

# Hraničář

---

čerpáno hodně z <http://www.dracidoupe.cz>

## Psí společník

---

Hraničář si může koupit psího společníka se základním nespecifickým výcvikem, s tím že na první úrovni ho získává zdarma, jinak se cena tohoto psa pohybuje od 10 do 100 zlatých (záleží na stáří, rase, rodokmenu, vzhledu, prodejci a samozřejmě PJ)

Tento pes má následující parametry:

Žvt.: 1

ÚČ: (+1 + 3) = 4 (tlama)

OČ: (0 + 2) = 2

Odolnost: 8

Velikost: B

Bojovnost: 5

Zranitelnost: Zvíře

Pohyblivost: 13/šelma

Vytrvalost: 12/šelma

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 10

Tento pes, kromě toho, že poslouchá základní povely (sedni, lehni, k noze, zůstaň, trhej ...) nemá žádný speciální výcvik. Hraničář si na první úrovni nebo při společném přestupu na vyšší úroveň volí, jakého psa si chce vycvičit. Dle volby si pak hází na k%, jestli se mu podařilo psa obdařit daným speciálním hraničářským výcvikem. Pokud neuspěje, zůstává mu i nadále pes se základním výcvikem. Šance jsou následující:

- Pes hlídací: 60%
- Pes lovecký: 45%
- Pes válečný: 15%

V obou případech pak platí, že jakmile pes získá speciální výcvik, zlepšuje se v něm podle pravidel.

## Sdílení smyslů

---

je další z psychických schopností hraničáře (telepatie, telekineze, pyrokineze). Sdílení smyslů se může naučit, pouze pokud již umí telepatii.

Sdílení smyslů umožní hraničáři buď vidět, slyšet nebo cítit přesně to, co vidí, slyší či cítí terč, anebo může propůjčit terči své vlastní smysly. Může také vyměnit své smysly za smysly terče. Nelze ale sdílet více než jeden smysl - zrak, sluch, čich, hmat nebo chuť.

Sdílení smyslů navíc nahrazuje ostatní telepatické úkony. To znamená, že pokud chce

hraničář sdílet nějaký smysl, nemůže při tomtéž pokusu o telepatii s terčem mluvit ani číst jeho myšlenky.

Sdílený smysl nahradí původní smysl, takže např. po dobu sdílení zraku uvidí hraničář totéž, co vidí terč telepatie, ale neuvidí nic z toho, co zachycuje jeho vlastní zrak. Na sdílení se musí neustále soustředit, ale nic mu nebrání v hovoru, nebo pomalém pohybu.

Dosah sdílení smyslů se nemění a platí tabulka telepatie. Past na selhání je ale 3 při povoleném sdílení a 8 při nepovoleném sdílení. Past na odhalení a uzavření je stejná (4 a 6). Smysly se dají sdílet i s tvory s inteligencí 1, třeba se zvířaty.

Sdílení smyslů se dá využít různě. Je otázkou, co vše zachytí čtení myšlenek, ale přímé sdílení smyslů je často efektivnější. Než někoho prosit, aby myslel na umístění tajného vchodu, který vidí, je šikovnější prostě se dívat jeho očima. Hraničář - sokolník může sdílet zrak svého létajícího průzkumníka, jiní nenápadní tvorové mohou Hraničáři posloužit jako štěnice pro odposlech. Jen pozor na reakci terčů, které přijdou dočasně o svůj smysl. Záleží na PJ, jak daleko dolení slepý sokol či hluchý netopýr :-). Pokud hraničář propůjčí terči svůj sluch a poté bude mluvit, je to jako kdyby mluvil přímo k němu, navíc ale terč uslyší i ostatní postavy účastníci se rozhovoru.

## Moudrý strom

Moudré stromy vznikají velmi zřídka, nejčastěji v samém srdci hvozdu, z mohutného dubu. O vzniku stromu se ve snu dozví každý druid, který na území hvozdu v daný okamžik žije. Moudrý strom vzniká nejčastěji ve hvozdech, které si žijí klidným životem. To znamená ve hvozdech, kde se nijak dramaticky nezvyšuje probouzecká magenergie (ne výš jak nad 2. stupeň probuzení lesa). Tj. v takových hvozdech, kde žijí lidé v míru s druidy, kde neprobíhá masivní kácení stromů, vybití zvířat, války a podobně. Pokud PJ Moudrý strom v příběhu potřebuje, pak nepochybně vznikne, pokud hraje PJ na náhodu, nebude problém vytvořit si nějaký vzorec šance na vznik, který zohlední čas a nízké množství probouzecké magenergie.

Moudrý strom nikdy nezemře stářím, škůdcem, nemocí, vichřicí apod. Blesk jej nikdy nezasáhne. Automaticky umírá, pokud se hvozď dostane na 4. stupeň probuzení. Strom je teoreticky možné ručně pokácet, ale osoba, která by ze stromu usekla byť jen větev je automaticky vystavena Nenávisti lesa se všemi důsledky z toho vyplývajících. Strom může shořet při požáru. Smrt Moudrého stromu okamžitě zvýší probouzeckou magenergií právě o 5000 magů (toto neplatí pokud strom zemřel díky probuzenosti hvozdu).

Moudrý strom je Moudrým nazýván především pro své schopnosti. Ihned po vzniku má strom znalosti jako sféra Vehuiah (1.). Po deseti letech existence se schopnosti stromu zvýší, získá vědomosti sféry Jéliel (2.). Po dalších deseti letech jsou schopnosti stromu již plně rozvinuté a strom získává znalosti i sféry Sirael (3.) Dle úvahy PJ může strom také např. uzdravovat nemoci, napravovat změněné přesvědčení, charakter, povolávat lesní duchy a monstra k obraně apod. Je také možné přisoudit magické/léčivé účinky různým odvarům z trochy spadlých žaludů apod., ale nic se nemá přehánět.

Informace od stromu může získat jen a pouze druid po rituálu. Je k němu zapotřebí nejméně deset druidů, kteří při rituálu vloží do stromu magenergií 600 magů. Druid se může rituálu účastnit od 6. úrovně. Množství dodané magenergie záleží na každém druidovi zvlášť, může

dodat kolik magů chce. Pokud není při rituálu dodána potřebná magenergie, rituál se nezdaří a tento měsíc není možné schopností využít. Schopnosti nahlížení do sfér je možné využít pouze 1x měsíčně, u ostatních případných schopností záleží na PJ. Rituál probíhá tak, že druidi kolem stromu udělají kruh a po vložení magenergie nechají za zpěvu oslavných písní dotyčného druida vylézt do koruny stromu. Druid přemýšlí o své otázce a rituálem je uspánpověď na otázku se druid dozví ve snu. Spící druid se tedy se sférou nijak nespojuje, funkci „theurgha“ plní vlastně Moudrý strom (žádné riziko nežádoucích astrálních bytostí nebo larev). Pokud je informace ve sférách blokována, druidovi se nebude zdát nic. Celý rituál je ale k ničemu, pokud má postava na sobě nebo u sebe libovolný kovový předmět (a pokud o něm ví – ale záleží na situaci, hrot šípu trvale uvězněný pod lopatkou vadit asi nebude). Strom informace také neposkytne, pokud má Hvozd (PJ) pocit, že mu to uškodí nebo pokud by nějak výrazně změnil chod světa.

V herním světě se jedná o velmi vzácný prvek, hráči by se ke stromu neměli dostat každý den. A pokud se už o existenci poloze stromu dozví, kdo říká, že je k němu druidové pustí? Zvlášť, pokud bude v družině válečník v plátovce. Z jednoho kilogramu dřeva Moudrého stromu lze vydestilovat dva magy, ale zkuste si z něj tu větev uštípnout. Druidi a lesní elfové mohou kolem stromu provádět různé obřady apod. Korunu stromu mohou obývat různé víly a jiná lesní stvoření Moudrý strom může být klíčový pro mnoho zápletek

### Přírodní zbraň chodce

PZS je alternativa chodeckého meče. Chodec pracuje s přírodní magií, sesílá léčebná, ochranná a poutnická kouzla, leč zbraň, která jej na cestách ochrání je ovládána démonem, bytostí nepocházející z podstaty přírodní magie. Chodecký meč zvýhodňuje chodce lidské oproti jiným národům a je podmíněn vyspělou theurgií: co však národy přírodní, s přírodou spjaté? Jejich stopaři, léčitelé, strážci kmenového území, ti všichni potřebují svou zbraň, aby přežili.

Tvorba chodecké zbraně vlastními silami spojením se s přírodou je možná jen v těch světech, kde přírodní moc je přítomná, reálná a mocná. Kde magie hraničářů vychází se spjatosti s přírodou. Příroda vidí věci po svém, nerozlišuje na dobré a špatné, ale na prospěšné a nikoli. Hodnotí hraničáře podle jeho skutků ve vztahu k ní. Hraničáři – ochránci přírody mohou mít nejsilnější její magii, naopak ochránci lidí velmi slabou. Sobeckého a megalomanského chodce příroda může dokonce odmítnout. Zvláštní předměty, které mu pomáhají, získá spíše za zásluhy, než za peníze.

**Tvorba chodecké zbraně** - První je čistě silou vůle chodce, jeho meditativním spojením s přírodní silou, komunikace s ní, předložení žádosti, její obhajoba před sebou samým i onou silou. Druhý používá nějakou esenci přírody, ať je to např. namáčení v prameni, který je silným přírodním zřídlem, magenergií z posvátných žaludů, kontaktem s Moudrým stromem, .... Oba přístupy lze spojit v mystický celek.

Je velmi na PJ a hráči, jak celý proces vzniku proběhne. Mělo by jít o velmi mystický zážitek. Chodec tráví v meditacích v odloučení až několik dní a před samotnou přírodou hodnotí svůj život, co pro přírodu udělal, co udělal proti ní, co byla hloupost a co zlý úmysl. Příroda může pouze naslouchat a hodnotit, či může vyslat k chodci nějakého svého avatara. Chodec je

zkoušen. Příroda zkoumá jeho zásluhy, ale i jeho směřování. Důležitá je samota, nerušenost, otevřenost. Může se stát, že chodec nedobré vůle, ale značné naivity při plném otevření se přírodě bude napaden až zabit, či přijde o pouto s přírodou až tak, že nebude moci získávat magenergii dokud ji neusmíří.

Při rituálu je nutné, aby chodec měl zbraň, kterou chce s přírodou spojit u sebe. Nesmí to být zbraň jakkoli magická, požehnaná, osazená démonem. Pouhé „čisté tělo zbraně“ (ale může jít o nadstandardní výrobu z trpasličích dílen či salamandři výhně ku příkladu). Zbraň může být jakákoli včetně základu pravidlového chodeckého meče, jehož výhoda je v délce.

**Sílení chodecké zbraně** - První tvorbu zbraně podstupuje chodec při přestupu na šestou úroveň. Ke spojování s přírodou dochází každý další přestup, kdy příroda naděluje onen jeden mag navíc při běžném sílení. Pokud uzná chodce hodného, může mu zbraň vylepšit více. Tato běžná spojení jsou mělčí, chodec se „pouze“ ujišťuje, že příroda je živá a přítomná, že jeho konání je odměněno.

Při přestupu z 10. na 11., z 15. na 16., z 20. na 21. chodec podstupuje další hluboké meditace, které zvyšují (nebo mohou zvýšit) sílu zbraně. Zde záleží jak moc je magicky rozvinut ten který svět, jak dobré jsou ostatní postavy, zejména válečníci. Chodec by nikdy v boji neměl být lepší než válečník. Není řečeno, že se při hlubokém spojení musí nutně zvedat SZ, může jít o nadstandardní kouzla reagující na chodcovu minulost, či jiné schopnosti zbraně.

**Zbraně pro boj tváří v tvář** - základní spojení s přírodou zvedne SZ zbraně o 1, dá k dispozici 10 magů, ale již při prvním spojení mimořádně zasloužilého či ryzího chodce může dojít k získání zbraně lepší.

Na 10. úrovni se následující tabulka posouvá o dva řádky dolů, běžná zbraň má SZ +2 a +2 magy nad rámeček běžného chodeckého meče, či se jedná o chodecký meč +1, +2magy. Na dalších úrovních, kdy chodec podstupuje hlubokou meditaci se posouvá vždy o další dva řádky, alespoň tehdy, nechce-li se PJ zabývat tvorbou zbraní osobních, více RP využitelných než prostý útok.

Zbraní chodce je možno učinit celou kombinací. Pak lze jejich chodeckých parametrů využít pouze jsou-li současně používány obě složky kombinace.

Následující tabulka jinými slovy popisuje v pravidlové vylepšování zbraně pomocí vyšších démonů. Mechanismus růstu magenergie zbraně a její síly je zachován.

Zbraň chodce – 6. – 10. úroveň

|                    | SZ | magy | k%      |
|--------------------|----|------|---------|
| standardní         | +1 | 10   | 1-60    |
| mírně lepší        | +1 | 11   | 61-75   |
| lepší              | +2 | 12   | 76-85   |
| mírně nadprůměrná  | +2 | 13   | 86-90   |
| nadprůměrná        | +3 | 14   | 91 - 95 |
| vysoce nadprůměrná | +3 | 15   | 96-98   |
| excelentní         | +4 | 16   | 99-100  |

Sloupeček k% je určen PJům, kteří více než na RP hledí na statistiky a pravidla. I takto je

možno zbraň v meditaci vytvořit (ne všichni hráči jsou mysticky založení a někdy prostý hod k% s úpravami za charakter a skutky může být lepším řešením, zdůrazní se aktuální „nálada přírody“, čili náhoda).

### **Zbraně dalekonosné**

Příroda nemá ráda nečestný boj. Zabiješ-li zvíře v sebeobraně, je to pořádku, zastřelíš-li ho nečestně z dálky (a zezadu), je to lov a bude ti to tolerovat pouze nemáš-li jinou možnost se nasytit. Chodecká zbraň však není určena k lovu, je k obraně přírody, obraně chodce, aby nepřišla magie jejího ochránce vniveč, je pro případ nouze, je-li chodec zaskočen na cestách. Chodec není prioritně bojovníkem. Je všestranný, v ničem nijak zvlášť dobrý, ale nenahraditelný. Zbraně dalekonosné by neměly z této logiky být posíleny nijak zvlášť, předně už proto, že chodec má iniciativu ke střelbě. Dalekonosné zbraně jsou tedy s výjimkou těch, které jsou použitelné jako vrhací i pro boj tváří v tvář, oslabeny. Při základní tvorbě zbraně se jejich SZ nezvyšší, získají však 10 magů.

### **Ztráta zbraně**

Chodec dokáže používat pouze jedinou zbraň. Nedokáže používat zbraň jiného chodce. Přejde-li však chodec o svou zbraň, může podstoupit novou tvorbu. Tehdy velmi záleží na tom, jak o zbraň přišel (chyba, vypočítavost, ....), co se se zbraní stalo (zničena v boji, obřadně zničena, válí se někde nevyužitá, prodána na základ ...).

V závislosti na odpovědi a skutečích chodce je přírodou poskytnuta náhrada. Někdy to může být zbraň připadající 6té úrovni, jindy ještě lepší než ta ztracená.

Příroda nikdy nedopustí vznik dvou zbraní pro jednoho chodce.

Používá-li jako chodeckou zbraň takovou, již má národ za rodovou, přičítá si rodový bonus

Pokud chodec zahyne, či je nalezena zbraň mrtvého chodce, je pro přírodu nejlepší vrátit její sílu k ní, čeho se nejlépe dosáhne obřadným zlomením (či vyjmutím esence) na nějakém přírodně silném místě.

Pokud zbraň není zničena, se smrtí chodce se ruší osobní pouto a zbraň se pro okolí stává obyčejnou. Síla přírody však ve zbraní ještě nějaký čas zůstává, vyprchává postupně, po zlomcích se navrácí odkud byla vzata. V tuto dobu by ze zbraně alchymista dokázal vydestilovat magenergii (k zamyšlení: co na to příroda? Co na to hraničář v družině?).

### **Kouzla**

nápady a vyvážení vztahující se ke konkrétním skupinám kouzel. Detailněji jsou rozepsána pouze kouzla pro luk. Upřednostňují se kouzla s RP využitím, či různě zajímavá a užitečná nad prosté zvyšování útoku (ať silou, nebo dodatečným zraněním jedem/živlem/čímkoli...)

#### **1) dle druhu zbraně**

Zbraně typu meče využívají všechna kouzla z pravidel. Ale k ostatním zbraním se hodí i mnohá jiná kouzla, např. palice a kyje místo „dvojitého buchu“ mohou používat kouzla silné rány (2k6+), kouzlo omračujícího úderu (zasažený protivník čelí pasti na ODL a může ztratit akci). Stejně tak sekery budou spíše rozsekávat a podtínat, než by se s nimi útočilo rychle. Dlouhé zbraně typu kopí a píka mohou mít kouzlo prodlužující je samé. Vrhací zbraně mohou mít kouzlo návratu (obdoba bumerangové hvězdice). Luk může kouzlem vystřelit dva šípy

současně, přičemž ten druhý má sníženou šanci na zásah, může vystřelit magií obdařený šíp varování, který zraní za stínové životy.

### 2) dle ekosystému

Kouzla pouště metají nepříteli písek do očí a oslepují jej podobně jako Prasátko, větrná stepní kouzla mohou metat prach, cloumat nápořem větru nepřítelem, zkoušet jej při zásahu srazit či odvádět o několik sáhů, či s ním aspoň zamávat natolik aby přišel o akci. Kouzla z oblastí, kde je mnoho jedovatých živočichů mohou otrávit. Kouzla buší zamotávají nepřítele do trní, omezují jeho pohyb jakoby se sám prodíral křovím, mohou jej omezit v útoku i obraně, spoutat na místě, či jeho pohyb zpomalit na chvíli tak, že na akci krok musí vynaložit akce dvě atp. Z oblastí věčného ledu pocházejí kouzla způsobující omrzliny (a tedy opět postihy či zpomalení), metelice metající sníh a ledové krystalky. Aneb mnoho variací na totéž podané pro konkrétní oblast...

### 3) osobní chodcova

Kouzla osobní by měla reagovat na chodcovu minulost či prostředí z něhož pochází, a mentality jeho či jeho okolí. Chodec, který má zlou zkušenost s magií blesků nejenže má své zrcadlo, ale může mít i kouzlo zbraně podobné Odraz projektily pokoušející se „srazit blesk“ (aby nešlo o záležitost tak silnou jak se zdá, měl by odrážení věnovat akci a rozhodně pořádnou dávku magenergie). Chodec, který pochází z oblasti okupované nemrtvými (či má s nimi zlou zkušenost), bude mít kouzla posilující ho proti nim. Či kouzlo rvoucí z těla nemrtvého zpět vysátou úroveň či vlastnost. Kdo zažil střet s bytostí nezranitelnou zbraněmi může mít kouzlo obcházející (alespoň částečně) tuto nezranitelnost. Třeba kolo „zasáhnu všechno“ za 10 magů. Každá zbraň by měla mít alespoň jedno osobní kouzlo, nechť si chodec zakusí pocit její jedinečnosti a vztahu k sobě samému.

## **Chodcův luk Zlatého lesa**

Dlouhý luk s chodeckým očarováním

Parametry: základní očarování bez zajímavostí na úkor SZ

6.-10. úroveň: SZ 5/+1, OZ -2, dostřely: viz dlouhý luk, magenergie: 10 (+1 mag za každou úroveň chodce nad šestou).

11. – 15. úroveň: SZ 6/+1, OZ -2, dostřely nezměněny, magenergie: 17 (+1 mag za každou úroveň nad jedenáctou).

16.-20. úroveň: SZ 7/+1, ostatní parametry nezměněny, magenergie: 24 (+1 mag za každou úroveň nad šestnáctou)

21.-25. úroveň: SZ 8/+1, ostatní opět beze změny, magenergie: 31 (+1 mag za každou úroveň nad jedenadvacátou)

Atd. po maximální úrovni, pokud to dovoluje herní svět a styl hry.

### **Kouzla luku:**

Pokud není řečeno jinak, při ovlivnění šípu musí ten být vystřelen ihned, z luku, který jej očaroval (sesílání v době natahování tětiny kupříkladu), nelze předat magii střele a dát někomu z družiny... Bez seslaného kouzla Rychlost lze obdobně jako v pravidlech učinit s lukem jedinou magickou operací, i kdyby chodec díky svým bonusům k iniciativě mohl vystřelit vícekrát (či kdyby se rozhodl střílet bez míření každou akci jeden šíp).

#### Nehmotný šíp

Magenergie 4 magy

Trvání doba letu šípu

Luk vystřelí bez nutnosti použít skutečnou střelu. Střela se chová jako obyčejný šíp.

#### Přízračný šíp

Magenergie 8 magů

Trvání doba letu šípu

Luk vystřelí nehmotnou střelu, která projde vším, co jí stojí v cestě včetně cíle, na který byla vypálena. Do obraného čísla se nepočítá kvalita zbroje, pouze obratnost a magické vylepšení zbroje. První překážka, kterou šíp proletí sníží jeho sílu o 3, druhá o 5, po zásahu třetí překážky šíp mizí. Dále šíp mizí má-li proletět hmotou o průřezu větším než 2 sáhy. Tedy neproletí slonem skrz naskrz, stejně jako skaliskem, ale proletí dveřmi, běžným stromem, nikoli již sekvojí, proletí stěnou srubu, ale nikoli hradní zdí). Mizí i pokud nic nezasáhne (neletí donekonečna, ale jen do maximálního dostřelu luku).

Pro příklad: Chodec vystřelí na cíl, který se ukrývá za stromem, dále v letové dráze stojí další cíl. Strom bude zasažen s plnou silou. Dejme tomu, že chodec hodil na útok po všech úpravách za vzdálenost, míření atd. 10. Cíl za stromem již čelí útoku 7, ale hází si na obranu bez použití zbroje, štítu atd., tedy pouhá obratnost, za kterou má bonus +1. Pokud nehodí šestku, je zraněn. Šíp letí ke třetímu cíli, který čelí útočnému číslu 5.

#### Signální šíp

Magenergie 2 magy

Trvání doba letu šípu

Luk dá použitému šípu vlastnost signálního a to dle přání chodce – buď sršící pro noční použití, nebo čmoudící pro denní užití.

#### “Živanův šíp“ (Magický šíp)

Magenergie 7 magů

Trvání doba letu šípu

Luk předá použité střele svou magii, učiní ji magickou při určování co zasáhne a zraní. Parametry šípu se nezmění, pouze dokáže zranit bytosti zranitelné jen magickými zbraněmi.

#### Dvojitý výstřel

Magenergie 8 magů

Trvání 1 útočná akce

Luk pomůže chodci vystřelit dva šípy najednou, oba musí směřovat na jeden cíl, „hlavní“ šíp má postih k útoku -1, „vedlejší“ -3.

#### Šíp varování

Magenergie 3 magy

Rozsah 1 šíp

Střela působí stínové zranění.

#### Zpevněné lučiště

Magenergie 3 magy

Trvání 1 kolo

Lučiště se změní v použitelné k obraně, zbraň získá OZ 0.

#### Plamenná střela

Magenergie 4 magy

Rozsah 1 šíp

Trvání 5 kol

Střela se rozzáří, stejně jako místo zásahu, byť to spíše fosforeskuje než září. Může napomoci v boji v temnotě označením nepřátelského cíle, krátkodobou přítomností malého zdroje světla. Jakmile střela zasáhne cíl/dopadne, pohasne a světélkuje pouze místo zásahu.

#### Hůl

Magenergie 4 magy

Trvání stále (resp. do zrušení kouzla)

Luk se změní v dřevěnou nekovanou hůl pro boj tváří v tvář, nelze z něj sesílat další kouzla zbraně vyjma kouzla Větvička, přelévát magenergii však ano. Hůl má SZ 5/-2, OZ +1. Stále jde však o zbraň posílenou přírodní magií: je hůře zničitelná než obyčejná hůl. Zpětná přeměna v luk je zadarmo.

#### Střelba mezi stromy

Magenergie 3,6,9 magů za 1 šíp (řídký, střední, hustý les)

Šíp vystřelený z chodcova luku dokáže „kličkovat“ na své letové dráze. Umožňuje střelbu v lese, či “za 1,2,3 rohy” v zastavěném území. Maximální “zatočení” šípu při cestě je 30 stupňů.

#### Šlahouny (Šíp zapletení)

Magenergie 2 magy

Po zásahu se ze šípu rozvinou různé šlahouny, které způsobí protivníkovi stejné potíže, jako při prodírání se houštinami podrostu. Protivník si hází proti pasti obr~8~nic/-2 iniciativa. Pokud se efekt uplatní, je obratnost v další směně po zásahu snížena o 3.

#### Polibek zimy

Magenergie 3 magy

Trvání 1 kolo

Šíp zledovatí, po zásahu cíl čelí pasti odl~9~nic/ztráta následující akce. Šíp jej doslova zmrazí.

## Válečník

---

## Válečný roh Duumhorn

---



Chodci mají chodecký meč, zloději klíč, čarodějové hole... Aby to nebylo válečníkům líto, dostanou Válečný roh.

Válečný roh Duumhorn je speciální válečný roh - upravený a zdobený roh zvířete (např. krávy), který při zatroubení vydává hluboký a rozléhavý zvuk, obvykle přidělaný na popruh kolem krku nebo pasu. (Pokud nevíte, jak takový roh vypadá, stačí googlit obrázky pod heslem "válečný roh" nebo "war horn".)

Válečný roh je předmět příbuzný chodeckému meči - i Duumhorn má svého démona. Tento "Démon rohu" se vyskytuje spolu s démonem meče od první sféry. (Jako roh se dá použít i dračí spár, ve kterém se démon chová, jako by byl povolán ze sféry o 2 vyšší.) Válečníkům trvá několik dní, než si s démonem porozumí.

Duumhorn je obvykle překrásně zdobený vypalovaným vzorem nebo rytinami, je dlouhý nejméně 50 coulů, poměrně mohutný a též okovaný, aby něco vydržel (dá se použít jako improvizovaná zbraň 1 /+1 -2).

Válečníci si Roh mohou koupit od svého mistra od šesté úrovně, tehdy je bude stát kolem 300 zl. Pokud o něj přijdou, mohou si nový koupit buď od theurga (kdy je cena závislá od sféry a dohody), nebo opět u mistra, tentokrát ale za 600 zl. Samotný roh (základ) stojí 3 zl. Trvání magického předmětu je 2 roky, pak je třeba pořídit si nového démona.

Duumhorn se dá použít více způsoby - celkem nabízí 5 různých zadutí, přičemž jedno zadutí se počítá jako jeden útok (1 akce v RSS) a Válečník nemusí přezbrojovat (Duumhorn mu visí kolem krku), musí však mít volnou ruku.

Omračující vlna: Toto brutální zadutí má šanci omráčit či alespoň vyvést z rovnováhy všechny v okruhu pěti sahů. Všichni (včetně spřátelených osob) si hází na past Odl + Roz ~ 2 (+1 za každou lichou sféru vyjma první) ~ -1 k OČ/omráčení.

Povzbuzení: V následujících třech kolech mají všichni spojenci v doslechu bonus +2 k iniciativě a +1 k některým hodům proti pasti (zejména při odolávání strachu). Případné bonusy z více takových zadutí se sčítají až do výše +6.

Hrozivé dunění: Pokud Válečník k Zastrášení použije Duumhorn, jeho úspěšnost bude o 10 % větší.

Vyražení: Nárazová vlna směrem vpřed má šanci odzbrojit nepřítele, který si hází na past Sil ~ 3 (+1 za každou sudou sféru) ~ nic/odzbrojení.

Chladnokrevný ryk: Toto troubení na tři kola zdvojnásobí Bojovníkův bonus za Chladnokrevnost, Šermíři pak Chladnokrevnost dočasně poskytne, jako by byl Bojovníkem na odpovídající úrovni. Oběma pak dává bonus +1 k hodu proti pastem při odolávání účinkům všech kouzel (sčítá se s Chladnokrevností).

Zadutí na Duumhorn nestojí žádnou magenergii, je však omezeno Četností 1 x za 6 směn. (Obvyčejné zatroubení se nepočítá.)

## **Claimorův bod**

---

četnost: jednou za jeden boj se stejným soupeřem - pokud už jednou fintu zažil, tak podruhé se nenechá nachytat :) ... při boji s více soupeři proti každému z nich jednou, pokud PJ neusoudí, že si finty při útoku na svého kolegu všimli a dokážou se jí vyhnout.

cíl: jakýkoli humanoid

trvání: jeden útok. J třeba oznámit před hodem na iniciativu. V případě více útoků za kolo pouze na jeden z těchto útoků - hlásí se také předem.

účinek: celkový hod na útok včetně bonusu za sílu se vynásobí dvěma, ale neplatí při

- 1-5 úroveň - při hodu 4, 5 či 6 (hod se použije a zahraje se běžný útok)
- 6-10 úroveň - při hodu 5 či 6 (hod se použije a zahraje se běžný útok)
- 11- a vyšší úroveň - při hodu 6 (hod se použije a zahraje se běžný útok)

postih: po celé následující kolo (a případně zbytek aktuálního kola) postih -1K6 + bonus za obratnost do obrany. Minimální postih je vždy -1.

Příklad: bojovník Sturm (síla +3, obratnost +2) na 14-té úrovni se střetl s druhým bojovníkem (obránné číslo 0). Sturm se rozhodne použít Claimorův bod. Na 1k6+ mu padne 6 takže hádže znovu a padne mu 2, tedy dohromady 8 + síla zbrane 5 + bonus za sílu 3 = 16. Claimorův bod se nevydaril protože padla 6. Hodí si na postih 1K6 a padne -4. Přičte +2 za obratnost. Po následujícím kole bude mít postih -2 do obrany, nic mu nebrání aby se o speciální útok pokusil znovu. nyní (hod 5 + bonus za sílu 3)\*2 = 16 + síla zbrane 5. zasadí tedy ránu za 21. Následující kolo bude mít ale (hodí 1K6 =6) postih -6+2=-4 do obrany.

## **Kouzelník**

---