

A woman with dark hair, wearing a large, conical, brown hat and a red, patterned, sleeveless dress. She is holding a falcon on her gloved hand. The background is a dark, textured wall. The text 'BREAD & BUTTER²' is in the top right, and 'A guidebook to commoners. by Alnag et alia' is at the bottom.

BREAD & BUTTER²

A guidebook to commoners.
by Alnag et alia

BREAD AND BUTTER²

A GUIDEBOOK TO COMMONERS

CREDITS:

Designers: ALEK „ALNAG“ LAČEV, M JASON „HELLHOUND“
PARENT, JOHN ROSS ET ALIA

Cover Ilustrator: JHONEIL CENTENO

Copyright © 2002, 2004 by Basilisk's eye

Visit our website: <http://basilisk.dragonsworld.cz>

Říkejte jim prostáci, prostý lid nebo šupáci...

Na moment se zastavte. Nenápadně, ale pozorně se rozhlédněte kolem sebe. Vidíte je? Jsou všude kolem vás. Připravení zaútočit ve chvíli, kdy to čekáte ze všeho nejméně. Ne zbraněmi ani magií. Na to jsou příliš vychytralí. Stačí jim třeba jen ostentativní přehlížení, až se budete vracet celí popálení z lovu draka. A až zjistíte, že se náhle a nečekaně několikanásobně zvýšily ceny mastí pro hojení spálenin, prozřete. Tak jako já.

Ano, máte pravdu. My dobrodruzi, bychom mohli spojit své síly. Mohli bychom přestat pronásledovat ona nebohá monstra a vrhnout se po těchto nestvůrách v lidské kůži, ale považte, vždyť jich jsou milióny a nás, snad pár stovek. A přesto, našli se tací mezi námi, kteří se pokoušeli změnit rovnováhu sil. Víte jak se jim dnes říká? Ne? Já vám to prozradím. Říká se jim masoví vrazi. A proč? No protože historii píše vítězové. A těmi jsou prostáci.

Už mi nezbývá mnoho života, protože od chvíle, kdy tyto řádky spatřili světlo světa, jsem odsouzen. Již nikdy více nemohou vkročit do žádného města či vesnice, již nikdy si nemohu v nějaké knajpě objednat bez nebezpečí, že bych byl otráven. Pro nákup v obchodě bych teď potřeboval víc peněz, než kolik jich obíhá v po celém Torilu, Zamiji a Krynnu dohromady. Ale bylo toho třeba a já se nebojím velkých činů, vězte však, že od chvíle, kdy jste se dostali až jsem, jste vlastně ve stejném nebezpečí, jako já. Je tedy na vás, jak s tím naložíte.

O ČEM TAHLE KNIHA JE A NENÍ

Jak už jste asi poznali, tahle kniha je a není. Tedy je a není vážná. Vše, co zde naleznete můžete sice ve vaší hře na životní příběhy použít, leč zároveň je to natolik za vlasy přitažené, že se možná budete ostýchat. Pokud však hrajete nějakou humornou fantasy, pak jen do toho. Bude to legrace.

Tahle kniha je směsí různých šíleností z mé hlavy i řady hlav cizích. Jejím účelem je urazit všechny, kteří se jí urazit nechají a naopak potěšit a pobavit všechny, kterým přinese potěšení a zábavu. A já si troufám říct, že se jí to určitě podaří.

Ještě jednu poznámku, Bread and Butter znamená (překvapivě) nejen chleba a máslo, ale i denní chléb, to co děláme každodenně. No a co je denním chlebem dobrodruhů? Potkávat prostáky a podobná individua. No a v téhle příručce jich potkáte vrchovatě. Mimo jiné. Potkáte tu i věci, které vám možná připomenou vás samé, nebo nějaké vaše hráčské kolegy. Možná, že zjistíte, že váš DM používá pěkně otřepané zápletky a řadu dalších velmi ošklivých věcí. Ale takový už je život pánové a dámy.

Tento doplněk je navržen tak, aby nezapadal do žádného systému pravidel a vlastnictví tří základních příruček k D&D: *Příručky hráče*, *Rukověti DĚJMISTRA a Bestiáře* vám rozhodně nepomůže v udržení zdraví. Vy, kteří máte sklony k epilepsii rozhodně knihou netřeste, sledování písmenek by pak mohlo vyvolat záchvat.

Přistupujte k této knize jak chcete. Můžete ji číst, můžete ji trhat, můžete si v ní podtrhávat, můžete po ní skákat, můžete s ní mlátit lidi po hlavě (víte komu je tohle určeno, že?), můžete její papír použít k různým bohulibým účelům, můžete ji pálit, můžete ji prohlásit za svatou a tak podobně. Ostatně kdo jsem já, abych vám v tom bránil. Telefonní spojení na psychiatrická pracoviště jsou uvedena na straně 115 neviditelným zašifrovaným rukopisem. (Pro všechny případy.)

KAPITOLA I.:

DEPŘÍLIŠ PRESTIŽNÍ POVOLÁNÍ

„He?“

- Ferda z Horní Plané

Jak se ukazuje s každou další vydanou příručkou k systému d20, kterákoliv kniha, která obsahuje nějaká prestižní povolání, se zaručeně bude prodávat. A bude se prodávat sakra dobře. Proto jsme je sem konec konců dali. Zdá se, jako by každý potřeboval prestižní povolání, na něž by aspiroval. Kouzelníci se chtějí stát arcimágy, tuláci vrahy nebo špióny, bojovníci zase drakobijci a kněží chtějí být božskými avatary. Ale co chudáci pijani, kašpaři a vůbec prostáci všeho druhu. Zde naleznete prestižní povolání pro každou příležitost...

HOSTINSKÝ

Jsou malí i velcí, tlustí či tencí a naleznete je prakticky v každé hospůdce, lokále, krčmě, hostinci, putyce, taverně nebo nálevně. Tváří se, že vás ignorují, dokud neprovedete drobné kouzlo zlatou mincí a potom vás propíchnou pohledem, který se dostane až na dno vaší duše.

Říká se o nich, že vědí víc než celý Kruh Osmi dohromady. Zlé jazyky také tvrdí, že se sdružují ve velké organizaci s tajemnou a nic neříkající zkratkou AA. A že zde snad dokonce kují pikle, které mají rozvrátit království zevnitř.

Dost možná, že na tom něco bude. Je až s podivem, kolik zajímavých magických předmětů se dá najít pod výčepním pultem. Co všechno od vás krčmář koupí nebo vám prodá. Někdy vám pomáhají, neváhají vám psát neskutečné položky „na futro“ aniž by vás kdykoliv předtím viděli. Jindy vám mnohaletý známý barman odmítne podat i jen skývu chleba bez zaplacení předem.

Mezi zkušenými reky se též traduje, že pokud si už nevíte rady, není vám pomoci a v chrámech dělají při vašem spatření ochranná znamení, je nejlepší zajít do nejbližší hospody. Alkoholem svěcená voda je tu levnější, zdarma se vám dostane rady více lidí než byste si možná přáli, a dokud máte čím platit, jste vždy vítáni. A nezapomeňte: *Oni vědí... že pravda je na dně korbele.*

Vitalita: k4

Požadavky

Ke kvalifikaci na prestižní povolání hostinského (Hos) musí postava splňovat následující kritéria.

TABULKA 1-1: HOSTINSKÝ

Úroveň povolání	Základní Útočný bonus	Výdrž	Reflexy	Vůle	Zvláštní
1.	+0	+0	+0	+2	Znalost hostinského, odolnost proti jedu +2
2.	+1	+0	+0	+3	Člen cechu
3.	+1	+1	+1	+3	<i>S tvoř jídlo a vodu</i>
4.	+2	+1	+1	+4	odolnost proti jedu +4
5.	+2	+1	+1	+4	<i>Očaruj osobu</i>
6.	+3	+2	+2	+5	Mistr šenku
7.	+3	+2	+2	+5	<i>Znalost legend</i> , odolnost proti jedu +6
8.	+4	+2	+2	+6	Člen tajného spolku
9.	+4	+3	+3	+6	Kluzká mysl
10.	+5	+3	+3	+7	odolnost proti jedu +8

Dovednosti: Naslouchání 3 stupně, Odhad 3 stupně, Odhalení úmyslu 3 stupně, Profese (barman) 4 stupně.

Odbornosti: Hospodské řeči

Dovednosti povolání

Dovednosti povolání hostinského (a základní vlastnosti pro každou dovednost) jsou Naslouchání (Mdr), Odhad (Int), Odhalení úmyslů (Mdr), Profese (Mdr), Předstírání (Cha), Vědění (oblasti) (Int), Získávání informací (Cha). Viz kapitola 4. *Příručky hráče* pro popis dovedností.

Body dovednosti na každé úrovni: 6 + oprava Int.

Schopnosti povolání

Níže jsou uvedeny všechny schopnosti prestižního povolání hostinský.

Znalost zbraní a zbrojí: Hostinští jsou zruční v zacházení s lehkou a těžkou kuší. Jinak nejsou zruční v zacházení s žádnou jinou zbraní nebo zbrojí.

Znalost hostinského: K uším hostinského se donese řada zvláštních znalostí, když naslouchá řeči svých zákazníků. Hostinský může provést speciální ověření svých znalostí s bonusem za svoji úroveň + oprava za Inteligenci aby zjistil, zda nemá nějaké hodnotné informace o místních lidech, legendárních předmětech a významných místech. Toto ověření neodhalí síly magického předmětu, ale může napovědět něco o jeho funkci. Hostinský nemůže vzít na ověření ani 10 ani 20. DM určuje Stupeň Obtížnosti na základě tabulky Bardských znalostí z PHB str. 29.

Odolnost proti jedu: Na 1. a každé třetí další úrovni získává hostinský bonus +2 k Výdrži proti všem druhům jedů. Po tom, s čím přijde do kontaktu při vaření snad ani není divu.

Člen cechu: Na druhé úrovni se stává členem hostinského cechu. V praxi to znamená, že může kdykoliv vyhledat útočiště v kterémkoliv jiném hostinci a to bez toho, že by byl nucen za ubytování a stravu platit. Totéž se očekává i od něj.

Stvoř jídlo a vodu (Ks.): Na 3. úrovni je hostinský schopen vytvořit jídlo takřka z ničeho. Nebo lépe řečeno ze vzduchu. Tato schopnost použitelná jednou denně funguje naprosto stejně jako kouzlo *Stvoř jídlo a vodu* seslané knězem na 5. úrovni.

Očaruj osobu (Ks.): Na 5. úrovni dovede hostinský mluvit tak obratně, že dokáže zmást a manipulovat téměř kohokoliv. Tato schopnost použitelná jednou denně funguje naprosto stejně jako kouzlo *Očaruj osobu* seslané čarodějem na 5. úrovni.

Mistr šenku: Na 6. úrovni je již hostinský prakticky mistrem ve svém oboru. Je-li v jakémkoliv hostinci, dostává bonus za okolnosti +2 k Předstírání, Získávání informací, Odhalení úmyslů a TZ.

Znalost legend (Ks.): Na 7. úrovni si hostinský dokáže vybavit informace i o místech a lidech, o kterých by přísahal, že o nich v životě neslyšel. Tato jeho schopnost je použitelná jednou týdně a funguje naprosto stejně jako kouzlo *znalost legend* seslané bardem na 5. úrovni.

Člen tajného spolku: Na 8. úrovni je hostinský uveden do tajné organizace sdružující pouze špičky oboru pohostinství. Kromě výměny receptů se mu tak otevírá možnost rozhodovat o osudech království ba přímo celého světa. Hostinskému se otevírá obrovská šíře znalostí o zákulisních intrikách a hnacích motorech jednotlivých království, jež může získat kontaktováním jiného člena spolku.

Kluzká mysl (Zvl.): Na 9. úrovni dostává hostinský schopnost kluzká mysl (viz sekce Tulák v kapitole 3. *Příručky hráče*) pokud ji dosud nemá.

pár cibulí... oregano, tymián... špetka soli... Voila! Klamopardí koláč!

Jsou tací, kteří hledají pohodlí domova i na cestách nebo dokonce i v hlubokých kobkách a zapomenutých jeskyních. Tací, kteří rozumí ceně dobrého domácího jídla a používají... zajímavé... přísady, které se jim na cestách naskytnou, což považují za výzvu svým kulinářským dovednostem. Takoví se stávají polními kuchaři...

Vitalita: k6

Požadavky

Ke kvalifikaci na prestižní povolání polního kuchaře (Pku) musí postava splňovat následující kritéria.

Základní oprava Výdrž: +4

Dovednosti: Alchymie 4 stupně, Profese (kuchař) 8 stupňů, Zákony divočiny 4 stupně.

Dovednosti povolání

Dovednosti povolání polního kuchaře (a základní vlastnosti pro každou dovednost) jsou Alchymie (Int), Odhad (Int), Diplomacie (Cha), Naslouchání (Mdr), Umění (Cha), Profese (Mdr) a Zákony divočiny (Mdr). Viz kapitola 4. *Příručky hráče* pro popis dovedností.

Body dovednosti na každé úrovni: 4 + oprava Int.

Schopnosti povolání

Níže jsou uvedeny všechny schopnosti prestižního povolání polní kuchař.

Znalost zbraní a zbrojí: Polní kuchaři jsou trénováni v zacházení s jednoduchými zbraněmi a zbraněmi, které se vyskytují v kuchyni, ale nikoliv se zbrojí či štítem.

Základy kuchařského řemesla (Zvl): Polní kuchař dokáže udělat poživatinu z čehokoliv a to dokonce i pro lidi bez odbornosti Všežravost. Při úspěšném ověření dovednosti Profese (kuchař) (SO 15 + NB příšery), může polní kuchař použít tuto zvláštní schopnost, aby proměnil zesnulou stvůru v požitelné jídlo za méně než hodinu.

Masové vaření (Zvl): S trochou zeleniny, nějakou tou vodou nebo bujónem a velmi velkým kotlem dokáže polní kuchař pomocí této zvláštní schopnosti nakrmit značné množství lidí. Za hodinu svede kuchař připravit jídlo pro dvacet lidí za každou úroveň polního kuchaře, kterou má. Také to vyžaduje maso z jednoho středně velkého tvora na každých deset lidí. Větší nebo menší tvorové mají 4 násobně více nebo méně masa než tvor střední velikosti. Pokud je použité maso normálně nejedlé, je třeba použít i zvláštní schopnost Základy kuchařského umění.

Houbový gurmán (Zvl): Na 3. úrovni se polní kuchař naučí, kterak okořenit svoje pokrmy za pomoci běžně nepřátelských hub. *Zelený sliz* přidáný do jídla pomáhá pročistit trávicí systém přidávaje alchymistický bonus +1 na Výdrž po 24

TABULKA 1-2: POLNÍ KUCHAŘ

Úroveň povolání	Základní Útočný bonus	Výdrž	Reflexy	Vůle	Zvláštní
1.	+0	+2	+0	+0	Základy kuchařského řemesla
2.	+1	+3	+0	+0	Masové vaření
3.	+1	+3	+1	+1	Houbový gurmán
4.	+2	+4	+1	+1	Rosolový dortík
5.	+2	+4	+1	+1	Nestvůrná esence

hodin. *Žlutá plíseň* přidává +1 alchymistický bonus na všechny záchranné hody proti účinkům horka na 24 hodin. *Vřesk* přidaný do jídla dává +1 alchymistický bonus k iniciativě po 6 hodin. *Purpurová houba* přidaná do jídla dává alchymistický bonus +2 k Výdrži proti jedům. Jeden běžný kus daného druhu houby je dostatečný pro pět jídel.

Rosolový dortík (Zvl): Jakmile se polní kuchař dostane na 4. úroveň dokáže přeměnit jakýkoliv sliz do chutného... no, rozhodně zajímavého dortíku zhruba za hodinu. Z většiny kyselinových slizů se připravují slizové pusinky (jedna na každý středně velký sliz, dvakrát tolik na každého většího jedince). Dobře skladovaná slizová pusinka vydrží až týden. Slizová pusinka je velmi kyselá a může být použita jako rozpouštědlo takových nástrah jako jsou lepy pavoučí sítě a podobně. Pokud je zkonsumována po potravě, dává alchymistický bonus +3 na záchranný hod proti sekundárním účinkům jedu (a +3 bonus na ověření uzdravení komukoliv, kdo se snaží jed zastavit). Rosolové krychle jsou naopak nakrájeny na kostičky a povařeny, aby se snížila síla jejich analgetického účinku. Pokud je Rosolová krychle zkonsumována, způsobuje znečitlivění, což dává alchymistický postih -2 na jemné motorické operace jako je otevírání zámků, okrádání a vyřazení mechanismu. Navíc může uživatel ignorovat všechna stínová zranění, který utrpí v dalších 1k4 hodinách. Také je z toho skvělá mast proti svědění.

Nestvůrná esence (Zvl): Za dvanáct hodin práce dokáže polní kuchař na 5. úrovni vydestilovat magickou esenci z nestvůry zabitě nejpozději 12 hodin před započítáním práce. Destilace esence vyžaduje mistrovské kuchařské náčiní, suroviny za 400 zlatých a 32 ZK kuchaře. Lahvička nestvůrné esence vyzunknutá podobně jako lektvar dává pijanovi jednu šanci užití jedné ze schopností monstra jako například dračího dechu nebo pohledu medúzy (a nebo 1 minutu schopností, které nejsou jednorázové jako například přirozený bonus k TZ, Odolnost, Sílu nebo Obratnost). Lahvička esence si svoji moc udržuje až měsíc od destilace.

ŠAŠEK

„Co řekne gobliní princezna, když zjistí, že je těhotná?“ ... „Doufám, že to není moje!“

Šašek je mistrem posměchu a hercem se smyslem pro absurditu. Šašci žijí pro to, aby vyprávěli příběhy, uráželi krále a velké nestvůry, a prováděli nejlepší (nebo nejhorší) kanadské žertíky. Většina šašků se rekrutuje z ras známých svým smyslem pro humor – zejména z řad lidí, gnómů a půlcíků. Občas se však stane, že se na tuto dráhu dají i zvláštní tvorové, ale jen málo proslulo tak jako Minotauri šprýmař z Karran Dore. Většina šašků jsou bardí či tuláci, ale najde se zde i pár profesionálních bavičů. Charisma a Obratnost jsou klíčové vlastnosti šašků, neboť na první z nich záleží většina jejich šprýmů a na druhé jejich přežití.

Vitalita: k6

Požadavky

Ke kvalifikaci na prestižní povolání šaška (Šaš) musí postava splňovat následující

TABULKA 1-3: ŠAŠEK

Úroveň povolání	Základní Útočný bonus	Výdrž	Reflexy	Vůle	Zvláštní				
1.	+0	+0	+2	+0	Kouzlení, Škola humoru, Lingvista	š			
2.	+1	+0	+3	+0	Důvtipná obrana +1, Urážka	0+š			
3.	+2	+1	+3	+1	Nadpřirozené uhýbání (Obr k TZ)	1+š	š		
4.	+3	+1	+4	+1	Odrážení šípů	2+š	0+š		
5.	+3	+1	+4	+1	Důvtipná obrana +2	3+š	1+š	š	
6.	+4	+2	+5	+2	Nadpřirozené uhýbání (neobstoupitelnost)	3+š	2+š	0+š	
7.	+5	+2	+5	+2	Zlepšená urážka	3+š	2+š	1+š	š
8.	+6	+2	+6	+2	Důvtipná obrana +3, Škola humoru	3+š	2+š	2+š	0+š
9.	+6	+3	+6	+3	Ostrý jazýček	4+š	3+š	2+š	1+š
10.	+7	+3	+7	+3	Metání kozelců	4+š	4+š	3+š	2+š

kritéria.

Přesvědčení: jakékoliv ne-zákonné

Dovednosti: Akrobacie 7 stupňů, Rovnováha 7 stupňů, Umění 7 stupňů

Odbornosti: Zlepšená iniciativa, Zručnost

Dovednosti povolání

Dovednosti povolání šaška (a základní vlastnosti pro každou dovednost) jsou Akrobacie (Obr), Diplomacie (Cha), Jazyk (zvláštní), Předstírání (Cha), Přestrojování (Cha), Mistrovství úniků (Obr), Odhal úmysl (Mdr), Použití magických předmětů (Cha), Skákání (Sil), Šplhání (Sil), Rovnováha (Obr), Umění (Cha), Uzlování (Obr). Viz kapitola 4. *Příručky hráče* pro popis dovedností.

Body dovednosti na každé úrovni: 6 + oprava Int.

Schopnosti povolání

Níže jsou uvedeny všechny schopnosti prestižního povolání šašek.

Znalost zbraní a zbrojí: Šašci se trénují v zacházení se všemi jednoduchými zbraněmi, lehkou a střední zbrojí, nikoliv však se štíty.

Kouzlení: Šašci sesílají mystická kouzla z Šaškovského seznamu kouzel, podle tabulky 1-3: Šašek. Mohou kouzlit tato kouzla bez předchozí přípravy, ačkoliv musí mít ve svém vlastnictví knihu šprýmů (ta může mít podobu komixových sešitů, psaných poznámek na pivních táccích a podobně), kterou musí studovat alespoň hodinu týdně. Šašci dostávají bonusová kouzla na základě svého Charismatu, a k sesílání kouzel musí mít šašek hodnotu Charismatu alespoň 10 + úroveň kouzla. Stupeň obtížnosti pro záchranný hod proti šaškovu kouzlu je roven 10 + úroveň kouzla + oprava šaškova Charismatu.

Školy humoru: Každý šašek je trénován nebo má přirozený talent pro jednu ze škol humoru. Navíc k jeho standardním kouzlům dostává jedno školní kouzlo na každé úrovni kouzel, jak je to popsáno v tabulce škol humoru. V tabulce sesílání kouzel značí „š“ šaškovo kouzlo ze školy humoru. Na 8. úrovni dostává šašek přístup k druhé škole humoru a od této chvíle může sesílat kouzlo z kterékoliv z těchto dvou škol, kterou si zvolí.

Lingvista (Zvl): Vtip sice nezná omezení, ale naštěstí jazyková bariéra zničí většinu žertů, proto se šašek učí každou úroveň nový jazyk.

Důvtipná obrana (Zvl): Počínaje 2. úrovní se šašek učí, jak se bránit zvláštními pohyby, zneklidňujícími činy a hlasitými výkřiky. Dokud nemá šašek na sobě žádnou zbroj, nebo má zbroj s postihem za zbroj 0, dostává na 2. úrovni úhybný bonus k třídě zbroje +1, který se o 1 zvětšuje na 5. a na 8. úrovni. Tento úhybný bonus je dvojnásobný vůči útokům beze zbraně a útokům přirozenými zbraněmi.

Urážka (Zvl): Na 2. a vyšší úrovni může šašek použít hlasitý slovní komentář a gesta rukou, aby urazil a zahanbil protivníky, kteří ho vidí a rozumí tomu, co říká. Aby byli ovlivněni, musí tvorové slyšet šaškův urážlivý komentář po celé jedno kolo. Účinek trvá po dobu, co šašek pronáší svůj komentář a 1d4 kol poté. Když pronáší tento urážlivý komentář, může šašek stále bojovat a pohybovat se, ale nemůže sesílat kouzla, aktivovat magické předměty dokončením kouzla nebo aktivačním slovem. Ovlivnění nepřátelé do vzdálenosti 120 stop utrpí -2 morální postih na Vůli a -1 morální postih na hody na útok. Šašek může použít tuto schopnost jednou za den, za každé dvě úrovně šaška.

Nadpřirozené uhýbání (Zvl): Počínaje třetí úrovní dostává šašek zvláštní schopnost reagovat na nebezpečí dřív, než by mu to jeho smysly normálně umožnily. Tato schopnost je stejná jako schopnost tuláka stejného názvu. Pokud

má šašek další povolání, které mu dává schopnost Nadpřirozeného uhýbání, jeho úroveň se počítá s úrovněmi této třídy pro tuto schopnost.

Odrážení šípů (Zvl): Na 4. úrovni získává šašek odbornost Odrážení šípů jako bonusovou odbornost, i když na ni nemá předpoklady.

Zlepšená urážka (Zvl): Kdykoliv použije šašek na 7. úrovni svoji schopnost urážky v jazyce, kterému rozumějí jeho spojenci, dostávají morální bonus +2 na záchranné hody vůči strachu a očarování a +1 morální bonus na hody na útok po celou dobu trvání schopnosti urážky.

Ostrý jazýček (Zvl): Na 9. úrovni dostává šašek schopnost použít dovednost předstírání v souboji (coby fintu) jako pohybu odpovídající akci namísto celokolové akce.

Metání kozelců (Zvl): Když na šaška útočí tvor nebo osoba s více útoky (ať už jde o více zbraní nebo následné útoky), může šašek na 10. úrovni po prvním útoku skočit účinkem rány nazad v pokusu vyhnout se ostatním útokům. Šašek může udělat přemet 10 stop nazad, a pokud se nemůže pohnout tak daleko, nemůže tuto schopnost použít. Pokud přemet takto dozadu dostane šaška z dosahu útočnicka, jsou ostatní útočnickovi útoky ztraceny. Útočník může provést proti šaškovi příležitostný útok, pokud uspěje v hodu na Reflex proti SO 10 + úroveň šaška + šaškův bonus za Obratnost. Šašek musí provést ověření Akrobacie jako vždy, aby se vyhnul příležitostným útokům, které by na něj mohly být vedeny.

Šaškův seznam kouzel

1. úroveň šaškových kouzel

Jiskřivý prach oslepi cíl, ohraničí neviditelné nepřátele.

Lůj učiní 10 stop čtverečních nebo nějaký předmět kluzkým.

Neviditelný služebník neviditelná síla poslouchá tvoje příkazy.

Okouzli osobu udělá z osoby tvého přítele.

Spánek uvede 2k4VT příšer do komatózní dřímoty.

Spěšný ústup zdvojnásobí tvoji rychlost.

2. úroveň šaškových kouzel

Emoce vyvolá v oběti silné emoce.

Leomundova past předmět se jeví opatřený pastí.

Přivolej nestvůru I. přivolá sférika, aby za tebe bojoval.

Tašín děsivý smích cíl ztrácí akce.

Trik s lanem osm tvorů se může skrýt v prostorové kapse.

3. úroveň šaškových kouzel

Duhový vzor světlo brání 2k4VT v útoku.

Okouzli nestvůru udělá z nestvůry tvého spojence.

Rozostření 50% šance na minutí.

Zmatek cíl se chová zvláště.

4. úroveň šaškových kouzel

Ottův neodolatelný tanec donutí cíl k tanci.

Vlčí mlha cíl dostává -10 na Moudrost a na ověřování Vůle.

Závoj změní vzhled skupiny tvorů.

Znehybni nestvůru jako *znehybni osobu*, ale kterýkoliv typ cíle.

Školy humoru

Tělesné funkce

Šašci z této školy mají v oblibě vtipky zahrnující prdění, říhání a také legrácky s nočníkem. Jde o ty nejkrutější z šašků a zdá se že přitahuje zejména půlorky a tu nejnižší lidskou spodinu.

- 1 - **Oblak mlhy** mlha zastírá vidění.
- 2 - **Poryv větru** odvane nebo srazí cíle.
- 3 - **Páchnoucí oblak** nechutné výpary 1 kolo/úroveň.
- 4 - **Výkřik** ohluší všechny uvnitř kužele a udělí 2k6 životů zranění.

Pantomima

Šašci z této školy se obvykle oblékají jednobarevně a mají ve zvyku chodit proti větru a vykládat všechny vtipy pouze pomocí gest rukou. Také jsou často pronásledováni davu s vražednými úmysly.

- 1 - **Ticho** neguje zvuk v okruhu 15 stop.
- 2 - **Poryv větru** odvane nebo srazí cíle.
- 3 - **Znehybni osobu** drží jednu osobu bezmocnou.
- 4 - **Zed' síly** stěna imunní vůči poškození.

Rošťárny

Šašci ze školy rošťáren jsou mistři kanadských žertíků. Mnozí považují svoje umění za podobné pastem nezpůsobujícím újmu.

- 1 - **Oživlé lano** vytvoří lano, které se na rozkaz pohybuje.
- 2 - **Iluzorní zed'** stěna, podlaha nebo strop vypadá reálně.
- 3 - **Proměň jiné** dá jednomu cíli novou podobu.
- 4 - **Zed' síly** stěna imunní vůči poškození.

Groteska

Šašci ze školy grotesky se specializují na metání kozelců, „vydloubávání očí“, převrhávání nápojů a viditelné formy humoru.

- 1 - **Skákání** cíl dostává +30 na ověřování skákání.
- 2 - **Iluzorní zed'** stěna, podlaha nebo strop vypadá reálně.
- 3 - **Magické roucho** zbroj nebo štít dostávají +1/za 3 úrovně
- 4 - **Telekineze** zvedá nebo pohybuje 25 librami/úroveň

Tragédie

Tragičtí šašci hledají osvícení a komično ve chvílích smutku a tragických událostech. Často jsou to docela zasmušilí patroni s nevhodným nebo černým smyslem pro humor.

- 1 - **Azyl** protivníci na tebe nemohou útočit.
- 2 - **Zaštit' přítele** vezmeš na sebe polovinu zranění cíle.
- 3 - **Uvrhni kletbu** vybíráš z řady kleteb.
- 4 - **Slabomyslnost** inteligence cíle klesá na 1.

Hypnóza

Hypnotizéři nutí svoje oběti... tedy, publikum aby dělalo pod vlivem kouzla podivné věci.

- 1 - **Hypnóza** Fascinace 2k4 VT tvorů.
- 2 - **Sugesce** přinutíš cíl následovat utkvělou představu.
- 3 - **Menší úkol** rozkazuješ cíli s 7VT nebo méně.
- 4 - **Podrob osobu** telepaticky kontroluješ humanoida.

ŠEDOVLASÝ STARÝ PÁPRDA

.Tedy, to bylo tak. Když mi bylo tehdá kolem třiceti, tak se na mě jedna medúza ošklivě podívala. Tak té hadovlasé holčičce povídám, „a těďka vocád koukej vymajznout, slyšíš? Vo takový, jako seš ty, tady nikdo nestojí...“

Šedovlasý starý páprda je přesně to... šedovlasý a starý. Takoví jako on, omítají stárnout s trochou slušnosti, a namísto toho zahořknou a stanou se arogantními. Jsou plní starých frází o mládeži, chuligánech a syčácích. Šedovlasí staří páprdové prosluli též jako Blbí starý plešouni a nebo Pošahaní staří blázni. Často je najdete vysedávat v jejich houpacích křeslech, kouřice fajfku na verandách svých domů nebo číhající na nepozorné dobrodruhy v místní taverně.

Vitalita: k8

Požadavky

Ke kvalifikaci na prestižní povolání šedovlasého starého páprdy (Šsp) musí postava splňovat následující kritéria:

Věk: Střední věk nebo starší

Dovednosti: Vyslýchání 8 stupňů

Zvláštní: Musí mít viditelnou jízvu a mít štkavý příběh o tom, kterak k ní přišla.

Dovednosti povolání

Dovednosti povolání šedovlasého starého páprdy (a základní vlastnosti pro každou dovednost) jsou Naslouchání (Mdr), Odhad (Int), Odhalení úmyslu (Mdr), Předstírání (Cha), Řemeslo (vyřezávání nebo pálení alkoholu) (Int), Vědomosti (všechny brány jednotlivě), Vyslýchání (Cha). Viz kapitola 4. *Příručky hráče* pro popis dovedností.

Body dovednosti na každé úrovni: 4 + oprava Int.

Schopnosti povolání

Níže jsou uvedeny všechny schopnosti prestižního povolání šedovlasý starý páprda.

Znalost zbraní a zbrojí: Šedovlasí staří páprdové již s žádnými zbraněmi natož zbrojemi nebo štíty netrénují.

Uhnančivý pohled a proklamace (Zvl): Šedovlasý starý páprda je mistrem v zmatení davu upřeným pohledem a jeho doražením pomocí pádnou (nebo frázovitou, záleží jak se na to díváte, proklamací). Šedovlasý starý páprda může tuto schopnost použít jednou denně plus bonus za charisma (je-li jaký). Ve skutečnosti užívají páprdové tuto schopnost daleko častěji, v ostatních případech si ale páprda pouze myslí, že řekl něco pádného. Každé použití této schopnosti, může zacílit kohokoliv v dohledu, kdo rozumí jazyku, jímž mluví šedovlasý starý páprda. Po dalších 24 hodin má páprda okolnostní bonus +4 na ověřování vyslýchání cíle a okolnostní bonus +2 na záchranné hody na vůli proti kouzlům a účinkům schopností prováděných cílovým tvorem.

Bardské vědění (Zvl): Roky strávené vysedáváním v houpacím křesílku na přední verandě domu, klábosením s dalšími pamětníky starých časů a hodiny strávené v místní putyce obohatily Šedovlasého starého páprdu o řadu příběhů a historek, které může vyprávět. Je to považováno za Bardské vědění na polovině úrovně Šedovlasého starého páprdy. To se počítá s normálním bardským vědění v případě Šedovlasých starých bardů.

Tvrký a agresivní (Zvl): Vysedávání ve větru a na slunci (a za jakýchkoliv jiných podmínek, které jsou v daném podnebí běžné) Šedovlasého starého páprdu značně zocelilo a v kombinaci s naložením do láku, které si zajistil v podobě domácí pálenky, se z něj stala vrásčitá a na troud vyschlá stará mumie. To dává šedovlasému starému páprdovi na 3. úrovni tvrdost 2, což redukuje všechna zranění, které utrpí o 2 body.

Zatracenej zatvrzelec (Zvl): Kdokoliv, kdo si až doposud myslel, že je Šedovlasý starý páprda otravnej jako vosina v zadku, bude šokován, až zjistí, jakou proměnu prodělal při přechodu na 4. úroveň. Tato zvláštní schopnost dává Šedovlasému starému páprdovi bonus +2 na Vůli a Výdrž.

Přeživší (Zvl): Zdá se, že opravdu staří mizerní pamětníci starých časů nikdy *nezemřou*. Jakmile jednou Šedovlasý starý páprda dosáhne 5. úrovně jeho maximální věk se zdvojnásobuje.

KAPITOLA 1,5.:

ABSOLUTNĚ LEGENDÁRNÍ POVOLÁNÍ

Příručka bez prestižních povolání je dobrá tak akorát do stoupy. To víme dobře. Leč, prestižních povolání je už kapku moc a tak nezbyvá, než přijít s něčím lepším. A co může být lepšího než legendární povolání? Ne, to jsem si skutečně nevymyslel. Legendární povolání je krutá realita. Kvalifikovat se na něj není jen tak, ale zase považte ty výhody...

SEBE SAMA SI UVĚDOMUJÍCÍ POSTAVA

Kolik je třeba, aby jste si uvědomili, že ve světě je něco hodně špatně?

Možná je to podivně občasná povaha vašeho života v níž se nebezpečí a hrozby s nimiž je třeba se vypořádat objevují v pravidelné, frekvenci jednou za týden.

Možná, že je to tím, že meče už nezraňují jako kdysi, ale o to víc je potřeba mocné magie aby vás zase dostala do plné síly.

A nebo dokonce možná tím, jak se dnes všichni pohybují v těch pětistopých přískocích

A nebo jak máte neustále stejné množství společníků a když jeden umře, záhy potkáte jiného, jehož schopnosti jsou takřka srovnatelné.

Něco se děje. Něco ošklivého. Někdo odejde do kláštera. Někdo se dá na pití. Někdo zkamení, i když to bude asi spíš kvůli medúzám.

A někdo, někdo zjistí, že pravda je tam, tam, tam venku a hodně, hodně, hodně vzdálená a divnější, než by jste si kdy pomysleli.

Jste postavou ve hře na hrdiny!

Vitalita: k8

TABULKA 1-1: SAMA SEBE SI UVĚDOMUJÍCÍ POSTAVA

Úroveň povolání	Základní Útočný bonus	Výdrž	Reflexy	Vůle	Zvláštní
1.	+0	+0	+0	+2	Děje se něco zvláštního
2.	+1	+0	+0	+3	Ne vážně lidi, tohle je divný
3.	+2	+1	+1	+3	Nutná obrana
4.	+3	+1	+1	+4	Sebe rekonstrukce
5.	+3	+1	+1	+4	Prolomení bariéry
6.	+4	+2	+2	+5	Sakra! Jsem Postava ve hře na hrdiny
7.	+5	+2	+2	+5	Za tohle vás dostanu!
8.	+5	+2	+2	+5	Zatracenej zatvrzelec
9.	+6	+3	+3	+6	Občanská práva
10.	+7	+3	+3	+7	Já... Žiji!!!

Požadavky

Aby se postava stala sebe sama si uvědomující postavou (Ssa) musí splňovat následující kritéria.

Dovednosti: Soustředění 6 stupňů, Vědění (metaherní) 1 stupeň, Vědění (náboženství) 6 stupňů, Získávání informací 6 stupňů, Odhalení úmyslu 3 stupně, Profese (barman) 4 stupně.

Vlastnosti: Moudrost 13+

Zvláštní: Aby jste se mohli stát sebe sama si uvědomující postavou, musela tato prožít zásah do historie nebo těžit z překrucování kostek, podvádění nebo podobného zásahu do metaherního univerza. Užitím fráze „zásah do metaherního univerza“, se snažím působit děsně chytře.

Dovednosti povolání

Dovednosti povolání sama sebe si uvědomující postavy (a základní vlastnosti pro každou dovednost) jsou Diplomacie (Cha), Ohebnost (Obr), Orientace (Mdr), Prohledávání (Int), Předstírání (Cha), Sledování (Int), Umění (Cha), Vědění (Int), Všimání (Mdr), Vyslýchání (Cha), Získávání informací (Cha). Viz kapitola 4. *Příručky hráče* pro popis dovedností.

Body dovednosti na každé úrovni: 6 + oprava Int.

Schopnosti povolání

Níže jsou uvedeny všechny schopnosti legendárního povolání sama sebe si uvědomující postavy.

Znalost zbraní a zbrojí: Sama sebe si uvědomující postava není zručná v zacházení s žádnou novou zbraní nebo zbrojí. Leč, může si na to stěžovat.

Děje se něco zvláštního (Zvl.): Na 1. úrovni má postava jenom letmé podezření, že ne vše je tak, jak se zdá. Více si však všimá svého okolí a tak má zdarma odbornost Ostražitost.

Ne vážně lidi, tohle je divný (Zvl.): Na druhé úrovni si postava uvědomí, že je život podivně stejný. Dokáže detekovat Maskování cizince ve stinných koutech hostince, Mysteriózní a zlověstné sny, Pany v nesnázích, které může zachránit a další zápletky. Tato schopnost pracuje stejně jako paladinova schopnost detekuj zlo. S tím, jak Zakuklení cizinci zjistí, že jejich byznys upadá začíná se výrazně zvyšovat prodej olovem vycpávaných plášťů.

Nutná obrana (Zvl.): Na třetí úrovni může postava manipulovat DMA. Pokud je postava zabita, musí DM podstoupit hod na Vůli (SO rovné 15+počet nevyřešených, na postavu vázaných zápletek). Pokud si to hráč postavy přeje, může hod provést před DMem v tajnosti. Za zástěnou. A ďábelsky se usmívajíc. Ostatně, ať ten arogantní bastard vidí, jaké to je, když je na druhé straně zástěny.

Sebe rekonstrukce (Zvl.): Na 4. úrovni může postava změnit jeden aspekt svoji minulosti, včetně výběru určité odbornosti nebo přidělení dovednostních bodů.

Prolomení bariéry (Zvl.): Na 5. úrovni si postava uvědomí, že je figurkou v nějakém druhu zábavy. Za každou chytrý bonmot na toto téma nebo jí se týkající vtíp dostává 100 ZK, i když to všechny ostatní štve. Obzvlášť pokud to všechny ostatní štve. Nechť ten, kdo si nikdy neudělal postavu, aby našťval DMA první hodí kostkou.

Sakra! Jsem postava ve hře na hrdiny (Zvl.): Na 6. úrovni, se vhléd do věci, onen fakt, který se skrýval za bariérou stane zřetelnějším a postava si uvědomí, že je pouhou figurkou ve hře na hrdiny včetně naprosté marnosti, kterou to plodí. Konec konců, kdyby si Hamlet uvědomil, že je postavou divadelní hry, byl by stále postavou v největší divadelní hře historie. Kdyby si Frodo uvědomil, že je hrdinou

knihy, stále by mohl žádat podíl z prodeje. Ale když si Grimbor, barbar na 5. úrovni uvědomí, že je postavou v RPGčku, může... no, moc ne. Není pravděpodobné, že by si o něm někdo četl, nebo vyráběl jeho malé akční figurky (Pozn.: To platí i pro postavy z Joyceova románu Odyseus nebo Jiráskova F. L. Věka, byť ta část o akčních figurkách asi ne.) Herní efekt tohoto uvědomění je „Sakra bonus“ +4 k Vůli.

Za tohle vás dostanu! (Zvl.): Na 7. úrovni začne postava nenávidět ty, kteří jsou za to zodpovědní. Dostává schopnost Úhlavní nepřítel: (herní designér), jako by byla hraničář na odpovídající úrovni. Pokud dostává další Úhlavní nepřátele, může si volit nějaké konkrétní, jako například Úhlavní Nepřítel (Monte Cook) nebo Úhlavní nepřítel (Gary Gygax).

Občanská práva (Zvl.): Na 9. úrovni se postava stane cítící bytostí a má svoje práva. Zbytek svého pokladu utratí za právníky. Pokud hráč postavy vystaví nebezpečí, je na něj podána žaloba tak rychle, že nestačí ani mrknout. Ohrožení z nedbalosti, Omezování osobní svobody, Řízení života fiktivní postavy pod vlivem přílišného množství skotské whisky, mám pokračovat kámo? Postava automaticky vyhrává všechny soudní pře, neboť hráč je gambler, což je pro soud ostatně jen jiné slovo pro Stanistu sajícího krev a masového vraha. A buďte si jisti, že to zástupce žalující strany náležitě vypíchne, vy Satanisto, krvepíjče a masový vrahu!

Já... Žiji!!! (Zvl.): Na 10. úrovni se Sama sebe si uvědomující postava stane skutečnou osobou, která se nastěhuje k hráči, spí na jeho gauči, pije jeho pivo a přebere mu přítelkyni. Postava je často škaredá a zlovolná – nakonec hráč jí dal pocítit ty nejstrašnější zkušenosti a nebezpečnosti pro nic víc než svoje dětinské potěšení. Proboha, barbar Grimbor mě uvěznil v mém bytě, zavraždil mého křečka a rozflákal televizi, aby přestala řvát. Je to blázen, to vám povídám. Internet, je jediný způsob jak mohu poslat tuto zprávu. Jen doufám, že... ne ... ne... ruce pryč Grimboře! Dej pryč tu +4 strašnou bitevní sekyru, tedy chci říct... NĚĚĚĚ!!!

KAPITOLA 2.:

ODBORNOSTI ANEB FTIPNÉ FEATY

V současnosti existuje již nejméně 1,500 odborností, které byly zveřejněny v různých produktech d20, takže aby je jakákoliv postava mohla získat všechny (počítaje jednu odbornost za každé tři úrovně plus jednu na 1. úrovni) bude potřebovat dosáhnout řekněme 4,500 úrovně. Zatím všechno v pořádku že? Ale co se stane, když se vaše postava dostane na čtyřtisící pětistou třetí úroveň?!? Takže tady najdete přesně to co potřebujete. Další odbornosti!!!

Odbornosti s popiskem [Bojovník] si může vzít bojovník jako bonusovou odbornost. Odbornosti s popiskem [Nestvůra] si mohou vzít toliko nestvůry (nikoliv standardní hráčské rasy).

Ateista [Obecná]

Nevěříte v existenci takových těch „božstev“ a těchto věcí a jste si tím velmi jisti – bez ohledu na důkazy.

Předpoklady: Nesmíte mít božského patrona

Výhody: Dostáváte morální bonus +4 na záchranu proti duchovním kouzlům. Ale pozor! Na záchranu házíte i vůči blahodárným kouzlům (např. léčení).

Normálně: Si myslíte, že život má smysl, který mu dávají bohové a tak nesete následky.

Zvláštní: Sesilatelé duchovních kouzel ztrácejí svoji schopnost kouzlit, pokud neslouží „filosofické“ síle (jako Druidové sloužící přírodě).

Bez kartáčku na zuby [Obecná]

Věříte, že zuby se dají vyčistit jazykem.

Výhody: Nikdy nebudete mít kaz – protože už nemáte zuby.

Hospodské řeči [Obecná]

Nad korbelem piva či sklenkou vína jste schopni rozvázat jazyk komukoliv. Víte, jak se vedou správné hospodské řeči a hospoda je vaším druhým domovem.

Výhody: Při jednání s osobou, která požila alkoholický nápoj +2 Předstírání, +4 Získávání informací a +2 Odhal úmysl.

Já být mágus! [Nestvůra]

Čím to je, že někteří idioti mají haldy magické moci a nejblbější je šaman?

Předpoklady: Musí být schopen sesílat kouzla 0té úrovně.

Výhody: Nestvůra odečte svoji hodnotu Inteligence od čísla 25 a na základě výsledku dostává bonusová kouzla, jako by to byla pro tyto účely hodnota Inteligence.

Normálně: Normálně sedí tvor v koutku a z koutku úst mu kane slina.

Jaký roztomilý pejsánek! [Nestvůra]

Ne všechny nestvůry, které dokáží měnit tvar nebo jsou nakaženy lykantropií vypadají odporně nebezpečně.

Předpoklady: Cha 13+, musí být schopen měnit tvar (lykantropie, tvaroměna atd.)

Výhody: Když je ve své zvířecí formě, vypadá jako ta nejmilejší potvůrka daného typu, jakou kdy jejich kořist viděla, což často vyústí v to, že si je kořist vezme domů, krmí je, kartáčuje a pečuje o ně. **Normálně:** Normálně dostane ovykle nestvůra nakládačku pomocí stříbrných zbraní.

Já se vrátím! [Obecná]

Namísto toho, abys na ně zaútočil, když to čekají obrátíte a utíkáš jak o život!

Předpoklady: dovednost Předstírání 10 stupňů

Výhody: Pokud se vám podaří uspět v ověření Předstírání oproti soupeřově Odhalení úmyslu, může se vaše postava obrátit a utíkat pryč od svých protivníků bez toho, že by na ni byly možné příležitostné útoky.

Normálně: Normálně je postava bodnuta do zad.

Když já nevidím tebe... [Nestvůra]

Občas když tomu opravdu věříš, bez ohledu na to, jaká je to blbost, stane se to.

Předpoklady: Součet Int a Mdr nižší než 8

Výhody: Nestvůra s touto odborností si může zakrýt oči a znenadání získává bonus na dovednost Skrývání rovnou dvaceti mínus její Int a Mdr a ověřuje si Skrývání.

Normálně: Normálně vypadá nestvůra pěkně hloupě s tlapami na očích.

Ne tak docela mrtvý [Nestvůra]

Nestvůry nejsou nikdy tak mrtvé jak se zdají...

Předpoklady: ZUB 5+ (ZUB = Základní útočný bonus = BAB)

Výhody: Nestvůry s touto odborností mohou provést 1d4 kol po své smrti jeden útok a to bez ohledu na to, jak moc jsou rozkuchány nebo popáleny, pokud nejsou naprosto dezintegrovány. Dostanou pouze jeden tento útok s nejsilnějším fyzickým útokem jaký mají. Napadený musí provést záchranný hod na Reflex (SO 10 + 1/2 životaschopnosti monstra) nebo jsou zaskočeni.

Normálně: Normálně je nestvůra mrtvá.

Nezničitelnost [Zvláštní]

Ani smrtelná zranění vám nezabrání v boji.

Předpoklady: Velká výdrž, Železná vůle, Psycho, Tvrdost, schopnost Zuřivosti, Od1 13+

Výhody: 1d4 kola po tom, co jste byli v boji zabiti znovu povstanete s pravou barbarskou zuřivostí. Okamžitě dostáváte 2 životy za úroveň a jste schopni normálně bojovat, i když jsou vaše životy nižší než nula, dokud tvoje životy neklesnou na vaši modifikovanou odolnost pod nulou (takže postava s Odolností 21, která zuří, bude schopna bojovat až do -21 životů) po dobu trvání zuřivosti. Během zuřivosti musíte bojovat s kýmkoliv, kdo se naskytne, dokonce i s přáteli, pokud již nezbyvají žádní nepřátelé. Bez ohledu na to, kolik životů po skončení zuřivosti máte, klesají okamžitě na -10 a umíráte.

Normálně: Normálně jsi již mrtvý.

Opilecké rvaní [Obecná]

Jsi expert na rvačky a bitky v hospodě a víš, jak jich výhodně využít.

Výhody: Pokud jste požili alkoholického nápoje máš +2 Od1, +2 Sil a umíte zacházet s takovými improvizovanými zbraněmi jako je noha od židle, uražený korbel nebo lahvový střep.

Normálně: Normální člověk se hospodské rvačce vyhne na sto honů.

Podpůrná substance [Obecná]

Pivo, cigarety, čokoláda nebo maso z konzervy. Ve vašem životě je cosi, co vás dokáže vzpružit. Ať už je to hlt něčeho ledového nebo druhá lžice z mísy dvojrstevné čokoládo-karamelovo-fondánovo-oříškové zmrzliny, tato slabina vás opravdu postaví na nohy.

Výhody: Pokud máte svojí oblíbenou pochoutku po ruce, dostáváte bonus +3 na dovednost dle vlastního výběru. Tuto odbornost můžete použít třikrát za úroveň.

Podvůživa [Obecná]

Nedostává se ti potravy, což se podepsalo na tvém vzhledu i zdravotním stavu.

Výhody: +10 k Předstírání při Žebrání, -2 permanentně z Odl.

Normálně: Normální lidi nevypadají jako chodící kostlivci potažení kůží.

Psycho [Obecná]

Nevíš, co je to strach. Ve skutečnosti neznáš nic menšího než frontální útok.

Předpoklady: Tvrdost, Železná vůle

Výhody: Dostáváte naprostou imunitu vůči účinkům a postihům založeným na strachu, včetně jakéhokoliv účinku, který by vámi otrásl, vyděsil vás nebo vystrašil. Nikdy se nemůžete stáhnout z boje, pokud vás přítel nebo druh nepřemluví ověřením Diplomacie nebo Vyslýchání proti SO 20 plus bonus za Vůli, aby vás přesvědčil ke stažení (je to považováno za pohybu rovnou akci).

Normálně: Utíkáš jako každý jiný.

Selský rozum [Obecná]

Důvtipu jsi moc nepobral, zato různá moudra si pamatuješ dokonale.

Předpoklady: Int 6 a nižší

Výhody: Od nynějška si můžete dovednostní body počítat nikoliv dle bonusu za inteligenci ale dle bonusu za moudrost.

Štědré obdaření [Obecná]

Byl jsi požehnán vybavením nezvyklé velikosti a muži i ženy jsou ve vaší přítomnosti nervózní či závistiví.

Předpoklady: Cha 15+, humanoid

Výhody: Humanoidi, kteří ve vás mohou najít sexuální či romantické zálibení, utrpí okolnostní postih -2 na hody na útok a na zranění při útoku proti vám. Vy naopak dostáváš okolnostní bonus +2 na jakékoliv ověřování Charismatu proti nim. Pokud jednáte s humanoidy stejného pohlaví, dostáváte naopak okolnostní postih -2 na ověřování Charismatu proti nim.

Zvláštní: Tuto odbornost si může postava vzít pouze na první úrovni, nebo nejspíše dvě úrovně potom, co se zvýšila její Síla či Charisma.

Svatá pravda [Zvláštní]

Prísahal bys na to a nejsi záhy sražen bleskem.

Předpoklady: Cha 13+, úrovně kněze 1+

Výhody: Pokud o něčem přísaháte, že je to vůle vašeho boha, nebo alespoň vůle vaší církve a nejste záhy nato sražen bleskem z nebes, dostáváte okolnostní bonus +2 na Předstírání a Diplomacii, založené na tomto prohlášení.

Tření bídy s nouzí [Obecná]

Jsi zvyklý vystačit si i s málem.

Předpoklady: Podvůživa

Výhody: +5 k Předstírání při Žebrání, -2 permanentně z Odl, je pro vás dostatečující poloviční přiděl potravy.

Normálně: Pche. Ty už ani nevíš, co je to norma.

Všežravost [Obecná]

Můžeš být živ prakticky z čehokoliv organického.

Předpoklady: Odl 15+

Výhody: Dokážete předejít hladu až po týdny, pokud máte k dispozici hníjící maso, chuchvalce mořských řas, plátky želatinové kostky nebo zbytky prasečího žrádla. Konzumací dvojnásobku normální porce syrového nebo hníjícího masa nebo zkaženého jídla nebo čtyřnásobku řas, píce nebo želatiny získáš dostatek živin, abyste nehladověli.

Zlepšená tvrdohlavost [Obecná]

Lidé, které znáte (například vaši bývalí spoludobrodruzi) si musí zvyknout na vaši neuvěřitelnou tvrdohlavost.

Předpoklady: Vyslýchání 5 stupňů

Výhody: Když jednáte s lidmi, které běžně potkáváte, dostáváte tvrdohlavostní bonus +2 k Vyslýchání a Diplomacii. Než aby se s vámi hádali, udělají to jak chcete vy.

Normálně: Lidé kolem vás spoléhají na vlastní úsudek.

Žebrota [Obecná]

Máš schopnost vzbuzovat v druhých lidech soucit a lítost a získávat od nich peníze.

Výhody: Pomocí této schopnosti můžete od lidí žebrať peníze. Žebrotu lze ověřovat toliko jednou denně. Hodťte si na Předstírání a podle výsledku zjistíte, co jste vyžebřali.

Vyžebřáno:

SO pod 11: Nic, vyhnali vás z města, pošťvali na vás psy...

SO 11-15: Váš výkon byl nepřesvědčivý. Lidé si vás příliš nevšimlali. Pokud jste v prosperujícím městě, vydělali jste 1k6 md/den.

SO 16-20: Hezké divadélko. Zaujali jste pár lidí a štěstí vám přálo. Pokud jste v prosperujícím městě, vydělali jste si 2k6 md/den

SO 21-25: Skvělé. Podařilo se vám několik lidí dohnat k slzám, tak zoufalý je na vás pohled. Vydělali jste si neskutečných 1k6 st/den.

SO 26-30: Naprosto dokonalé. Byl jste tak přesvědčiví, že vám na lep skočili i jiní žebřáci a podělili se s vámi o svůj výdělek. Získali jste enormní sumu 3k10 st/den.

SO 31-35: Excelentní. Bohatá rodina se nad vámi smilovala a vzala vás k sobě domů na večeři. Na cestu vám dali ještě 1k6 zl/den.

SO 36 a víc: Nemožné. Jsou vašim zjevem konsternováni. Za to, že opustíte město, vám nabízejí 2k10 zl.

Normálně: Normálně ti nikdo nic nedá, kámo. Život je pes.

KAPITOLA 3.:

MAGICKÉ PŘEDMĚTY, KTERÉ MUSÍTE MÍT

Magické předměty! Bez těch prostě nemůžeš být (tedy pokud nehrajete moderní nebo hard SF RPG). Následující předměty patří k tomu nejlepšímu, co můžete získat a jsou právem chloubou každého dobrodruha.

MAGICKÉ ZBRANĚ

Molitanový meč

Jste nenásilný typ? Chcete něco, co mohou používat bez nebezpečí i děti doma? Nebo jste už prostě unaven z toho jak se neustále probodáváte? Pokud jste na některou z těchto otázek odpověděli „ano“, pak je to zbraň pro vás. Pamatujte si, že tento meč je použitelný kněžími, jejichž božstva zakazují normální meče, protože to není ani sečná ani bodná zbraň. Protivník zasažený molitanovým mečem musí provést záchranný hod na Výdrž (TO 10 + oprava za Sílu) navíc k normálnímu zranění (0k8). Pokud záchranný hod selže, je protivník na 1 kolo otřesen. Otřesená postava nemůže jednat a ztrácí bonus za Obratnost k TZ, zatímco útočníci dostává bonus +2 k hodům na útok proti otřesenému protivníkovi. Výtvoři, nemrtví, nehmotní tvorové a tvorové imunní ke kritickým zraněním nemohou být otřeseni zvláštní magickou schopností Molitanového meče.

Úroveň sesilatele: 1.; *Předpoklady:* Vytvoř magické zbraně a zbroj; *Omráčení;*
Tržní cena: 45 zl.

MAGICKÉ PRSTENY

Od doby, co první skupina dobrodruhů pojmenovala sama sebe Společenstvo, hrají prsteny v mnoha dobrodružstvích velmi důležitou roli. Ačkoliv tenhle asi nebude ten případ...

Pozéřský prsten

Když je navlečen na prst, chová se tento prsten jako prsten Charismatu, a zvyšuje hodnocení Charismatu nositele o +4, avšak kdykoliv ten zahlédne lesklý povrch (včetně čepele meče, dobře naleštěné plátové zbroje, dračích šupin, zrcadel), je tu 30% šance, že stráví celé kolo shlíženém se v lesklém povrchu a pózováním.

Úroveň sesilatele: 5., *Předpoklady:* Výroba prstenů; *Tržní cena:* 10,000 gp

DIVOTVORNÉ PŘEDMĚTY

Nenechavé pŕlčické prstíky

Jen málo nepŕlčíků kdy vidělo tyto předměty, ale velmi často se o nich mluví a podle všeho poskytují okolnostní bonus +10 na ověření okrádání. Co však není tak docela jasné je, zda jsou tyto předměty prokleté či nikoliv. Kdykoliv je totiž pŕlčík chycen při krádeži, svaluje vinu právě na Nenechavé pŕlčické prstíky, avšak ani kouzlo *zlom kletbu* nedokáže zabránit tomuto chování. Tyto předměty mají nejspíš

také symbiózní povahu, neboť je nikdy nikdo u pŕlčika nenašel, byt se tento dušoval, že je má.

Úroveň sesilatele: ?; Předpoklady: tvůrce musí být pŕlčík; Tržní cena: nejsou na prodej; Váha: 0lb.

Létající kartáček na zuby

Létající kartáček na zuby funguje obdobně jako létající koště, ale je určen pro droboučké a miniaturní tvory. Uveze maximálně 20 liber.

Úroveň sesilatele: 5.; Předpoklady: Výroba divotvorných předmětů, let, stálost; Tržní cena: 15,100zl; Váha: 1lb.

Nic

Nic je velice křehký předmět. Dokáže se rozšířit tak, že vyplní libovolně velkou bednu, do které je umístěno, ale když je dovnitř vložen ještě další předmět, Nic zmizí. Například, Tharg umístil Nic do svého prázdného váčku na opasku. Nesmírně Nic zbožňoval, a plánoval si ho podržet až do konce svého života. Avšak ve chvíli slabomyslnosti umístil do váčku minci, a ejhle Nic bylo to tam. Odstranění mince samovolně Nic vytvořilo, ale po pravdě, pokud jsi tak tupý, že si vážíš něčeho, nebude tě zřejmě znepokojovat jeho znovuzískání, když jej ztratíš.

Úroveň sesilatele: 1.; Předpoklady: prázdná nádoba či bedna; Tržní cena: 0zl (ale na mnoha tržištích se vám nic budou snažit prodat za výrazně vyšší cenu).

KAPITOLA 4.:

OKOUZLUJÍCÍ KOUZLA

Zatímco většina hráčů musí namáhat svůj ..., no prostě to co mají uvnitř v lebce, někteří šťastlivci si mohou usnadnit hru několika kouzly, například stisknutím tlačítka ~ a poté napsáním písmenek G O D. Naneštěstí tato kouzla v DnD špatně fungují, ale naštěstí jsou tu i jiná. Například toto:

Kontaktuj vypravěče

Věštění [Metaherní]

Úroveň: Brd 6, Čar/Kou 7

Složky: V, P, O, ZK

Doba seslání: Jedna akce

Dosah: Sesílatel

Cíl: 1 osoba

Trvání: Soustředění

Toto kouzlo umožňuje sesílateli nahlédnout zápletky příběhu, který právě prožívá. Dějová linie příběhu je mu odkryta v podobě popisku typického příběhu užívajícího tuto zápletku (například: na volné noze pracující dobrodruzi byli najati, aby navrátili ukradený předmět nebo na volné noze pracující dobrodruzi byli napáleni, aby ukradli jistý předmět – přičemž obě mohou odkazovat ke stejnému příběhu, byť jsou v pozadí každé z nich jiné příčiny). To se hodí obzvláště tehdy, když je družina bezradná a neví, zda jde po falešné stopě nebo zda někomu naletěla. Když je toto kouzlo sesláno, je tu 80% šance, že se sesílatel dozví tu zápletku, na kterou se přímo ptal, v ostatních případech se dozví pouze nějakou z vedlejších příběhových linií, jako například, že obří bardský humanoid zakopl o mravenčí vesnici, šířice chaos a zkázu, ačkoliv to umožnilo mravenčí princezně zamilovat se do mravenčího prince, když ji zachránil z hroučícího se tunelu.

Ohniskové komponenty: Knižka pohádek

Cena ZK:: 100 ZK

Co–Dakova ohnivá koule

Evokace [Oheň, Fotografie]

Úroveň: Čar/Kou 3

Složky: V, P, O

Doba seslání: 1 akce

Dosah: Dlouhý (400 st. + 40 za úroveň)

Trvání: Okamžité

Záchranný hod: Reflexy polovina

Magická odolnost: Ano (viz níže)

Toto kouzlo bylo vyvinuto Ko-Dakem Fotogenickým, mágem stejně mocným jako šíleným. Byl posedlý důkazem jeho úspěchu v sobuji svým přátelům a tak vyvinul toto konkrétní kouzlo.

Co-dakova ohnivá koule vypadá jako normální ohnivá koule, avšak těsně po explozi se v ruce sesílatele objeví malý papírek, zobrazující cíle kouzla v okamžiku exploze.

„Fotka“ jak ji Co-Dak nazval, je černobílá.

KAPITOLA 5.:

STUŔNÉ DESTUŔY A JINÁ INDIVIDUA

ERIK A STRAŠLIVÝ ALTÁN

Počátkem sedmdesátých let, vedl jednu z prvních her D&D Ed Whitchurch a jedním z jejích účastníků byl Eric Sorenson. Eric hrál trak trochu jako počítač, při hře metodicky zvažoval všechny možnosti, než si nějakou z nich zvolil. Pokud mu byl dopřán čas, neomylně zvolil nejlepší řešení. Občas mu to zabralo týdny. Jinak to ale byl po všech stránkách skvělý hráč. Eric hrál v Edově hře neutrálního paladina. Ocitli se na půdě nějakého lorda, když došlo k následujícímu dialogu:

ED: Vidíte dobře udržovanou zahradu. V jejím středu na malé vyvýšenině stojí altán.

ERIC: Altán? Jakou má barvu?

ED: [po krátkém zaváhání] Je bílý, Eriku.

ERIC: Jak je daleko?

ED: Asi 50 yardů.

ERIC: Jak je velký?

ED: [po chvíli] Má napříč asi 30 stop, a po špici je 15 stop vysoký.

ERIC: Použiji svůj meč, abych u něj detekoval dobro.

ED: On ale není dobrý, Ericu. Je to altán.

ERIC: [chvíli přemýšlí] Zavolám na něj.

ED: Neodpoví. Je to altán.

ERIC: [po delším přemýšlení] Zasunu meč zpět do pochvy a vytáhnu luk a šípy. Reaguje nějak?

ED: No, Eriku, je to altán!

ERIC: Vystřelím na to z luku. [hází si na zásah] Co se stalo?

ED: Nyní je tam altán a trčí z něj šíp.

ERIC: [zaváhá] Zranil jsem ho?

ED: POCHOPITELNĚ, ŽE NE, JE TO ALTÁN!

ERIC: [nařikajíc] Ale to byl +3 šíp.

ED: Je to altán, Eriku, ALTÁN! Pokud jej chceš skutečně zničit může jej snad rozsekat sekýrou nebo ho zkusit zapálit, ale nevím proč by to někdo dělal. Je to @#\$%!! altán!

ERIC: [dlouhé váhání. Nemá ani sekýru ani ohnivá kouzla.] Utíkám pryč.

ED: [absolutně frustrován] Pozdě. Probudil jsi altán. Chytí tě a sežere.

ERIC: [natahuje se po kostce] Možná bych si mohl naházet ohnivého mága, takže budu moci pomstít svého paladina. Pak smíchy se dusící spoluhráči konečně Ericovi vysvětlili, co to altán je. Takže zde končí příběh Erika a strašlivého altánu. Jak vidíte malá slovní zásoba je nebezpečná věc...

Strašlivý Altán

Gigantický výtvar

Vitalita: 24k10 (132 žt.)

Iniciativa: +0

Rychlost: 0 ft

TZ: 6 (-4 velikost, +8 přirozená)

Útoky: kousnutí +24 (nablízko)

Zranění: kousnutí 3k12+15

Rozměr/Dosah: 30 st. x 30 st./10 st.

Zvláštní útoky: Skákavý útok, Zlepšené chycení, Polknutí vcelku

Zvláštní schopnosti: Výtvar, Tvrdost, Nepřesvědčivost

Záchranné hody: Výdrž +6, Reflex +6, Vůle +7

Vlastnosti: Sil 30, Obr 10, Odl -, Int 4, Mdr 12, Cha 14

Klima/Terén: Kdekoliv

Organizace: Osamoceně nebo v blízkém sousedství (2-24)

Nebezpečnost: 8

Poklad: Standardní

Přesvědčení: Neutrně zlé (obvykle)

Rozmezí vzrůstu: 25-48 VT (gigantické), 49-72 VT (kolosální)

Výtvar: Imunita vůči myslovlivňujícím účinkům, jedům, nemocem a podobným účinkům. Není předmětem kritických zásahů, stínových zranění, poškození vlastnosti, vysátí esence nebo smrti z masivního zranění.

Nepřesvědčivost (Zvl): Strašlivý Altán nemůže být detekován ani ovlivněn kouzly a podobnými prostředky účinkujícími na přesvědčení, i přesto, že je zlého přesvědčení.

Tvrdost (Zvl): Strašlivý Altán si podržel tvrdost dřeva, z něhož je vyroben. To mu dává tvrdost 5, která redukuje všechna zranění, která utrpí o pět životů, bez ohledu na zdroj.

Zlepšené chycení (Zvl): K použití této schopnosti musí Strašlivý Altán úspěšně zasáhnout svým kousnutím. Pokud se mu podaří zachycení, automaticky udílí zranění z kousnutí a může se pokusit protivníka polknout.

Skákavý útok (Zvl): Strašlivý Altán může skočit až 90 stop v jediném skoku, aby svoje protivníky zaskočil. Ve stejném kole co skočí, může použít svůj útok kousnutím.

Polknutí vcelku (Zvl): Strašlivý Altán může chyceného protivníka velikosti Velké nebo menší polknout úspěšným ověřením zápasu. Jakmile je protivník jednou uvnitř dostává každé kolo maximální zranění z kousnutí, jak jej altán žmoulá. Polknutý tvor může vyšplhat ven pomocí úspěšného ověřením zápasu. Altán může najednou obsahovat dvě velké, čtyři střední, osm malých, šestnáct drobných, třicet dva miniaturních nebo šedesát čtyři drobných protivníků.

ŠABLONY

Dvanáctiletá hráčka

Dvanáctiletá hráčka je poměrně vzácný úkaz, který se, zdá se náhodně, objevuje u některých hrdinek obvykle elfského původu. Tato šablona je zvláštní metafyzickou variací metahraní, a je reprezentací emanace patrona těchto hrdinek. Tato šablona jednoduše představuje to, co se objeví u postavy někoho, kdo je shodou okolností také hráčka na počátku své hráčské kariéry. Dvanáctileté hráčky jsou obvykle obklopeny milými malými zvířátky, odporné nestvůry obvykle zabíjejí a před tím slizovitým čímsi se utíkají ukrýt do elfských stromových měst.

Vytvoření dvanáctileté hráčky

Dvanáctileté hráčka je šablona, která může být přidána na elfskou, půlelfskou nebo lidskou pannu hranou mladou hráčkou (kterou zde budeme označovat coby výchozího tvora). Typ tvora se nemění a zachovává si všechny svoje statistiky a zvláštní schopnosti, není-li níže řečeno jinak.

Vitalita: jako výchozí tvor

Rychlost: jako výchozí tvor

TZ: schopnost Roztomilosti dovoluje dvanáctileté hráčce přičítat si k TZ svůj bonus za Charisma (viz níže).

Útoky: jako výchozí tvor

Zranění: jako výchozí tvor, dvanáctiletá hráčka neutrpí postih na útok -4 pokud chce způsobovat pouze stínová zranění

Zvláštní útoky: jako výchozí tvor

Zvláštní schopnosti: jako výchozí tvor plus Přítelkyně zvířat, Jednorožčí společník, Roztomilost,

Přítelkyně zvířat (Nad, Kou): dvanáctiletá hráčka může komunikovat se zvířaty jako by na ní působily účinky stálého kouzla *mluv se zvířaty*. Navíc má schopnost dle libovůle sesílat *přátelství zvířat* jako kouzelnou schopnost a výše vitality zvířat, které může mít jako společníky, je o 50% vyšší. Navíc má dvanáctiletá divenka 50% šanci, že jakékoliv zvíře, které potká při setkání v divočině, bude na místo v tabulce uvedeného monstra přátelský býložravec (králík, jelen atd.).

Jednorožčí společník (Zvl): když dosáhne dvanáctiletá hráčka šesté úrovně, obdrží coby bonusovou odbornost Vůdcovství. Bez ohledu na její hodnotu vůdcovství, bude v její skupině následovníků sněhobílý jednorožec a její následovníci udělají cokoli, aby ochránili svoji roztomilou paní před zraněním.

Roztomilost (Ex): dvanáctiletá hráčka je tak strašně roztomilá, že není nikdy první napadenou osobou v družině, pokud k tomu není nějaký hodně dobrý důvod. Aura roztomilosti jí také dává roztomilostní bonus ke všem záchranným hodům a TZ rovný jejímu bonusu za Charisma (je-li jaký).

Záchrany: schopnost roztomilosti dává dvanáctileté hráčce bonus ke všem záchranným hodům rovný jejímu bonusu za Charisma.

Vlastnosti: dvanáctiletá hráčka dostává bonus +2 k Obratnosti a Charismatu.

Dovednosti: dvanáctiletá hráčka dostává rasový bonus +4 k Porozumění zvířatům, Jezdectví a Odhalení úmyslu.

Obdbornosti: jako výchozí tvor

Klima/Terén: jako výchozí tvor

Organizace: osamocené nebo v chichotajícím se kroužku (2-4)

Nebezpečnost: na 6. a vyšší úrovni, +1 NB

Poklad: polovina mincí, dvojnásobek předmětů

Přesvědčení: kterékoli dobré

Postup: dle povolání postavy

Mrtvola

Mrtví tvorové vznikají z živých tvorů postrádajících regeneraci, pokud jejich životy klesnou na -10. Proto mohou mít takřka jakýkoliv tvar a formu. Setkání s nimi je jedinečný zážitek. Jsou odolní k takřka jakýmkoliv zraněním, avšak také naprosto neschopní komunikovat nebo vykonat nějakou akci. Časem začnou hnit a rozpadnou se v prach, avšak do té doby na ně lze nahlížet jako na něco, co lze obrát.

Vytvoření mrtvoly

„Mrtvola“ je šablona, kterou lze přidat ke kterémukoliv živému tvorovi (dále jen jako výchozí tvor). Typ tvora se nemění a zachovává si všechny svoje statistiky a zvláštní schopnosti, není-li níže řečeno jinak.

Vitalita: vitalita zůstává stejná, ale celkový součet životů klesá a zůstává na -10 žt.

Rychlost: mrtví tvorové jsou neschopní pohybu, což snižuje jejich rychlost na 0 st.

TZ: jako výchozí tvor ale bez možnosti pohybu (ztráta bonusu za Obr, nahrazen postihem -5, navíc je mrtvý tvor obvykle vleže, což znamená +4 na zásah při útocích nablízko).

Útoky: nemá. (Jiní tvorové mohou použít mrtvého tvora jako zbraň. Mrtvý tvor je exotická drtivá zbraň s dosahem 10 stop, a stínovým zraněním 1d4+1 za každou velikostní kategorii větší než droboučkou. Navíc jsou o jednu kategorii větší zbraní. Například malý mrtvý tvor je považován za středně velkou zbraň. Tvorové větší než středně velcí jsou považováni za zbraň s dosahem, který je roven jejich výšce.)

Zranění: nemá

Zvláštní útoky: nemá

Zvláštní schopnosti: mrtvola si podrží všechny zvláštní schopnosti výchozího tvora a navíc získává následující zvláštní schopnosti.

Odolnost vůči zranění (Zvl): mrtvoly jsou zcela imunní vůči fyzickým i magickým útokům. Životy mrtvoly zůstávají na -10 a níž nemohou klesnout.

Odolnost vůči léčení (Zvl): mrtvoly nemohou být vyléčeny běžnými nebo magickými prostředky vyjma extrémní božské magie jako je *vzkříšení* nebo *zmrtvýchvstání*.

Záchrany: mrtvoly automaticky selhávají ve všech záchranných hodech na Reflex, záchranné hody na Výdrž dělají jako předměty a tak jsou imunní vůči útokům, které vyžadují hody na Výdrž, pokud tento útok neovlivňuje také předmět (jako je *dezintegrace*).

Vlastnosti: všechny vlastnosti poklesnou na 0, což vede k naprosto bezmocné postavě.

Dovednosti: mrtvoly ztrácejí možnost užívat většinu svých dovedností, ale v určitých případech (dle uvážení DM) mohou získat bonus +10 na Akrobacii, Předstírání a Skrývání.

Odbornosti: jako výchozí tvor, ačkoliv většina z odborností je nepoužitelných.

Klíma/Terén: jako výchozí tvor

Organizace: jako výchozí tvor

Nebezpečnost: 0

Poklad: Jako výchozí tvor

Přesvědčení: neutrální

Postup: není

Mrtvé postavy

Mrtvé hráčské postavy, taktéž zvané papír na výhoz, představují jedinečnou výzvu schopnostem hráče hrát RPG. Prakticky všechny schopnosti povolání jsou u mrtvoly nepoužitelné a chybí jim byť jen minimální možnost komunikace či pohybu. Avšak pokud jsou dobře zahrány, představují mrtvoly vděčnou a zajímavou zkušenost a jejich hráč bude mít na vyprávění o nich spoustu příběhů. Mrtvoly mají téměř vždy nějaké hráčské povolání a jsou rovnoměrně rozděleny mezi různá povolání (přičemž povolání s nižší kostkou vitality jsou o něco běžnější).

Ťuňťa

Ťuňťové nemají ani zcela magickou ani zcela psionickou povahu, ale jakousi kombinaci obojího a mnohem, mnohem víc. Ťuňťa není omezen na jednu rasu a lze jej nalézt prakticky v kterékoliv sféře, obvykle napakovaného tím nejsilnějším magickým vybavením, jak zdlouhavě vysvětluje komukoliv, kdo je mu ochoten naslouchat, kterak zabil zlého draka, který unesl princeznu, a kterak to od něj bylo velmi udatné, neboť měl zrovna den volna, jednu ruku přivázanou za zády a trpěl ošklivou chřipkou. Vypadají jako nejkrásnější své rasy, se sympatickým hlasem a bohatým slovníkem a mají skvěle tvarovanou postavu.

Vytvoření tuňťy

„Tuňťa“ je šablona, která může být přidána kterémukoliv tvorovi (dále jen jako výchozí tvor). Typ tvora se mění na „tuňťu“ a zachovává si všechny svoje statistiky a zvláštní schopnosti, není-li níže řečeno jinak.

Vitalita: stoupá na k12

Rychlost: stoupá na 100st.

TZ: přirozená zbroj stoupá o 10

Útoky: jako výchozí tvor

Zranění: jako výchozí tvor

Zvláštní útoky: jako výchozí tvor

Zvláštní schopnosti: tuňťa si podrží všechny zvláštní schopnosti výchozího tvora a získává další následující schopnosti.

Naštěstí jsem uhodl jeho slabinu! (Nad): Jednou za souboj může tuňťa otevřít *Monstrózní manuál* na stránce, kde je uvedeno jedno z monster, se kterým bojuje, a přečíst si vše, co je zde o něm napsáno. Je to díky kvazipsionické tuňťově povaze.

PŘIROZENÁ 20!!! (zakrývá kostku a nervózně se rozlíží kolem) (Nad): Jednou za den, může tuňťa jako volnou akci nahradit jeden hod kostkou za přirozenou 20. Je to díky spřízněnosti s osudem, spřízněnosti osudu s kosmem a lhaní.

Vedle, páč mám ACčko 50! (Zvl): Jednou za den může tuňťa odrazit jakýkoliv přicházející útok, díky své naprosté chladnokrevnosti a okamžitě může jako volnou akci provést protiútok se svým nejvyšším útočným bonusem.

Co? Jak je velký??? TAK TO SBOHEM! (Nad): Tuňťa se může jednou za kolo jako volnou akci teleportovat jako by kouzelník na 20. úrovni seslal kouzlo *dimenzionální dveře*.

V ŽÁDNÉM PŘÍPADĚ! Já jsem kouzelník, k-o-u-z-e-l-n-í-k, u Baatoru! (Nad): u jednoho kouzla dle vlastního výběru může tuňťa zcela ignorovat magickou odolnost cíle a cíl též dostává -10 při záchranném hodu proti kouzlu, je-li jaký. Je to díky tomu, že je potomkem několika různých bohů.

Jasně, že se sčítají. Četl jsem snad pravidla, ne? (Su): Tuňťa může sčítat kterýkoliv bonus kterýmkoliv jiným bez ohledu na to, jak nesouvisející se mohou zdát po 1 minutu za den.

Záchrany: tuňťovy záchranné bonusy vzrostou o 10.

Vlastnosti: zvyšují se na 18, pokud již nejsou u výchozího tvora vyšší.

Dovednosti: tuňťovy stupně dovedností vzrostou o 10 a nyní získává nové dovednosti rychlostí 8 + oprava za inteligenci za úroveň.

Odbornosti: žádné z předpokladů odborností není zapotřebí plnit. Tuňťové získávají odbornosti rychlostí jedna odbornost za dvě úrovně.

Klima/Terén: jako výchozí tvor

Organizace: jako výchozí tvor

Nebezpečnost: jako výchozí tvor + kvadrilion

Poklad: cokoli tuňťa chce

Přesvědčení: Opak čehokoliv, co by mělo na tuňťu negativní dopad. Tuňťa může mít více přesvědčení najednou.

Postup: Tak rychle, jak tuňťa chce.

KAPITOLA 6.:

PÁR TABULEK PRO DĚMA A TAK

Co by to bylo za pořádnou příručku, kdyby v ní nebylo alespoň tolik tabulek, kolik má stránek. Pro všemožné nepředvídatelné situace vám musí stačit kostka, schopnost číst a odpovídající tabulka a skvělý příběh se urodí jaksí sám ze série náhodných hodů. Pochopitelně, že se držíme dobrého příkladu, jaký nám poskytují naši zahraniční bratři ve zbrani a také vám poskytneme vkusné tabulky.

Deus ex Machina

Tu a tam se stane, že „neomylný“ game master postaví družinu před něco až moc dobrého. Nebo dnes už možná už nejdou kostky. A nebo jsou možná vaši hráči prostě banda idiotů, kteří jsou rozhodnutí si týden co týden nahazovat novou postavu a k čertu se zápletkou. A nebo možná je jedním z hráčů rozpálená holčina, kterou chcete ohromit. V každém případě si tohle sezení už prostě nemůžete dovolit další Totální Vyhlazení Družiny, takže co budete dělat?

Zavoláte si na pomoc Deus Ex Machina. V mnoha řeckých hrách vylezl na konec na scénu bůh aby rozmotal události toho večera, zachránil hrdiny a tak. Dnes tento termín znamená, jakoukoliv nepravděpodobnou metodu události.

Takže když vám TVD visí nad hlavou, je na čase popadnout k30 a hodit si v tabulce Deus Ex machina.

1-2: Šílený mnich dorazí právě včas. Po prozkoumání celého podzemí/města/bankovního sejfu se v medvědí kostýmu plížil za družinou pro případ, že by ho potřebovali. Šílený mnich je o 10 úrovní výš než družina, rozdá pár drsných ran a pak zmizí v oblaku chlupů ze starého medvědího kostýmu.

3-4: Jeden z hráčů objeví, že mince získaná v předchozím dobrodružství je ve skutečnosti magický předmět pro prodloužení zastavení času na jedno použití (s nedetekovatelnou auroou), který se spustí, když je postava ve smrtelném nebezpečí.

5-6: Ze stropu (nebo oblohy, je-li to nutné) spadne 16 tun vážící závaží a rozmázne 1k3 náhodných nepřátel.

7-8: Jedna z vlastních postav spadne na malou páku, kterou si před tím nevšimli a pod dotírajícími nestvůrami se otevře propadlo. („Hmmm, Frede... Kdy jsme do naší základny nechali instalovat dvě stě stop hlubokou jámu s bodci?“)

9-10: Nejdrsnější nestvůra zemře na nenadálý, okamžitý a fatální infarkt. Zbývající potvory ztratí odvalu v domnění, že je to účinkem kouzla seslaného umírajícím členem družiny.

10-11: Nestvůra se divoce rozmáchně a zraní jinou nestvůru (nebo sebe, pokud jde o jedinou bojující nestvůru) svou zbraní nebo přirozeným útokem za neuvěřitelné množství zranění, což cíl dokonale oddělá.

13-14: V aktu Božského zásahu sestoupí na místo odpovídající sférik pro jedno z hráčských božstev (nejlépe knězovo) a zachrání situaci, poté vyléčí družinu do plné síly a pošle je na cestu s výhodami kouzla požehnání, které trvá 24 hodin.

15-16: Jedna z útočících nestvůr si zavolá na pomoc hněv svého božstva. Z nebes sjede blesk a změní nestvůru za hřmotu hromu na popel. Hluboký a rezonující hlas pak řekne „Uuups.“

17-18: V dálce lze zaslechnout hudbu (Pochod Valkýr) a znenadání jsou nestvůry zavaleny týmem čtyř Paladinů na Nebešťanských pegasech s pŕlčickými střelci

ozbrojenými brokovnicemi. Tvrdě a rychle zaútočí a letí dál okolo scény krvepolití, na jakoukoliv misi to před tím putovali.

19-20: Aby si vyléčila pár bodů zranění, vytáhne nestvůra léčivý lektvar. No, ona si myslí, že je to léčivý lektvar. Nestvůra zakašle, začne se dusit a prskat, chytí se za hrdlo, a vydechne naposledy v důsledku otravy.

21-22: Dva členové družiny dorazí na scénu, znovu. Vypadají zjevně o něco mocnější a trochu starší a jaksi pošramocení. Rychle zasáhnou a zachrání družiny, a řeknou něco tajuplného jako „Dejte si bacha na žlutou kouli,“ a pak zmizí zpátky do budoucnosti, odkud přišli.

23-24: Spontánní nestvůrné samovznícení. Všichni jsme o tom slyšeli, ale nikdo to dosud neviděl. (Vzum!)

25-26: Hejno gobliních ninjů dorazí na místo. Za melodických zvuků „Všichni bojují Kung-Fu“ vymetou s protivníky podlahu a pak zmizí do noci s těly nestvůr (uprostřed dne), a zanechají na místě jednu vrhací hvězdičku jako navštívenku.

27-28: Nepřátelé se vrhnou na sebe vzájemně, a bojují (na smrt) o to, kdo bude mít nárok zabít poslední postavy. Pokud je zde zjevný vůdce, tak přestane bojovat a bude na svoje podřízené rvát, aby to dodělali.

29-30: Házejte v tabulce dvakrát znovu.

VELKÝ SEZNAM ZÁPLETEK

To co následuje je velká sbírka RPG zápletek. Byla vytvořena po důkladné analýze stovek vydaných dobrodružství pro všemožné systémy.

Dívat se, nesahat

Postavy pracují v utajení - špehují někoho, sbírají informace o tvorech v divočině, prozkoumávají novou oblast. Bez ohledu na konkrétní úkol, se primární konflikt (alespoň na počátku) točí okolo pravidla, že se mohou pouze dívat, naslouchat a učit. Nesmějí provést kontakt nebo se odhalit.

Běžné variace: Cíl se dostane do potíží a postavy se musí rozhodnout zda porušit pravidlo žádný kontakt, aby mohly rozběhnout záchrannou akci.

Dlouhou či krátkou vidličku, když večeříte s elfy?

Postavy jsou diplomatický předvoj snažící se otevřít (nebo podpořit) buď politické nebo obchodní vztahy se zvláštní kulturou. Vše co musejí udělat, je přežít den či dva mezi zvláštními zvyky bez toho, že by někoho urazily... a informace které mají jsou jak neúplné tak zavádějící.

Běžné variace: Postavy byly vybrány někým, kdo ví, že na to nejsou připraveny - cizí postavou - snažící se sabotovat jejich práci (uhodit na tohoto darebáka může být nutností, aby se vyhnuly neštěstí).

Dobré hospodaření

Postavy jsou umístěny do velení velké operace (obchodní společnosti, feudálního baronství, CIA) a musí, přes nedostatek zkušeností uspět.

Běžné variace: Postavy jsou do věci zapleteny, protože jde o něco velkého a Starý strážce chce vzít roha. Poddaní, sousedé, zaměstnanci atd. postavy nesnášejí, protože jejich způsob převzetí řízení vypadá z venčí hodně špatně a všichni zbožňovali bývalého šéfa.

Do Memphisu, ale rychle

Postavy jsou na palubě velkého dopravního prostředku (Východoindického parníku, Trajektu, Hibernační kosmické lodi), když je unesena. Postavy musí jednat, zatímco normálové sedí a kulí oči.

Běžné variace: Únosci jsou vládní agenti, kteří vytvářejí komplikovaný kousek, který má postavy donutit, aby si zvolily strany. Únosci si neuvědomují sekundární nebezpečí, kterému musí čelit a snahy přesvědčit je považují za trik. Normálové nejsou nápomocní, či jsou dokonce k postavám nepřátelští, protože si myslí, že věci jen zhorší.

Eskortní služba

Postavy mají cenný předmět nebo osobu, kterou potřebují dostat na bezpečné místo nebo k právoplatnému majiteli atd. Musí podstoupit nebezpečnou cestu ve které se je jedna nebo víc frakcí a navíc náhoda a neštěstí snaží připravit o věc v jejich péči.

Běžné variace: Věc nebo osoba jsou obtížné, a snaží se uniknout nebo podfouknout postavy. Cíl byl zničen nebo obsazen nepřitelem. Bezpečným příjezdem na místo příběh nekončí, postavy musí vyjednat výměnu (například peněz za rukojmí). Postavy musí cíl ochránit bez toho, aby o tom cíl věděl.

Gulag 23

Postavy jsou uvězněny a musí naplánovat útěk, překonat stráž, automatická protiopatření a zeměpisnou izolaci jejich vězení, která jim v tom brání.

Běžné variace: Ve světě tam venku se něco stalo a stráž vězení se proto stala velmi laxní. Postavy byly najaty aby „otestovaly“ vězení - nejsou normálními vězni. Další vězni se rozhodnou vyvolat poplach ze zášti nebo odplaty. Postavy jsou v přestrojení, aby mohly špiónit vězně, ale jsou zaměněny za skutečné vězně a drženy v zajetí. Postavy musí uniknout rychle, aby se dostaly do dalšího dobrodružství za hradbami.

Hej mámo, to je svéráz

Děje se něco špatného a nevysvětlitelného (ve městě začaly rasové nepokoje, elektrina zmizela, zásoby piva vyschly, v červenci sněží, Voyager má fanoušky, hordy vetřelců sežraly všechn sýr), a to způsobuje spoustě lidí potíže. Postavy musí vystopovat zdroj tohoto fenoménu a zastavit jej.

Běžné variace: Postavy jsou nějak nechtěně za celou věc zodpovědné. TO co se zdá být problémem jednoho druhu (technickým, osobním, biologickým, chemickým, magickým, politickým), je ve skutečnosti jiným druhem problému.

Jak prosté milý Watsone

Byl spáchán zločin nebo jiná ukrutnost. Postavy to musí vyšetřit. Musí vyslechnout svědky (a zabránit jejich zabití), sbírat stopy (a zabránit tomu, aby je někdo ukradl nebo zničil). Musí shromáždit důkazy a doručit je úřadům a nebo posloužit jako místní soudci.

Běžné variace: Postavy musí očistit již obviněného neviněného (možná je samé). Postavy musí spolupracovat se zvláštním vyšetřovatelem nebo jiným nechtěným spojencem, který má moc. Uprostřed vyšetřování je postavám „sebrán případ“ - ten kdo je pozval/úřady prohlásí případ za uzavřený (často jako výsledek politického manévrování protivníků). Vrcholem je scéna u soudního dvora nebo popraviště. Škála tohoto dobrodružství je hodně široká od vraždy v maloměstě až po skandál z planetárního zamoření.

Kolik že chcete za tu tretku?

Ve vymezené oblasti existuje něco důležitého a cenného. Postavy (nebo jejich zaměstnavatelé) to chtějí, ale stejně tak i jedna nebo víc dalších skupin. Získají to ti, kteří přechytračí a porazí ostatní, nelépe si poradí s domorodci v oblasti a zjistí o svém cíli co nejvíc. Každá ze soupeřících skupin má vlastní program a zdroje.

Běžné variace: Domorodci vyžadují, aby se soupeřící skupiny daly dohromady jako přátelé a přednesli jim svoje záměry. Cenná věc byla na cestě někam, když byl její přepravní prostředek nebo kurýr zničen nebo zmizel.

Lépe pozdě než nikdy

Přišli nějací zlosyni přišli a spáchali nějaké zlo. Postavy nepatří k nepatří k nejmazanějším. Zlosyni zdrhnout a postavy se vzpamatují právě tak akorát, aby je stihly sledovat do jejich doupěte, za nepřátelské linie atd.

Běžné variace: Zlosyni se plíží po vedlejších cestách a snaží se skrýt v divočině (často nepřátelské vůči postavám). Pokud zlosyni dosáhnou cíle (překročí hranici, dosáhnou hyper-rychlosti, atd.) není způsob jak je pronásledovat dál.

Nedávné trosky

Město, hrad, hvězdná loď, základna nebo jiná civilizovaná stavba leží v troskách. Ještě nedávno byla v pořádku. Postavy musí vstoupit do ruin, prozkoumat je a zjistit co se stalo.

Běžné variace: Cokoliv stavbu poškodilo (včetně hrabivých lidí, podivné radiace, nové rasy, duchů) je stále hrozbou a postavy musí zachránit situaci. Obyvatelé zničili sami sebe. Ruiny jsou opuštěnou lodí či vesmírnou lodí, která byla nedávno objevena. Ruiny jsou městem duchů, o které postavy cestou zakopnou - ale mapa říká, že město je v pořádku a žije.

Neprozkoumané vody

Postavy jsou průzkumníky, a jejich cílem je vstoupit na nezmapované teritorium a prozkoumat jej. Pochopitelně, že to není jen o tom tam jít a načrtnout pár skic místní fauny, něco tam je, něco fascinujícího a nebezpečného.

Běžné variace: Buď je ohrožující samo místo (v kterémžto případě musí hrát postavy jak National Geographic tak se snažit uniknout s celou kůží a nezešlet z toho) nebo je místo samo nádherné a úžasné, ale něco jiného zde si brousí zuby na to, aby zajistilo, že o tom postavy nikomu nepoví. Další konflikty mohou pramenit z poškození dopravního prostředku nebo komunikačního zařízení postav, v kterémžto případě přichází na řadu Ty nachové nejezte.

Ne u nás v Kansasu

Postavy si hledí svého, když jsou znenadání přemístěny na zvláštní místo. Musí odhalit kde jsou, proč tu jsou a jak uniknout.

Běžné variace: Byly na místo přemístěny, aby někomu pomohly v nesnázích. Byly přemístěny náhodou, jakožto vedlejší produkt něčeho zvláštního a tajemného. Někteří z nepřátel postav byly transportováni s nimi (nebo odděleně) a nyní mají nové bitevní pole a nevinné, které je třeba přesvědčit kdo jsou hodní hoši.

Pandořina skříňka

Někdo se vrtal v něčem V Čem Se Vrtat Neměl, nebo otevřel portál do Dimenze Zlých Lidí, prorazil zeď státního vězení nebo vyvolal v podstřešním bytě starobabylónského boha Dřív, než mohou postavy vůbec pomyslet na to, že by si poradily se zdrojem potíží, jsou konfrontovány s vlnami potíží, které už způsobil: nestvůrami, staříky na válečné stezce, zvědavými mimozemšťany, kteří si myslí, že auta/obyvatelé/hamburgery od McDonalda jsou k jídlu, a tak dále.

Běžné variace: Postavy nemohou jednoduše zamést svinstvo pod rohožku, musejí ho pozbírat a vyhodit zpátky do zdroje, před tím, než dobrodružství skutečně skončí. Postavy jsou zdrojem přitahovány a musí vyřešit i problémy té druhé strany, než vyřeší svoje vlastní. Tajná kniha, kód, nebo jiný vzácný prvek je nutný k uzavření díry (možná stačí jen ten týpek, co ji otevřel). Blízkým bratrancem této zápletky je „někdo cestoval do minulosti a trochu zamíchal naší realitou.“

Pátračovo potěšení

Postavy jsou lovci pokladů, kteří se dozvěděly o zřícenině, ve které jsou nějaké ukryté. Jdou ji prozkoumat a musí si poradit s nadpřirozenými obyvateli, aby získali poklad a přežili.

Běžné variace: Poklad sám je nějak nebezpečný. Poklad není ve zřícenině, ale v divočině nebo dokonce ukryt někde „civilizovaně“. Poklad je něčí zákonný majetek. Ukáže se, že poklad má svou vlastní vůli.

Pátrání

Někdo zmizel: utekl, ztratil se, nebo se jednoduše už pár dní neozval. Někdo ho postrádá nebo potřebuje, aby se vrátil. Postavy jsou povolány aby ho našli a přivedly domů.

Běžné variace: Cíl byl unese (možná dokonce proto, aby postavy přivábil). Cíl je nebezpečný a utekl ze zařízení, které mělo chránit veřejnost. Cíl je cenný a unikl z místa, které ho mělo udržet v bezpečí, teple a při ruce. Cíl má důvod pro útěk, se kterým budou postavy sympatizovat. Cíl padnul na další dobrodružství (ať už jako protagonista nebo oběť), které budou muset postavy podstoupit. Chybějící „osobou“ je celá expedice nebo výprava. Cíl není na útěku/ztracený, je to jen někdo, koho mají postavy sledovat (možná pod falešnou záminkou).

Pomoc je na cestě

Osoba (církvní skupina, národ, galaxie) je v nebezpečné situaci a bez záchrany nepřežije. Postavy jsou tou pomocí. V některých scénářích je zápletky tak jednoduchá jako vzdálený výkřik nebo chrčící nouzové vysílání.

Běžné variace: Oběť je rukojmí, pod útokem nepřátelských sil a postavy se musí vypořádat s únosci nebo obležení prolomit. Je tu nebezpečí, že se zachránci ocitnou ve stejné kaši jako zachraňovaní, což problém ještě zhorší. Zachraňovaní nejsou lidé, ale zvířata, roboti nebo něco jiného. „Oběť“ si neuvědomuje, že potřebuje záchranu, myslí si, že dělá něco rozumného a nebo bezpečného. Hrozba není zlovolná, jde o přírodní katastrofu, roztavení jaderného reaktoru nebo propuknutí nemoci. Zachraňovaní nemohou odejít, něco nemobilního a životně důležitého je třeba provést v místě dobrodružství. Postavy začínají jako část zachraňovaných a musí uniknout a sehnat síly nebo zdroje, aby se vrátily a pokračovali jak je uvedeno výše.

Poslání jak se patří

Někdo potřebuje nějakou věc (aby naplnil proroctví, uzdravil monarchu, zabránil válce, odvrátil epidemii, nebo něco takového). Postavy musí tu věc najít. Často jde o starou věc, tajemnou věc nebo mocnou věc. Postavy musí zjistit oč jde, padnout jí na slovo a potom se vypořádat s tím, co je potká.

Běžné variace: Věc je po nálezku neúplná (jedena z nejdráždivější a nejméně zábavných zápletek ve vesmíru). Někdo ji už vlastní (nebo ji nedávno ukradl, občas z legitimního nároku či důvodu). Věcí je informace, nebo nápad, nebo substance a ne nějaká konkrétní věc. Postavy musí jednat v přestrojení nebo jinak infiltrovat skupinu nebo společnost a získat věc lstí nebo podvodem.

Potížisté

Zlosyn (nebo jejich skupina, či více skupin) dělá výtržnosti, rozrušuje sousedy, otravuje zásobníky s vodou nebo jinak způsobuje potíže. Postavy musejí jít na místa, kde k nim dochází, najít zlosyna a zastavit ho.

Běžné variace: Postavy nesmí pachatele zranit, musí ho dostat živého a zdravého. Zlosyni připravili něco nebezpečného a ukrytého, jako „pojistku“, kdyby byli jati. „Zlosynem“ je nestvůra nebo nebezpečné zvíře (nebo inteligentní tvor o kterém si všichni myslí, že je to nestvůra nebo zvíře). „Zlosyn“ je respektovaná veřejná osobnost, nadřízený důstojník nebo někdo jiný, zneužívající svého postavení, a postavy se musí vypořádat s nepřítelstvím od normálně nápomocných míst, které odmítají to, že by byl zlosyn zlý. Rovnováha sil by potížím zabránila a postavy si musí zvolit strany a vyvážit je, aby se věci urovnaly. „Potíže“ jsou diplomatické nebo politické a postavu musí dosáhnout míru, nikoliv války.

Prosím?

Postavy se starají o svoje vlastní záležitosti, když jsou napadeny nebo ohroženy. Neví proč. Musí vyřešit tajemství motivů útočnicka a v mezičase se bránit dalším útokům. Musí si dát dvě a dvě dohromady a problém vyřešit.

Běžné variace: Postavy mají něco, co zlosyni chtějí - ale nemusí o tom vědět. Zlosyni se chtějí pomstít za mrtvého krajana z předchozího dobrodružství. Zlosyni si postavy spletli s někým jiným.

První bod pro domácí

Postavy jsou účastníky v závodě, soutěži, turnaji, časem omezeném sběru věcí nebo jiném druhu sportovního klání. A musejí vyhrát.

Běžné variace: Ostatní soutěžící jsou nečestní, a postavy musí překonat jejich pokusy podloudně zvítězit. Postavy soutěží ze závažnějšího důvodu než je vítězství, jako je například bezpečí dalšího soutěžícího, vzájemná špionáž, nebo aby se dostaly na místo, kam je dostane jen tahle událost. Postavy netouží po výhře, jen nechtějí, aby vyhrál zlosyn. Událost je záměrným testem schopností postav (pro vstup do organizace, například). Událost se stane víc smrtící, než se předpokládalo.

Safari

Postavy jsou na lovecké expedici, aby zajaly nebo zabily těžko polapitelného a cenného tvora. Musí si poradit s prostředím, jeho vlastní schopností úniku a možná i jeho bojovými schopnostmi.

Běžné variace: Tvor je imunní vůči jejich zařízením a zbraním. Jsou tu další lidé, aktivně tvora chránící. Tvorovo doupě dovede postavy k dalšímu dobrodružství.

Skrytá základna

Postavy narazí při cestování či průzkumu na sršní hnízdo zlosynů, připravujících se na Velké Zlo. Musí buď najít nějaký způsob jak dát vědět dobrým týpkům nebo se na místo vkrást a zneškodnit ho sami nebo obojí.

Běžné variace: Postavy musí zjistit, jak použít dostupné zdroje k vlastní obraně a proti obyvatelům.

Tenhle most neznečistí cizí noha

Postavy jsou určeny jako stráž určitého životně důležitého místa (cokoliv od horského průsmyku až po hvězdnou soustavu) před blížícím se, nebo možným útokem. Musí naplánovat svoji obrannou strategii, rozdělit si hlídky a tak dále, a vypořádat se s nepřítelem až dorazí.

Běžné variace: Informace, které postavy dostaly byly chybné, ale jednání podle nových informací může vyústit v ještě větší nebezpečí - ale stejně tak i nicnedělání,

a postavy si musí vybrat nebo udělat kompromis. Postavy zjistí, že nepřítel má dobrý a sympatický důvod pro zničení chráněného bodu.

Trocha prevence

Zlosyn nebo organizace se připravuje na něco špatného, ale postavy dostaly hlášku. Musí o té rošťárně zjistit víc a zabránit jí.

Běžné variace: Původní hláška byla falešná stopa k odvedení pozornosti, která měla za úkol odvést postavy od skutečné rošťárny. Chystají se dvě Zlé věci a není způsob jak jim zabránit oběma - jak si vybrat?

Ty nachové nejzte

Postavy trčí na zvláštním místě a aby přežily, musí najít jídlo, přístřeší a pak se postarat o to, aby se vrátily domů.

Běžné variace: Postavy musí přežít jen krátký časový úsek, než dorazí pomoc, loď a nebo rádio je opraveno, nebo nějaká taková věc (v „opravných“ občas musí postavy zjistit nějakou věc o místním prostředí, která takové opravy umožní).

Ukořistění vlajky

Postavy musí zabezpečit vojenský cíl pro dobré hochy. Jsou tu také zlí hoši, kteří nechtějí, aby byl zabezpečen. Základní taktický scénář.

Běžné variace: Postavy musí shromáždit nebo vytrénovat síly, aby tu práci provedly s nimi. Postavy pracují se špatnými informacemi a oblast není taková, jak o ní hovoří popis. Postavy musí koordinovat svoje snahy se spojeneckou skupinou (zřejmě odložit rivalitu a tak). Cílová zóna obsahuje nevinné obyvatelstvo, křehké zboží nebo nějakou jinou cennou věc, která nesmí být v křížové palbě zničena.

V bouři každý přístav dobrý

Postavy hledají přístřeší, aby se ochránili před nějakým živlem nebo hrozbou a naleznou místo, kam mohou zalézt. Zjistí však, že narazili na něco nebezpečného, tajemného nebo nadpřirozeného a musí se s tím vypořádat, aby si vůbec mohly odpočinout.

Běžné variace: Přístřeší ukrývá příčinu hrozby před kterou se postavy chtěly skrýt. Přístřeší je skrytou základnou (viz). Postavy se nesnaží jen najít úkryt, ony se snaží přežít. Místo je legitimním úkrytem nějakého druhu, ale postavy nejsou vítány a musí si získat srdce majitelů, aby dostali pokoj na noc.

Vpadněte tam

Cíl mise: Dostaňte se na nebezpečné místo a získejte odtamtud životně důležitou věc nebo cennou osobu. Překonejte obranu oblasti.

Běžné variace: Cílem není získat věc, ale zničit věc nebo zabránit nějakému procesu (zničit generátor silové stěny, zavraždit zlého krále, zastavit sesílané kouzlo, zmařit invazní plány, zavřít portál). Cíl se přemístil. Cílem je informace, kterou je třeba vyslat nebo jinak zveřejnit z oblasti, jakmile je nalezena. Práci je třeba provést bez poplachu nepřítele. Postavy nevědí, že místo je nebezpečné. Postavy musí věc nahradit jinou věcí.

Vyčištění hexu

Existuje místo, kde žijí zlé věci. Postavy z něj musí učinit bezpečné místo pro dobré lidi tím, že jej systematicky vyčistí od nebezpečí.

Běžné variace: Zlé věci nelze porazit přímým konfliktem. Postavy se musí dozvědět víc, aby mohly problém vyřešit. Strašidelný dům. Mimoszemské zamoření.

Vydírání

Obvykle pomocí švindlu (ale občas tím, že vytáhnou něco z minulosti postavy), má soupeř něco, co donutí postavy jednat. Může jít o jakýkoliv druh hrozby od fyzické po společenskou, ale závisí to na tom, že zlosyn něco má - i kdyby to byla informace - co jiní nemají. Teď tahá za nitky postav a nutí je, aby dělaly věci, které nechtějí dělat. Postavy musí ukončit cyklus vydírání, zbavit zlosyna jeho výhody a udržet ho dočasně spokojeného, zatímco budou dosahovat svého cíle.

Běžné variace: V zápletce prokáží postavy zlosynovi službičku, což mu dá nad nimi výhodu (velmi cynické!). Aby uspěly, musí postavy kontaktovat, další lidi, kteří jsou také využíváni. Postavy nejsou obětmi, ale někdo na kom jim záleží/koho chrání je.

Zkouška ohněm

Postavy musí projít rizikovou oblastí a dostat se na druhou stranu bez toho, že by je zabilo, obralo, pokořilo, ponížilo, nakazilo nebo poučilo to, co se tam skrývá. Potíže, se kterými se střetnou jsou zřídka kdy osobního rázu - místo samo je v tomto dobrodružství „zlosynem“.

Běžné variace: Místo není ve skutečnosti nebezpečné, všechna ta různá „nebezpečí“ jsou ve skutečnosti pokusy o komunikaci s družinou tím nebo oním způsobem.

Ztracené vzpomínky

Jedna nebo víc postav se probudí bez vzpomínky na nedávnou minulost a nyní zjistí, že se nacházejí v obtížné situaci, které nerozumí. Postavy musí nalézt důvod pro ztrátu paměti a vyřešit problémy, které se v mezičase vyskytnou.

Běžné variace: Zapomětlivé postavy dobrovolně potlačily nebo vymazaly vzpomínky a nyní anulují vlastní práci.



LEGENDS BEGIN HERE

Songs are sung and tales are told of heroes who have advanced beyond most adventuring careers.

This supplement for the D&D® game provides everything you need to transcend the mundane experience from playing ordinary heroes and advance characters to virtually unlimited possibilities of play. Along with common magic items, common monsters, and advice on running common campaign, the *Bread & Butter* handbook features common classes for almost any campaign setting.

To use this supplement, a Dungeon Master also needs a lack of sanity, easygoing players, the *Player's Handbook*, the *DUNGEON MASTER's Guide*, and *Monster Manual*.

A player needs only *Player's Handbook*.

This is not a **d20** product!!!

Visit our website at <http://basilisk.dragonsworld.cz>

Made in the Czech Republic.