

Druidi – aplikace pravidel DrD 1.6

Tento článek navazuje na pojednání o druidech z minulého čísla Dechu draka a popisuje schopnosti druidů jednotlivých ekosystémů v rámci pravidel Dračího doupěte. Stejně jako v případě všech ostatních aplikací platí, že zde navržený postup je pouze rámcový a patrně nebude reflektovat vše doslovně. Pán jeskyně a hráči tedy mají volnou ruku při úpravě nebo změně popsaných mechanismů tak, aby výsledek odpovídal jejich představám a stylu hraní. Pokud není uvedeno jinak, řiďte se pravidly Dračího doupěte a pravidly popsanými v již vydaných aplikacích Asterionu.

Nejprve budou popsány charakteristiky a mechanismy společné pro všechny typy druidů a posléze případná specifika jednotlivých ekosystémů.

Druidi různých ekosystémů

Druidi všech ekosystémů nepředstavují samostatná povolání, ale vycházejí z „klasického“ lesního druida z pravidel DrD. Mechanismy jako cena přestupu na vyšší úroveň, povolené zbraně a zbroje, bonus pro boj se zvířaty, mimosmyslové schopnosti atd. jsou pro všechny druidy stejné. Jestliže se pravidla odvolávají v popisu schopností a kouzel na hvozd, je možné podle situace nahradit hvozd jiným ekosystémem (např. kouzla *láska/nenávist* ekosystému, *Pohyb* v daném ekosystému atd.).

Tabulka ekosystémů shrnuje počet výcviků, který musí druid absolvovat, aby mohl své schopnosti rozšířit na další ekosystém. V řádcích je původní ekosystém druida, ve sloupcích pak ten, na nějž se chce „doškolit“.

Probouzení a uspávání ekosystému

Jelikož svět Asterionu je orientován poněkud jiným směrem než běžná pravidla DrD, doporučujeme probouzení aplikovat pouze na lesy a džungle, a to pokud možno opatrně a s citem. Až na výjimky popsané v již vydaných či plánovaných modulech (např. poušť Rychlé duny) se vzhledem k povaze Asterionu vyvarujte aktivit typu probouzení plání, moří, hor atd. Poněkud jiná je situace u měst (viz městský druid dále).

Průchod materiálem

Pro tuto schopnost platí pravidla jako pro *průchod živým dřevem* (PPE 22) a její použití se vztahuje na nejobvyklejší materiál v daném prostředí (skály a kamení v horách a podzemí, písek v poušti). V určitých ekosystémech je třeba tuto schopnost používat s rozvahou a i v kombinaci s dalšími kouzly a schopnostmi. Např. druid z plání dokáže proniknout pomocí této schopnosti pod povrch planiny, ale nemůže se tam pohybovat horizontálně – zasahuje do jiného ekosystému. Stejně tak by si například horský nebo podzemní druid před průchodem skálou měl nejdříve zjistit, kam se může dostat (třeba do nějaké jeskyně, na povrch atd.), jinak se mu může stát, že po vyčerpání svého pohybového limitu zůstane v materiálu uvězněn. Rychlost průchodu jednotlivými materiály činí (kromě dřeva) na 16. úrovni 1 sáh za směnu a s každou další úrovní o 1 sáh roste. Jestliže se druid pohybuje pouze po povrchu (např. šplhá po skále), je počáteční rychlost 10 sáhů za kolo a s každou další úrovní roste o 10 sáhů. Pravidla pro pohyb vodou jsou popsána v aplikaci pravidel u modulu Z hlubin zelené a modré.

Srp

Tento předmět je výsadou lesního druida a druidi jiných ekosystémů ho nedostávají. Je samozřejmě možné si vymyslet nějaký předmět charakteristický pro dané prostředí, ale je důležité si uvědomit, že hlavním účelem tohoto předmětu je reprezentovat tradici. Nemělo by

se tedy v žádném případě jednat o zbraň, kouzelný předmět či cokoli jiného, co by narušovalo herní rovnováhu.

Jestliže druid z jiného ekosystému projde v lese předepsaným počtem výcviků, pak srp samozřejmě dostane také.

Ovlivňování ekosystému

Druidi do 15. úrovně jsou ve zvoleném prostředí stále jakoby hosty. Snaží se pochopit jeho postatu, procesy, které v něm probíhají, učí se poznávat přirozenou rovnováhu a jsou ve vztahu k němu více žáky než „pány“. Již od počátku si uvědomují, že neodpovědnými zásahy by mohli životnímu prostředí spíše uškodit a i když by eventuelně takového zásahu byli schopni, dávají si velký pozor, co a jak udělat, protože následky by mohly být nedozírné. Rovněž tak dávají pozor na jednání ostatních bytostí – tedy těch, které do zvoleného ekosystému svou přirozeností nenáleží, protože právě ony mají velkou šanci, že provedou něco nenapravitelného.

Od 16. úrovně již má druid takové znalosti, že je schopen do značné míry předvídat, jaké činy si může sám o sobě dovolit a jaké nikoli. Rozdíl mezi tím, zda skutky vycházejí spíše z potřeby prostředí nebo z libovůle druida, je jedním z charakteristických dělítek mezi „normálními“ a temnými druidy. Samozřejmě, každý druid se někdy může dostat do situace, kdy musí zohlednit své osobní záměry, je ovšem důležité, jakým způsobem to uděla.

Typickými příklady jsou velká lesní kouzla *rychlý růst* a *rychlé vadnutí*. Takto dokáže lesní či pralesní druid ovlivnit přirozené jevy, které se v daném prostředí odehrávají. Tuto schopnost mají v odpovídající šíři i druidi jiných ekosystémů. Tak třeba horský druid bude schopen takto ovlivňovat např. laviny či erozi půdy, mořský druid směr mořských proudů, podzemní strukturu jeskyně atd. Jedná se o řadu dílčích schopností, které se liší i svou náročností. Například vypálenou lesní mýtinu dokáže celkem úspěšně znovu zalesnit i jediný druid, zatímco na změnu proudění moře bude třeba značného počtu mořských druidů. Daný jev ovšem musí být v daném prostředí možný, čili v džungli nemůže druid vyvolat písečnou bouři.

Ovlivňování ekosystému se z hlediska pravidel považuje za velké (lesní) kouzlo, u lesní druid ho bude ovládat tehdy, jestliže se naučí výše uvedená kouzla *rychlý růst* a *rychlé vadnutí*. Můžete vycházet z uvedeného základního poměru 1 mag/sáh², ale pro náročnější zásahy by se mělo množství magenergie patřičně zvýšit. Toto množství by měl nejlépe stanovit Pán jeskyně s přihlédnutím k okolnostem – pokud bude ovlivnění v souladu s přáním ekosystému, může tento pomoci vlastní magenergií, v opačném případě se může bránit kouzlem nenávisť ekosystému atd.

Příklady toho, jak lze daný ekosystém ovlivnit, jsou uvedeny u popisu jednotlivých druidů v minulém čísle Dechu draka.

Hranice ekosystémů

V pojetí Asterionu náleží prakticky jakákoli část přírody do určitého ekosystému, neexistuje tedy žádné „ekovákum“. Výjimkou mohou být oblasti, kde byl původní systém zničen, ale nový se ještě nestihl adaptovat (místo po vykáceném lese ještě nezarostlo travou a nestala se z něj pláň, vyschlá řeka nesplynula s pouští). Logicky se tedy činnosti typu *rozšíř ekosystém* budou setkávat s nelibostí toho prostředí, jež je zmenšováno. V konečném důsledku proti sobě mohou stanout i dvě skupiny druidů s odlišnými zájmy. Je ovšem třeba říci, že druidi jsou vesměs rozumní a v první řadě se budou snažit o vzájemnou dohodu. Z této situace by se mohla vyvinout i pěkná zápletka pro nějaké dobrodružství. V dané situaci bude rovněž důležité časové trvání jednotlivých ekosystémů – čerstvě vykácený les se bude ještě určitou dobu bránit průnikům vlivů jiného prostředí, zatímco stovky let vyschlá bažina už bude téměř nerozpoznatelná.

Ekosystém v charakteristice pravidel

V určitých jedinečných případech (viz kouzlo *odraz mentální souboj* z PPE 28) je třeba určit některé údaje, jež jsou jinak vyhrazeny pouze postavám (úroveň, povolání, počet životů a magů). V pravidlech Dračího doupěte je toto popsáno pouze pro hvozd, ale analogicky se můžete tímto mechanismem řídit i u dalších prostředích. Některé hodnoty (životy, magy) mohou mít téměř nekonečnou hodnotu – takový osamělý mág sám poušť prostě nezničí, jestliže za ním nestojí opravdu mocná síla (a to by se mezi hráčskými postavami rozhodně stát nemělo).

Vyvolej velký zlý strom

Toto kouzlo u většiny druidů z jiných ekosystémů neexistuje, není-li uvedeno jinak (viz mořský druid v modulu Z hlubin zelené a modré).

Druid z plání

Předpovídání počasí

Druid s plání má u schopnosti *předpovídání počasí* (PPP 14) o 20 % vyšší pravděpodobnost úspěchu, než by mu podle pravidel příslušelo.

Horský druid

Léčení ne mocí

Jestliže horský druid sešle ve svém ekosystému kouzlo *uzdrav nemocného*, jehož úspěšnost závisí na procentovém hodů, získává bonus +10 %.

Snímání kleteb

Horský druid může používat tuto schopnost z PPE 37, jako by byl o 10 úrovní níže než chodec na příslušné úrovni.

Vymítání myšlenkových bytostí

Při použití tohoto kouzla (viz AP – HM 4) si bytost hází proti pasti se základní nebezpečností 6.

Bažinný druid

Bahenní dech

Magenergie: 3 magy

Dosah: 5 sáhů

Rozsah: 1 tvor

Vyvolání: 1 kolo

Trvání: ihned

Působení: 6. úroveň

Četnost: kdykoli

Druh: osobní

Druid vydechne na zamýšlenou oběť oblak jedovatého páchnoucího plynu. Cíl si musí házet proti pasti na jed Odol ~ 4 ~ 1 život/2-7 životů, trvání ihned/1 kolo.

Vyvolej velký zlý strom

Takto vyvolaný strom mívá nejčastěji podobu staré vrby obalené bahnem či vodními rostlinami. Jinak platí všechna obvyklá pravidla.

Druid z Podzemní říše

Předpovídání počasí

Podzemní druid může pomocí této schopnosti předvídat události typické pro podzemní svět, např. nebezpečí závalu, zemětřesení, výbuchu metanu, výtrysku pramenů atd. Je ovšem důležité, aby tato událost byla na daném místě pravděpodobná. Počasí na povrchu takto určit nemůže, jestliže nemá vliv na podzemní prostory.

Hledání drahých kamenů a kovů

Při hledání výše uvedených materiálů v podzemí má druid bonus +5 % k hodů na postřeh.

Stepní druid

Jízda na koni

Při ověřování této dovednosti (PPP 83) má bonus +2 k hodů proti pasti.

Ledový druid

Vyvolej ledovou bytost

Toto kouzlo je obdobou velkého lesního kouzla *vyvolej velký zlý strom*. Tvor má podobu urostlé postavy (tvar si může druid určit sám) stvořené ze sněhu a ledu, s mohutnými zuby. Pro tohoto tvora platí tytéž charakteristiky jako pro velký zlý strom, ovšem nelze ho zranit mrazem, zatímco oheň mu způsobuje zranění dvojnásobné.

Mrazivý dech

Působení: 6. úroveň

Četnost: kdykoli

Druh: osobní

Toto kouzlo se svým účinkem podobá kouzlu *chlad hvězd* (PPE 72) a má tytéž parametry pro seslání.

Zimní spánek

Magenergie: veškerá současná

Dosah: 0

Rozsah: druid

Trvání: podle přání druida

Vyvolání: 1 směna

Působení: 9. úroveň

Četnost: 1x mezi dvěma úplňky

Druh: osobní

Pomocí tohoto kouzla druid zpomalí všechny své životní funkce, nebude vnímat okolí a vnější vlivy jako mráz na něho nebudou působit. Druid může takto strávit bez rizika tolik dní, kolik činí jeho odolnost. První den nad tímto bezpečným limitem si musí házet proti pasti Odol ~ 1 ~ nic/3-8 životů. Tato past se každý den zvyšuje o 1. Jakmile druid neuspěje, hází si další den proti pasti s rizikem dvojnásobné ztráty životů. Takto se pokračuje, dokud se druid neprobudí nebo nezemře.

Městský druid

Pohyb materiálem

Pro městského druida je charakteristické, že dokáže procházet zdmi domů a jiných staveb bez ohledu na to, z čeho jsou vyrobeny. Může tak rovněž šplhat po hradbách či stěnách jako po žebříku. To z něho na první pohled činí vynikajícího zloděje, avšak valná většina by se

k tomu nikdy nesnížila a s odpadlíky z vlastních řad se městští druidi dokáží vypořádat velice rychle.

Město jako samostatná entita

Jelikož město je nerozlučně spjata s životem lidí, probouzí se relativně rychle. Přání a úmysly těchto entit se liší město od města (některé příklady asterionských měst jsou popsány v modulu Zlatá pavučina). Městský druid od 16. úrovně je schopen poznat stupeň probuzenosti města a přímo úměrně k délce pobytu jsou mu stále jasnější jeho záměry. Díky specifice města je daleko snazší ho probudit než uspat, jelikož probouzení magenergie se zde kumuluje relativně rychle. Snahy o probuzení či uspání města se mohou stát opět námětem na dobrodružství.

TABULKA EKOSYSTÉMŮ

Ekosystém	Les	Džungle	Poušť	Moře	Hory	Step	Pláň	Podzemí	Bažiny	Řeky	Led	Město
Les	x	1	5	9	5	5	5	9	5	7	12	9
Džungle	1	x	5	9	5	5	5	9	5	7	12	9
Poušť	5	5	x	14	5	4	4	12	9	9	12	9
Moře	9	9	14	x	9	9	9	14	5	5	14	14
Hory	5	5	5	9	x	5	5	5	9	9	5	9
Step	5	5	4	9	5	x	1	9	5	5	9	9
Pláň	5	5	4	9	5	1	x	9	5	5	9	9
Podzemí	9	9	12	14	5	9	9	x	9	9	9	9
Bažiny	5	5	9	5	9	5	5	9	x	1	12	9
Řeky	7	7	9	5	9	5	5	9	1	x	12	14
Led	12	12	12	14	5	9	9	9	12	12	x	14
Město	9	9	9	14	9	9	9	9	9	14	14	x