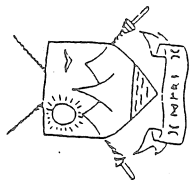


Riel Forngil z Nabu

mágyne

Mistryně učení Nimertil



Len Dorn

chodec

kníže a správce Yverdónu

Autorský kolektiv:

Vydavatelka **BOBO** a vůbec: d. A. D. & **Riel Forngil**, Jolana STANKOVÁ

Interbrigadistů 1, 750 00 PŘEROV

Skalní redaktor - zakladatel, pamětník, podnikatel, zlatý kluk:

Len Dorn, Martin KOLÁŘIK

Seifrtova 2, 750 00 PŘEROV,

tel.: 0603/468922; e-mail: skolar01@sts.dese.fee.vutbr.cz

Maximálně spokojený kritik, zas to nečetl, jelikož jsme jej víc jak rok neviděli:

Giljilion Fěanring, Stanislav RYGAL

nám. Fr. Rasche 2, 750 00 PŘEROV

e-mail: Rygal@praha1.ff.cuni.cz

Drívější čísla Š.V. můžete najít také na adrese: <http://www.stud.fee.vutbr.cz/~skolar01/aveverka.html>

Na tomto čísle se dále výrazně podíleli: Petr Fadmý, Kadlec, L. Buchtelová, T. Kučerovský, Hanka Knihanka Novomá, J. Pekárek, Bob David, PC 486 DX, tiskárna Europrint Přerov.

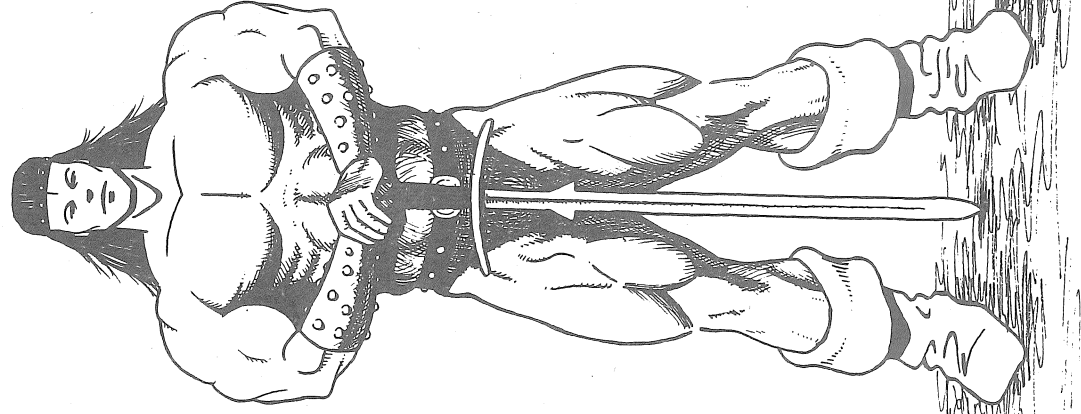
Se souhlasem Okresního úřadu v Přerově PR - 39



Šaulozubá veverka

BŘEZEN 1998

Č. 13



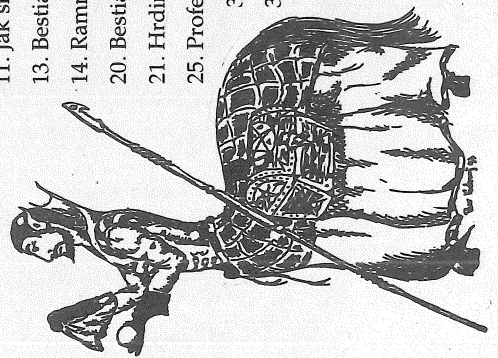
Zdravím všechny skalní příznivce Šavlozubky.

Přede mnou leží velice těžký úkol, a to s politováním oznámit, že v ruce držíte poslední oficiální číslo Šavlozubé veverky. To ovšem neznamená, že Šavlozubka definitivně končí. Ne, jen na sebe bere jinou podobu, než na jakou jste byli zvyklí. Byla jsem nucena toto smutné rozhodnutí učinit, neboť záplavy tragicky postihly nejen oblast Moravy, ale i naše srdce a duše. Tím chci nepatrně poodhalit roůšku veřejného tajemství, že redakce Šavlozubé veverky už prakticky několikaté číslo neexistuje. A jak se říká - víc hlav víc ví a naše dvouhlavá redakce nemá potřebný dostatek inspirace, a než plodit brak, to raději nic. Proto ta trestuhodná pauza. Ale je mou povinností se na úrovni rozloučit nikoli s vámi, většími či menšími šlenci do *dračáku*, ale s těmi, kteří stáli u zrodu Šavlozubky a nebo svým lvím podílem přispěli k jejímu, doufám pozitivnímu, ohlasu a nemohou v díle pokračovat. Je mi těžko u srdce, že jsem neměla a pravděpodobně asi ani nebudu mít příležitost se s vámi všemi rozloučit osobně, tak přijímáte mé díky za všechno to, co jste vykonali, alespoň přes tyto řádky. Nechtě přízeň bohů provází vaše kroky a veškeré dílo králi Rauko II. a věhlasný mágu Gilsilione Fëanringu, Mortan s Tebou Nico Formgil!

Tak, dost pohřebních řečí a s chutí do toho. V tomto čísle budete moci nahlédnout do magické kuchyně Mistra Lena Dorna a Riel Formgil, pokud vás zajímá, co je to vlastně tolik diskutovaný Rammas Caran, přijdete si na své a budete moci také zpytovat své svědomí nad ubohými nestvůrkami ve štvavé státi Hrdinství pro všechny. Výše zmíněné příspěvky vás mohou inspirovat, mohou vás pobavit, můžete s nimi i nesouhlasit, ale to je, alespoň slovy klasika, všechno, co s tím můžete udělat.

A na co se můžete těšit?

2. Úvodní nekrolog
3. Who Is Who
5. O magii vážně vážně
11. Jak si nenechat připálit zadek bleskem
13. Bestiář díl I.
14. Rammas Caran
20. Bestiář díl II.
21. Hrdinství pro všechny
25. Profesionček zase úplně jinak
31. Drby z hradu a podhradí
32. Tiráž



Who Is Who In FcS ŠV Přerov XI. - družinka

díl zcela poslední z trochu netradičního pohledu

Ležím ve vlhké jeskyni a lížu si rány. Za mnou temně hučí vodopád a jeho chlad mne zebe do zad. Ti parchantí, ti zmetkové!!! Když jsem se včera v noci připlížil k jejich táborovému ohni, neměl jsem tušení, co jsou zač. Vznešení elfové, pyšní lidé a hrdí barbaři... Bohatě oblečení. Z jejich tváří, ozářených mihotavým světlem plamenů, jsem nevyčetl ani náznak zášti či krutosti. Hovořili spolu o mnoha dobrodružstvích která prožili, mnoha nebezpečnostech, ze kterých vyvázli bez porážky a pokořeni. Zaposlouchal jsem se, pln okouzlení, do jejich vyprávění a ani jsem nepostřehl, že už pomalu končí noc. V mé duši, tak krutě zkořoušené, nebyla nenávisť, netoužil jsem po jejich krvi ani životech. Jejich přítomnost na mne působila silou hojivého magického balzámu. Podvědomě jsem cítil, že jestli mi někdo může pomoci, tak pouze oni. Do mechu, na kterém jsem ležel, skanula obrovská slza. Moje. A najednou, jako by mne zvedla obrovská neviditelná ruka, jsem vstal a s rukama nataženými v bezbranném, vzdávajícím se gestu jsem krácel k jejich ohni. Větvička, která mi zapraskala pod nohou, zastavila čas. Všichni se otočili na mne:

"Prosím...pomozte mi...jsem zoufalý..." zaseptal jsem. První, kdo se pohnul, byl hraničář. Ucítil jsem svíravou bolest v hrudi a nevěřícně jsem zíral na jeho opeřený šíp, třetí z mého těla. "Ale Thorone, žádal nás přece o pomoc" řekla sametovým hlasem vznešená elfka, pravděpodobně magyně nebo čarodějka. Ani se nepohnula, jen přivřenými očima sledovala, co se děje. Jasně plamínky v očích prozrazovaly, že její klid je pouze předstíraný. Byla ve střehu. A snad nebezpečnější, než ten zpropadený hraničářský šíp v mé hrudi, nebezpečnější než cokoli, s čím jsem se doposud setkal. "Riel, zlatičko, je to jen všivěj tygrodlak, a já, Gilsilione Fëanring, nenechám uprchnout ani jediného!" Odpověděl jí vyzáblý a elegantní mág stojící vedle ní. Jeho Černý blesk mne srazil na kolena. Vycítil jsem smrtelné nebezpečí. S posledními silami jsem vstal a prchal do lesa. "Goddare, Rauko, jděte vpravo! Nico, Valgline, nadběhněte mu kolem potoka! Lene Dorne, Zest za mnou!!! Zarval ten, kterého vznešená elfka oslovila jako Thorona.

Tak divokou honičku jsem nikdy před tím nezažil. Neštvali mne jako něco, co chtějí rychle zabít, ale jako něco, s čím si mohou krutě pohrát. Vycítil jsem obrovskou převahu a vlna jejich zloby mi svírala hrdlo a drtila vnitřnosti. Hráli si se mnou jako kočka s myší, každá jejich rána mečem nebo zásah šípů by mohla být tou poslední, smrtelnou, kdyby...

Nášťestí pro mne se se mnou utřhl převíslý břeh a já se zřítíl do hluboké, tmavé rokle. Zůstal jsem bezvládně ležet na jejím dně. Vnímal jsem všechno, co se kolem dělo, ale nebyl jsem schopen sebedemšního pohybu. Mí mučitelé se pokoušeli slézt za mnou, ale břehy byly příliš strmé a hluboké. Nášťestí se jim nedařilo ani kouzlit, snad je tato rokle starou dračí žílou, rušící kouzla, nevím. "Nechte ho, stejně má dost," zaslechl jsem dívčí hlas. "Sbíráám vycpaniny a tygrodlaci ještě na hradě nemám," ozval se, podle přízvuku soudím, barbaroidní kolohnát s velikým mečem a královskou čelenkou. "Rauko, příteli, vždýt by byla celá pošukabaná, to jsi měl říct dřív a mohli jsme to udělat jinak, já bych na něj nešel například s bleskem a vyřešil by to jeden mentál, jak víš, na ty jsem odborník. Ale bylo by škoda o ni přijít, víš že

Ambarda vypsala za každého dlaka nemalou odměnu? Byl to nápad mé drahé manželky Riel." "Tos nemohl říct dřív, ty hlupáku?" zavřístěl první hlas s příděchem hysterie. "Kde máte lano? Rychle!!!"

Sprška mokré hlíny a listů mne trochu probrala a já se začal plazit do středu rokle. Snad na její druhé straně najdu nějaký úkryt. Znovu pode mnou povolil břeh a já jsem se se slabým výkřikem zřítíl do hluboké ledové vody. Okamžitě mne zajal rychlý chladivý proud a vlekl mne pryč. Pokoušel jsem se zachytit břehu, ale jen jsem bezmocně rval drny a kořeny, ruce mi klouzaly po slizkých kamenech. Veškerou naději na záchranu jsem vzdal ve chvíli, když jsem uslyšel zlověstné temné dunění. Podzemní vodopád! Proud se mnou smýkl netušenou silou a já najednou cítím, že se propadám do nicoty. Řev vodopádu mne ohlušoval a já hlavou narazil do něčeho tvrdého a lepkavého a ztratil jsem vědomí.

Je tma a měsíc v úplňku na mne hledí jako rybí oko. Ležím v jeskyni a užírá m se zlobou. Nevím jak dlouho, jak jsem se dostal z vodopádu a jak jsem se vůbec dostal sem. Proč se ke mně ti lidé zachovali tak krutě? Já jsem k nim šel jen pro pomoc. Kde se v nich, na první pohled vznešených, vzala taková bezcitnost a zloba? Najednou na mne padl stín. Zvedl jsem zrak a uviděl zlověstnou temnou siluetu ve vchodu do jeskyně. Ne! Pomoc! Ledový spár smrtelného strachu mne uchopil za hrdlo a sevřel netušenou silou. Paní, ne, prosím! Do mozku se mi prudece zabořil neviditelný ostrý hrot a začal se pomalu otáčet a drtit to, co mi z mozku zbylo, na kašovitou břečku. Cítil jsem, že mne opouští poslední zbytky mé vůle, přestával jsem vnímat chlad jeskyně, slabé závany větru, zpěv nočních ptáků, vůni květin venku, přestával jsem být svobodnou bytostí. Stával jsem se ničím....

Lady Riel přistoupila ke chvějící se bytosti, kterou chvillemi projela bolestná křeč. Usmála se. Bez náznaku radosti z vítězství, jakýchkoli emocí. Prostě se jen usmála. Položila svou dlaň na čelo zmučenému stvoření na zemi a zašeptala uzdravující formuli. A ono to otevřelo oči a s výrazem bezmezného oddanosti je upřelo na svou paní. "Běž!" Prikázala. "Běž a nezapomeň! Jsi páнем této země, žádný živý dvounohý tvor ti nesmí uniknout! S mou vůlí a svou silou jsi Pán! Na okrajích lesa jsou tři uhliřské a dřevorubecké vesnice, jsou tvoje! Brzy se přijdu podívat, jak jsi splnil mou vůli! A teď běž!"

Riel pobídla do cvalu svého černočerného celebalquithského hřebce a zastavila jej až na pěšině, vinoucí se jako zmuje na horském hřebenu nad hlubokým pandorským hvozdem. Byla sama. Včera v poledne se rozloučila se svými spolucestujícími. Jejich cesta vedla na Nimertil, kdežto oni putovali na slavnosti, pořádané páнем Raukem ve Faresladu. Vždy ráda cestovala sama a hlavně v noci. Milovala vlahou noc, bez všeho ptačích štěbetání a křiku lidí, slunečního záru. Milovala temný a přitom démanty hvězd posety plášt noci. Vždy ji inspiroval a mohla v klidu přemýšlet. Nyní však byla ve střehu. Ostražitě naslouchala nočním zvukům lesa a její zrak se pokoušel proniknout stříbrným šerem úplňkové noci. Ozval se výkřik. Ostrý, bojovný, nervy drásající, nelidský, vzdálený. Les se zajíkl v hrozivé předtuše. Tím směrem ležela Tarion, jedna z vesnic.

"Výborně, chlapče." Zašeptala Riel. A za chvíli bylo slyšet jen občasné vzdalující se cinknutí podkovy o kamenitou stezku.

O magii vážně vážně...

Snažně prosím všechny, kteří DrD opravdu žerou, aby nečetli dále, neboť následující řádky vedou spíše k degradaci osobnosti hrdinů, větší zábavě družinky a současně staví na hlavu všechny pokusy o vytvoření všech dungeonových supermanů. Vždyť jsme jen lidé... teda alespoň někteří z nás jsou...

Nesnažte je mi namluvit, že neznáte nikoho, kdo by neměl problémy s pamětí. A nejste to náhodou částečně i vy, komu dočasné paměť neslouží? Tím narážím na problém, na který mě upozornil při vášnivě debatě o pravidlech DrD jeden z mých kamarádů. Tím problémem je skutečnost, že podle stávajících pravidel DrD je špičkový čaroděj nebo mág schopný zvládnout stejný počet kouzel jako jeho méně inteligentní kolega na stejné úrovni. Zná m přítom jednoho čaroděje na šestnácté úrovni s plnou knihou zaklínadel a kterého nechci jmenovat, nicméně Valglin při každém dobrodružství používá stabilně asi jen čtyři kouzla, z čehož troje jsou blesky (modrý, zelený a černý...jak jinak)*. Částečně tyto problémy řeší Profesiňček, vydaný již dříve v ŠV (ale tento systém ne každému vyhovuje) a částečně také článěk z minulého Veverka páne Rauka II. o přestupech na úrovni. Kromě těchto "objektivních" příčin existuje také všudypřítomný faktor, kterému se lidově říká OKNO. Znáte ho, že? Jeden ví, že ví, dělá ramena a nejednou ví, že neví vůbec nic, z velkých ramen je kulový a kradmě hihňání kamarádů (případně povyššené mlčení zkušební komeje).

Zajímavým prvkem hry by mohlo být zavedení tzv. *Inteligentního faktoru*, nebo pro ty, kteří nechtějí situaci příliš komplikovat, omezení maximálního počtu zvládnutých kouzel.

Inteligentní faktor je číslo, které se dá vypočítat podle následujícího postupu a je v některých případech ovlivněno *Hodem náhody*. Existují dvě varianty použití:

* používá se stabilně stejně - je součástí hodů charakteristiky nové postavy.

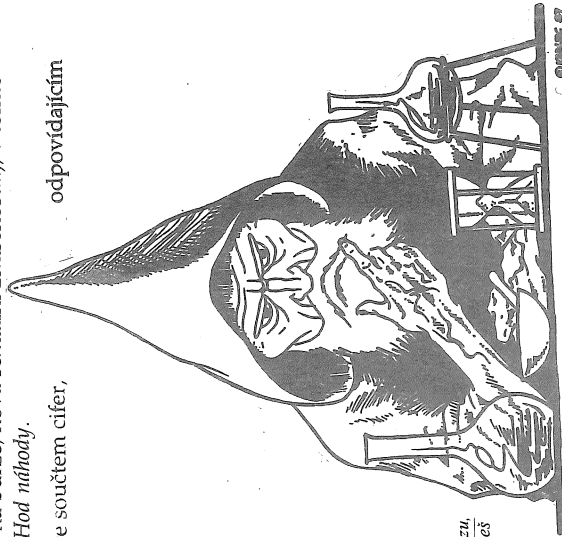
* při každém dobrodružství - jako momentální vnější ovlivnění psychiky různými jevy (povyšení, krach na burze, nová sexuální zkušenost...), v tomto případě se přičítá nebo odčítá *Hod náhody*.

Osobní paměťové číslo si vypočítáte součtem cifer,

vaší postavy:

KROLL	10
BARBAR	15
HOBIT	15
TRPASLÍK	15
ČLOVĚK	20
KUDŮK	20
ELF	25

* Sorry, Valgline, ještě *Chůzi po vodě*, *Hypnózu*, *Ohně a světlo*, *ale to jen v případě, že si nezapomenes oprstenit ruce*. (jedovatá pozn D.A.D.)



VÁLEČNÍK	5		
ŠERMÍŘ	10	BONUS ZA INTELIGENCI	
BOJOVNÍK	5	-5	-10
HRANIČÁŘ	20	-4	-8
CHODEC	20	-3	-6
DRUID	25	-2	-4
ZLODĚJ	10	-1	-2
SICCO	20	0	0
LUPIČ	10	+1	+5
ALCHYMISTA	10	+2	+10
PYROFOR	15	+3	+15
THEURG	20	+4	+20
KOUZELNÍK	20	+5	+25
ČARODĚJ	25		
MÁG	30		
+ ZA KAŽDOU 6. UKONČENOU ÚROVEŇ PŘIPOČÍTEJTE +5 BODŮ			



Hod níhodly - hodíme % hod ± tolik % z *Osobního čísla* vaše mysl zvládá.
A výsledek? - VÁŠ OSOBNÍ SOKROVÝ INTELIGENČNÍ FAKTOR

0 - 5 nepamatujete si ale vůbec nic, je z vás blekotající a slintající ubožák.
Pokud je PJ trošku rozumný, přimhouří oči a hodte si ještě jednou.
Bude-li neoblomný, skončíte pravděpodobně někde v královském zvěřinci v kleci s raritami a visačkou "Nejnebezpečnější šelma planety".

6 - 10 s tímto hodnocením bych nebral do ruky těžší a ostřejší předměty, ale o to se zajistě postarají vaši kamarádi. Ovládáte základní slovní zásobu, čtájící 2x tolik slov, kolik je bodová hodnota. Netřeba poznámenat, jak velkou zátěží bude vaše osoba pro družinku.

11 - 15 jste schopni provádět po náročném zaškolení "jednodušší práce - zametání, pasení želv, vedení hodně klidného a starého koně v koloně, no ani ta komunikace s vámi není to pravé yverdonské červené. Jako jedinou připustnou zbraň s ohledem na kamarády doporučuji hlasivky nebo v přinejhorším klacek, pokud vás náhle osvítl božstva a napadne vás to.

16 - 20 připadáte si jako ve snu. Okolí se baví pravděpodobně svahilsky, nechápete, o co jde a vaše výstřelky - hra paci-paci-pacicky nebo kolo-kolo mlýnský praktikované v bojové vřavě není okolím přijímáno

zrovna s nadšením. Je-li ovšem vaše postava urostlý kroll, hm, těžko odmítnout.

21 - 25 sledujete každý nepatrný úšklebek a pousmání, protože se na tuhy *všichni smějOU VÁM!!!* Vztahovachnost, to je charakteristický prvek povahy pro tento bodový rozsah. A záleží na vaší figurě a fyzice, jak se s tím vyrovnáte vy a nebo vaše okolí.

26 - 30 komunikace s vámi není sice jednoduchá, chápete sice o čem se mluví, ale je vám to fuk. Daleko zajímavější je přece hovněvat u cesty, anatomie koňského ucha nebo klobásy a zkoumat z jak dlouhého vlákna je plášť toho maníka v řadě před vámi, no páni, to je něco!!!

31 - 35 veškeré vám poskytované informace jsou silně průtokové - slyší, chápe, ale neudrží. Slovní zásoba se radikálně zvyšuje, nicméně vám unikají významy některých slov a slovních spojení, což vás svádí k jejich chaotickému** použití. A zaklínadla? Co to je?

36 - 40 jste přesvědčení o své genialitě, jen nechápete, proč po vás kamarádi vrhají volnými předměty, kdykoli otevřete ústa, či jiný komunikační otvor. Jste životně nebezpeční svému okolí vládnete-li magii, nebo vlastníte-li nějaký ten útočný prsten. Ve svém návalu egocentrismu nevnímáte *oči v sloup* a poklepávání na čelo styl *pakto* nebo *tutulium*, praktikované více či méně pokradmu spolubratry družinky.

41 - 45 připadáte si jako po těžkém draku, jako zavirovaný C:\, přetřhnutý plaz, voda ve víně ...a vůbec jste silně nekompatibilní se svým okolím. Nemáte náladu na komunikaci, rádi sice pomůžete kde je třeba, ale být vámi a kouzelníkem, raději zapomenu na povolání a magii vůbec. Máte téměř 100% jistotu, že něco zbabráte a víte to.

46 - 50 ... zase jeden normální tuctovej den se kterým se dá celkem v pohodě žít, pokud po vás nikdo nechce řízení mírové mise na mezinárodní úrovni nebo uzavírání běžného účtu u Ambaridy. S magií také raději moc intimně nekomunikuje. Všele doporučujeme raději rozdělat oheň křesadlem, neboť máte 75% šanci špatné interpretace kouzla (j. např. vyvolání rozžruřeného sršního roje nebo si přenejlepší dálně popalíte pazoury).

51 - 55 no...?...! Celkem to jde a dokonce se pravděpodobně ani nenecháte ošdit v hospodě. Pokud to není nezbytně nutné, nepoužívejte magii, a když, tak jen lehká, relaxační kouzla do deseti magů. Pokud se přesto vyskytne ve vašem okolí, tak do pěti mil, epicentrum ničivého zemětřesení, budou se na vás vaši kolegové dívat poněkud nevlídně. Asi jim to nevysvětlíte, že to tentokrát vyjimečně ne vy.

56 - 60 Začínáte intrikovat a chytřatit, pokud vám to vlastní přesvědčení a inteligence ostatních dovolí. Pokud ne, máte tendence odjíždět zcela dobrovolně na výše zmíněné mírové mise. Jste plní sebedůvěry, elánu a s křikem "Hrrr na ně!!!" prohledáváte temná zákoutí a opuštěné



** Pro družinku - velmi psychicky náročném.

** ...nebo charismatickému???

budovy. Iste tažní koně každé, sebenebezpečnější výpravy, a není třeba dodávat, že váš elán je prude nakažlivý.

61 - 65 iste opravdovou oporou každé výpravy a jen na vašem přesvědčení záleží, jak na tento fakt budete reagovat

66 - 70 vaše inteligencia je natolik dominantní, že celé okolí má chuť vás praštit čimkoli v dosahu, sotva otevřete ústa. Zkusíte chvíli mlčet nebo začínat větu jinak než "já bych... Já vim... Byl jsem tam..." Ale jinak jste v akci super.

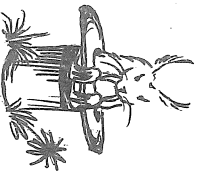
71 - 75 Umité. Víte že umíte. Víte, že umíte, ale proč by to měli vědět i ti ostatní. Nedali by vám totiž pokoj. A vy chcete klid a studovat to, co ještě neumíte. Na výpravu se necháte zlákat pouze tehdy, kyně-li vám z toho nebyvalý prospěch (samozřejmě dle přesvědčení - peníze, různá privilegia, volňasek do královské knihovny, Maronu nebo zvěřince...)

76 - 80 iste věčně zahrabaní ve sviticích a knihách, 95% z vás se dá jen velice těžko vytáhnout za zábavou, což je s tímto bodovým hodnocením skoro každé doupe. Jedinou motivací by snad mohli být vyřhody formální snatek, zajišťující zaclenění do královské rodiny a s tím spojený větší klid, chráněný navíc ještě věncem strážů kolem paláce, nebo potenciální zisk rozsáhlych a odlehlých latifundii.

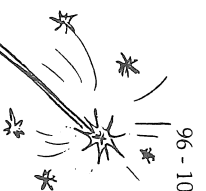
81 - 85 začínáte se znovu vracet do nebezpečných výprav, nikoli jako vidce a iniciátor, ale jako šedá eminence a hlavně jako ochránce toho mladíčka či mladice, kteřížto se díky vlastní neurozvážnosti vrhli na studium magie a říkají vám "Mistře", což vás podivně hřeje u srdce.

86 - 90 Je rozlehlá pláň a na ní věž. A k ní se občas trouší prosebná procese z blizka či z dále. Sem-tam se mihne i jezdec na koni nebo s obrovskou pompou projedou královští vyslanci. Iste svými vlastními pány a okolí vás v dobrem či zlém respektuje a uznává. V dobrem jste zvaní na poradý a setkání na těch nejvyšších úrovních a všemožné tajné spojky si mohou natrhnout kšandy jen aby vás získali pro sebe. Stejně se jim to nejspíš nepodaří, neboť jste nad věci. Ve zlém je celá pláň v okolí posejá mrtvolkami různé velikosti a v různém stupni rozkladu jako dítkaz, že si cizí vůli nenecháte, spíš naopak, a proto se okolí začíná hemžit podezřelými individui, které když přímo nesmrdí nebo za sebou nevěleou odmotkávající se nabalzamovaný fát, alespoň koušou panny a panice do krku. Vlastně občas nepohrdnou ani krčkem nemyného dobrodruha. I ta procese se zredukovala na minimum a, což je zvláštní, chodí v drtivě většině jen jedním směrem - TAM.

91 - 95 platí totéž co ť jen s tím rozdílem, že ve všech možných vztazích máte jasno vy i vaše okolí. A pokud náhodou dostanete chuť na světovládú - viz Dúril, očekávejte zvýšený příliv královských armád a druhm podobných šílenců, jakými jste byli kdysi i vy.



* Případně "Ja chci, já chci, já chci..." (Vít Ranko.)



96 - 100 Nebe se zatáhlo. Blesk křížoval blesk. Náhle se ve zlověstně temných mracích objevila blankytné modrá skulina jasného nebe a z hury se ozval božský nepřítelny řev: "SVMDOUJESIIIIIIIIII!" a po chvíli, sotva si sluchový aparát zvykl na nastalé ticho se ozvalo otcovské klidné s nepatrným nádechem arogance: "Nikdo kromě mě není dokonalý, synu. Hod si ještě jednou... (jinak $\Psi\phi\omega\omega\omega\omega\omega\omega\omega$)"

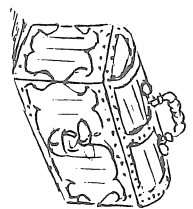
P.S. - Mortan nemá elfy rád.

Prosím berte předchozí řádky silně s rezervou, neboť se jedná o obecný nástin, jik by to mělo asi vypadat. Pro zjednodušení - pokud je váš bonus za inteligenci +5, zvládnete veškerá kouzla v plném rozsahu levou zadní, pokud ji máte. Následující udaje platí tak, že se k charakteristice, která vám náleží, přida jí všechny předchozí.

+4 iste pořadí ještě super, jen si občas popletete barvu blesků (zkrátka řečeno, modrým bleskem draka neudoláš), ale není to nic, co by vás mohlo trápit - vaše pravděpodobnost je 10%

+3 na každých 20 naučených kouzel máte s jedním menší problém. Asi iste jej zapomněli (dvacetistěnku máte, ne?), ale při přístím přestupu se jej v klidu douče.

+2 až na to, že si občas (20% šance) popletete vodní dech s hypertextorem nebo levitací a zapomněli jste jedno kouzlo z každých 10 to jde a družinka si vás taky považuje. Hlavně když zatáhnete sekýru v hospodě.



+1 vaše magie dělá ohromný dojem. Hlavně na místní obyvatelstvo, které si vás neprve popletlo s poluhým kejkliřem. Družinka už tak moc nadšená není a když zvedáte ruce k jistému magickému výkonu, spoludruzičci zbystří a nebo se kalupem dekují stranou, vytuší-li že se pokoušíte seslat trochu silnější kouzlo. A bez občasného juknutí do vaší magické knihy to taky moc nejde, což je nepraktické hlavně během různých incidentů. Třetinu kouzel zvládnáte perfektně, třetinu uspokojivě (30% šance špatné interpretace kouzla) a o té poslední třetině víte, že jste ji někdy slyšeli.

±0 bez své magické knihy v ruce jste prositě nemožní. Alespoň si to myslíte. Bez soustavného opakování magických formulí byste byli spíš pro ostudu než užitek. Bezpečně si pamatujete z každého přístupu jedno kouzlo, pokud není magově náročnější než vaše úroveň (jste na 7. - sedmimágové kouzlo), jestli je, tak ho z 25% určitě zvořáte. Druhé máte bezpečně napsané a trvá vám to 1k6 kol za každých 5M jeho náročnosti, než si jej oživíte natolik, že jej můžete s 75% jistotou použít. A mysleli-li si, že máte nárok i na třetí, tak nemáte.

-1 máte tendence zatájet, že jste vůbec kouzelníci, družinka vás používá jako nosiče světla, vodiče koni a s despektem sleduje vaše pokusy o magii. No bodej, když máte 50% úspěšnost. (viz. bývalý kolega kouzelník Ašnek - zvedá ruce v megalomanském gestu...chvíle



Jak si nenechat připálit zadek bleskem...

Stat' je určena kouzelníkům a čarodějům nižších úrovní jako informace

a t^{ěm} ostatním coby varování.

Nevím, zdali je příliš vhodné na odborné půdě Šavlozubé veveryky řešit otázky ochrany těla před zpětnými rázy používané magenergie. Tato problematika je příliš vědecky složitá, finančně i jinak značně náročná avšak pro vyvolené tohoto světa, kteří magií vládnou, nezbytná. Ale zase na druhé straně kolik z vás stane na tak vysokém postu, že se bez této nezbytnosti neobejde... Nicméně naše redakce jsem se rozhodla, že tuto problematiku pouze v krátkosti objasním.

Možná jste zaregistrovali na jiném místě tohoto fanzinu zmínku o blescích a jak to s nimi vlastně je. Pokud ne, znovu připomínám - blesky nesrší* z očí, ale z libovolného podlohlého výstupku těla, nejčastěji prstů ruky, protože ruce jsou pro manipulaci s magenergií (a nejen jí) nevhodnějším orgánem. V některých vzácných případech může dojít ke zpětnému rázu magenergie**. Ale moc se neradujte. Ke zvládnutí složitých návodů k použití a různých doporučených fíglů potřebujete nejen plnou šrajtofli, ale i nejméně 25. úroveň.

Jedněmi z nejsilnějších ochranných pomůcek jsou prsteny. Prsten není jen blýskavým kovovým kroužkem s kamínkem pro ozdobu a čím víc jich mám, tím jsem pro druhé pohlaví přitažlivější. Nesmysl. Každý prst na ruce má svůj význam a je jednou ze vstupních bran různé energie z a do těla. A každý prst, tedy vstupní brána má mít adekvátní ochranu (dveřníka - neplet s kouzlem), který bude více či méně ovládn vaší vůlí.

Ale pozor! Nemám v úmyslu, aby tento článek sloužil čarodějům a mágům jako návod, jak se oprávnit a být tudíž neporazitelným, nezranitelným a nesmrtelem, proto nebudu uvádět parametry pasí a všeliká procenta úspěšnosti. Má sloužit jako návod pro PJ, jak případně zpacifikovat neposlušné dobrodruhy "nepřiměřeným" souperem, který elegantně vychytá s posrehem ligoového hráče baseballu všechny pokusy o blesky, případně je s neztenčenou silou vrátí zpět. A co tahle modelová situace - dva nepřítelští čarodějové si poněkud hlasitěji vyzývají účty a družinka, přílakána nezvyklým hlukem, eventuálně "jednu" schytá. Dobře jim tak, zvědavcům. No a nyní zpět k prstenům:

* Až na jednu výjimku - ale to jsou blesky zloby, které jsou vyjádřením jistého duševního rozpoložení, ale o jejich účinnosti lze dlouze diskutovat.

** buď zbytkové nebo cílené vedené zkušeným oponentem - což je jistou formou mentálního souboje, při němž se dva protivníci - čarodějové - snaží o totéž co mágové, ovšem s rozdílem, že nevypadají jak hráči děsíkové hry "MRZ/NL", ale je na nich zatraceně dobře vidět a slyšet, co tropí. Vyšší čarodějové jsou prazvláštní bytosti, kteří si libují v trenítku metání blesků netradičním způsobem, o to jsou pak zákeřnější (Nebudu to ale šířeji rozvádět). Představte si dvatě) takové, kteří(ě) se dostanou do křížku - důstojní bělofousí dědouchové nebo uvozené dámy s kumemou tváří, častěji se slovními narážkami a gesty, jejichž význam je mimo rovinu chápání běžných smtelníků, až jednoduše) z nich ujedou nervy. A je tu ohlušující rána a libovolně barevný blesk. Protivník jej s ironickým chechotem bez problémů zachytí a buď vrhne ihned zpět v nezměněné formě, nebo ještě něco málo přidá. A pak to začne - blesk křížuje blesk, barva barva a rachot by probudil mrtvého. Všechno živé i neživé se pakuje z dosahu a doslechu. Obě přímo zainteresované strany mají co dělat, aby stihly blesky zachycovat, odklonovat nebo pohlcovat a současně s tím i sesílat. Tuto činnost jim umožňují speciální ochranné pomůcky. Mohou-li radit (vim to z vlastní zkušenosti) pakujte se také z dosahu zurících čarodějů. Jsou horší než malé děti a uroveň jejich sebekontroly je v takových případech silně pod bodem mrazu. Zase na druhé straně - je velice nesnadné opravdového čaroděje rozzurití. Obvykle se vám to povede jen jednou.

dáblského soustředění...chvilé napjatého ticha...a Ašnek, s nevinným úsměvem a slovy "tak nic" ruce opět spustí...)

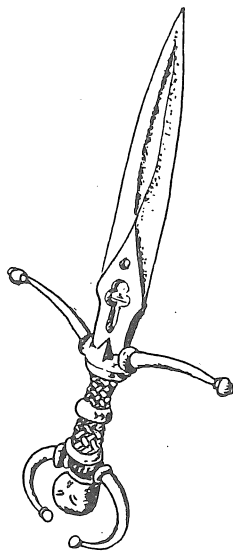
blahopřejí vaši odvaze a odhodlání věnovat se magii, která je vám na hony vzdálená. Každý váš pokus o kouzlo náročnější než 1M za každou vaši úroveň hrozí masochistickou snahou o autodestrukci nebo o místní apokalypsu (75% neúspěch).

ať používáte jakoukoli fomuli, je z toho oheň nebo parodie na modrý blesk - ze špiček prstů* vám vyteče slaboulinký namodralý pramínek a očadí botu, pokud jste včas neuskóčili, případně s něžným zasycením vsákně do země. Názor redakce se pravděpodobně vyjimečně shoduje s názorem družinky - lepší dobře prašit než špatně čarovat.

kdysi jste slyšeli, že něco jako magie existuje, ale nepamatujete si to. A honosný název kouzelník (mág nebo čaroděj) je pouze přezdívkou, nikoli názvem povolání. Samozřejmě, neboť vy se svou inteligencí válíte tvář v prachu i při bouřce, natož při běžném výkonu praxe vašich úspěšnějších kolegů.

inu, život tropí hlouposti a bohové se náramně baví. Pokud se vám čistě náhodou podaří seslat kouzlo, což vás zajistí k smrti vyděsí, vězte že to ne vy, ale nějaká vyšší moc to děsně zbabrala, když si jako cíl vybrala vás a vašim prostřednictvím dává najevo něco děsně důležitého pro budoucí existenci celé civilizace (tak jsme podle ní všichni nekulturní barbari na tak nízké mentální úrovni, že se s námi nadále nebude babrat a obrátí svou pozornost na jinou, perspektivnější formu života. Třeba bílé myši. A vůbec...)

A nyní záleží na PJ, a samozřejmě i na vás, jestli si DrD mírně zkomplikujete a přiblížíte realitě (což s sebou přináší i notný kus zábavy) a nebo jestli si budete hrát na nepřemožitelné a každá možná negativní úprava vašich stávajících polobožských schopností bude jen nepřijatelnou degradací vaší osobnosti



Riel.

* Ať jsou interpretace kouzel páně Klimovy jakékoli, nikdo mě nepřesvědčí, že blesky tryskají z očí. Již sama anatomie kouzelnikova oka, která se mimochodem nijak neliší od anatomie očí jiných humanoidů, neumožňuje metání čehokoli, blesků nevyjímaje. Magenergie se hromadí v různých částech kázleho živého těla a základním úkolem magického studia je umění dostat ji tam, kam kouzelník nebo hraničář potřebuje, většinou do rukou, aby ji mohl zpracovat. hýčkat jí, pomazlit se s ní, rozkouskovat jí, zhuštit či přetvořit jí v kouzlo a metnout v libovolné formě někam nebo na někoho. Už je vám jasné, proč nosí mocní mágové a čarodějové plné ruce prstěnů? Nemysliť tím různé vodoměřky, slunečnčky či drákušky, které jsou v očích výše zmíněných borců dětskými hračkami. Jsou to mocné bariéry, které znemožňují případně neposlušné a vzbouřené magenergií zpětný vstup do těla. Ale o tom se dočtete v jiné části této Šavlozubky.

Levá ruka

palec - vstupní brána pro játra, proti bleskům a negativnímu vlivu alkoholu
vás ochrání zlatý prsten s hematitem

ukazovák - brána pro krční svaly, proti bolestem magického původu je
nejvhodnější zlatý prsten s citrínem, nematického s růžením

prstědník - ovládá ledviny, především levou. Ideální protimagickou ochranou
je stříbrný prsten s azuritem.

prstěník - je jednou z nejtěžších vstupních bran - ovládá srdeční činnost.
Základní ochranou je zlatý prsten s čirým neporušeným briliantem.

Vhodným doplňkem je tenký zlatý tepaný náramek, měsíc máčený
v netopyřní moči.

maliček - má na starosti koordinaci pohybu dolních končetin. Stříbrný tepaný
kroužek s rubínem je to pravé.

Pravá ruka

palec - koordinace pohybu horních končetin, používejte masivní zlatý prsten s
perlamy. Stačí tři různobarevné.

ukazovák - vstupní brána pro ovládání rychlosti metabolismu. Je vhodné tuto
bránu preventivně kontrolovat. Jistě uhodnete proč.

prstědník - vstupní brána pro mozkové centrum sebekontroly a rychlosti.

Stříbrný prsten s křišťálem nebo morionem (dle chuti) pomůže.

prstěník - je vstupní branou mozku, především paměťových center, které je
vhodné chránit trojitým kroužkem z tří kovů - platiný, stříbra a
dračího stříbra (dračí stříbro lze částečně nahradit kroužkem z dračího
zubu). Vhodné doplnit trojitým náramkem z identického materiálu.

maliček - stačí jej jednou namočit do dračí krve, což vás dokonale ochrání proti
chorobám kůže a senné rýmě. Jiný význam této vstupní brány není
znám.

Pokud uznáte za vhodné, doplňte si dle libosti svůj prstenový arzenál, ale není
to bezpodmínečně nutné.

Další možnou ochranou jsou amulety (řetízký, kameny, přírodníny,
medicíny...) u nich záleží především na tom, kde je nosíte. U pasu jsou vám celkem
houby platné, každý amulet potřebuje co nejtěsnější kontakt s tělem nositele. Takže -
amulety jen kolem krku a na holé tělo. O jejich účinnosti toho již bylo napsáno
hodně, takže rozepisovat se o nich by bylo plácáním do vody.

Náramky jsou univerzální ochranou celé ruky, co se týče účinnosti, platí pro ně
totéž, co pro prsteny, ale v daleko menším rozsahu - s asi třetinovou účinností.

Členky jsou většinou jen pro ozdabu, nebo slouží pro jednorázová kouzla
(členka neviditelnosti, členka zvyšující charisma o +1, ...)

Co na závěr? Na PJ samotných nechávám případné velikosti pastí při použití
prstenu a jiných ochranných pomůcek. Ale jenom je, u Mortana, nedávejte do rukou
dobrodruhům!

Riel



Bestiář

Vrtichvost vsudypřítomný

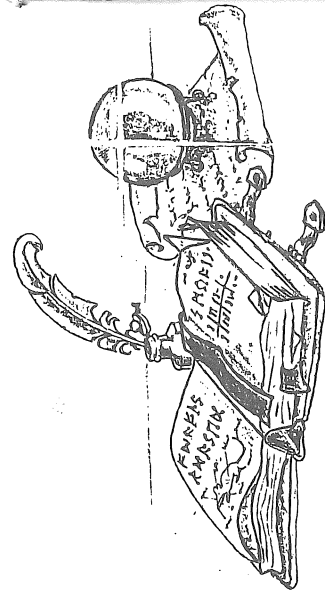
Životasch:	9	Zranitelnost:	zvíře
ÚČ:	kous 6, 8, 10 +zvl.	Pohyblivost:	15
OČ:	zvl.	Intelligence:	3
Velikost:	A - C	Poklady:	0
Bojovnost:	15	Zkušenosť:	3/žt

Je příšerou, i když tento název je pravděpodobně velice zcestný, spíše nepřijemnou nežli příšernou. Vrtichvost je stvoření čtyřnohé, chlupaté, šelmám psovitým, až na šestero tlapkovitých koncetin podobné, vyskytující se v párech. Smečky od pěti do sedmi kusů čtáří jsou, dle našich výzkumů, rodiny se štěňaty. Zbarvení je velice variabilní - stejně jako u psů se vyskytují jedinci i žíhaní nebo různé skvrnití. Účocné číslo 6, 8, 10 - je dáno velikostí A - C. Vrtichvost je vynikajícím lovcem, má však jedinou slabost - miluje bez výjimky všechny humanoidy, při jejich uctění na velikou vzdálenost - při příznivém větru i deset mil, ze sebe vydává radostné štěkavé zvuky a běží, seč mu tlapy stačí, směrem k jednotlivci - výpravě. Při spatření cíle začne radostně vřtět ocasem a blahem skučet, skákat po členech výpravy, lísat se k nim a i jinak projevovat svou náklonnost, což se dá vydržet, pokud zrovna jeden neodráží útoky rozzařeného býčoho samce nebo raněného kaňoura. Zvl. útok - motání se pod nohama (nebo možnost pošlapání při kombinaci hobit A x C vrtichvost) či inzultace vrtichvostí ohaňkou past 6+roz. vel. packání, zpomalení pohybu na 1/2 a při boji snížení OČ+ÚČ taktéž na 1/2 / totální obchvázení vrtichvostem, znemožnění pohybu na 3k10kol, což je doba, po kterou vrtichvosta dotyčný extirpčně zajímá a obližuje jej. Vrtichvost se stáhne z místa děje stejně rychle, jak přiběhl - 10k10kol. Naštěstí se jeho výskyt omezuje na rozlehlejší hvozdy, které za žádných okolností neopouští. Pokud se dotyčným přesto povede vrtichvostem zdrhnout, zoufale a srdcervoucně vyjí, což může přivolat i velice nebezpečné predátory. Přestože nemá přirozené nepřátele, je velice vzácný.



Rammas Caran

Historie Rammas Caranu je velice pohnutá a pověst o něm temná jako upíří plášt. Nejstarší dochované záznamy hovoří o Rammasu jako o pusté a liduprázdné kotlině, která byla původně corondorskou kolonií*. Král Timid I. do těchto nehosinných míst vyhnal své dvorní mágy a alchymisty, kteří mu nebyli schopni splnit jedno z jeho největších přání - vyrobit univerzální transformátor vody ve víno. Původně se to nezdálo být takovým problémem, ale vládní došla trpělivost ve chvíli, kdy ani při stopadesátosmé degustaci nebyla dodržena značka Corondorské červené ročník 426. Těto značky zmíněný vládce vlastnil pouze tři poslední láhve a nebyl ochoten ani jednu z nich poskytnout kolegiu badatelů pro srovnávací pokusy, což pochopitelně nikoho příliš nepřekvapilo, neboť to bylo v naprostém souladu s hamížnou povahou příslušníků tohoto vládnoucího rodu.



Vyhnance kupodivu nesežrala ani dravá zvíř, ani je nepovraždili jindy krvelační skřeti. Zneuznaní badatelé se zachovali jako praví předátoři a zcela bezohledně po svém alchymistickém způsobu vyhledali vše živé v širokém dalekém okolí. Velice je zaujala štíhlá a vysoká skála z rudého mramoru v samotném středu kotliny a kterou následně pretvořili v monumentální sídlo rukama stovek násilně přivlečených tipasliků. Jak vypadá sídlo zevnitř, ví jen málo smrtelníků, neboť jeho trpasličí stavitelé byli nemilosrdně povražďeni, aby nemohli podat žádné svědectví. Navíc začaly vznikat půtky a rozbroje mezi alchymisty a mágy samotnými a vražedění pokračovalo. Po několikaměsíčním běsnění, plněm monumentálních explozí a oblaků dusivého, jedovatého dýmu, zůstalo ze stopadesátky pouze třináct alchymistických mistrů, kteří uzavřeli příměří, prohlásili se za Vládnoucí třináctku. Zvolili si svého velmistra, jehož nazvali králem. Stal se jím Mistr Kromnius a obrovské neobydlené území před Bohy a sousedy prohlásil za své svrchované království, které nazval Merithank. Se skřety uzavřel tichou dohodu o neútočení - vy nás necháte na pokoji a budete mít za své celé Pohoří Černého draka a pláň k jezeru budete chránit před nevitnými návštěvníky a my s vámi neuděláme to, co s trpaslíky. Dohoda byla až na pár incidentů z Kromniusevy strany respektována a skřety důsledně dohržována. Král Timid I. se, chudák, ani nedozvěděl o tom, že ztratil svou kolonii.

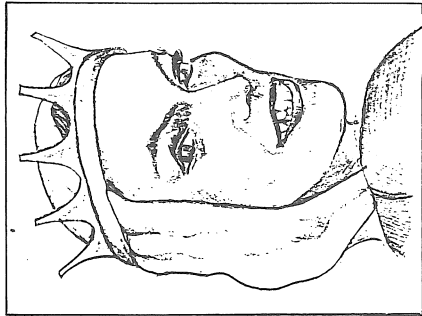
* Zlí jazykové tvrdí, že kolonii jen proto, že syn krále Timida I. korunní princ Arnold Ukruný, který se vymkl otcovské kontrole a zvolil životní dráhu na budoucího panovníka poněkud nezvyklou - stal se masovým vrahem a lupičem největšího kalibru (proč, to nikdo neví, když jeho potenciální budoucí post by mu umožnil dělat tyto věci zcela veřejně a legálně), ji objevil a jeho moha byla první, která byla schopná vstoupit na toto neprobádané a silně zaskřetované území a zase jej opustit. Jeho pověst zřejmě působila desuplně i na skřety, se kterými neměl výraznější potize. A jelikož další historické zdroje uvádějí jako jediný přinos výše uvedeného padoucha (myslím Arnold Ukruný) získání zmíněné kolonie a dále o něm povyšné mlčí, lze předpokládat jeho nebláhy konec. (Citujeme z veřejně dostupných materiálů, podrobnosti jsou samozřejmě užšímu kruhu dobře známy). Timid I. a Bohové jako následníka trůnu určili Oliviusse Zlatoručku, který o kolonii zase přišel.

která mu sice byla pro kočku, ale zvyšovala jeho prestiž u sousedů", neboť těsně před obdržení osudné noty Krále Kromniuse jej po jednom vydatném mejdanu trefil šlak. Vladařské povinnosti přešly na jeho syna - druhorozeného Oliviusse, který byl nazván Zlatoručkou, díky své rozhazovačné povaze*. Ale ten se na trůnu ohřál pouze krátce, stihnul jen zorganizovat několik po zuby ozbrojených výprav do Merithanku, které skončily samozřejmě fiaskem, a zplodit syna Dorma.

Po Oliviusově smrti nastává v Corondoru období bezvlády a chaosu, neboť někteří z králových vazalů v čele s Hrabětem Tí z Diamantového údolí odmítli regentskou vládu prvního krále rádce a spolustolovníka Merathora, dvouruleý Dorm byl pochopitelně neschopný ujmout se svých vladařských povinností. Hrabě Tí, který nesel pohled na svérázně výchovné metody Merathorovy, spocívající v degustaci různých typů vín a truňků, malého Dorma unesl a začal výchovu po svém. Tím se stal spásitelem Corondoru, Dorm se totiž ve svých patnácti letech ujal vlády a při korunovaci se prohlásil za Timida II. A co mezitím Merithank? Corondorské přestaly zajímat zahraniční problémy, když se jejich vlastní země zmítala na pokraji občanské války a bez problémů uznali suverenitu Merithanku. Vládnoucí třináctka zatím badala a zkoumala věci, hraničící takřka s nemožností.

Období až do příchodu mága Dúnila do Rammas Caranu je zastřeno tajemstvím. Dúnil se v Rammasu objevil až za plného rozkvětu vlády Timida II. Corondorského. Mág Dúnil je jednou z nerozporuplnějších osobností Galendoru vůbec. Nebude zcela od věci, zmínit se několika řádky o tomto cilevédomém muži.

Už jako mladíček vstoupil na dráhu vyšší magie - na půdu Nimertilu. Začal velice pilně studovat, jeho smysl pro absolutní matematickou přesnost pro téměř vše a s tím spojená stoprocentní úspěšnost kouzel, neunikly jeho vyučujícím (byl schopen z hlavy spočítat, jaký úhel dopadu bude mít modrý blesk o energii X, vřhnutý silou F do vzdálenosti K na objekt C s plochou M při stávajících povětrnostních podmínkách, samozřejmě v to počítaje i teplotu okolí a třetí odpor vzduchových vrstev). Velmistřyně Nimertilu Riel Forngil tohoto úspěšného studenta pečlivě sledovala, proto jí byl jako jediné znám fakt, že Dúnil studuje i ve chvílích svého osobního volna. Což by bylo chvályhodné, kdyby oním tak horlivě studovaným oborem bylo cokoli jiného nežli zapovězená Stará Magie. Riel jako jediná věděla, že Dúnil tráví dlouhé bezesné noci v zapечатé Věži Staré Magie, ale byla zvědavá, co tím mladík sleduje. Jediní žijící, kdož ovládal Starou Magii na tomto světě, byli Riel Forngil a její strýc Manwathdir, bývalý Veljmistr. Oba znali sílu a nezkrtnou moc Staré Magie a byli jediní, kteří jí



** Ono to zni úplně jinak - Král Timid I. zvolený bohy, pán Corondoru a rozsáhlých kolonií, než "ten starý ožrala odvedle.

* Na něj jako prvního platio to, co se v dnešní době traduje o Králi Raukovi a co již bylo jednou v ŠV prezentováno: Před branami královského paláce sedí orvaný žebřák a loudí: "Příteli, neměl byste kousek chleba pro člověka, který prochlastal celé své království?"

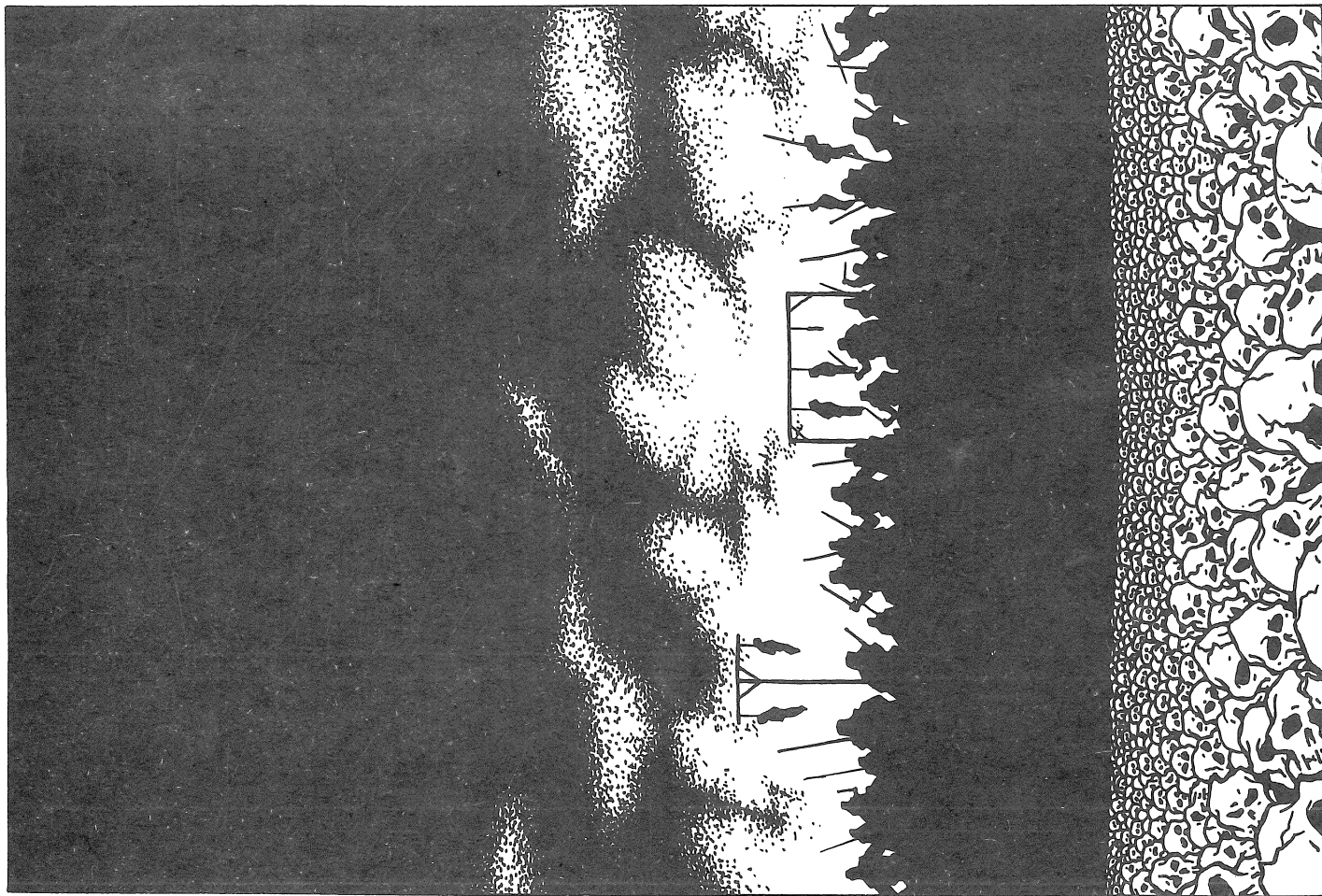
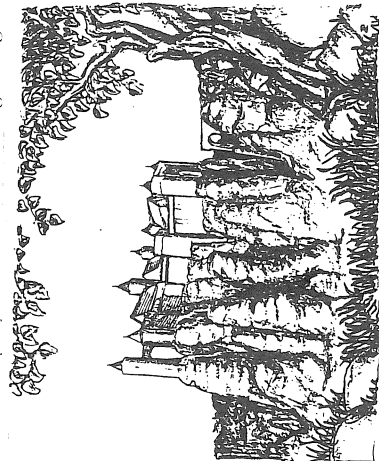
pevně vládli a které Magie sama již nebyla schopna zničit. Manwathdir měl obrovský strach z jejího zneužití, proto ji z titulu Velmistra Nimertilu patřičně zesměšnil a posléze jako zcela zbytečnou zapověděl. Vlastnourčně zapečetil Věž Staré Magie a klíč uschoval. Jakými cestami se dostal až k Dúrilovi, není známo. Riel tajně sledovala Dúrilovy studijní úspěchy v tomto zapovězeném oboru. Po několika městcích jej povolala k údajně banálnímu přezkoušení, byl překvapen, když s ním sestoupila do Nimertilského Podzemí, kam neměl nikdo, kromě několika vyvolených, přístup.

Jeho překvapení bylo o to větší, když zjistil, že Nimertilské podzemí je vlastně bajným Archivem Staré Magie, s nímž se Věž Staré Magie, to prastaré výukové studentské centrum, nemůže ani ve snu rovnat. Začal chápat, jaké téma bude mít

jeho, na půdě Nimertilu poslední zkouška. To, že Riel Forngil zcela otevřeně přiznala, že o jeho studiu ví a uzavřela ho oficiální zkouškou v Nimertilském Podzemí, bylo její velkou prozítavostí. Zjistila tak úroveň Dúrilových skutečných znalostí a současně mu poodhalila další a další možnosti Staré Magie, jemu zároveň prozratím nedostupné.

Když po úspěšném složení zkoušky Dúril opustil Nimertil, zamířil přímo do Rammas Caranu, místa v srdci Galendoru, které jej svou polohou a nedostupností dlouhou dobu fascinovalo. Šokovaná Vládnoucí třináctka se zmočila pouze na chabý odpor a brzy se bez výhrad podrobila nikoli Dúrilovi, ale síle Staré Magie. Mladý a expanzivní mág jim začal brzy imponovat a po třech měsících mu složili přísahu věrnosti, kterou zpečetili vlastní krví. Strach se začal plížit Galendorem. Zvláštní energetická kupole, šířící se kruhovitě z Rammasu, zabírala území za územím, království za královstvím, stát za státem. Pod kupolou vládli strach, mysl každého živého tvora byla Dúrilem a jeho alchymistickou smečkou naprogramována k občanské neposlušnosti a bezvýhradné věrnosti Rammasu. Mentálně silnější jedinci bezhlavě prchali, ale míst bez Dúrilova vlivu bylo čím dál méně. Nakonec zůstal pouze elfský Deltům a Nimertil, který byl chráněn Rielinou vůlí, a navíc si na něj Dúril netroufl. Věděl moc dobře, že by stačil jediný chybný krůček a Riel, její strýc nebo elfové by s ním bez milosti zatočili.

Riel znala Dúrilovu povahu i jeho světovládné choutky, touhu po moci, motivovanou nikoli podtextem osobního úspěchu, ale jakousi pseudosnahou o mír a sjednocení světa pod *její* nadvládou, protože *On* byl *Tim bokky zvoleným* mírovým andělem: spásy národů světa. Magická gilda s Nimertilskou Velmistřyní v čele dávala ruce pryč od problému, který se jich "netýkal" a zásadně odmítala prosby galendorských panovníků o pomoc, prý jim není nic do problémů lidí. Okolní svět ovšem neměl tušení, že Dúril skladal svoji další zkoušku. Co by se asi stalo s Orenem, kdyžby uspěl a Riel před ním otevřela brány Archivu Staré Magie? Leč Dúril, zaslepen svým úspěchem, pozbyl opatrnosti a sešel



násilně ze světa rukou Thorona z Amberu, synovce Timida II.

Mistr Kromnius, Dúrilův důvěrník, ovládal některá kouzla, jež Dúril uvedl do chodu a která byla dále závislá pouze na přísunu magenergie, nikoli na Dúrilově vůli, se prohlásil za Dúrilova nástupce. Znovunabytá moc mu stoupla do hlavy, ztratil soudnost a přemýšlel o tom, jak bez Dúřila zakončit jeho započaté dílo. Začal připravovat dlouhý a náročný rituál, kterým chtěl vstoupit na úroveň galendorských Vyšších Bohů. Bohové tomuto rouhání vyhověli, proč ne, alespoň Ar, Urth a Heros byli vždy pro každou špatnost v mezích božských zákonů*. Splnili Kromniusu prosbu, ale... Každé Bohy splněné přání má svá ale. Vládnoucí Trináctka byla povýšena do nesmrtelného stavu, stali se stíny ve stínovém sídle na nebesích s taktíka absolutní mocí, ale omezenou pouze na prostory svého sídla. Jejich nový palác byl přesnou kopií Rammasu, jeho nejasná silueta bývá do dnes občas vidět jako vznášející se mlžný přízrak asi míli nad skutečným Rammas Caranem. Povolat zpět na zem je může krátkodobě pouze jedna z formulek Staré Magie, pronesená na jednom velice konkrétním místě skutečného Rammasu.

Strategicky výhodná poloha Rammas Caranu začala svádět některé okolní panovníky či zcela logicky uvažovali o jeho obsazení. Riel Forngil by byla španým diplomatem a Velmistřyní Nimertilu, kdyby v tom neviděla možný začátek dalšího krveprolití. Zabrala proto Rammas Caran první. Merithank přejmenovala na Gorangor** a tím odradila i ty nejvytrvalejší zájemce o možnou invazi. V Rammas Caranu vybudovala své monumentální letní sídlo a proslýchá se, že obnovila téžbu ve starých dolech na Dračí stříbro. Rieliným vpádem se uklidnila i situace na hranicích s elfským Deltúmem, který je jí dodnes velice nakloněn. Zpacifikovala hordy polodivokých skřetů*** a zahнала je do těžko přístupného podzemí centrálního podzemí Pohorí Černého Draka, jediní skřeti, které dnes celkem volně potkáte v Gorangoru, jsou vojáci jejího pravidelného vojska, kteří jsou na státní hliďce.

Dnešní Rammas Caran je velice pečlivě strážěn, i když by se mohlo zdát, že putujete zcela svobodně a volně. Každý váš krok a čin je zaznamenán, posouzen a případně tvrdě potrestán, vyvádíte-li psí kusy. Všichni hosté RC se svolením Lady Riel si zde připadají jako v říši pohádek. Jen těžko si lze představit větší nádhery a sladší vůni zahrad, obklopujících její mramorový palác. Její služebníci, ač je

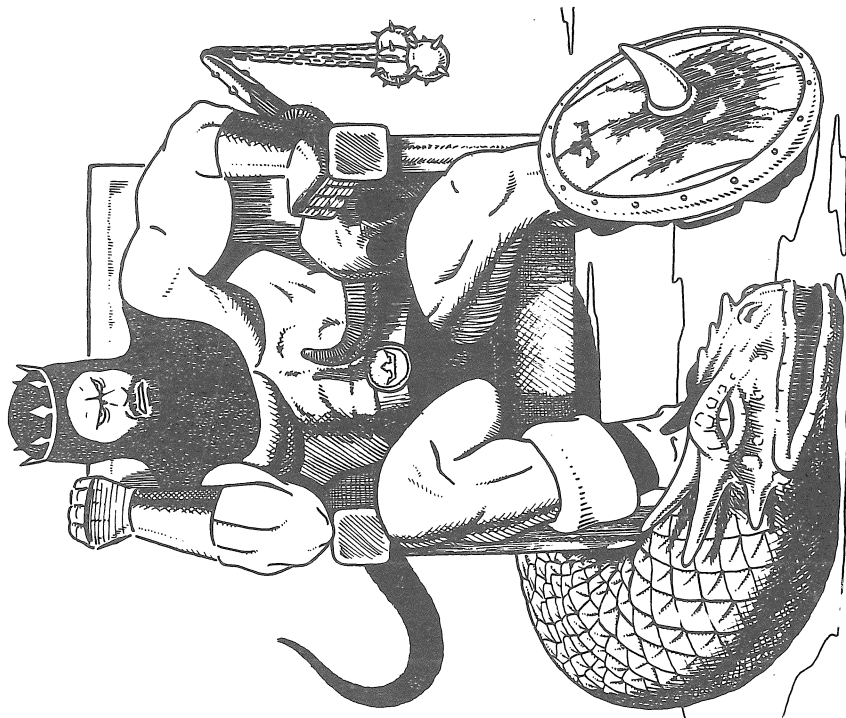
* Zatímco neblaze proslulý Mortan je pro každou špatnot hlavně v mezích mimo zákon.

** Zkuseným bílým elitofilům se zachou pobavit ponožky už při vyslovení takového temného jména ježit srst kdekoli na těle, a což teprve chudáci panovníci, pro které je sousední Gorangor tvrdou realitou.

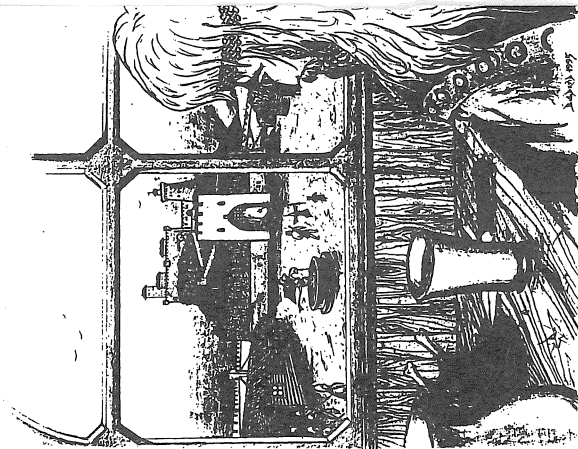
*** Lepše řečeno vyselektovala z nich ty přízpusobivější (asi jednu desetinu), vnutila jim přijatelný morální kodex, dala-li se u skřetů o nějaké morálce vůbec mluvit, a nabídlá jim celkem pohodlnější život jako svým polovojským zálohám. A zbytek skřetů? Zeptejte se Riel.

nevhodně pátrat po jejich původu, jsou vynikajícími hostiteli, připravenými splnit každé vaše alespoň trošku splnitelné přání. Tato nádhery ovšem ostře kontrastuje s temným podzemím Rammasu, jehož část Riel ponechala v takové formě, v jaké ji převzala po Vládnoucí Trináctce - Muzeum Bestiologie. (Přítel Len Dorn by vám mohl vyprávět o jedné jeho návštěvě, ale neví, bude-li o tom schopen s někým vůbec mluvit. Ale je to barbar, snad to již psychicky zvládl.) Gilsilion Féanring, Rielin mužel, ji mnohokrát žádal, aby svou "sbírku nechuťnosti" zlikvidovala, ale berte tmnému mágovi nebo mágyni jeho(její) závalu, potěšení, inspiraci a výsledky dlouholetého zkoumání. Riel na to reagovala po svém - vyměnila magické zámký a i jinak fikaně zajistila vstup, co kdyby Gildu někdy napadlo, že by si mohl jít zatřenovat a ponížit její vzácné exponáty.

Co na závěr? Chcete-li Rammas Caran navštívit, nikdy nevstupujte, byť jen na půdu Gorangoru, bez pozvání Riel Forngil nebo Gilsiliona Féanring. Jistou zárukou může být i Deltúmský průvodce, vypravený správcem Deltúmu Cormandilem. Pokud byste chtěli výše zmíněné překvapit neohlášenou návštěvou, může se stát, že se s nimi setkáte, ale po několikaměsíčním pobytu v Rammaském podzemí, což vám zajistí na kráse a psychice nepřidá. Strážné oči Gorangoru jsou bdělé a je jich mnoho.



Kačaba 96



Šmejd pížmovy

Životasch.:	4+2	Zranitelnost:	magický tvor
ÚČ:	vpich 8+2, + zvl.	Pohyblivost:	15
OC:	7 + zvl.	Intelligence:	12
Velikost:	A - B	Poklady:	0
Bojovnost:	10	Zkušenosť:	7/žt

Mým velkým štěstím je to, že jsem Šmejda pížmového nikdy nepotkala osobně. A věte, stačí i jen vyprávění těch, kteří měli tu čest. Není možné přehlédnout (nebo přechádnout?) jejich přítomnost, setkali-li se v blízké minulosti (asi měsíc) s tímto kuriozním stvořením. Vezměme-li v potaz obrovský šok nešťastníků a následnou neschopnost reálně posuzovat situaci a zprůměrujeme-li jejich informace (tzn. uvedeme-li jen tu nejméně silnou verzi), přibližuje se snad skutečnosti: Šmejd se většinou vyskytuje v místech se zbytkovou magenergií, tedy v místech, kde stávaly staré chrámy, mottlebny, rituální místa, vyčerpané magenergetické žíly, magické školy, alchymistické laboratoře, ve starých mitrilových dolích a bývalých dolech na Dračí stříbro, zkrátka a dobře všude tam, kde se magenergie ve větší míře *používala* a nebo *využívala*. Šmejd je v kličtové pozici podobný křídlel, trojitý chapadlovitý oásek, pod kterým má jedno ze tří vyústění pížmové žlázy. Je jednooký, oko má jasně fialovou barvu a nikdy nemrká. Pod ním nu z těla vystupuje sosák, kterým očichává a případně nabodává své oběti, vysává tělní tekutiny, v případě nouze slouží jako druhý vývod pížmové žlázy. Na "hrbetě" či spíše na druhé straně koule než je oko, má drobný kostěný hřebec, který skoro zaniká v ochlupení. Třetí výstupek hřebenu, počítaný zhora, je větší, ostřejší a dutý. Uhádlí jste - třetí vyústění pížmové žlázy. Šmejd se pohybuje velice kuriozně. Jak jsem se již zmínila - většinou jen mírumilovně levituje, ale při spatření živočišného pohybu jej popadne zvědavost. Jeho tělo nabere doutníkovitý tvar a ladným pohybem vzducholoží na vzduchotryskový pohon pílí obhlédnout veřtelce. V tom případě běda se pohout! I když funějí takového zmetka za krkem není asi tím nejpříjemnějším zážitkem. Tato celní prohlídka trvá 5 kol až 5 směn, dle libovůle PJ. Pokud Šmejd nejzší nic, co by jej zaujalo nebo zneklidnilo, většinou se spakuje se stejnou rychlostí, s jakou se objevil. Jiná situace nastane, má-li hlad, nebo zaváděte-li mu příčinu k "obraně". Můžete být nabodnuti sosákem, šlehnuti ocasem či neomylně trefení dáváku pížma, proti jehož razanci je tchoří voňavka Chanellem 5 nebo Gabriellou Sabatini. Zasažený obvykle upadá ihned do bezvědomí past odol 10, ze kterého se probírá za 3K6 kol. Zasažený ztrácí na 2K10 směn magické schopnosti úplně a pětinasobek zminěného hodu na 50%. Co se stane, když Šmejda zasáhnete? Škrabance a jiné drobné ranky ignoruje. Pokud jej ovšem zraníte za více než 2 žt při jednom zásahu, poraníte mu pokožku natolik, že není schopná udržet přetlakovanou pížmovou žlázu a Šmejd exploduje. (Magické útoky do 5M Šmejd bez problémů vstřebá, větší mu výše zmíněným způsobem poškozují pokožku.) Při explozi jsou zasažení *všichni* v okruhu 10 sáhů, od 10 do 15 sáhů máte 50% šanci uniknout.



Hrdinství pro všechny

Až do dnešní doby mohli být kouzelníky, alchymisty či hraničáři pouze příslušníci základních sedmi ras a nikdo jiný o tom nemohl ani ve snu uvažovat. "To přece nejde - to je diskriminace!!!" zařvali skřeti, koboldi a trollové, "my chceme taky hrdinit!!!"

Chcete si zahrát permoníka, orka, stolina nebo kentaura? Teď máte možnost! Píždzejové, už vás nebaví proti svým hráčům posílat přibližně nestvůry s meči? Posílejte tytéž s kouzly a lektvary, druidskou holfi či chodcovským nečem! Jak? Normálně!

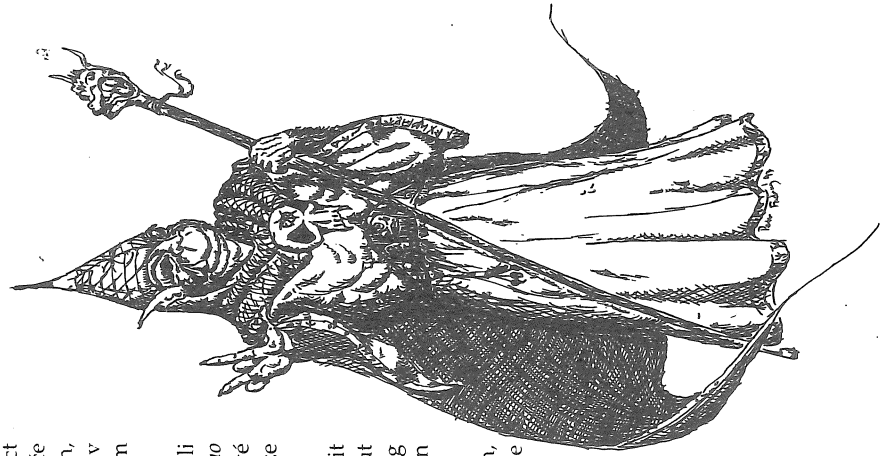
Jistě jste již tvořili nějakou tu postavu z pravidel pro začátečníky. Takže nahlédněte do následující tabulky vlastností podle rasy a tabulku oprav. Princíp je stejný jako v PPZ.

Píždzejové, dávejte na své hráče pozor, uvažujte hlavou, neboť družina složená z lidu kočického (kočičáku) by mohla být nezadržitelná. Tyto rasy jsou uvedené spíše pro vás, abyste věděli, jak si vytvořit kočičáka nebo kobolda chodce či obra lidožrouta ...? Mága! Pro hráče by bylo přijatelnější vybírat si rasy poněkud vyrovnanější, například mongy (zkuste říct obecné charakteristiky (počet zubů, končetin, vzhled, zvláštní vlastnosti... (tu si najdete v bestiáři a PJ ji hráčům jistě rád přečte - ovšem jen vážným zájemcům).

Tabulka přesvědčení ukazuje, jak byste měli utvářet své postavy (kdo vytvoří *zákonně dobrého skřeta* je ignorant). Jsou zde také uvedené rodové zbraně nestvur (proč by měli mít výhody pouze hráči a chudinky nestvůry nic?)

Apeluji na vás, PJ-ové, až budete tvořit svoje skřetěcky mágy, nezapomente nahlédnout do ŠV 12, Přestupy na úrovni, aneb... Mág kanibal na 3o úrovni...hmm... asi by byl vyhnán lektvary nebo něčím jiným.

Tak tedy nestvurohráčům zdar a doufám, že vás všechny to naučí chovat se k těm ubohým orkům a sarkotním slušněji.



*** Lépe řečeno vyselektovala z nich ty přízřusobivější (asi jednu desetinu), vnučila jim přijatelný morální kodex. dala-li se u skřetů o nějaké morálce vůbec mluvit, a nabídlá jim ceikem pohodlnější život jako svým polovojským zálohám. A zbytek skřetů? Zeptejte se Kiel.

TABULKA VLASTNOSTÍ PODLE RAS

RASA	Síla	Obrat.	Odol.	Int.	Char.	opr.Síl	opr.Ob	opr.Od	opr.Int	opr.Ch
Bron	16-21	8-13	16-21	3-8	1-11	+5	0	+5	-5	-5
Goblin	10-15	10-15	13-18	4-9	3-13	+1	+1	+3	-4	-3
Kanibal	8-13	15-20	8-13	1-11	2-12	0	+4	0	-5	-4
Kentaur	6-16	18-23	10-15	13-18	7-17	0	+5	+1	+1	+1
Kočičí lid	17-22	17-22	13-18	6-16	5-15	+6	+6	+3	+1	0
Kobold	15-20	6-11	12-17	9-14	2-12	+4	0	+3	0	-4
Mong	2-7	10-15	9-14	10-15	7-12	-6	+1	0	+1	-2
Mongyné	13-18	10-15	9-14	8-13	7-12	+3	+1	0	-1	-2
Obr lidožravý	20-25	9-14	17-22	4-9	1-5	+6	0	+5	-4	-6
Ork	9-14	5-10	11-16	3-8	3-8	0	0	+2	-5	-5
Permoník	6-11	16-21	11-16	13-18	8-13	0	+4	+2	+3	-3
Sarkon	15-20	15-20	15-20	2-7	1-5	+4	+4	+4	-6	-6
Skřet	8-13	7-12	6-11	2-7	1-5	-3	-2	0	-6	-6
Stolin	15-20	10-15	15-20	11-16	6-11	+4	+1	+1	+1	0
Zlobr	19-24	9-14	15-20	1-5	2-7	+6	0	+4	-6	-5
Troll	16-21	11-16	13-18	7-12	4-9	+4	+1	+3	-2	-4

TABULKA PŘESVĚDČENÍ

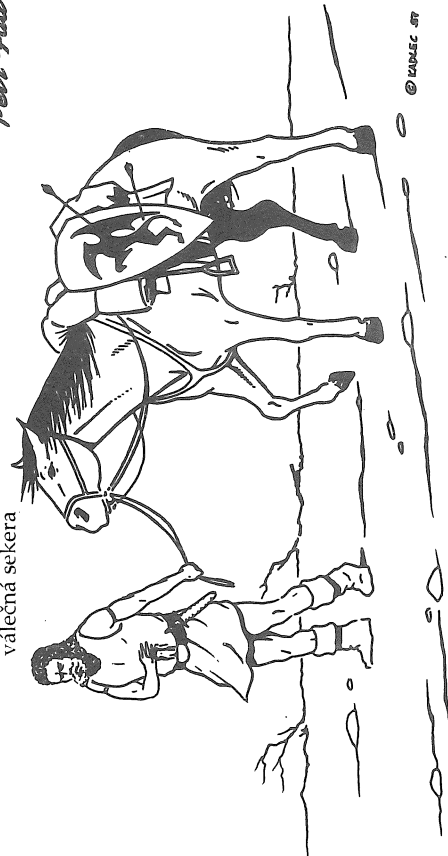
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bron	ZkD.	ZkD.	ZmD.	ZmD.	ZmD.	ZmD.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	ZmZ.
Goblin	ZmD.	ZmD.	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZkZ.
Kanibal	ZmD.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZkZ.
Kentaur	ZkD.	ZmD.	ZmD.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZkZ.
Kočičí lid	ZkD.	ZmD.	ZmD.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZkZ.
Kobold	ZmD.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZkZ.	ZkZ.
Mongové	ZkD.	ZkD.	ZmD.	ZmD.	ZmD.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZkZ.
Obr. lidož.	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZkZ.	ZkZ.
Ork	ZmD.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZkZ.	ZkZ.
Permoník	ZkD.	ZkD.	ZmD.	ZmD.	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZmZ.	ZkZ.	ZkZ.
Sarkon	Neutr.	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZkZ.	ZkZ.
Skřet	Neutr.	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZkZ.	ZkZ.
Stolin	ZkD.	ZmD.	ZmD.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZkZ.
Zlobr	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZkZ.	ZkZ.
Troll	Neutr.	Neutr.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZmZ.	ZkZ.	ZkZ.

Obecná charakteristika

Uvedené údaje jsou v pořadí: výška, váha v kilogramech, třída velikosti, rodová zbraň

BRON	170-215 coulů/B 75-140 kyj	KOBOLD	150-190 coulů/B 45-90 široký meč
GOBLIN	145-175 coulů/A-B 50-70 kopí	MONG	90-130 coulů/A 40-60 střední kuše
KANIBAL	175-220 coulů/B 75-140 oštep	OBR LIDOŽROUT	290-400 /C-D 190-300 obří kyj
KENTAUR	190-250 coulů/C 110-160 dlouhý luk	ORK	135-150 coulů/A 60-80 řemdich
KOČIČÍ LID	145-180 coulů/B 30-75 speciální čepel	PERMONÍK	50-75 coulů/A 20-40 lucernička
SARKON	195-235 coulů/C 100-150 válečné kladivo	ZLOBR	250-300 coulů/C 150-200 co je po ruce
SKŘET	125-145 coulů/A 55-75 šavle	TROLL	230-280 coulů/C 100-150 těžký kyj
STOLIN	80-120 coulů/A 50-80 válečná sekera		

Petr Pádny

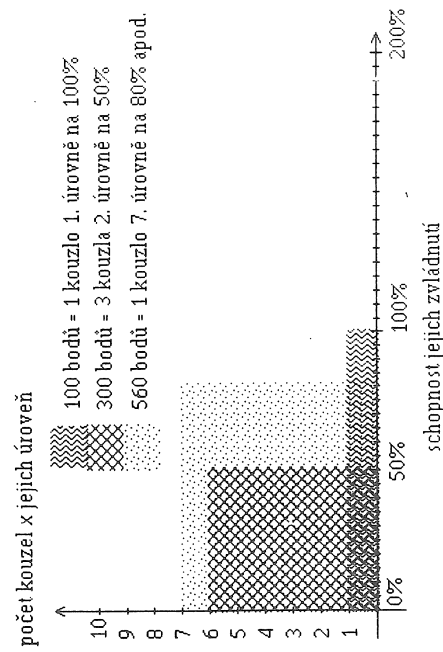


Profesníček zase úplně jinak

Také znáte mýtus o nesmrtnosti kouzelníků, kteří mají dost magenergie? Taková, co se dostanou z pout, ubleskují strážce a ještě se hyperprostorují pryč, přestože byli mučeni, svázáni a těžce raněni? Nic proti skutečným hrdinům, ale co je moc, to je moc. Takové okolnosti pravděpodobnost úspěšného seslání kouzla (dále jen PUSK) jistě ovlivní.

Během diskuse o různých druzích magie jsme s přítelem přišli na zajímavou závislost: znalosti kouzel (postupů) a schopnost kouzla ovládnout (cvik) jsou dvě různé veličiny, které lze logicky propojit přes úroveň kouzelníka. Protože jsou na dané úrovni schopnosti kouzelníka omezené, může se rozhodnout učít se např. méně kouzel, ale lépe je zvládnout.

Závislost ilustruje následující graf:

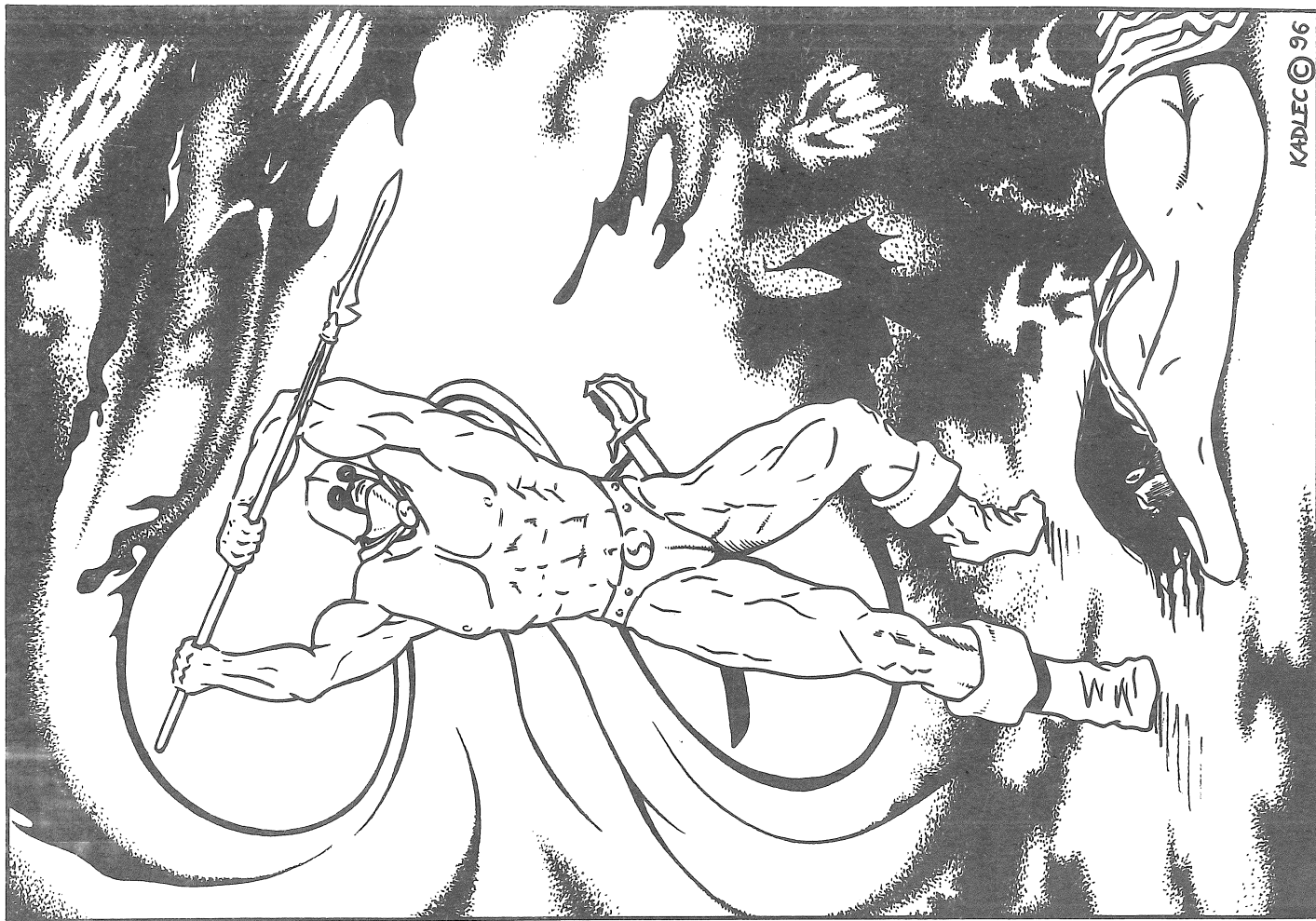


PUSK může být i větší než 100%. Pak kouzelník zvládne seslat kouzlo i za nepříznivých okolností. Pokud je PUSK menší než 50%, a hod na pravděpodobnost přesáhne dvojnásobek PUSK, dojde k zápornému fatálu - kouzlo se nejen nepodaří, ale ještě má záporné vedlejší účinky. Naopak při hodnotě 01% dojde ke kladnému fatálu, tj. kouzlo se zdaří nečekaně dobře.

Důležitá novinka, kterou jsme museli zavést, je určení složitosti kouzla, tedy jeho úrovně. Zajistě nám přijde jednodušší naučit se něco tak fádního jako je Dým či Světlo, naopak Ohnivý déšť či Metamorfózu bych radil k těm obtížněji zvládnutelným (tedy s vyšší úrovní).

Číselné hodnoty úrovní kouzel byly zvoleny tak, aby zhruba odpovídaly úrovni zkušenosti kouzelníka, který je má sesílat. Tj. o kouzelnících na první úrovni se předpokládá, že sesílají nejspíše kouzla první úrovně. O kouzelnících na šesté úrovni zase, že jejich kouzla budou v průměru šesté a nižší úrovně.

Námítka: Obtížnost kouzla je dána jeho magenergií - proč tedy zavádět další veličinu do tak krásně jednoduchého systému?



Odpořít: Magenergie nevyjadřuje složitost, ale náročnost kouzla. Zdvihnout 50kg činku není složitý úkon, ale potřebujete na to dostatek síly. Magenergie je ekvivalent vaší duševní síly a její nedostatek zase ekvivalent duševní únavy. Složitost modrého blesku se nemění, ať jej sešlete za 3 nebo 13 magů, změní se ale vaše duševní únava.

Při každém přestupu dostává kouzelník jisté množství profesních bodů, které může libovolně rozdělit mezi dvě osy předchozího grafu. Například kouzelník s Int 19 a Chr 17 dostává 450 bodů. Ty může rozdělit např. takto:

- a) naučí se 3 kouzla 1. úrovně. Všechna tato kouzla bude umět na 150%.
- b) naučí se 2 kouzla 2. úrovně. Obě bude umět na 113%.
- c) může se naučit také jen 1 kouzlo 5. úrovně na 90%.
- d) nebo 9 kouzel 1. úrovně na 50%.
- e) 1 kouzlo 9. úrovně na 50%.
- f) 2 kouzla 1. úrovně na 100% a 2 kouzla 2. úrovně na 63%.
- g) a mnoho dalších kombinací...



Chr	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Int														
21	600	570	540	510	480	450	420	390	360	330	300	270	240	210
20	585	555	525	495	465	435	405	375	345	315	285	255	225	195
19	570	540	510	480	450	420	390	360	330	300	270	240	210	180
18	555	525	495	465	435	405	375	345	315	285	255	225	195	165
17	540	510	480	450	420	390	360	330	300	270	240	210	180	150
16	525	495	465	435	405	375	345	315	285	255	225	195	165	135
15	510	480	450	420	390	360	330	300	270	240	210	180	150	120
14	495	465	435	405	375	345	315	285	255	225	195	165	135	105
13	480	450	420	390	360	330	300	270	240	210	180	150	120	90
12	465	435	405	375	345	315	285	255	225	195	165	135	105	75
11	450	420	390	360	330	300	270	240	210	180	150	120	90	60
10	435	405	375	345	315	285	255	225	195	165	135	105	75	45
9	420	390	360	330	300	270	240	210	180	150	120	90	60	30
8	405	375	345	315	285	255	225	195	165	135	105	75	45	15

Charisma je v tomto případě chápána jako síla osobnosti a jako taková je pro sesílání kouzel důležitější než inteligence, která je zase důležitější pro zapamatování si kouzel a jejich porozumění. Proto je také maximální počet kouzel na dané úrovni závislý na inteligenci a shodný s Pravidly.

Kouzelník také nemusí vyčerpávat všechny své body, ale může si je šetřit na další úroveň. Pak s nimi zachází stejně, jako s nově přidělenými.

Př. kroll kouzelník Ašnek s Int 10 a Chr 12 právě postoupil na pátou úroveň. 825 bodů, které za tu dobu získal, použil na naučení se např. 4 kouzel 2. úrovně na 100% (800 bodů), 25 mu zůstane, nebo třeba 2 kouzel 1. úrovně na 100% (200 bodů),

2 kouzel 2. úrovně na 100% (400 bodů) a 1 kouzla 4. úrovně na 56% (224 bodů, 1 bod mu zůstane). Pokud by slevil s pravděpodobností seslání ze 100 na 50%, bude mu stačit poloviční počet bodů...

Kouzelník může stejně tak dobře za své body vylepšovat pravděpodobnost seslání už naučených kouzel. Např. vylepšení kouzla 2. úrovně z 50% na 80% bude stát kouzelníka 60 bodů (2*(80-50)).

Stejně tak je dobré, že za nevyužití body má kouzelník možnost naučit za vhodných okolností i kouzlo "během" dobrodružství. Pokud však žádné volné body nemá, a nemá ani žádný způsob, jak kouzlo opsat (některá se opsat nedají), pak má smůlu a nenaučí se jej. Žádání kouzla nad plán nejsou povolena.

K čemu je dobré umět kouzlo na více než 100%? Jsou jisté situace, při kterých je kouzelník v nevyhodě, kouzlení je obtížné a rušivé vlivy jsou příliš silné. V takových okamžicích je dobré mít natrérovaná některá kouzla tak dobře, že jejich vyvolání je i přes tyto vlivy snadné.

V následující tabulce jsou shrnuty vlivy rušení na PUSK. Koeficienty se násobí dříve určená základní pravděpodobnost.

Různé vlivy při seslání kouzel:

a) chybějící fixace -

předpokládáme, že se kouzelník kouzla učí za pomoci hlasových fixací (zaklínadla), pohybových fixací (gesta) a případně i předmětových fixací, jsou-li základem kouzla (hůlka, skleněná koule). Netýká se alchymistických předmětů, které sesílají vlastní kouzla.

- chybí hlasová fixace: 0.8

- chybí pohybová fixace: 0.8

- chybí předmětová fixace: 0.6

b) rušivé vlivy

- slabé rušení 0.9 - 0.95

(šramocení, hluk, nelibá hudba, světelné vjemy)

- střední rušení 0.8

(strkání v davu, jízda na koni terénem, příchání špendlíkem)

- silné rušení 0.5

(úprk, bitevní vřava s nutností fyzické obrany, zranění)

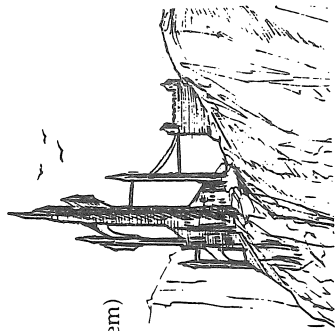
- velmi silné rušení 0.2

(mučení, pád ze skály, silné zranění)

c) příznivé vlivy

- magická oblast 1.0 - 3.0

- další pomůcky kromě určených 1.0 - 1.2



Je možné započítat i různé další příznivé i nepříznivé vlivy. Jako příklad uvedu třeba ovlivnění parametru kouzel (doba trvání, vzdálenost) nebo rituální oběti (speciální druh fixace, což znamená, že kouzelník je zvyklý tento rituál provádět a bez jeho provedení je PUSK nižší!) Další vlivy inspirativně viz Profesiček II. v Šavlozubé Veverce č. 3.

Př. elfa kouzelníka Eirlína zajali skřeti. Rozhodli se ho mučit na skřepci, a protože vědí, s kým mají tu čest, budou u toho ještě dělat rámus. Eirlin by rád použil Hyperprostor a zmizel. Původně jej uměl na 100%, ale v současném stavu bude rád, když při tom neumře. Pravděpodobnost úspěšného seslání je totiž jen 100(základní) x 0.2(mučení) x 0.9(hluk) x 0.8(nemožnost dělat příslušná gesta) = 14 %. To je velmi nepříjemné, zvláště když uvážíme, že záporný fatál je od 28 do 100%.

Z tohoto systému vyplývá, že úspěšné seslání kouzla může být nacičeno s libovolnou pravděpodobností. Nechtě však PJ uváží následující fakt: čím vyšší je pravděpodobnost seslání kouzla, tím spíše se může stát, že bude sesláno SAMOVOLNĚ! Jakmile se objeví náznak toho, že by postava mohla toto kouzlo potřebovat, bude sesláno. To platí především pro hodnoty vyšší než 200%, občas se to ale stává i při pravděpodobnostech o něco nižších...

Možná se někomu tento systém nebude zamlouvat, neboť zdánlivě kouzelníky oslabuje - místo toho, aby se na 1. úrovni naučili 3 jakákoliv kouzla, mohou se naučit tak zhruba 3 kouzla 2. úrovně. Ale je nutné si uvědomit i jinou závislost - na kouzla vyšších úrovní stejně nejspíš nebudou mít magenergií, pastí u nich uvedené je mohou dělat nevhodnými nebo se prostě kouzelník nebude chtít učit tolika kouzlům. Systém navíc umožňuje naučit se různá kouzla na různou PUSK, i vyšší než 100%, což je jistě výhodné.

Určování úrovní kouzel

Mezi nejjednodušší druhy magie patří určité práce s čistou energií. Tedy blesky a ohnivá kouzla mají, přes svou nespornou účinnost, nízkou složitost. Hned za ni řadíme hrubou psychickou sílu, která se používá v kouzlech jako Kouzelná rušička, Sugesece či Hypnóza. Ačkoliv ve stejném oboru, je Čtení myšlenek podstatně složitější. Stejně tak i všechna kouzla iluzí. Po energiích následují kouzla zabývající se hmotou - mezi jednodušší z nich patří např. Metamorfózy, které hmotu pouze transformují (nejedná-li se o iluze, samozřejmě). Kouzla, která hmotu vytváří, jsou ještě mnohem složitější, ne-li nemožná - svou snahou ulehčit si maximálně práci dává mnoho kouzelnických škol přednost kouzlům, které se jako hmota jen tváří - čili opět iluzím. Vytváření samostatných psychických osobností (Dubl, nekromancie) a časoprostorová magie (Dveřník, Let, Hyperprostor) patří k těm nejsložitějším ze všech druhů magie. V Pravidlech uvedená kouzla z těchto oborů však patří k nejjednodušším z nich.

jméno kouzla	úroveň	jméno kouzla	úroveň
Dým	1	Magický štít	4
Hyperprostor	5	Mágtv velký mix	3
Hypnóza	3	Melenina krása	2
Levitace	6	Zdvojení	8

Metamorfóza	5	Dubl	10
Modré blesky	2	Dveřník	7
Montyho čardás	2	Fialové blesky	4
Najdi neviditelné	3	Hromadná metamorfóza	11
Nebezpečné ovoce	4	Hyperprostor II	7
Neviditelnost	5	Kamenná zed	6
Oheň	1	Kouzelná rušička	3
Ohnivý déšť	4	Ledová zed	6
Protoplazma	4	Let	7
Rychlost	4	Mrak smrti	5
Sugesece	3	Najdi kouzla	3
Světlo	1	Najdi neviditelnost	5
Tma	1	Najdi předmět	4
Vodní dech	3	Najdi zlo	4
Zaklep	5	Neviditelnost do 4 sáhů	6
Zataras vchod	5	Ohnivá koule	4
Zelené blesky	3	Ochrana před šípy	3
Zennerova karta	3	Oko	6
Zlom kouzlo	6	Orxantův zámek	8
Břichomluvectví	3	Oživ neživého	9
Clona myšlenek	5	Pavučina	4
Čtení myšlenek	6	Přelož	5
Fata morgána	5	Přelud nebezpečí	5
Poslání	3	Rozptyl kouzla	6
Bábelská rybka	4	Rudé blesky	3
Beraniadlo	3	Rychlý růst	5
Bílá střela	5	Rychlé vadnutí	4
Cizí uši	6	Svaž postavu	3
Cizí uši	5	Ohnivá zed	4
Čarodějův zámek	6	Zabij	4
Černý blesk	4	Zašifruj	3
Zesměšni	2	Granátové jablko	6
Zmatek	4	Hrom a blesky	1
Zmiz	5	Chlad hvězd	4
Žluté blesky	3	Jidlonoš	4
Améba	7	Kouzlo spánku	5
Barevná změna	3	Lazebník	5
Bledý blesk kulový	7	Ledový blesk	5
Blesky kulové	6	Lomený plamen	6
Blesky průrazné	5	Magický provaz	4
Cestář	11	Metamorfóza II	8
Černý blesk kulový	6	Mluv s mrtvými	9
Davová hypnóza	6	Močálové světýlko	3
Dlouhá ruka	6	Najdi hůl	2
Dotyk upíra	7	Najdi teleport	2
Duševní rozštěp	4	Napískání si	5
Neviditelná torna	7	Temný úder	5
Neviditelná zbroj	4	Tlampač	5

Odzbrojení	5	Tlumočník	5
Ohnivý koně	24	Třpytivá zář	3
Ohnivý bič	6	Uhas	4
Ohní oči	4	Uklid	5
Pamatuj	3	Usni	4
Pavéza	5	Velké ochranné kouzlo	7
Pekelný oheň	5	Vezmi hůl	2
Pírko	6	Vidění dvojmo	3
Plošný hyperprostor	12	Vidění skrze zed'	4
Pomocníci	12	Všepromikání	10
Portál	11	Vzpomeň	4
Posel	10	Zapomeň	4
Povolej bytost	12	Zapůjčení	10
Procházení zdí	8	Zastav hranicáře	10
Průchodná zed'	8	Zastav kouzla	11
Převtělení	9	Zastrašení	4
Přežij	7	Zažeh únavu	8
Schodiště	10	Zhasni	1
Smrtící déšť	6	Zmrzlý blesk	6
Smrtící koule	5	Zpomalení	5
Soví oči	4	Zrcadlové kouzlo	8
Sprav	7	Světlonos	3
Sršatec	9	Šenkýt	4
Světelný most	9		

Ačkoliv jsem byl, a vlastně stále jsem přesvědčen o kráse Profesnička II. ze Š.V. č.3, bohužel je tento původní systém nekompatibilní s Pravidly. Různé hodnoty bonusů a postihů se v něm špatně odhadují, neodpovídají jiným hodnotám z Pravidel a jejich znalost vede ke zbytečným kalkulacím ze strany hráčů (čemuž se nelze nikdy úplně vyhnout). Nový systém především navazuje určovaním pravděpodobnosti na původní tabulku PUSK v Pravidlech (původní Tabulka neúspěchu kouzelníka je nahrazena výše uvedenou závislostí). To však zcela jistě povede k tomu, že podobnou tabulku budou chtít i hranicáři. Proč by se i oni nemohli naučit stopovat na 130%? Pak alchymisti, válečníci a vůbec... To už by byla jiná hra. I tak je DrD proslulé především tím, že si na jeho základech kdejaký Pj tvoří vlastní Hru na hrdiný. Nenechte se tím tedy nijak omezovat a pokud se vám výše uvedený systém zamlouvá, klidně jej používejte.

Sepsal Len Dom alias Martin Polko Kolařík

...a po tučném koně b' rixitně, zabířilo se b' hlubně.

a b' Ambarďe pohlíž skal Gilsillion zatleskal...

úryvek z básně "Kterak Goddar o své koně přišel"



"Ahoj Nico, co pořád provádíš?" ptá se své přítelkyně Thorn z Amberu.
"Ale, hledám si manžela těch správných parametrů" na to Nica a koketně loupne očkem po Thoronovi.

"No a jaké parametry to jsou?" ptá se Thorom zvědavě a rudnou mu uši.

"Čtyřicet, šedesát, devadesát, zlato!" dí Nica a pošimrá Thorona pod krkem.

"?????????" a Thoronovi se vzrušením zježí vlasy na zátylku.

"Devadesát let, šedesát tisíc u Ambarďy a čtyřicítka horečka" a Nica s úsměvem odchází.



Král Rauko II. si nechá nastoupit svou elitní hradní gardu na nádvoří svého hradu a vyhláší:

"Jestliže chceme vstoupit do širší vojenské aliance království Galendoru, musíme prý dodržovat i základní hygienické zásady. Patří mezi ně i pravidelné měnění osobního prádla. Takže můj rozkaz zní: Každý čtvrtý a sedmý den týdne si budete měnit spodní prádlo. A velitelé jednotek se ke mně zítra dostaví pro rozpisy, kdo s kým!"



"Rauko, odkdy ty piješ skřetí pivo?" ptá se vyděšené Thoron, vcházející do knajpy pochybné pověsti.

"Pouze při zvláštních příležitostech!" dí na to mírně podroušený vladař Faresladu.

"Pane jo, a které to jsou?"

"Když mě někdo pozve!"



Jedna z historie:

Úředník Ambarďy dlouho zkoumavě prohlíží šek na značnou sumu a říká: "Lady Arien, ale podpis Vašeho manžela není v pořádku, je tak nějak zvláštně rozřepáný."

"Já vím, to on se Gilsillion vždycky hrozně rozřepse, když na něj mířím kuší"



Staríček král Rauko I. si svého času zavolal dvorního lékaře a prosil ho: "Arale, prosím, vytáhni mi zuby!"

"Ale Vaše výsosti, vy už přece žádné nemáte." Aral shovívavě na to.

"Mýlíš se, příteli, ale nejdou ven ani projímadlem mistra Goddara."

