná úhona:	Body za zkušenost:
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	+ 81	+ _____ +1 (kožené krzno)	= ○	obrana		
ÚP zblízka	—	+ 0	+ _____ (hůl, +1 k úhoně)	= ○	ÚP zblízka		
střelecká ÚP	—	+ 10	+ _____ (dýka, +1 k úhoně)	= ○	střelecká ÚP		
všestrannost	—	+ 0	+ _____	= ○	všestrannost		
lstivost	—	+ -1	+ _____	= ○	lstivost		
všímavost	—	+ 2	+ _____	= ○	všímavost		
čarování	—	+ 2	+ _____	= ○	čarování		
výdrž	NE	+ 35	+ _____	= ○	výdrž		

Jméno:			ZÁZNAM ● 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	—	+ 12	+ _____	= ○	všímavost		
čarování	—	+ 13	+ _____	= ○	čarování		
výdrž	NE	+ 35	+ _____	= ○	výdrž		

D

ano, honem se vratí, jsme v průšvihu, " zavříškal Lukáš.

„Co se děje?“ ozvala se Dana z kuchyně. Dveře ledničky se zavřely a ve sklenici zacinkal led. „Jen si naleju sodovku a jsem tam.“ Sotva domluvila, objevila se ve dveřích. „Tak co je?“

„Vlci,“ odpověděl Michal. „Obklíčili náš tábor.“

„Oči jím svítí, zuby vyceněné,“ dodal Vráťa. „Radší sebou hněte. Smečkou se prodírá dopředu vlk větší než ostatní. Bez odporu mu ustupují. Určitě je to vůdce.“

„Kolik jich je?“

„Celkem jedenáct. Velký se hrbí, jako když chce skočit Gláinovi po krku.“

Michal se ušklíbl. „To je něco pro nás trpaslíky. Zvedám bitevní sekuru.“

„Moment. Já mám lepší nápad.“ Dana zkoumá svůj Záznam o postavě. „Tatharína udělá s vůdcem kouzlo očarování zvířete. Jestli se podaří, bude v příští bitvě celá smečka bojovat za nás!“

• 5 •

BITVA

V bitevní situaci se hra odvívá v pojmech metrů a vteřin. Každá postava se může každých 10 vteřin pokusit o jednu akci. Toto období 10 vteřin se jmenuje *kolo*. Jedno kolo obvykle ve skutečnosti trvá mnohem déle než 10 vteřin. 7 přípustných akcí je:

- udělat kouzlo
- podniknout střelecký útok
- zaútočit zblízka
- běžet
- pohybovat se a rychle zaútočit
- pohybovat se krokem
- udělat manévr

Akci, kterou postava podniká, mohou ovlivnit jisté činitele. Většina z nich je jasná a dá se vyřešit použitím zdravého rozumu (například postava se zlomenou rukou nemůže používat dvouruční meč nebo luk, postava v bezvědomí nemůže podniknout žádnou akci, leda dýchat atd.).

Konečnou autoritou v těchto věcech je Mistr.

Mistr musí zvládnout situaci (viz **PRAVIDLA PRO MISTRA**) a všechny nehrané postavy, ale hráči mu mohou pomoci tím, že každý sleduje *utrpenou úhonu* své postavy.

BITEVNÍ AKCE

Kouzlo: Postava, která *dělá kouzlo*, se musí řídit postupem uvedeným v části o **KOUZLECH**.

Střelecký útok: Postava, která *podniká střelecký útok*, může vystřelit na jakýkoli cíl v dohledu a do vzdálenosti 60 metrů u luku, 30 metrů u praku nebo 15 metrů u kopí, dýky, válečného kladiva, meče a palcátu.

Útok zblízka: Postava, která *útočí zblízka*, může napadnout kteréhokoli nepřítele v okruhu 1,5 metru.

Běh: Postava, která *běží*, musí *hodit kostkami* a přičítst svou *pohybovou prémii*:

- Jestliže je výsledek 2, 3, 4 nebo 5, postava klopýtne a postoupí jen o 3 metry.
- Jinak postava může postoupit na vzdálenost výsledku násobeného 3 metry.

Pohyb a rychlý útok: Postava, která se *pohybuje a rychle útočí*, může postoupit o 7,5 metru plus 3 metry krát její *pohybová prémie*, a pak může *záútočit zblízka* na jakéhokoli nepřítele v okruhu 1,5 metru. Při takovém útoku má postava jen poloviční *UP zblízka*.

Pohyb krokem: Postava, která se *pohybuje krokem*, může postoupit až o 15 metrů plus 3 metry krát její *pohybová prémie*.

Manévr: Postava, která *dělá manévr*, se může pokusit o jakýkoli *manévr* (například zlézt zeď, přeskočit příkop, odemknout zámek paklíčem, získat zpátky zbraň atd.). Lze provést také jisté *činnosti*. *Manévr* ani *činnost* nelze zkoušet, jestliže postava během toho kola utrpěla úhonu.

POZNÁMKA PRO MISTRÁ

- *Běžící postava* se musí zastavit, jestliže se dostane do okruhu 1,5 metru od nepřítele, nebo jestliže se dostane do okruhu 6 metrů od nepřítele, jehož akcí je *pohyb a rychlý útok* na běžícího.
- *Pohybující se postava* může pohnout předměty a výstrojí, které má na sobě (např. tasit zbraň, hodit si šít přes rameno, vytáhnout nějaké bylinky apod.), ale za každý předmět, jímž bylo hnuto, se vzdálenost, o kterou může postoupit, zkracuje (v tom kole) o 3 metry.
- Také terén může postavu zpomalit: cesta do kopce, houštím, přes potok, přes písek atd. Navrhujeme, aby Mistr v takovém terénu snížil rozsah pohybu na polovinu.



SLED AKCÍ

Na začátku každého kola:

- Každý hráč by se měl rozhodnout, jakou *akci* chce v tom kole podniknout.
- Zároveň by měl Mistr rozhodnout, jaké *akce* podniknou nehrané postavy.
- *Akce* se pak provádějí v níže uvedeném pořadí.
- *Akce* by měly mít určitý směr a cíl, například „*Útočím na největšího skřeta*“, „*Utíkám před skřetem k velkému stromu*“ atd.
- *Akce* mohou být založeny na *akcích* jiných osob, například „*Běžím za tím skřetem*“, „*Zaútočím na každého, kdo se ke mně přiblíží*“ atd.

Akce se během jednotlivého kola konají v následujícím pořadí (pokud postava svou *akci* nezruší):

- 1) Provádění kouzla současně
- 2) Střelecké útoky současně
- 3) Útoky zblízka v pořadí podle hbitosti
- 4) Běh v pořadí podle hbitosti
- 5) Pohyb a rychlý útok.... v pořadí podle hbitosti
- 6) Pohyb krokem v pořadí podle hbitosti
- 7) Provádění manévrů..... v pořadí podle hbitosti

Akce stejného typu (kromě *provádění kouzel* a *střeleckých útoků*) se provádějí na základě *prémie hbitosti* bojujících. Například postava s největší *prémii hbitosti* útočí první, s druhou největší *prémii* druhá a tak dále. Mají-li dva bojující stejnou *prémii hbitosti*, útočí současně.

ÚTOKY

K útokům dochází, když nějaká postava (útočník) zkouší něco udělat nebo nějak ublížit protivníkovi (napadenému). K útoku je třeba:

- 1) Odečíst obrannou prémii (OP) napadeného od příslušné útočné prémie (ÚP zblízka nebo střelecké ÚP) útočníka a hodit kostkami.
- 2) Použít bitevní tabulku dole a najít průsečík hodu (ve svislém sloupci na levé straně tabulky) a rozdílu mezi ÚP a OP (ve vodorovné řadě na horním rádku tabulky).
- 3) Výsledek je velikost úhony, kterou utrpí napadený (o kolik se zvětší jeho *utrpěná úhona*). Zvláštní výsledky „B“ a „Z“ okamžitě končí bitvu tím, že napadený ztratí vědomí (B, bezvědomí) nebo, vzácněji, je zabit (Z).

Hod	ÚP útočníka – OP napadeného*										
	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0
4	5	4	3	2	2	1	0	0	0	0	0
5	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0
6	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0
7	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1	0
8	B	9	8	7	6	5	4	3	2	2	1
9	B	B	9	8	7	6	5	4	3	2	2
10	B	B	B	B	8	7	7	6	5	4	3
11	Z	B	B	B	B	B	8	8	7	6	5
12	Z	Z	Z	Z	B	B	B	B	B	B	B

*) Jestliže je rozdíl ÚP – OP větší než +6, přidej přebytek k *utrpěné úhoni* napadeného; jestliže je rozdíl menší než -4, ber jej jako -4.

Výsledky:

= Číselný výsledek ukazuje *utrpěnou úhonu*; jestliže celková *utrpěná úhona* překročí výdrž bojujícího, postava je v bezvědomí.

B = Bezdědomí – raněný a neschopný akce, *utrpěná úhona* napadeného se nyní rovná jeho výdrži plus hodu, který vedl k B.

Z = Zabit.



PŘÍKLAD

V tomto příkladu máme tři bojující: Galfarotha (člověka Hraničáře) a Gallinda (elfa kouzelníka) proti skřetovi jménem Snaga. Bitva začíná tím, že Galfaroth a Gallind (3 m od sebe) spatří Snagu na druhé straně paseky v lese, dlouhé 15 m. Rysy, které se v tomto příkladu uplatní, jsou:

Rys	Galfaroth	Gallind	Snaga
pohyb	-1	1	-2
OP	2	1	1
ÚP zblízka	2 (2R meč) +3 k úhony	0 (hůl) +1 k úhony	3 (kopí)
střelecká ÚP	-1 (kopí)	1 (luk)	-2 (kopí)
všímavost	2	2	0
čarování	-2	4	-3
výdrž	40	35	50

V prvním kole: Galfaroth se rozhodne pro *střelecký útok*. Gallind se rozhodne pro *kouzlo Ohnivá střela*. A Snaga (kterého oba jeho „přátelé“ znají jako „tupce“) se rozhodne *běžet* přes paseku.

- 1) *Kouzlo* se dělá nejdříve. Gallind hodí 6 a přidá svou *čarodějnou prémii* 4. 10 je víc než 7, takže kouzlo se zdaří. Skřet utrpí 13 bodů úhony (totiž druhý hod kostkami 5 plus dvakrát Gallindova *čarodějná prémie* 4). Gallind ovšem námahou provádění kouzla utrpí 6 bodů úhony.
- 2) Další jsou *střelecké útoky*. Galfaroth hodí kopí (Galfarothova *střelecká ÚP* – Snagova *OP*) = $= -1 - 1 = -2$. Galfarothův *hod* je 7. V *bitevní tabulce* si najdeme, že Snaga utrpí 1 bod úhony (to je hodně slabý zásah).
- 3) Jediná zbývající *akce* je Snagův běh přes paseku. Hodí 8 a přidá svou *pohybovou prémii* -2, takže výsledek je 6. Postoupí tedy až o 18 m a skončí kolo přímo před Gallindem (elfem, který ho právě zasáhl ohnivou střelou) a 3 m od Galfarotha.

Ve druhém kole: Galfaroth se rozhodne pro *pohyb a rychlý útok*, aby zachránil Gallinda. Gallind se rozhodne *běžet*. A Snaga se rozhodne, že elfa rozseká na cimprcampr (čili podnikne *útok zblízka*).

- 1) *Kouzla ani střelba* se nekonají, takže začíná Snaga *útokem zblízka*. (Snagova *ÚP zblízka* – Gallindova *OP*) = $3 - 1 = 2$. Snagův *hod* je 9. V *bitevní tabulce* najdeme, že Gallind utrpí 7 bodů úhony (au!).
- 2) Gallind utíká. Hodí 4 a přidá svou *pohybovou prémii*. Výsledek je 5. Klopýtne a postoupí jen o 3 m.
- 3) Galfaroth se *pohybuje a rychle útočí* na skřeta. Přitom tasí svůj dvouruční meč. Skřet je vzdálen 3 m. Galfaroth může postoupit o 1,5 m. (Podle pravidel: $7,5 \text{ m} - 3 \text{ m}$ [Galfarothova *pohybová prémie* -1 krát 3 m] $- 3 \text{ m}$ [protože tasí] = $1,5 \text{ m}$.) Dostane se tedy na 1,5 m. ke skřetovi, což stačí na útok s polovinou jeho *ÚP zblízka*. (Polovina Galfarothovy *ÚP zblízka* – Snagova *OP*) = $1 - 1 = 0$. Galfarothův *hod* je 12. V *bitevní tabulce* najdeme, že Snaga ztrácí vědomí (to je ale štěstí). Protože Galfarothův *hod* byl 12, Snaga utrpěl 62 bodů úhony. (Snagova výdrž + hod) = $50 + 12 = 62$.

Ve třetím kole: Galfaroth se rozhodne *udělat manévr*. Jde a sebere své kopí. (Mistr prohlásí, že se to automaticky zdařilo.) Gallind také *dělá manévr*. Jde a sváže skřeta. Snaga zůstává v bezvědomí (nemá na vybranou).

U

ž jste někdy omalovávali miniatury?“ ptala se Katka.

Na jídelním stole ležely noviny spolu s barvami, štětcí a sbírkou miniaturních el-fů, hobitů, trpaslíků, čaroděje a několika dalších postaviček.

Lukáš vzal do ruky jednu – kamenného obra – a prohlížel si ji. „Takže příště potkáme obry?“

„To bys chtěl vědět, vid?“ odpověděl Vráťa tajnůstkářsky.

„Jako kluk jsem omalovával cínové vojáčky,“ řekl Štěpán. „Nebylo to úplně jako miniatury pro hry na hrdiny ve Středozemi, ale v zásadě je to určitě stejné. Začneš základním bílým nátěrem, pak uděláš obličej a ruce pleťovou barvou a pak pokračuješ oblečením, brněním, štítem a zbraněmi. Moje první pokusy byly samozřejmě pěkné obludy, ale pak jsem se to naučil. A byla to ohromná zábava.“

• 6 •

BITEVNÍ ČINITELE

V bitvách nastávají různé situace, které pravidla nemohou zahrnout. Mistr musí v takových případech používat při rozhodování zdravý rozum a hodit si kostkami (nízký hod je špatný, vysoký dobrý). Snad mu při takovém rozhodování pomohou níže uvedené postupy.

ZNÁZORNĚNÍ SITUACE

Mistr musí rozhodnout, jak se budou sledovat pohyby, vzájemné postavení všech postav, vzdálenosti pro střelbu a dělání kouzel, a také terén, v němž se dobrodružství HP odehrává. Obvykle je k tomu třeba hrací plochy, která znázorňuje situaci, a figurek představujících postavy a jiné bojující. Takové pomůcky mohou být rozmanité a Mistr si může vybrat to, co se mu zdá pro jeho hru a pro určitou situaci nevhodnější. Předkládáme tu jednu možnost, kterou může použít každý.

Mistr může načrtnout situaci na list papíru (nebo na tabuli) a zaznačit polohu každé postavy. Pro malé listy papíru doporučujeme měřítko 1:500, pro větší 1:250 nebo 1:100. Vzdálenosti si můžeš poměrovat pravítkem. Problémem této metody je nedostatek podrobností a nutnost gumovat, kdykoli se nějaká postava pohně.

Část tohoto problému se dá vyřešit používáním figurek pro znázornění polohy každé postavy. Ják budou vypracované, to záleží jen na hráčích a na Mistrově. Mohou se použít šachové figurky, mince, stojací lepenkové figurky (k PP se dodává celá sada) nebo lepenkové čtverečky o straně 1 – 2 cm označené jmény postav. Lepenkové čtverečky se vyrábějí a používají zvláště snadno; dají se obarvit nebo pokreslit, aby byly poutavější.

NASMĚROVÁNÍ POSTAV

Mistr bude možná chtít nějak vystihnout, kam je která postava obrácena tváří, protože to pomáhá určit, čeho si je která postava vědoma a co může udělat.

KOLIDUJÍCÍ AKCE

Někdy mohou *akce* dvou nebo více postav kolidovat a problém musí řešit Mistr. Obecně by si obě měly *hodit kostkami* a výsledek upravit o svou *pohybovou prémii*. Zdaří se akce postavy, která má vyšší výsledek, a rozdíl mezi oběma výsledky dá Mistrovi jistou představu o tom, jak se jí to podařilo. Stejný výsledek u obou postav znamená nerohodnou situaci, a určit, co se stane, musí Mistr. Tyto hody se používají jen k stanovení úspěšnosti a rychlosti *akce* postavy a nemají vliv na to, zda se postava o *akci* pokusí.

ORIENTACE

Jestliže postava udělá nějakou *akci*, která může zmást (např. skočí do vody, spadne, je sražena k zemi atd.), Mistr může požádat o „orientační“ *manévr* (modifikovaný *prémii všímavosti* postavy), aby určil, nakolik je postava pohotová a při smyslech. Mistr by měl stanovit obtížnost podle návodu v **DRUHÉ ČÁSTI**. Jestliže postava *manévr* nezvládne, je na jedno kolo vyřazena z *akce*.

ZÁKLADNÍ VŠÍMAVOST

Stane-li se během hry něco, čeho by si postavy mohly všimnout (např. příchod nových bojujících, to, že se nějaká postava k někomu plíží ze zálohy atd.), může Mistr všechny postavy, které by si toho mohly všimnout, požádat o *manévr „všímavosti“* (modifikovaný *prémii všímavosti* postavy). Obtížnost by měl Mistr stanovit podle **DRUHE ČÁSTI**.

DOROZUMÍVÁNÍ POSTAV

Když postavy hovoří nebo plánují uprostřed bitvy, předpokládá se, že mluví nahlas a nepřátelé je mohou slyšet. Jsou-li blízko u sebe, mohou samo-



zřejmě mluvit potichu nebo šeptat. Jestliže vznikne dlouhá a spletitá diskuse nebo jedna postava dává druhé složitý návrh, mělo by to tvořit jejich *akci* pro příslušné kolo.

Jestliže se skupina postav dohaduje, co dělat nebo kam jít, skutečný čas, který hráči stráví hovorem, by měl Mistr brát jako čas strávený hovorem postav ve hře. Jestliže například skupině hráčů trvá 5 minut, než se rozhodnou, jak proniknout jistými dveřmi, bude to 30 *kol* hracího času (30 *kol* po 10 vteřinách znamená 5 minut).

T

akže jste přišli o všechny kožené láhve na vodu, viděte?“ řekl Vráťa a změřil si je po-hledem.

„Jako bys to nevěděl!“ zaprskal Lukáš.
„Koho by napadlo, že je ti skřeti sežerou!“

Michal souhlasil. „Je to pěkně divné, ale asi něco sežrat museli, když nemohli sežrat nás. A kdysi se přece z hladu jedly boty, ne?“

„Dobře. Jste tedy od rána bez vody a začínáte mít v krku vyprahlo. Radil bych vám začít hledat potok nebo pramen, jinak utrpíte úhonu z krajního odvodnění,“ řekl Vráťa.

Jarka už zase šilhala do záznamu o své postavě.

„Jaruška čtyřoká,“ usklíbl se její bratr. „Proč si nevezmeš brejle?“

„Pchá! Já vidím výborně. Vždycky šilhám, když přemýšlím – jako ty žmouláš ret.“ Pohodila hlavou. „Vráťo, Rilwen už v těchhle končinách byla, ne? Narodila se přece v Temném hvozdru. Takže bych měla mít slušnou představu, kde se najde voda, zejména při svém orientačním smyslu.“

• 7 •

PRAVIDLA PRO MISTRA

SLEDOVÁNÍ ČASU

Sledování času znamená průběžně vědět, kolik času uplynulo během dobrodružství postav.

Plynutí času nejednou ukazuje text příběhu, ale Mistr to často bude muset odhadnout a správné časové hodnoty dosadit podle vlastního rozumu.

BODY ZA ZKUŠENOST

Postavy získávají zkušenostmi při svých dobrodružstvích větší sílu a dovednost. V PP zkušenosti představují *body za zkušenosť (BZ)*, které Mistr uděluje za dobré nápady, úspěšné manévry, bitvy, provádění kouzel nebo řešení úkolů, které v příběhu vyvstanou.

Každý hráč by si měl průběžně zaznamenávat celkový počet bodů na příslušném místě ve svém Záznamu o postavě. Tyto body neovlivní schopnosti postavy, dokud nedosáhnou celkového počtu nejméně 150 BZ. Za každých 150 bodů za zkušenosť si může hráč vybrat jednu z těchto možností:

- 1) Přidat další *prémii +1* ke kterékoliv z *dovednosti* (viz **TŘETÍ ČÁST**), nebo
- 2) Změnit jakoukoli *prémii „-2“* na „+1“, nebo
- 3) Vybrat si další dvě kouzla, která bude HP umět, nebo
- 4) *Hodit kostkami* a zvýšit výdrž HP o 2 plus výsledek.

	Manévry	Kouzla	Bitva	Nápady	Skupinové úkoly	Celkem
Tolman						
Lilie						
Gallind						
Tatharína						
Gláin						
Rilwen						

Mistr by si měl zaznamenat BZ (*body za zkušenosť*), které HP získají během celého dobrodružství. Na konci dobrodružství může Mistr čísla sečist a sdělit každému hráči, kolik BZ jeho postava získala.

Na pomoc při pořizování záznamů doporučujeme tabulku, jaká je uvedena nahoře. Text příběhu obvykle obsahuje návrhy na zkušenosť získané za určité nápady (sloupec *Nápady*) a provedení určitých úkolů (sloupec *Skupinové úkoly*). Měl bys však použít níže uvedená pravidla k určení BZ za *manévro*, zasažení soupeře v bitvě a provedení kouzla.

Počet BZ, které postava za úspěšné provedení *manévr* dostane, je určen její obtížností.

<i>obtížnost</i>	<i>BZ</i>	<i>obtížnost</i>	<i>BZ</i>
samořejmost ▲4	...0	těžký ▲9 10
velmi snadný ▲51	velmi těžký ▲11 15
snadný ▲6 2	nesmírně těžký ▲13 20
lehký ▲7 3	úplné bláznovství ▲15	... 30
střední ▲8 5	absurdní ▲18 50

Když HP zasadí v bitvě úspěšnou ránu zbraní, dostane 1BZ za každý bod *úhony*, kterou při tom útoku utrpěl protivník. Výsledek B podle *bitevní tabulky* má hodnotu 12 *bodů za zkušenosť*, výsledek Z má hodnotu 15 BZ.

Když postava udělá kouzlo, dostane 1 *bod za zkušenosť* za každý bod *utrpěnou úhony*, kterou kouzlo způsobilo. Když například Gallind vrhne na zlobra Hrudoše ohnivou střelu, dostane za toto kouzlo 6 BZ.



JÍDLO A VODA

Každá postava potřebuje denně jíst a pít. Za každý den, kdy nepřijímá potravu, zvyš *utrpěnou úhonu* postavy o 3. Za každý den, kdy nepřijímá vodu, zvyš *utrpěnou úhonu* postavy o 6. Tato úhona se nevyléčí, dokud postava nepřijme normálně potřebnou potravu nebo vodu.

V

ráťo, jaké to je, dělat Mistra?“ zeptal se strýc Štěpán. „Myslím, že bych se to mohl naučit?“

„Proč ne?“ odpověděl Vrátka. „Zabere to víc času než hraní postavy, ale abych řekl pravdu, víc mě to baví. Takže to za tu námahu stojí. Podle mě jde hlavně o to, jestli jsi srdcem spíš vypravěč, nebo herec. Jestli si rád vymýšíš příběhy – plánuješ dobrodružství, bereš na sebe úlohy mnoha různých lidí – pak se ti bude líbit úloha Mistra. Jestli radši pořádně rozvíjíš jednu postavu – svou vlastní hranou postavu –, objevuješ jemné odstíny a prožíváš hrdinovu úlohu, asi bys radši přenechal úlohu Mistra někomu jinému.“

Štěpán se zatahal za vousy. „Nejsem si tak docela jistý. Může se člověku líbit obojí?“

„To je víc než možné; je to pravděpodobné. Nechceš si dneska večer zkoušit dělat Mistra? Já za tebe vezmu Gallinda a ty můžeš být Mistr. Skupina právě začíná hrát nový příběh. Když si ho odpoledne prolistujes, můžeš to večer vést!“

8

DĚJOVÉ SEKVENCE

Dějové sekvence provádějí Mistra a hráče (neboli NP a HP) herními akcemi, jako je plížení kaňonem v poušti, útek před nepřitelem nebo podpálení žebříňáku se senem, zatímco zvěd skupiny zlézají zeď pevnosti a vniká do jedné střílny. Příběh her na hrdiny se obvykle skládají z mnoha *dějových sekvencí*, které se hrají jedna po druhé.

„**NOC UTÍKÁ**“, první příběh *PP*, obsahuje čtrnáct *dějových sekvencí*. Sekvence s názvem „**ZMĚNÍTE SE NA KÁMEN!**“ je specifická podoba obecné herní sekvence bitvy.

Později se v příběhu vyskytne další sekvence s názvem **NEČEKANÁ RVAČKA**, která také obsahuje bitvu. Text však prostě odkazuje Mistra na tu stranu *Pravidel*, kde je uvedena obecná *dějová sekvence BITVY*. Proto se pokyny pro řízení bitvy nemusí ustavičně opakovat. Po několika týdnech hraní na hrdiny se už na *dějovou sekvenci BITVA* nebudeš muset dívat. Budeš ji umět nazpaměť.

Jakmile přehraješ několik příběhů *PP*, budeš mít možná chuť tvořit ve Středozemi svá vlastní dobrodruž-

ství. Kombinace zde uvedených *dějových sekvencí* poskytne výbornou kostru, na které se dá stavět. Možnosti rozmanitých *dějových sekvencí* jsou samozřejmě nekonečné. V tomto oddílu jsou uvedeny jen některé nejběžnejší. Patří mezi ně:

- 1) Noční plížení přes město
- 2) Zaujetí pozice
- 3) Vloupání
- 4) Ústup z místa
- 5) Útek před nepřitelem
- 6) Bitva
- 7) Plížení krajinou
- 8) Na výzvědách
- 9) Přepadení nepřítele ze zálohy
- 10) Únik ze zajetí
- 11) Kapesní krádež
- 12) Stopování divočinou
- 13) Sledování kořisti
- 14) Odpoutávání pozornosti

NOČNÍ PLÍŽENÍ PŘES MĚSTO

- 1** Popiš scénu na začátku *dějové sekvence*.
- 2** Zeptej se každého hráče, co jeho postava dělá pro to, aby ji nebylo vidět ani slyšet.
- 3** Přiděl každé postavě prémii nebo trestné body.

Níže uvedenou tabulkou použij jako vodítko.

boty s měkkou podrážkou.....	+1
tmavý plášť	+1
elfský plášť.....	+2
světlé oblečení	-1
těžké boty	-1
kroužkové brnění	-2
nezabalené kovové předměty v batohu	-1
plátové brnění	-3
mлčení	+0
omezené mluvení.....	-1
neomezené mluvení	-3

- 4** Vyzvi hráče, aby jeden po druhém *hodili kostkami* (nezapomeň přičíst nebo odečíst příslušné prémie) a tak určili, jak kradmo se jejich postava pohybuje. Níže uvedenou tabulkou můžeš použít, abys čísla převedl na popsatelné příhody.

- 1 Klopýtneš, narazíš na vratký plaňkový plot, skáčiš ho a zaječíš, protože si odřeš kotník. Zapiš si do Záznamu o postavě 1 bod *utrpěné úhony*.
- 2 Vyplašíš toulavého psa a ten se zaštěkáním uteče.
- 3 Zašimrá tě v nose a kýchneš.
- 4 Stínů se zdá málo a často na tebe dopadne světlo hvězd, měsíce nebo lampy z nějakého okna, kde se ještě svítí.
- 5 Půda se zdá velmi hrbolatá a je tě dost slyšet, když klopýtáš o kameny.
- 6 Tvé kroky je slyšet, ale jen malíčko. Stínů je dost a málokdy se vynoříš z jejich ochrany.
- 7 Vánek ti ševelí pláštěm (košilí, šaty atd.), ale tvé kroky jsou neslyšné.
- 8 Na tvář ti na okamžik padne světlo ohně z nezastřeného okna, ale nikdo tě nezpozoruje.
- 9 Dva domorodci se motají z hospody domů, ale nevšimnou si, že se skrýváš ve stínu.
- 10 Těsně se vyhneš louži a vzduchneš úlevou; tvůj vzdech nikdo nezaslechní.
- 11 Zaprská na tebe toulavá kočka, ale nikdo jiný ve městě si tvé přítomnosti nevšimne.
- 12 a více Pohybuješ se jako stín letícího oblaku. Procházíš zcela bezhlavně. Na žádnou část těla ti nedopadne světlo.

5 Pokud všichni ze skupiny získají 6 nebo více bodů podle tabulky ve 4. fázi, skupina projde městem bez povšimnutí a bez překážek. Měl bys popisovat, co cestou vidí a slyší. To se bude různit podle města.

6 Jestliže někdo z postav hodí méně než 6 na tabulce ve 4. fázi, reakce obyvatel města určíš podle tabulky dole.

Hod 4 nebo 5 (ne méně): Jedna osoba uvidí skupinu z okna. Jestliže byla veřejnost před skupinou nebo některým jejím členem varována, zavolá stráž nebo místní obdobu stráže (pokud jí v tom skupina nezabrání).
Hod 2 nebo 3 (ne méně): Skupiny si všimne jiný noční pocestný. Jestliže je na dopadení skupiny nebo některého jejího člena vypsána odměna, zavolá stráž nebo její místní obdobu (pokud mu v tom skupina nezabrání). Pokusí-li se ho skupina zneškodnit, použij *dějovou sekvenci BITVA* nebo tu, která se nejvíce hodí.

Hod 1: Rozlícený obyvatel domu, jemuž patřil plot, se vyřítí ven. Jestliže se někomu ze skupiny podaří rozrušeného občana uklidnit (*manévr všímavosti ▲11* – musí si *hodit kostkami* a s přičtením případných prémí dovednosti dosáhnout 11 nebo více), skupina může pokračovat bez překážek.

Nepokusí-li se nikdo majitele plotu uklidnit, nebo ten, kdo přesvědčuje, hodí na *manévr všímavosti 5–10*, majitel zavolá stráž.

Hodí-li člen skupiny na *manévr všímavosti 1–4*, majitel plotu se rozruší ještě více a pokusí se HP zadržet, dokud nepřijde stráž. Jestliže se pokusí skupinu zadržet, použij *dějovou sekvenci BITVA* nebo tu, která se nejvíce hodí.

ZAUJETÍ POZICE

- 1** Popiš, jak vypadá bezprostřední okolí cíle.
- 2** Zeptej se hráčů, jestli některá HP nejprve prostor prozkoumá. Pokud ano, použij k vedení zvěda *dějovou sekvenci NA VÝZVĚDÁCH*.
- 3** Povzbuď zvěda, až se vrátí, aby sdělil, co nového zjistil o prostoru nebo cíli. Hráči mohou změnit své plány, chtějí-li.
- 4** Zeptej se hráčů, kde bude která HP v prostoru stát. Nech si to ukázat na mapě nebo náčrtku, případně vyznač dráhu, kterou kdo půjde. Zeptej se, zda se bude na místo plížit nebo ne.

5 Popiš každému hráči, co jeho HP zažívá při zaujímání pozice. Pokud se plíží, urči stupeň obtížnosti pro *lstivé manévry*, které kdo použije. Vyzvi každého, ať *hodí kostkami*, a podle výsledků urči, zda je někdo viděl nebo ne. Když ano (ať při plížení, nebo jen při chůzi či běhu), použij příslušnou *dějovou sekvenci* k řízení následujících událostí. (Někdy nebude mít to, že je někdo viděl, žádné následky.)

6 Popiš každému hráči, co zažívá jeho HP, když zaujmeme pozici.

VLOUPÁNÍ

1 Popiš hráčům místo vloupání – okno, dveře, střílnu v polovině výšky patnáctimetrové hradby atd.

2 Zeptej se hráčů, kdo stojí na stráži a kdo se pokusí o vloupání.

3 Popiš povahu mechanismu nebo předmětu, který brání vstupu do budovy. Urči stupeň obtížnosti *manévrů*, které se musejí vykonat.

4 Vyzvi hráče postavy, která se pokouší o vloupání, aby *hodí kostkami*.

5 Popiš, do jaké míry se jí to zdaří.

6 Popiš, co zažívají HP, které hlídají.

7 Jestliže je pokus o vloupání úspěšný, použij *dějovou sekvenci* vhodnou pro to, co mají HP v plánu po vniknutí dovnitř.

8 Jestliže pokus selže, možná že se bude moci o vloupání pokusit jiná HP nebo to skupina bude moci zkousit jindy. O tom, zda je to možné, rozhodnou okolnosti příslušného příběhu.

ÚSTUP Z MÍSTA

1 Zeptej se hráčů na trasu a jak se budou pohybovat. Mohou se například plížit, bezstarostně jít nebo utíkat. Záleží na okolnostech.

2 Popisuj, co na ústupu vidí, slyší a cítí. Popiš případné překážky. Mohou to být věci v terénu i osoby, na něž narazí.

3 Zeptej se, jak HP tyto překážky zvládnou, a stanov obtížnost *manévrů*, jestliže jsou zapotřebí.

4 Až budou v bezpečí, popiš, kam se dostali.

5 Jestliže se do bezpečí nedostanou, použij k řízení hry příslušnou *dějovou sekvenci*.

ÚTĚK PŘED NEPŘÍTELEM

Tuto dějovou sekvenci můžeš použít, také když HP pronásledují prchajícího nepřítele. Obrať prostě

úlohy HP a NP. Kdykoli se objeví slovo nepřítel, nahrad' je HP, a když je napsáno HP, nahrad' to nepřítelem nebo NP.

1 Jestliže jsou HP zapojeny do bitvy, nepřítel zaútočí zblízka na nechráněná záda prchajících HP. Má-li nepřítel vrhací nebo střelné zbraně, může také HP ostřelovat, dokud jsou v dosahu. K řešení této bitevní akce použij *dějovou sekvenci BITVA*.

2 Jak dlouho potrvá pronásledování? Pokud jen 3 nebo 4 kola, můžeš k řešení honičky dál používat *dějovou sekvenci BITVA*. Všichni zúčastnění asi budou *běžet* a stačí srovnat překonané vzdálenosti, abys rozhodl, jestli HP pronásledovatelům uniknou.

3 Bude-li honička trvat více než 5 nebo nanejvýš 6 kol, bylo by asi nudné hrát všechna kola jako *běh*. Ať místo toho každá HP udělá *manévr*, aby unikla pronásledovatelům. Stanov obtížnost *manévrů* na základě rychlosti HP, rychlosti pronásledovatele, přítomnosti nebo nepřítomnosti kolemstojících a povahy terénu.

4 Popisuj honičku co nejnázorněji. Při popisu využij výsledky *manévrů*.

5 Jestliže HP pronásledovateli unikne, řekni jí, kdy je v bezpečí.

6 Jestliže HP pronásledovateli neunikne, použij příslušnou *dějovou sekvenci* pro to, co se stane, když pronásledovatel HP chytí. (Upravenou verzi této *dějové sekvence* je **POPICHOVÁNÍ ZLOBRŮ**, protože HP nechtějí, aby je zlobři chytili moc rychle, ale nechtějí také nepřátelům zcela uniknout.)

BITVA

Když začíná bitva, všechny HP a NP si musí zvolit *akci* pro první kolo. Existuje 7 možných *akcí* (viz **PÁTOU ČÁST**), ale postava může v každém kole udělat jen jednu. Bitva může pokračovat mnoho kol. Na začátku každého kola musí všichni bojující uvést, jakou akci podniknou.

1 První *bitevní akce* v kole je vždy *provádění kouzel*. Řekni každému hráči, jehož HP dělá kouzlo, aby *hodí kostkami*. Jestliže *hod* plus *čarodějná prémie* HP dělá 7 nebo více, kouzlo se podařilo.

Přečti popis na str. 10 k určení výsledků kouzla. Hráč by si měl poznamenat do záznamu o své postavě *utrpěnou úhonu* (způsobenou děláním kouzla).

Proved' to s každou HP.

Hod také *kostkami* pro každou NP, která dělá kouzlo.

Urči výsledky úspěšných kouzel, popiš, a poznamenej *úhonu* utrpěnou NP při dělání kouzel.

2 Druhá bitevní akce v kole jsou *střelecké útoky*. Každý bojující, který hází nebo střílí, musí uvést, na kterého nepřitele míří, a *hodit kostkami*.

Odečti *obrannou prémii* (OP) napadeného od *střelecké ÚP* útočníka.

S použitím *bitevní tabulky* na str. 17 najdi průsečík *hodu* a rozdílu mezi OP a ÚP.

Výsledek je *úhona* utrpěná napadeným. Na jednoho může naráz útočit několik bojujících. Sleduj jen *úhonu* utrpěnou napadeným.

Projdi postupem *střeleckého útoku* s každým bojujícím (HP i NP), který jej podniká.

3 Třetí bitevní akce v kole je *útok zblízka*.

Srovnej *hbitost* všech HP a NP, které podnikají *útok zblízka*. Ten, kdo má nejvyšší *hbitost*, zaútočí první. (Jsou-li rysy *hbitosti* stejné, útoky jsou současné.) Útočník musí být do 1,5 metru od toho, koho chce napadnout.

Odečti *obrannou prémii* (OP) napadeného od útočníkovy *ÚP zblízka*. *Hod* pro útočníka *kostkami*.

V bitevní tabulce vyhledej *hod* a rozdíl OP a ÚP.

Výsledek je *úhona* utrpěná napadeným. (Může být pozměněna použitím té či oné zbraně.)

Srovnej *hbitost* ostatních bojujících, kteří ještě nezáútočili. Zaútočí opět ten, kdo má nejvyšší *hbitost*. Proveď postupem *útoku zblízka*.

Když všichni bojující, kteří chtěli podniknout *útok zblízka*, zaútočí, přejdi k další fázi.

4 Čtvrtá bitevní akce je *běh*.

Srovnej *hbitost* běžících. Nejdříve vyběhne ten s nejvyšší *hbitostí*.

Běžící by měl *hodit kostkami* a přidat svou *pohybovou prémii*.

Jestliže je výsledek méně než 6, běžící klopýtne a postoupí jen o 3 metry.

Jestliže je výsledek 6 nebo více, běžící postoupí o výsledek násobený 3 metry.

Proveď to se všemi bojujícími, kteří *běží*, v pořadí podle jejich *hbitosti*.

Urči, jak daleko kdo doběhl, a posuň jejich figurky na mapě nebo plánu.

5 Pátá bitevní akce je *pohyb a rychlý útok*.

Srovnej *hbitost* těch, kteří se budou *pohybovat a rychle útočit*. Začne ten, kdo má nejvyšší *hbitost*.

Znásob *pohybovou prémii* útočníka 3 metry a přidej

7,5 metru. To je vzdálenost, kam může útočník postoupit. Posuň figurku této postavy.

Vezmi polovinu útočníkovy *ÚP zblízka*.

Odečti *obrannou prémii* (OP) napadeného od této poloviny *ÚP zblízka*.

V bitevní tabulce na str. 17 vyhledej hod a rozdíl OP a ÚP.

Výsledek je *úhona* utrpěná napadeným.

Proveď to s každým, kdo se *pohybuje a rychle útočí*, od toho s nejvyšší *hbitostí* po toho s nejnižší.

6 Šestá bitevní akce je *pohyb krokem*.

První vyjde nejrychlejší chodec (s nejvyšší *hbitostí*).

Znásob *pohybovou prémii* chodce 3 metry a přidej k tomu 15 metrů. To je vzdálenost, kam může chodec dojít. Posuň podle toho jeho figurku.

Proveď to se všemi bojujícími, kteří se *pohybují krokem*, podle pořadí *hbitosti*.

7 Sedmá bitevní akce je provádění *manévrů* nebo *cinnosti*.

Svůj *manévr* začne jako první nejrychlejší osoba (opět ta s nejvyšší *hbitostí*).

Rozhodni, zda akce, k níž se chystá, je opravdu jeden *manévr*, nebo řada *manévrů*. Přeskok přes nízkou zídku je jeden *manévr*. Vytažení dýky ukryté v botě nepřitele jsou pravděpodobně dva *manévry*. Jeden je připlížit se za nepřitele, zatímco je soustředěný na rvačku s někým jiným. a druhý vytáhnout zbraň z boty. O plížení se tedy může pokusit v tomto kole, ale ke krádeži dojde až v dalším.

Přiděl *manévrů* stupeň obtížnosti a rozhodni, který rys se uplatní. (Cinnosti se automaticky daří, když jsou po ruce správné nástroje. Cinnost ovšem může zabrat více než jedno kolo.)

Nech *hodit kostkami* na *manévr* a přičti nebo odečti příslušné prémie nebo trestné body.

Srovnej výsledek se stupněm obtížnosti. Jestliže se mu výsledek rovná nebo je vyšší, *manévr* se zdaří. Jinak ne.

Podle toho, zda se zdaří nebo selže, popiš, co se stane.

Udělej to tak se všemi bojujícími, kteří provádějí *manévr*, v pořadí podle jejich *hbitosti*.

8 První až sedmá fáze popisují všech sedm bitevních akcí v jednom kole. Často se v jednom kole použijí jen dvě nebo tři z bitevních akcí.

Pokaždé, když dojdeš do 8. fáze, uplynulo další kolo. Projdi fázemi 1 až 7 tolíkrát, kolik má bitva kol. O tom, kdy bitva skončí, rozhodnou cíle, o něž usilují HP a neprátelé.

PLÍŽENÍ KRAJINOU

- 1** Popiš terén, jímž se budou HP plížit.
- 2** Popiš některé zvláštní podmínky – např. mlhu, déšť, tmu, jasné slunce, svítání, šero nebo opar – které ovlivní stupeň obtížnosti plížení. Podle tabulky níže přidej příslušné prémie nebo trestné body.
- | | |
|-----------------------------|----|
| tma | +6 |
| bouřka | +4 |
| šero..... | +3 |
| svítání..... | +2 |
| hustá mlha..... | +3 |
| déšť..... | +2 |
| mrholení nebo zamženo | +1 |
| větrno..... | +1 |
| zataženo | +0 |
| opar | +0 |
| jasné slunce..... | -1 |
- 3** Požádej hráče, aby popsali, jaká zvláštní opatření dělají jejich HP, aby se pohybovaly neviděně a neslyšně. Podle tabulky dole přiděl každé postavě prémie nebo trestné body.
- | | |
|--------------------------------------|----|
| boty s měkkou podrážkou | +1 |
| zelený nebo hnědý plášť | +1 |
| elfský plášť..... | +2 |
| oděv jasných barev | -1 |
| kapuce nebo klobouk..... | +1 |
| těžké boty..... | -1 |
| běh | -3 |
| chůze | -1 |
| pomalý pohyb..... | +0 |
| lezení po čtyřech..... | +1 |
| kroužkové brnění | -2 |
| volné, nezabalené věci v batohu..... | -1 |
| plátové brnění | -3 |
| nezakrytý kovový štit | -1 |
| mlčení | +0 |
| omezené mluvení..... | -1 |
| neomezené mluvení | -3 |
- 4** Vyzvi hráče, aby jeden po druhém *hodili kostkami* (nezapomeň přičíst nebo odečist příslušné prémie) na to, jak kradmo se jejich postavy pohybují. Tabulku dole můžeš použít k převedení čísla v popsatelné důsledky pro hráče.
- 1 Klopýtneš o velký kámen skrytý pod ještě větším keřem. Zamáváš pažemi a žuchneš rovnou na suchou větev, která hlasitě praskne. Právě

jsi upozornil všechno živé v okruhu 150 metrů, že jsi tady! Zapiš si 1 bod *utrpěné úhony* do svého Záznamu o postavě.

- 2 Vyplašíš lišku a ta s ostrým štěknutím uteče.
- 3 Zasvrbí tě v nose a kýchneš.
- 4 Rostlinstva se zdá být málo a často musíš přecházet rozlehlé volné prostory, kde musíš být pozorovateli stejně viditelný jako jablko na stole v jídelně.
- 5 Půda se zdá být velmi nerovná a tvoje kroky zní jako údery paličkou na buben.
- 6 Při tvém pohybu trochu šustí listí, ale vítr zvuk zastře. Je tu hodně kroví a vysoké trávy a málokdy se vynoříš z jejich stínu.
- 7 Větrík ti zaustí pláštěm (košílí, šaty apod.), ale tvé kroky není slyšet.
- 8 Kmitají přes tebe sluneční skvrny a zablesknou se na knofličcích tvé halenky (sponě pláště nebo opasku atd.).
- 9 Dva králiči pomalu odhopkají, když se blížíš.
- 10 Málem šlapneš do kaluže v lese a zaustíš v suchem listí kolem.
- 11 Zadívají se na tebe pasoucí se jeleni, které míjíš.
- 12 a více Pohybuješ se jako letící stín oblaku. Ani lasička by nehnula vousem, když jdeš kolem.

5 Skupina může projít prostorem bez povšimnutí a bez překážek. Záleží na tom, zda je přítomen nepřítel nebo jiný pozorovatel, a jak je všímavý. (Hod' na *všímavost* pozorovatele. Obtížnost *manévr* závisí na konkrétních okolnostech.) Měl bys popisovat, co HP cestou vidí a slyší. To bude záležet na terénu.

6 Jestliže jsou HP zpozorovány, použij k řízení hry příslušné *dějové sekvence*.

NA VÝZVĚDÁCH

- 1** Popiš, co HP zpočátku zdálky vidí.
- 2** Zeptej se hráčů, kdo se přiblíží k neznámému prostoru nebo stavbě a zda se ta osoba plíží nebo ne.
- 3** Jestliže se zvěd plíží, urči obtížnost *lstivého manévr* a nech hráče *hodit kostkami*. Jestliže je tam nějaký nepřítel, který vyhlíží vetřelce, uprav jeho *manévr všímavosti* o počet, o který *lstivý manévr* HP překročil práh úspěchu.

Jestliže nepřítel vetřelce nevyhlíží, NP by měla udělat *manévr všímavosti*, pouze když se HP její *lstivý manévr* nezdáří.

Jestliže je zvěd spatřen nepřítelem, použij pro případné následky vhodnou *dějovou sekvenci*. Jestliže pozorovatel jen podá zprávu o tom, co spatřil, následky se mohou dostavit později, po dokončení této *dějové sekvence*.

4 Popisuj vše, co zvěd pozoruje, když se pohybuje do prostoru, který má prozkoumat, a v něm. Možná, že HP bude muset udělat *manévr všímavosti*, aby postřehla dobře ukryté věci nebo nástrahy.

5 Popiš, co způsobí nástrahy, které snad HP uvede do chodu. Může jít o *utrpěnou úhonu*, nebo o kouzla, která budou mít rafinovanější následky.

6 Narazí-li zvěd na překážku, bude ji možná muset překonat. Podle potřeby použij *dějovou sekvenci VLOUPÁNÍ*.

7 Když se HP vrátí ke skupině, povzbuď zvěda, aby podal zprávu o všem, co zpozoroval.

PŘEPADENÍ NEPŘÍTELE ZE ZÁLOHY

Tuto *dějovou sekvenci* můžeš také použít, když jsou HP přepadeny ze zálohy nepřítelem. Obrat prostě úlohy HP a NP. Kdekoli se objeví slovo nepřítel, dej HP, a když tam stojí HP, nahrad' to pojmem nepřítel nebo NP.

1 Popiš terén, kde chtějí HP číhat v záloze.

2 Ať HP udělají *manévr všímavosti*, aby našly nejlepší místo pro zálohu.

3 Povzbuď hráče, aby zálohu naplánovali. Dole je seznam problémů, které se možná budou muset řešit, a návrh *bodů za zkušenost*, jež získají ty HP, které na ně pomyslí jako první.

- Kudy se bude nepřítel blížit? Jde po silnici nebo po pěšině? Nebo jde cestou necestou? Dá se jeho pohyb nasměrovat k místu, kde číhá záloha? (*Body za zkušenost: 10*)
- Za jakými terénními útvary se budou HP schovávat? Jsou dost blízko k silnici nebo k pěšině, aby mohly zaútočit? Dá se zařídit další maskování nařezáním větví nebo přívalením několika balvanů? Musí mít HP na sobě zelené nebo hnědé oblečení, aby zůstaly utajené? (*Body za zkušenost: 8*)
- Vyskočí HP, až nepřátelé projdou, a napadnou je ze zadu zbraněmi pro boj zblízka, nebo se spolehnou na střelbu zdálky? (*Body za zkušenost: 6*)

- Co udělají HP, budou-li zpozorovány dříve, než postaví zálohu? Zaútočí přesto, nebo se dají na ústup? (*Body za zkušenost: 6*)

4 Až budou plány dokončeny, HP je musí rozvinout. Než se budou moci usadit a číhat na nepřítele, budou možná muset provést nějaké *činnosti* (například vykopat mělký příkop za balvany, za nimiž by se všech šest HP neschovalo). Jsou-li přípravy příliš pracné, nepřítel se může dostavit dřív, než budou HP hotovy! v tom případě by se z *činností* staly *manévry*, protože musí být dokončeny ve vymezeném čase. Budeš muset stanovit obtížnost a zvolit, který rys se zdá pro situaci vhodný. Na čase ovšem nebude mnohdy záležet.

5 Když se HP ukryjí, dej jim pokyn, aby udělaly *lstivé manévry*. O obtížnosti *manévru* rozhodne terén a jejich přípravy; podle stupně úspěchu se pozná, jak dobré jsou HP utajeny před nepřítelem.

6 Když se nepřítel blíží, NP (nehrané postavy) by měly udělat *manévr všímavosti*, aby se zjistilo, zda zpozorují schované HP. Jestliže byly HP ve svých *lstivých manévrech* úspěšné, nepřítel možná bude mít jen malou šanci je spatřit.

Uprav *manévry všímavosti* NP o počet, o který průměr *lstivých manévrů* HP překročil práh úspěchu.

Jestliže nepřátelé číhající zálohu spatří, mohou se rozhodnout:

- a) Utéci. V tom případě použij *dějovou sekvenci ÚTĚK PŘED NEPŘÍTELEM* a prohoď úlohy HP a „nepřátele“. HP je samozřejmě mohou nechat uniknout, když budou chtít.
- b) Budou postupovat připravené k boji. V tom případě jsou asi HP blízko silnice nebo pěšiny a plánují útok zblízka. Použij *dějovou sekvenci BITVA*, ledaže se HP rozhodnou utéci.
- c) Půjdou k HP jinou, výhodnější trasou a budou bojovat. Opět použij *dějovou sekvenci BITVA*, ledaže se HP rozhodnou utéci.

7 Jestliže nepřítel HP nezpozoruje, původní akce ze zálohy by měla proběhnout podle plánu. Jestliže HP nastražily na své nepřátele past (snad skrytu jámu nebo síť, která spadne ze stromů), ať NP udělají *manévr hbitosti* nebo *všestrannosti*, zda se jí vyhnou. Obtížnost bude záviset na povaze pasti. Jestliže HP měly v plánu zaútočit na nepřítele, použij *dějovou sekvenci BITVA*.

ÚNIK ZE ZAJETÍ

1 Popiš prostředí. Leží HP na pasece v lese, spoutány na rukou a na nohou, nebo zamčeny v celé prostě šatlavy? Jiná možnost je zamčená hobití díra, kobka mohutného hradu, zamřížovaný prostor venku (něco jako klec v ZOO nebo obří ptačí klec) nebo zamřížovaný vůz (jako cirkusový).

2 Popiš, čím jsou HP omezovány v pohybu. Jsou svázány zauzlovanými provazy, železnými pouty, připevněnými k řetězům upoutaným do zdi nebo do země, ocelovými náramky, nebo kříšálovými vlákny, jejichž síla je spíš čarodějná než hmotná? Jsou pouta připevněna na kotnících, na zápěstích, kolem hrdla, nebo na všech třech místech?

3 Popiš stráže, přítomné i nepřítomné, o nichž HP vědí. Kolik jich je? Jaké mají zbraně? Jak jsou přísné? Stojí na místě, nebo přecházejí po stanovené trase?

4 Povzbud' HP, aby zvážily všechny informace, které jsi jim dal. Třeba se budou chtít vzdát pokusu o únik, nebo pozmění plány, které si dosud dělaly.

5 Urči obtížnost *lstivých manévrů* nutných 1) k vyproštění z pout, která HP svírají, a 2) k uvolnění pout ostatních, jakmile se osvobodí jedna HP. Vyzvi hráče, ať *hodí kostkami*. Podle výsledků popiš, jak se to komu povede nebo nepovede.

6 Pozorují stráže, co se děje? Věnují tomu pozornost? Dopřej jim *manévr všímavosti*, zda postřehnou, co dělají HP. Jejich reakce bude záviset na situaci a na lidech, o něž půjde.

Pokud byly HP omezeny v pohybu jen pouty nebo řetězy na těle, možná uprchnou dřív, než budou moci stráže zareagovat. Může se tu hodit buď *dějová sekvence ÚTEK PŘED NEPŘÍTELEM*, nebo *BITVA*.

Pokud tam žádné stráže nebyly, HP mohou být úplně na svobodě, nebo se alespoň budou moci pokusit o zámek na dveřích vězeňské cely.

7 Urči obtížnost *lstivých manévrů* (otevírání zámků atd.) nebo *všeestranných manévrů* (šplhání po stěně jámy atd.), které jsou nutné k útěku z prostoru, kde jsou HP drženy. Vyzvi hráče, ať *hodí kostkami*. Podle výsledků popiš, jak se komu z HP vedlo.

8 Opět, postřehly stráže, co se děje? Dopřej jim *manévr všímavosti*. Bude záležet na všímavosti stráží a specifické situaci, zda se HP budou muset plížit, utíkat, nebo bojovat se strážemi. Použij **ÚTEK PŘED NEPŘÍTELEM** nebo **BITVU** nebo kteroukoli jinou *dějovou sekvenci*, která se ti zdá vhodná.

9 Jakmile jsou HP venku z pout a z cely, další útěk bude hodně závislý na povaze místa, kde jsou drženy, a na přítomnosti stráží.

HP snad budou čelit několika po sobě jdoucím nástrahám, zamčeným dveřím a strážím, než se konečně dostanou na území, kam nesahá moc jejich vězničelů. I pak možná budou muset utíkat před vytrvalým pronásledováním.

V jednodušším prostoru s nepříliš houževnatým nepřitelem snad bude k dosažení svobody stačit jedna šarvátka se strážemi v bráne. Použij *dějové sekvence*, které se ti zdají v dané situaci vhodné, nebo si v případě potřeby vytvoř vlastní, novou *dějovou sekvenci*.

KAPESNÍ KRÁDEŽ

1 Popiš, kde se má krádež odehrát. Tlačenice a hojnost stinných zákoutí úkol usnadní.

2 Stanov obtížnost *lstivého manévrů*, jak se dostat do blízkosti žádané osoby a nevzbudit její pozornost. Řekni hráči, ať *hodí kostkami*. To rozhodne, zda bude HP natolik nenápadná, aby neupoutala pozornost.

3 Vyhlédnutá oběť může být samozřejmě mimořádně všímavá. Hoď na *všímavost NP*. Jestliže je HP velmi nenápadná, NP by si zloděje všimla, jen kdyby se jí podařil *manévr všímavosti* stupně *úplné bláznovství* nebo *absurdní*.

Uprav *manévr všímavosti* NP o počet, o který *lstivý manévr* HP překročil práh úspěchu.

4 Jestliže si oběť zloděje všimne, může:

- a) Ignorovat HP; pak může plánovaný pokus o krádež pokračovat.
- b) Vyhnot se HP. Pro NP by se měl udělat *pohybový manévr*. Když se zdaří, oběť prostě zůstane mimo dosah HP a o krádež se nelze pokusit.
- c) Zavolat hlídku. Podle toho, jak daleko je stráže zákona, může se HP podařit zmizet dřív, než přijde.
- d) Chystat se, že HP chytí při pokusu o krádež za ruku. HP by měla udělat *manévr všímavosti*, zda postřehne, že o ní vyhlédnutá oběť ví. Nemusí plánovanou krádež provést, nebude-li chtít.

- e) Chystat se, že HP při pokusu o krádež napadne. HP by opět měla udělat *manévr všímavosti*, zda postrhne, že o ní vyhlédnutá oběť ví. Nemusí plánovanou krádež provést, nebude-li chtít.

5 Když má HP možnost krádež provést, měla by podniknout *lstrivý manévr*. O obtížnosti *manévrů* rozhodne to, zda si NP všimla HP – což bylo určeno ve 4. fázi. (Opět uprav *lstrivý manévr* HP o počet, o který *manévr všímavosti* NP překročil práh úspěchu.)

- a) Jestliže má HP úspěch, může se prostě vytratit.
- b) Jestliže HP potká nezdar, oběť může zavolat hlídku, vykřiknout „Chyťte zloděje!“ a vzbouřit lidi kolem, chytit HP za ruku nebo ji napadnout. Použij vhodné *manévry* nebo *dějové sekvence*.

STOPOVÁNÍ DIVOČINOU

1 Popiš terén. Druh půdy pod nohami rozhodne o tom, jak snadné bude najít stopy. Použij tabulku dole k určení obtížnosti *všestranného manévrů* hledání stop.

Samozřejmost — bláto, měkký jíl, sníh

Snadný — měkká hlína, vysoká tráva (60 cm a více)

Lehký — středně vysoká tráva (30 – 60 cm)

Střední — nízká tráva (15 – 30 cm)

Těžký — suché listí, kroví, podrost

Velmi těžký — svah porostlý kapradím nebo hlodášem, nízká a tuhá tráva nebo jehličí

Nesmírně těžký — sypký písek nedotčený větrem a deštěm, ztvrdlý jíl

Úplné bláznovství — větrem převívaný písek, *bažina*
Absurdní — holá skála, sušový svah, štěrková *planina*, řečiště tekoucího potoka, zaplavená oblast

2 Určí prémie nebo trestné body podle jiných činitelů, jako je stáří stop, počasí, dovednosti a schopnosti stopovaného, záměry stopovaného a nástroje používané stopařem. Tabulkou dole použij jako vodítko.

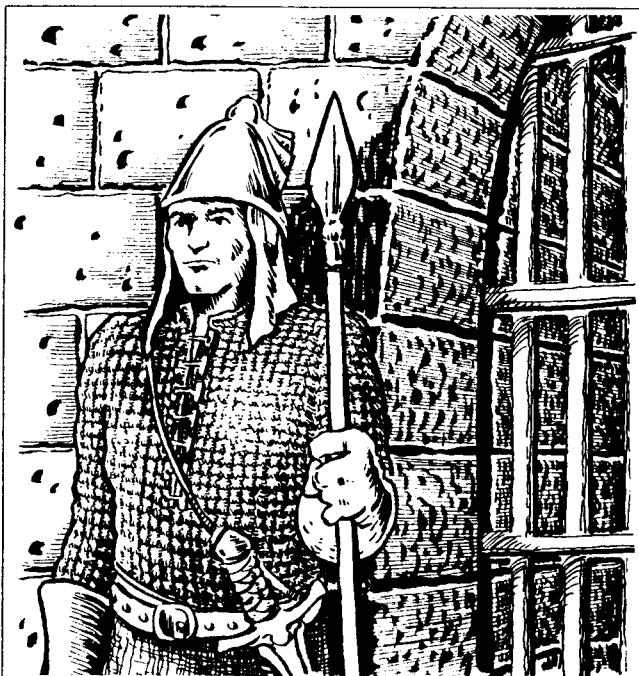
stopy mladší než 1 hodina.....	+5
stopy staré 1 až 6 hodin	+3
stopy staré 7 až 12 hodin	+1
stopy staré 13 až 24 hodin	+0
stopy staré 1 až 2 dny.....	-1
stopy staré 3 až 7 dní.....	-3
stopy starší než týden.....	-5
silný vítr	-1
děšť.....	-1
sněžení.....	-3
stopovaný má drápy	+1
stopovaný má boty	+1
stopovaný má měkkou obuv	-1
stopovaný je inteligentní a snaží se uniknout pronásledování	-3
stopovaný nedbá na pronásledování	+0
stopovaný je Hraničák	-5
stopaři pomáhá pes slídič	+3

3 Až určíš obtížnost *manévrů* a přidělíš prémie a trestné body (neříkej hráčům, z čeho pramení všechny prémie a trestné body, protože některé z údajů možná neznají), vyzvi toho, kdo hraje stopaře, aby *hodil kostkami*. Jestliže se HP *manévr* zdaří, stopy vysleduje. Jinak zůstanou nepovšimnutý.

4 Jestliže HP stopy zpozoruje, může se pokusit rozefnat, čí jsou, jak jsou staré, zda si je stopovaný vědom pronásledování a k jakému cíli stopovaný míří. Specifické rysy příběhu rozhodnou o obtížnosti *všestranných manévrů*, jimiž to bude zjišťovat.

Jestliže HP hledají stopy někoho známého, budou tyto informace samozřejmě znát předem.

5 Jak HP sledují stopy, měnící se terén a plynoucí čas si vyžádají další *všestranné manévry* k nalezení stop. Ať hráči dál podle potřeby házejí *kostkami*, dokud stopovaného nedostihnu nebo pronásledování z nějakého důvodu nezanechají.



SLEDOVÁNÍ KOŘISTI

1 Když se HP rozhodnou sledovat nějakou osobu nebo jiného tvora, měly by se snažit nalézt na stopovaném nějaký poznávací znak. Tak si budou jisté, že stojí toho pravého.

2 Popiš prostředí. Rušné ulice velkoměsta jsou asi jedním z nejobtížnějších prostředí pro sledování, ale stejně náročným úkolem by bylo stopovat zkušeného zálesáka v přírodě.

3 Snaží se HP, aby je jejich kořist nezpozorovala? Pokud ano, přiděl úkolu stupeň obtížnosti, ať každá pronásledující HP udělá *lstivý manévr*.

4 Všimne si pronásledovaný pronásledovatelů? Urči stupeň obtížnosti (ovlivní ji úspěch nebo nezdara *lstivého manévrů* HP ve 3. fázi), ať NP udělá *manévr všímavosti*.

Jestliže si NP pronásledujících HP všimne, může:

- 1) Ignorovat je. V tom případě se chová, jako by si HP nevšimla.
- 2) Utéci. Jestliže ji HP pronásledují, použij *dějovou sekvenci ÚTĚK PŘED NEPŘÍTELEM* (s obráncnými úlohami).
- 3) Schovat se. Urči obtížnost pokusu NP zahnout do postranní uličky nebo se skrýt za strom (nebo udělat to, co je v dané situaci nejlogičtější). *Hoď kostkami* na její *manévr*. Jestliže má úspěch, HP ji ztratí z dohledu. Jestliže si kořist HP nevšimne, může:
 - 1) Vyhnut se HP náhodou. Posuď prostředí a urči, zda je to možné. Například lidnaté tržiště, šeré chodby spletitého kláštera nebo příliš velká vzdálenost pronásledovatelů jsou činitele, které by umožnily kořisti, aby se HP ztratila. Urči, jaká je šance, že se to stane (např. jedna ze šesti – neboli to, že na K6 hodíš 1) a *hoď kostkou*.
 - 2) Bude se pohybovat tak, že může být snadno sledována. HP ji mohou sledovat, dokud se nezmění okolnosti.

5 Dokud HP sledují svou kořist, opakováně kontroluj, zda si kořist HP všimne. Používej možnosti předložených ve 4. fázi, abys určil, co se stane.



ODPOUTÁVÁNÍ POZORNOSTI

1 Popiš prostředí. Je po ruce něco, co by mohly HP použít k odpoutání pozornosti (například žebřínák sena)? Nebo se musí spolehnout na sebe a na to, co mají v batozích?

2 Povzbud hráče, aby odpoutání pozornosti naplánovali. Níže uvedený seznam obsahuje některé činitele, které je třeba vzít v úvahu, a návrh *bodů za zkušenosť* pro HP, jež se o nich první zmínil.

- Jak se HP, které odpoutávají pozornost, zkoordinují s HP, které budou během té doby něco podnikat? (*Body za zkušenosť: 8*)
- Čí pozornost musí HP odpoutat? Jaké dění nejspíš odpoutá pozornost příslušných NP? (*Body za zkušenosť: 10*)
- Jak dlouho musí odpoutání pozornosti trvat? Dá se nějak ovlivnit jeho trvání po tom, co začne? (*Body za zkušenosť: 6*)
- Mělo by odpoutávání pozornosti zahrnout hluk, viditelný rozruch, nebo obojí? Musí být tiché, aby odpoutalo pozornost jedné osoby a přitom si ho jiní nevšimli? (*Body za zkušenosť: 7*)
- Musí být HP připraveny utéci, až odpoutání pozornosti skončí? (*Body za zkušenosť: 3*)

3 Urči *manévry* nutné k provedení plánu HP a stanov jejich obtížnost.

4 Dovol HP, aby pozměnily plán na základě informace o obtížnosti.

5 Když jsou připravené začít plán uskutečňovat, ať každý hráč *hoď kostkami* na *manévry*, které má jeho HP vykonat.

6 Popisuj, co se děje při uskutečňování plánu.

J

é! Můžeme si to zahrát zas?“ vykřikl Lukáš se zářícíma očima. „Michale, Gláin byl ohromný! Nevěřil jsem svým očím, když skolil toho zlobra, zrovna když chtěl zabít Lilinku! To byl ale manévr!“

„Ty jsi byl taky dobrý, kamaráde,“ opáčil Michal.

„Tu fintu s tou truhlou by nezvládl nikdo, jenom Tolman. Koho jiného by napadlo otočit ji předkem ke stěně a paklícem se dobývat do zámku ze zadu, aby střely vyletěly proti zdi a nic neudělaly?“

Lukáš se zazubil. Však to také bylo náramně chytré.

„Vždyť nemusíme končit,“ ozval se Vráťa. „Jsou teprve čtyři, je sobota, prší, a nikde není řečeno, že nemůžeme začít další příběh. Můžeme si udělat přestávku na večeři a večer pokračovat. Co říkáte?“

• 9 •

„POSLEDNÍ SLOVO“

Když se Gandalf loučil na kraji Temného hvozdu s Thorinem a spol., „nemohl odolat pokušení mít poslední slovo“. Ani my neodoláme.

Pobavil vás příběh „**NOC UTÍKÁ**“? Jaké zvlášť důmyslné nadávky si hráči vymysleli, aby rozrušily zlobry? Unikl Gláin jisté smrti strašnou ranou do Hrudošovy kamenné lebky? (Jen se pochlubte!) Jste připraveni jít hledat Inledaira Černé srdce a proklepat mu svědomí válečným kladivem? Doufáme, že ve vás první setkání s hrou na hrdiny vzbudilo chuť do dalších.

Nakladatelství Mladá fronta pro vás připravuje i sešity dalších příběhů **Dobrodružné hry Pán prstenů**, které neohrožené hrdiny ve Středozemi čekají a vám umožní prožít s oblíbenými postavami spoustu dalších nezapomenutelných příhod. Sešity dobrodružství, které budou volně navazovat na příběh „**NOC UTÍKÁ**“, dostanete u svého knihkupce nebo si je můžete objednat přímo na adrese nakladatelství.

Loučíme se slovy Tolkienovými (a Gandalfovými): „Ať vás vítr pod vašimi křídly nese tam, kam pluje slunce a kráčí měsíc“ na vaší cestě do říše obraznosti. „Šťastnou cestu na všech cestách!“