

POUTO S PŘÍRODOU



Forma duševního cvičení, kterým hraničář propojí své city a emoce s prastarým zdrojem přírodních sil, což mu umožní pracovat s jejich energií a proměnit ji na kouzla. Tato magie je zcela intuitivní. **Nemusíš provádět žádná gesta či pronášet zaklínadla.** Čím vyšší stupeň dovednosti, tím vyšší šance na správné formování energie. Během formování je třeba se soustředit, není během něho možné útočit, bránit se, ani vykonávat jiné činnosti. **Vyvolání kouzla nelze zrychlit.**

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

ZH1

INT vs. Obtížnost

55

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

LOV



Hraničář dokáže uspět v lovu nejrůznějších druhů zvířat včetně ryb, ptáků a podobně. Využívá k tomu jejich návyků, slabín a znalostí prostředí, ve kterém žijí.

Lov lze použít pouze na bezbrannou zvěř. Napadení vlci a jiní dravci se budou bránit. Jejich ulovení pak bude otázkou klasického bojového systému.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

ZH1

OBR vs. X

54

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

ORIENTACE



Díky této dovednosti se hraničář dokáže skvěle orientovat v terénu. Pomáhá mu v tom znalost polohy hvězd a slunce, uchycení lišejníků na stromech a mnoho dalších znamení přírody.

Výsledkem je, že na svých cestách nebloudí a dokáže najít správný směr. Mimo to zvládá znalosti kartografie (čtení a tvorby map), lodní navigace a podobných disciplín.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

ZH1

INT vs. X

54

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

PŘEDPOVĚĎ POČASÍ



Hraničář dokáže pomocí různých náznaků přírody (tvaru mraků, chování hmyzu atd.) předpovídat počasí.

Předpověď je tím náročnější a méně přesná, čím je předpovídané období vzdálenější. Předpověď počasí na následujících 24 hodin není příliš složitá (Obtížnost 7). Za každý další den se však zvyšuje o další tři body.

Náhly a nečekaný výkyv počasí může navíc hraničář vycítit intuitivně.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

INT vs. X

ZH1

55

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

STOPOVÁNÍ



Hraničář dokáže pomocí této schopnosti najít a sledovat cizí stopy. Z hloubky otisku dokáže vycítit netypický druh chůze, například kulhání, odhadnout váhu tvora, ale také mnoho dalších detailů.

Díky praxi v terénu navíc dokáže odhadnout i to, která cesta byla pro pronásledovaného nejpříhodnější a jakým směrem zřejmě šel. Při stopování tak nemusí ztrácet drahocenný čas a dokáže při něm postupovat rychlostí běžné chůze.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

INT vs. X

ZH1

55

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

NAJDI VODU



S pomocí tohoto kouzla dokáže hraničář vycítit směr a vzdálenost k nejbližšímu zdroji pitné vody (pokud v dosahu nějaká je).

Vždy se navíc musí jednat o její přírodní zdroj (tj. nejbližší řeku, jezírko, pramen a podobně). Nehrozí tedy, že by ho kouzlo zavedlo k měchu na vodou, sudu a podobně.



3



1

míle



H

raničář



1

kolo



1

kolo



6

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

ZH1

57

NAJDI ÚKRYT

Hraničář dokáže vycítit směr k nejbližšímu přírodnímu úkrytu, pokud v okolí existuje.

Úkrytem je míněno místo, které dokáže ochránit před větrem, deštěm či zvědavými pohledy tuláků. Může se jednat o skalní převis, vykotlaný kmen stromu nebo třeba jeskyni. Hraničář vytuší, zda je místo dostatečné pouze pro něj, nebo i pro zbytek družiny.



3

1 míle

Hraničář

1 kolo

1 kolo

8

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

ZH1

57

ROZDĚLEJ OHEŇ

Hraničář dokáže zapálit i zcela mokré dřevo, listí a podobně. Zvládne to i za silného deště či bouřky. Oheň pak bude hořet tak dlouho, dokud je do něj přikládáno.

Kouzlo nelze použít pod vodou ani na předměty v ní ponořené. Stejně tak nebude fungovat ani na živé tvory.



2

½ sáhu

-

0 ihned

10 kol

6

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

ZH1

57

ZNAMENÍ

Znamení se používá pokud nechce hraničář zabloudit nebo potřebuje někam navést ostatní. Lze jím vytvořit značku na přírodním materiálu. Na stromě může začít vytékat či světélkovat pryskyřice, na kameni začne prosakovat voda a podobně. Hraničář se v okamžiku seslání rozhodne, zda má být značka viditelná stále všem, nebo jen jemu do vzdálenosti 10 sáhů od ní.



1

0 dotek

10 značek

1 den

1 kolo

6

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

ZH1

57

OCHOČOVÁNÍ ZVÍŘAT



Díky této dovednosti se může hraničář pokusit ochočit zvíře. Jeho šance na úspěch se liší podle druhu zvířete.

Ochočování trvá 1k6 směn. Pokud jsi v něm uspěl, získáš si důvěru a přízeň zvířete a stane tvým „druhem ve zbrani“. Dokáží poslouchat jednoduché příkazy (asi jako papoušci, psi či jiná zvířata v naší realitě).

Ve stejném okamžiku není možné mít ochočeno víc než jedno zvíře. Výcvik a sešranost s ním jsou totiž velmi náročné.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

stupeň

ZH1

CHAR vs. Obtížnost

59

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

KAMUFLÁŽ



Kamufláž lze použít pouze v přírodě či terénu obecně (nikoliv ve městech či budovách). S trochou bláta, trávy, větví a díky charakteru krajiny dokáže hraničář dokonale splynout s okolím. Maskování dokáže provést i na jiném tvorovi či předmětu. Kamufláž zabere obvykle 10 kol. Výsledek se ověří hodem na obtížnost stanovenou Plem (X). V případě úspěchu se pak stává kamuflovaný tvor či předmět pro všechny kolem prakticky nepostřehnutelným. Kamuflovaný tvor se může opatrně pohybovat.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

stupeň

ZH1

OBR vs. X

60

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

LÍČENÍ PASTÍ



Pokud je potřeba někoho polapit, zpomalit nebo zastrašit, dokáže si hraničář poradit. Umí totiž nalíčit jednoduché pasti. Potřebný čas i vybavení k jejich přípravě se pak liší podle jejich typu.

Aby hraničář uspěl, musí hodem na ověření úspěchu překonat obtížnost přípravy dané pasti. Efekt na protivníka se pak ověřuje zvlášť. Obvykle si cíl hází na Postřeh, kterým musí překonat výsledek Líčení pastí hraničáře. Jestliže neuspěl, efekt pastí se projeví.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

stupeň

ZH1

OBR vs. X

60

Dračí Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

ZAHLAZOVÁNÍ STOP



Hraničáři mají dostatečné znalosti, aby se naučili stopy perfektně **maskovat**, anebo je **falšovat**. Není problém navést pronásledovatele jiným směrem nebo do pasti. Výsledek se ověří hodem na obtížnost stanovenou Pjem (X). Při úspěchu jsou zahlazené stopy pro ostatní prakticky neviditelné. Falešné stopy budou naprosto věrohodné. Odhalí je Stopování, které překoná hraničářův výsledek na Zahlazování stop. Stopy lze zahlazovat rychlostí průzkumu. Zahlazení po táboření trvá 5 minut.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

OBR vs. X

ZH1

60

Dračí Hlídka

hra na hrstiny



HRANIČÁŘ

Magie pocestných

BDĚLÝ SPÁNEK



Tímto kouzlem se hraničář drží během spánku v podivném stavu polobdění. Pokud se někdo cizí objeví v rozsahu kouzla, hraničář se probudí s pocitem, že něco není v pořádku. Ví, že v okolí je někdo, kdo tam nemá co dělat. Kouzlo nereaguje na členy vlastní družiny, přátelské vojáky a podobně. Spánek pod vlivem kouzla není plnohodnotný neobnoví Duševní sílu.

1 (+X)
-
30 sáhů
2 (+2X) hod
6 kol
10

ZH1

62

Dračí Hlídka

hra na hrstiny



HRANIČÁŘ

Magie zvířat

NAJDI ZVÍŘE



Hraničář dokáže kouzlem najít nejbližší zvíře daného druhu (pokud je v dosahu). Po dobu trvání kouzla pak vnímá jeho polohu a jeho případný pohyb (vždy zná přesný směr i hrubou vzdálenost k němu). Tímto kouzlem lze najít i konkrétní zvíře. Stačí, když ho hraničář někdy viděl, zná ho nebo má něco, co danému zvířeti patřilo (chlupy, zub a podobně). Nepůsobí na hmyz ani na mytické tvory.

3
1 míle
1 tvor
15 minut
2 kola
6

ZH1

62

Dračí Hlídka

hra na hrstiny



HRANIČÁŘ

NEUTRALIZUJ JED

Tímto kouzlem lze neutralizovat všechny jedy, které v sobě neobsahují manu. Okamžitě po jeho seslání dojde k jejich neutralizaci v těle vybraného tvora.

-  **3**
-  **0** dotek
-  **1** tvor
-  **0** ihned
-  **1** kolo
-  **8**



Draci Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

ZH1

62

OCHRANA PŘED BOUŘÍ

Toto kouzlo vytvoří kolem hraničáře neviditelnou auru, která se pohybuje spolu s ním. Ta nedovolí, aby na něj dopadal sníh, déšť, písek či cokoliv podobného. Aura odolá i silné vánici, avšak nedokáže vzdorovat třeba lavině. Navíc dokáže ochránit i před zásahem blesku (nemagického). Efekt aury působí na všechny, kteří se v ní pohybují.

-  **3**
-  **-**
-  **2** sáhy
-  **8** hodin
-  **3** kola
-  **6**



Draci Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

ZH1

63

PŘIVOLEJ ZVÍŘE

Tímto kouzlem k sobě hraničář dokáže přivolat jedno zvíře. Provede to hlasitým vrísknutím, kterým napodobí hlas daného tvora. Hraničář může zkusit přivolat libovolného zástupce daného druhu, nebo konkrétního jedince. Tvor uslyší zvolání a v hlavě mu rezonuje vtíravá touha vědět, kdo ho volá. Obvykle se tak vydá směrem, odkud volání přišlo. Nefunguje na tvory, kteří neslyší.

-  **3**
-  **1** míle
-  **1** tvor
-  **0** ihned
-  **4** kola
-  **8**



Draci Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

ZH1

63

Magie pocestných

RYCHLOST CHODCE

Po celou dobu trvání je ovlivněná postava schopna putovat o polovinu rychleji, než je obvyklé. Rychlost chodce odpovídá spěšné chůzi, až na to, že se při ní ani nezdýchá, ani neunaví víc než při běžné chůzi.



3

0 dotek

1 tvor

1 hodina

3 kola

8

Drací Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

ZH1

63

Magie přírody

UZDRAV LEHKÁ ZRANĚNÍ

Hraničář dokáže tímto kouzlem **uzdravit zranění za 1k6 + 2 životů**. Léčení lze provádět vždy nejvýše do maxima počtu životů daného tvora.



3

0 dotek

1 živý tvor

0 ihned

1 kolo

6

Drací Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

ZH1

63

Uzdraví 1k6 + 2 životů

Magie přírody

ÚDER VAROVÁNÍ

Toto kouzlo je forma mentálního útoku. Cíl je **zraněn za 1k10 životů**. Zranění není fyzické, způsobuje spíše psychický otřes. Viditelný efekt je především překvapení a někdy i šok zasaženého. Vzácně může způsobit i krvácení z nosu či uší (pokud bylo zranění vyšší).



4

10 sáhů

1 tvor

0 ihned

½ kola

8

Drací Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

ZH1

63

Zraní za 1k10 životů

ZVÍŘECÍ SMYSLY

Zvířata mají dar vynikajících smyslů. Tímto kouzlem si může hraničář jejich smysly na omezenou dobu vypůjčit. Při seslání kouzla pomyslí hraničář na zvíře, se kterým se už někdy setkal. Následně začne vnímat podobně jako daný tvor (noční vidění sovy, netopýří sluch, čich vlka nebo třeba schopnost vnímat chvění dostupná hadům).



4



Hraničář

1 hodina

3 kola

10

ZH1

64

Draci Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

BOJ SE ZVÍŘATY

Hraničáři mají skvělé znalosti přírody a všech tvorů, kteří v ní žijí. Vědí vše o jejich zvycích, smyslech i anatomii. Nikdy je neloví jen tak pro zábavu, ale jen tehdy, pokud je to opravdu nutné. Jestliže mezi nimi dojde k boji, dokáží použít výše zmíněné znalosti a vypořádat se s nimi rychle a bez zbytečné bolesti.

Při boji **se zvířaty získává hraničář bonus +2 do útoku i obrany.**

Za zvířata se považují všichni tvorové této kategorie s Inteligencí aspoň 1.



ZH1

+2 ÚČ, +2 OČ zvíře

58

Draci Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

BOJOVÁ HŮL

Někteří hraničáři preferují na svých cestách místo meče raději hůl. Není totiž tak nápadná, nemusí se o ni starat a mohou si ji obstarat zdarma prakticky kdekoliv. Není tak divu, že při boji s ní dosahují neuvěřitelných výsledků.

Díky této schopnosti získává hraničář **bonus +2 při útoku i obraně s holí.**



ZH1

+2 ÚČ, +2 OČ hůl

58

Draci Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

OBRATNÉ OSTŘÍ



Všichni hraničáři jsou vynikající lučištníci, avšak někteří dávají přednost jisté dávce nebezpečí v podobě boje meče proti meči a muže proti muži. U nich se pak rozvine tato zvláštní schopnost, díky které zdatně sekundují i ostříleným válečníkům.

Při útoku mečem dokáže hraničář použít netypickou techniku boje. Díky ní si může započíst **do útoku Opravu za Obratnost (OBR)** místo obvyklé Opravy za Sílu (SIL).

do útoku **OBR**

ZH1

59

Drací Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

PŘESNÁ STŘELBA



Prakticky všichni hraničáři jsou skvělí lučištníci. Jsou však mezi nimi i takoví, kteří v tom své kolegy ještě převyšují. Aby mohl hraničář tuto schopnost použít, musí použít svůj luk a **soustředit se jedno kolo na cíl**. V dalším kole pak lučištník vystřelí a do útoku si přičte **bonus +8**. Soustředění zabere vždy jedno celé kolo. Ani magické zvýšení rychlosti neumožní použít tuto schopnost v každém kole. Jestliže hraničář střílí na neživý cíl vzdálený méně než 20 sáhů, obvykle ho automaticky zasáhne. V případě větší vzdálenosti si hází na Obratnost a PJ tuto schopnost zohlední.

+8 ÚČ

ZH1

61

Drací Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

RYCHLÁ STŘELBA



Trénování lučištníci dokáží střílet mnohem rychleji než ostatní. Jejich pohyby jsou navíc natolik koordinované, že dokáží udržet pozornost na cíl i během přebíjení.

Tato schopnost se vztahuje pouze na střelbu z luku. Hraničář díky ní dokáže útočit vícekrát v jednom kole. Samotná střelba probíhá formou tří útoků za dvě kola. Na každý z těchto útoků se pak hází zvlášť.

Od šesté úrovně se tato schopnost ještě dále rozvine. Hraničář pak může útočit v každém kole dvakrát.

ZH1

58

Drací Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

ZOCELENÍ



Tvrdý život v divočině učinil z hraničářů velmi odolné dobrodruhy. Sníh, mráz i spánek ve skalách a hvozdech zocelil jejich tělo k nepoznání. Hraničáři tak běžně netrpí rýmou ani nachlazením a vydrží mnohem více než ostatní.

Tato zvláštní schopnost zvyšuje hraničáři jednorázově **stupeň Odolnosti o 2 body**. Tím se mu zároveň zvýší i maximální počet životů.

ZH1 +2 Odolnost (+1 ODO) 58

Draci Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

MAGIE PŘÍRODY



Tento druh magie je úzce zaměřen na nejmocnější dar přírody, kterým je život. Hraničář skrze ni dokáže uzdravovat, ale také zraňovat. Od šesté úrovně pak může získat možnost přivolat oživé stromy, probouzet les a podobně.

Zvládnutím tohoto druhu magie získává hraničář automaticky tato kouzla: **Neutralizuj jed**, **Úder varování** a **Uzdrav lehká zranění**.

ZH1 58

Draci Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

MAGIE ZVÍŘAT



Tento druh magie se zaměřuje na úzký kontakt hraničáře s dalšími „dětmi přírody“ - zvířaty. Hraničář je dokáže přivolávat a využívat jejich schopnosti.

Zvládnutím tohoto druhu magie získává hraničář automaticky tato kouzla: **Najdi zvíře**, **Přivolej zvíře**, **Zvířecí smysly**.

ZH1 58

Draci Hlidka

hra na hrdiny



HRANIČÁŘ

MAGIE POCESTNÝCH



Tento druh magie využívá hraničář při každodenním putování. Dokáže mu pomoci lépe zvládat útrapy cest, ale také odolávat rozmarům počasí nebo ho chránit před nepříjemným překvapením. Od šesté úrovně pak získá možnost zdolávat extrémní situace a vyniknout v boji.

Zvládnutím tohoto druhu magie získává hraničář automaticky tato kouzla: **Bdělý spánek**, **Ochrana před bouří**, **Rychlost chodce**.

ZH1

58

Draci Hlidka

hra na hraniny



HRANIČÁŘ

léčitelství

LÉČITELSTVÍ



Použití této dovednosti trvá **1 směnu**. Během ní hraničář dokáže ošetřit všechna zranění jednomu tvorovi. Je třeba mít základní zdravotnické vybavení (obvazy). Obtížnost stanoví PJ a liší podle závažnosti zranění. V případě úspěchu se raněnému vyléčí **tolik životů**, kolik je **hraničářův stupeň zvládnutí této dovednosti**.

Obnova životů funguje pouze jednorázově. Opětovné léčení již jednou ošetřených ran tak žádné další životy nevrací.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

stupeň

OBR vs. X

ZH1

58

Draci Hlidka

hra na hraniny



HRANIČÁŘ

PRŮZKUMNICTVÍ



Průzkumnictví je hraničářské umění, zahrnující tři klíčové dovednosti. S **Kamufláží** se dokážeš stát „neviditelným“ v terénu, **Zahlazováním stop** zvládneš setřást pronásledovatele a **Líčením pastí** jim dokážeš přichystat velmi nepříjemné chvílky.

ZH1

60

Draci Hlidka

hra na hraniny



HRANIČÁŘ

HRANIČÁŘSKÉ UMĚNÍ



Nikdo jiný netráví v přírodě tolik času jako právě hraničář. Díky tomu si osvojil několik speciálních (profesních) dovedností. Jde o **Lov**, **Orientaci**, **Předpovídání počasí** a **Stopování**.

Dračí Hlídka

hra na hranici



HRANIČÁŘ

ZH1

54