Dračí Doupě

PIRÁTSKÁ VERZE

ZJEDNODUŠENÁ PRAVIDLA
PRO SNADNÝ ZAČÁTEK

ALTAR

Byla to past. Ta bachratá kupecká bárka slibující bohatou kořist nebyla nic jiného než volavka. Jakmile ji* Dračice *zahákovala a kapitán Vlad a jeho muži přešplhali na sousední palubu, z útrob větší lodi se vyhrnuli vojáci s připravenými meči. Luňák z paluby* Dračice *jasně viděl, že kapitán se chce vzdát. Jenže útočníci o zajatce nestáli. Vypukla řež.

Na palubě domovské lodi zůstali kromě Luňáka již jen Stavro a Tas. Tři vyvrženci, kterým pirátský velitel nevěřil dost na to, aby si je pustil k tělu. „Stali jste se psanci jen kvůli zatracené smůle. Nemůžu riskovat, že vyměníte moji hlavu za možnost vrátit se zpátky domů," vysvětloval vždycky Vlad s křivým úsměvem.

Hejtman velící vojákům je zaznamenal, když začali přesekávat lana poutající obě lodi k sobě. Křikl na své muže a Luňák pochopil, že se s* Dračicí *nestihnou odpoutat včas. Zrak mu padl na balistu stojící na přední palubě. Nikdy s tou věcí nezacházel, ale byla namířená přímo na bok sousední lodi. Zoufale těkal očima po spouštěcím mechanismu, pak prostě máchl sekerou a přeťal lano, kterým se tlustá tětiva stahovala vzad. Provaz, rázem zbavený napětí, se vymrštil a švihl ho přes tvář, takže už nezahlédl kamennou kouli vrženou vpřed obrovskou silou ocelového lučiště.

Když se s krvavým šrámem na tváři zvedl z prken paluby, kupecká loď tam nebyla. Místo ní unášel kalný proud řeky trosky a lidská těla.

Co je Dračí doupě

Určitě už jste si někdy při čtení knihy nebo sledování filmu položili otázku, co by se stalo, kdyby se hlavní hrdina zachoval jinak. Nyní držíte v rukou hru, která vám přesně tohle umožní. Stanete se hlavními hrdiny příběhu a budete sami rozhodovat o tom, kam se bude děj ubírat. Můžete dokonce zažít věci, které dosud nikdo nenapsal ani nenatočil. To vše vás čeká v této zjednodušené verzi pravidel hry Dračí doupě, která slouží k vyzkoušení hry před tím, než si ji koupíte.

Dračí doupě je nejstarší a nejznámější česká fantasy hra na hrdiny. Její nová podoba vyšla pod názvem Dračí doupě II v roce 2011 a v roce 2017 se dočkala druhého, přepracovaného vydání. Zakoupit si ji můžete v e-shopu nakladatelství ALTAR (*https://obchod.altar.cz*), případně v některých knihkupectvích. A jak se vlastně Dračí doupě hraje?

U her na hrdiny není cílem vyhrát, ale pobavit se a společně s kamarády prožít příběh. Vše se odehrává jen ve fantazii hráčů. Ke hře vám tedy stačí kus papíru, tužka a několik obyčejných kostek. Jeden z vás se ujme role **Průvodce hrou** a připraví pro ostatní hráče zápletku – záhadu k rozluštění, hrdinský úkol, který pro ně bude výzvou, nebo třeba nebezpečí, jemuž se nečekaně ocitnou tváří v tvář. Ostatní hráči si rozdělí role hlavních **hrdinů** příběhu, které budou ve hře představovat. A jen na jejich rozhodnutích bude záležet, kudy se bude děj ubírat a jak to všechno skončí.

Většinu času si budete prostě jen povídat – Průvodce popisuje hráčům okolí a hraje role všech ostatních **bytostí** neboli **cizích postav**, které se zde nacházejí. Hráči naopak hovoří za své hrdiny a vysvětlují, co a jak dělají. Na papír si můžete kreslit plánky různých míst nebo zapisovat poznámky, třeba jména významných postav nebo informace důležité pro příběh. O tom, zda se vašim hrdinům bude dařit a překážky překonají rychle a elegantně, nebo zda bude jejich cesta naopak trnitá a plná úskalí, o tom rozhodnete především vy a v klíčových okamžicích také kostky.

Základní principy

Při hraní Dračího doupěte se to nejdůležitější odehrává v příběhu. Čísla a pravidla jsou tu jen od toho, aby toto dění zachytila. Znamená to, že můžete vymyslet jakoukoliv akci, která dává v příběhu smysl, a váš hrdina se o ni může pokusit (například kopnout do sudu a svalit ho nepříteli pod nohy, podstrčit hledačům pokladu falešnou mapu nebo lichotkami nahlodat přísnost královského soudce). Znamená to také, že řadu věcí v pra-

vidlech nebudete popisovat čísly, ale slovy, takže následky hráčských akcí se projeví zejména událostmi v příběhu. Pokud například vaše postava někomu vyrazí z ruky šavli, protivník zkrátka nemůže svou zbraň použít, dokud ji opět nezvedne ze země.

Smyslem Dračího doupěte není vyhrát, ale dobře se pobavit a vytvořit společně napínavý příběh. Při hraní budete muset často rozhodovat o tom, co se v příběhu odehraje. Používejte při tom především zdravý rozum a následující zásady:

Udržujte v souladu to, jak popisujete své akce a jaká pravidla používáte. Je-li například možné využít k jedné akci více dovedností, použijte tu, která nejvíce odpovídá popisu vaší akce. Utká-li se tedy hrdina v ráhnoví s nepřátelským kapitánem a hráč popisuje, jak se snaží poranit protivníka svou zbraní, půjde o použití bojové dovednosti. Kdyby hrdina v pravidlech ovládal lépe šplhání nebo udržování rovnováhy a hráč toho chtěl využít, může svou akci popsat jako únik a příběh povede k divoké honičce v plachtoví.

Buďte k sobě vždy féroví. V Dračím doupěti toho hráči často vědí víc než jejich postavy, ale nezneužívají toho ve svůj prospěch. Klidně zvolí i akci, která je pro jejich hrdinu nevýhodná, pokud je to uvěřitelné nebo to udělá příběh zajímavějším (hráč například nechá svého nic netušícího piráta bezstarostně vejít do podpalubí, i když ze hry ví, že jeho druhové tam na něj číhají se sítí, protože jej mylně považují za zrádce). I když ale nebudete chtít hráči prozradit úplně všechno o tom, co se právě děje, abyste mu nezkazili překvapení, měl by mít při rozhodování vždy alespoň přibližnou představu, jak vážné nebezpečí jeho hrdinovi hrozí.

Nezdržujte se zbytečnými hádkami. Protože sporným okamžikům nelze při hře nikdy úplně zabránit, stanovte si předem rychlý způsob, jak je řešit. Můžete například nechat rozhodnutí na Průvodci hrou, hlasovat, nebo spor může rozhodnout hráč, jehož postavy se daná situace přímo netýká. Jakmile spor takto vyřešíte, pokračujte ve vyprávění příběhu. Vrátit se ke spornému tématu a probrat všechny argumenty můžete později, až vaše sezení skončí, abyste vytvořili lépe uvážené řešení podobných situací pro příště.

A nyní se podívejme na samotná pravidla.

Hrdinové

K překonávání nástrah osudu jsou vaši hrdinové vybaveni dvěma základními nástroji. **Dovednostmi**, které vypovídají o tom, v jakých činnostech vynikají nad ostatními, a **Zdroji**, které představují jejich nezdolnost, houževnatost a odhodlání.

Dovednosti

Dovednosti získávají postavy v balíčcích navzájem souvisejících položek. Tyto balíčky nazýváme **povolání**. Postava s povoláním *lovce* například bude snáze hledat cestu divočinou, stopovat či střílet z luku. Každé povolání má celkem pět úrovní. První úroveň značí, že postava je v dovednostech daného povolání jen o něco zběhlejší než obyčejný člověk, pátá úroveň představuje mistrovství v oboru. Vaši hrdinové v Dračím doupěti ovládají více než jedno povolání, jejich různými kombinacemi lze totiž utvářet různé zajímavé postavy.

Mějte na paměti, že podobně jako v běžném životě většinu činností může bez omezení provádět kdokoliv. Jakákoliv postava v příběhu se může pokusit přeplavat řeku nebo řídit člun, i když nemá povolání *lovce*, pod jehož dovednost *Cestování* tyto činnosti spadají. Pro postavu s příslušným povoláním bude ale při těchto činnostech díky její zkušenosti o něco snazší čelit případným potížím. Pouze za mimořádných okolností, kdy se shodnete, že určitá činnost je zcela neproveditelná bez zvláštního výcviku, a to i při vynaložení veškerých hrdinových sil, lze takovou činnost označit za *nemožnou* (například odezírání ze rtů).

Níže najdete přehled dovedností spadajících pod jednotlivá povolání.

Bojovník

- **Běžný boj zblízka (Tělo):** Obsahuje boj zblízka se zbraní i beze zbraně, frajeřinky se zbraněmi, rozbíjení věcí a sekání lan, krytí se štítem a podobně.
- **Síla (Tělo):** Zahrnuje vyrážení dveří, zdvihání břemen a jiné silácké kousky.
- **Bojovnické znalosti (Duše):** Pojímají v sobě válečnické legendy, znalost výzbroje i taktiku boje zblízka.
- **Sebedůvěra (Vliv):** Vyjadřuje schopnost chvástat se, ostouzet a zastrašovat *lidi*.

Kejklíř

- **Běžný vrh (Tělo):** Zahrnuje vrhání malými předměty a zbraněmi (včetně metání kamenů prakem), vrh na terč i žonglování.
- **Pohyblivost (Tělo):** Pojímá v sobě akrobacii, běh, skoky a pády, úhyby, šplh, rovnováhu i jízdu na koni či voze.
- **Triky a kejkle (Duše):** Obsahují falešnou hru, kapsářství, šacování a ukrývání věcí, práci s provazy (včetně poutání a úniků z pout) a podobné triky.
- **Orientace ve městě (Duše):** Vyjadřuje znalost městského prostředí, ukrývání či odhalování osob nebo předmětů ve *městě*, nenápadnost, tichý pohyb ve *městě*, sledování i taktiku boje z dálky ve *městě*.
- **Charisma (Vliv):** Zahrnuje svádění, vyvolávání soucitu či dojetí, radosti a smíchu, smutku, lásky či nenávisti apod.
- **Převleky a předstírání (Vliv):** Pojímají v sobě líčení a přestrojování se, napodobování cizího hlasu a mimiky.
- **Umění (Vliv):** Vyjadřuje schopnost působit na city publika hrou na hudební nástroje, zpěvem, přednesem, tancem či herectvím.

Lovec

» **Běžná střelba (Tělo):** Zahrnuje používání střelných zbraní, včetně střelby na terč.
» **Cestování (Tělo):** Představuje pochody *divočinou* (hory, pralesy, bažiny apod.), plavání a řízení lodí.
» **Orientace v divočině (Duše):** Vyjadřuje znalost prostředí divoké přírody, ukrývání a odhalování osob a předmětů v *divočině*, nenápadnost, tichý pohyb v *divočině*, stopování a matení stop i taktiku boje z dálky v *divočině*.
» **Tábornictví (Duše):** Zahrnuje zálesáctví, práci s ohněm, vaření, výrobu jednoduchých nástrojů, hledání potravy v *divočině*, výrobu, líčení, nalézání a zneškodňování *jednoduchých pastí* (například smyčky, oka, padající stromy a kameny).
» **Lovecké znalosti (Duše):** Pojímají v sobě znalosti *zvířat* a schopnost zpracování *zvířecí* kořisti a její prodej.
» **Ovlivňování zvířat (Vliv):** Obsahuje napodobování hlasů *zvířat*, odhad jejich pocitů a úmyslů, získání si důvěry, vábení a zastrašování, ochočení a krocení, včetně ovládání pomocí jednoduchých povelů.

Zdroje

Zdroje používá hrdina k tomu, aby odvrátil hrozící neúspěchy, i když mu štěstí není nakloněno a situace se nevyvíjí podle jeho představ. Když hráči nepřejí kostky a hrdinovi hrozí neúspěch, může se rozhodnout **vyčerpat** část svých ***Zdrojů*** a za cenu jiných potíží hrozící neúspěch zmírnit. ***Zdroje*** hrdinů spadají pod tři různé vlastnosti: ***Tělo***, ***Duši*** a ***Vliv***. Každé ***vyčerpání Zdrojů*** představuje vynaložené úsilí a námahu. V příběhu ***vyčerpávání Těla*** popíšete jako drobná zranění, oděrky, únavu svalů a podobnou tělesnou újmu. ***Vyčerpávání Duše*** znamená napínání vůle či smyslů a může vést k otupělosti či roztěkanosti. ***Vyčerpávání Vlivu*** pak může představovat například zmírnění neúspěchu způsobem, který postavu snižuje v očích jejího okolí. Druhou možností, jak mohou hrdinové ***Zdroje*** používat, je na provádění akcí vedených proti více protivníkům a na odehrání více než jedné akce v jednom kole konfliktu, o obojím se dozvíte dále.

Hrdina nemůže vyvíjet tak velké úsilí neustále, jeho zásoby skrytých sil jsou omezené jeho tělesnou, duševní a společenskou **zdatností**. Zdatnost udává, s kolika ***Zdroji*** hrdina začíná své dobrodružství, nebo na kolik se mu ***Zdroje*** doplní **kvalitním odpočinkem** – tedy tím, že se několik dnů a nocí neúčastní žádného dobrodružství. **Běžný odpočinek** během dobrodružných výprav doplní pouze tři ***Zdroje***, přičemž je na hráči, jak je rozdělí mezi vlastnosti postavy, nesmí však nikdy mít od jedné vlastnosti víc ***Zdrojů***, nežli je jeho odpovídající zdatnost.

Kromě ***Těla***, ***Duše*** a ***Vlivu*** mohou hrdinové využívat ještě zvláštní ***Zdroj*** zvaný ***Výhoda***. Je to dočasný ***Zdroj*** představující přípravu před akcí, pomoc od spolubojovníků nebo dobře zvolenou taktiku v dané situaci. Hrdina ho dokáže získat sám, například ústupem po schodech na vyvýšenou část paluby, nebo díky pomoci spolubojovníka, například když jej kryje střelbou z luku. ***Výhodu*** může hráči také udělit Průvodce hrou jako odměnu za zajímavé řešení situace, posunutí příběhu nebo dobré hraní postavy. ***Výhodu*** pak lze použít namísto jakéhokoli vlastního ***Zdroje*** (***Těla***, ***Duše*** i ***Vlivu***). ***Výhoda*** nemá maximální hodnotu a hrdina ji může získat v neomezené výši. Na konci konfliktu (boje, hádky apod.), kterého se ***Výhoda*** týkala, ovšem postava zbývající ***Výhodu*** ztratí – pokud například hrdina získá ***Výhodu*** za vyšplhání na stěžeň při zahákování obchodní bárky a nestihne ji použít, nepomůže mu později nijak proti překupníkovi, jemuž se pokusí prodat získanou kořist.

Povahový rys

Každý hrdina má jeden výrazný povahový rys. Ten vám nejen radí, jak ho hrát, ale navíc pokaždé, když hrdina podle něj v příběhu provede významné rozhodnutí, které ve hře vytvoří zajímavou situaci nebo vnese do příběhu komplikaci, smí si okamžitě dopl-

nit jeden vyčerpaný bod libovolného ***Zdroje***. Povahovým rysem může být například „čestný muž“, „lakomec“ nebo „milovník“.

Deník postavy

V našem pirátském příběhu si budete moci zahrát jednu ze tří ukázkových postav, jejichž deníky najdete na následujících stranách. Deníky zachycují dovednosti a úrovně těch povolání, která hrdinové ovládají, a také množství ***Zdrojů*** odpovídající jejich zdatnostem. Proškrtnutím čtverečku u názvu ***Zdroje*** jednou čarou znázorníte vyčerpání daného ***Zdroje***.

Na deníku najdete také počítadla aktuální výše ***Výhody*** a ***Ohrožení*** – ***Výhodu*** již znáte, o ***Ohrožení*** si povíme později. Po počítadle můžete posunovat kancelářské sponky nebo jiné drobné předměty.

Vůbec nejdůležitější věcí na deníku postavy je její povahový rys a krátký příběh, z něhož pochopíte, jak a proč se stala pirátem a jaké cíle bude v příběhu sledovat. Příběh postavy vám pomůže zvolit si hrdinu, který vás bude bavit. Pokud budou ve vaší hře více než tři hráči, budete si muset další hrdiny vytvořit podle těch, které vám tu nabízíme.

Vyhodnocování akcí

Rozhodnutí, kdy budete v Dračím doupěti brát do ruky kostky, je velmi důležité. Budete tak činit tehdy, když není výsledek akce zřejmý. Nikdy neházejte kvůli malichernostem, které nemají dopad na příběh, ale také nenechávejte kostky rozhodovat o tom, zda je nějaká věc vůbec v lidských silách. Poté, co hráč ohlásí, jakou akci chce jeho postava provést, nastane jedna ze tří možností:

» Akce je **samozřejmá**: vůbec nepřichází v úvahu, že by postava neuspěla nebo při tom vyčerpala své síly, a zároveň postavě nikdo nebrání. Takové akce se zdaří automaticky, bez hodu kostkami.

» Akce je **možná**: postava dokáže akci provést, ale úspěch není samozřejmý nebo jí v něm někdo brání. Tehdy si hráč bude házet kostkami.

» Akce je **nemožná**: je natolik obtížná či neuvěřitelná, že ji postava nedokáže vykonat ani s vypětím všech sil. Taková akce se nemůže zdařit, proto si hráč vůbec nehází. Má ale právo místo ní ohlásit jinou akci.

Důležité je, abyste se při rozhodování, co je možné či nemožné, nevázali na přesné vzdálenosti, časy, váhy a další číselné jednotky. V pravidlech nic takového nenajdete. Hrdinové ve vašich světech (stejně jako postavy z historie, knih nebo filmů) mají jen omezenou možnost, jak odhadovat nebo měřit čas, vzdálenost či hmotnost. A i kdyby s sebou měli potřebné nástroje, stejně by je uprostřed honičky nevytahovali, aby se ujistili, zda dokážou či nedokážou přeskočit z paluby jedné lodi na druhou. Pro hru není důležité, zda jsou paluby od sebe vzdálené 230 nebo 270 centimetrů, ale zda přeskočení je samozřejmé, možné nebo nemožné.

Nezapomeňte také, že při rozhodování, jaké vzdálenosti vaše postavy dokážou překonat, jakých rychlostí dosáhnou či jakou váhu na svých ramenou unesou, se nemusíte řídit tím, co znáte z běžného života. Vždyť jsou to hrdinové! Dovolte jim tedy dokázat to, co by hrdinové dokázat měli. Svými rozhodnutím, co je možné a co nemožné, do velké míry předurčujete podobu své hry. Zamyslete se nad tím, co si chcete zahrát – zda se váš příběh bude držet při zemi a bude spíše podobný realitě, či zda půjde o velkolepou filmovou podívanou.

Hod

Kostky představují vliv štěstí při vyhodnocování možných akcí. Hrdina, který má štěstí, může svého cíle dosáhnout bez další námahy či vyčerpání. Přízeň štěstěny ověřujte pomocí dvou šestistěnných kostek. Výsledkem ***hodu*** je součet hodnot na obou kostkách a k němu se přičte bonus za povolání, pod které spadá použitá dovednost. Nic jiného než úroveň povolání se v Dračím doupěti II k hodu nepřičítá.

Jakmile se kostky přestanou kutálet a hráč přičte úroveň povolání podle použité dovednosti, porovná výsledek s číslem 9 nebo s hodem protivníka (záleží na druhu vyhodnocení, o kterém si povíme dále) a je jasné, jak se příběh bude odvíjet dál.

» Přálo-li postavě štěstí a ***hod*** byl dostatečně vysoký, jedná se o úspěch.
» Nepřálo-li jí štěstí, hrozí postavě neúspěch. Hráč se může rozhodnout, zda se buďto ***vyčerpá*** a za cenu zvýšeného úsilí či újmy a zhoršení vlastní situace tento neúspěch zmírní, anebo neúspěch přijme se všemi jeho důsledky a ušetří své ***Zdroje*** na později.

Ohrožení a Vyčerpání

Hodnota **Ohrožení** určuje počet ***Zdrojů***, které je potřeba **vyčerpat**, aby postava odvrátila neúspěch při nepříznivém hodu kostkami. Je to číslo popisující aktuální situaci každé postavy. Jde o souhrn komplikací, vyjadřující celkovou namáhavost a míru útrap, které bude muset postava podstoupit, když jí nebude přát štěstí. Proto i nepříliš nebezpečná situace může mít vysoké ***Ohrožení***, pokud ji provází hodně komplikací – například při stopování může tato hodnota představovat prodírání se křovím či plazení se blátem ve snaze opět zachytit ztracenou stopu.

Vždy, když se postava pokouší o *možnou* akci, měla by znát hodnotu svého ***Ohrožení***. Pokud se jedná o samostatné vyhodnocení, určí Průvodce momentální ***Ohrožení*** postavy před ***hodem*** na základě okolností v příběhu. Jakmile však po sobě následuje několik bezprostředně navazujících vyhodnocení, pak se výše ***Ohrožení*** určí pouze na počátku takové situace (v pravidlech jí budeme říkat konflikt) a dále se už mění pouze jako následek jednotlivých akcí v rámci konfliktu. Po ukončení konfliktu ***Ohrožení*** zaniká a v případě dalšího konfliktu či samostatného vyhodnocení se určí nanovo, podle nových okolností.

Šermíř Tas

Tas býval městský floutek, kterého přehnané sebevědomí hnalo do neustálých duelů. Když v jednom z nich nešťastnou ranou zabil purkmistrova bratra, musel prchnout. Nemrzí ho ani tak to, že skončil jako říční lapka na palubě *Dračice*, jako spíš že byl odsouzen za to, že údajně napadl oběť ze zálohy a s pomocí dalších útočníků, což není jeho styl. Tas touží stát se kapitánem vlastní lodi.

Zdroje

Tělo:

Duše:

Vliv:

Povahový rys: Duelant (doplní Zdroj, kdykoliv vyzve na souboj srovnatelného nebo silnějšího soupeře, mohl-li si vybrat snazší cestu)
Výzbroj: šavle

Dovednosti

Povolání: Bojovník **Úroveň: 3**
Běžný boj zblízka
Síla
Bojovnické znalosti
Sebedůvěra

Povolání: Kejklíř **Úroveň: 2**
Běžný vrh
Pohyblivost
Triky a kejkle
Orientace ve městě
Charima
Převleky a předstírání
Umění

Poznámky:

Ohrožení: *1 2 3 4 5 6 7 8 9*

Výhoda: *1 2 3 4 5 6 7 8 9*

Snílek Luňák

Luňák je mladý bouřlivák, který býval svobodným lovcem. V lesích narazil na šlechtickou dcerku, která se ztratila při honu. Byla to láska na první pohled a ti dva spolu uprchli, ovšem život v divočině dívčinu vášeň brzy zchladil. Vrátila se do pohodlí otcova hradu a Luňák byl prohlášen za psance. Mladík je přesvědčen, že lapkové i piráti by měli bohatým brát a chudým dávat.

Zdroje

Tělo:

Duše:

Vliv:

Povahový rys: Romantik (doplní Zdroj, kdykoliv se zachová neuváženě či hloupě kvůli nějaké ženě)
Výzbroj: sekera, luk

Ohrožení: *1 2 3 4 5 6 7 8 9*

Dovednosti

Povolání: Lovec **Úroveň: 3**
Běžná střelba
Cestování
Orientace v divočině
Tábornictví
Znalost zvířat
Ovlivňování zvířat

Povolání: Bojovník **Úroveň: 2**
Běžný boj zblízka
Síla
Bojovnické znalosti
Sebedůvěra

Poznámky:

Výhoda: *1 2 3 4 5 6 7 8 9*

Kormidelník Stavro

Stavro je již starší, ale stále zdatný muž. Býval kazatelem a i piráti se prý k němu chodili zpovídat. Jenže pak nadřízení odhalili, že si Stavro čte v zakázaných knihách, vyloučili jej z řad církve a označili za vyvrhele. Stavrovi nezbylo, než se připojit k Vladově říční tlupě, protože neměl kam jinam jít. Temné nauky a stará tajemství jej však stále neodolatelně přitahují.

Zdroje

Tělo:

Duše:

Vliv:

Povahový rys: Hledač (doplní Zdroj, kdykoliv podstoupí zbytečné riziko jen proto, aby odhalil nějaké tajemství)
Výzbroj: nože (2 vrhací, 1 obyčejný)

Ohrožení: *1 2 3 4 5 6 7 8 9*

Dovednosti

Povolání: Kejklíř **Úroveň: 3**
Běžný vrh
Pohyblivost
Triky a kejkle
Orientace ve městě
Charima
Převleky a předstírání
Umění

Povolání: Lovec **Úroveň: 2**
Běžná střelba
Cestování
Orientace v divočině
Tábornictví
Znalost zvířat
Ovlivňování zvířat

Poznámky:

Výhoda: *1 2 3 4 5 6 7 8 9*

» **Ohrožení 1** představuje banální situaci, ve které je okolní prostředí postavě nakloněno a pomáhá jí (např. pirát opevněný ve svém doupěti).
» V běžné situaci bez dalších komplikací bude mít postava **Ohrožení** ve výši **2** (např. pirát při plavbě na klidné vodě nebo na souši).
» Hodnota **Ohrožení 3** a **4** již znamená přítomnost menších, resp. větších komplikací na straně postavy (např. pirát s **Ohrožením 3** při plavbě na rozbouřené hladině, v dešti, mlze, na souši v blátě, přepadený a překvapený, zatlačený do rohu; s **Ohrožením 4** v podpalubí potápějící se lodi, obklíčený, sražený na zem a odzbrojený).
» **Ohrožení** o hodnotě **5 a vyšší** značí téměř beznadějnou situaci, se kterou si hrdina poradí jen za opravdu mimořádného úsilí. (např. spoutaný a zajatý pirát).

Pokud se hráč rozhodne pro ***vyčerpání***, popíše ostatním jaké úsilí či újmu musela jeho postava podstoupit, aby důsledek neúspěchu zmírnila, a jaké nové potíže to pro ni znamená či jak se zhoršila její stávající situace. V řeči pravidel se kromě ***vyčerpání Zdrojů*** také její ***Ohrožení*** o 1 zvýší. Přesto má mnohdy smysl se ***vyčerpat***, protože hráč tak zabrání vývoji příběhu, který je mu proti srsti. ***Vyčerpání*** například umožní hrdinovi, aby se zachytil a zůstal viset na zábradlí, místo aby jej bouře smetla přes palubu, nebo aby se v tlačenici pustil do šarvátky s přístavním zlodějíčkem, místo aby se nechal nevšímavě okrást o medailonek po matce.

Zkouška

Zkouška je nejjednodušší způsob vyhodnocení. Používá se pro činnosti, při kterých hrdinovi brání v úspěchu pouze prostředí (například leze na kluzký stěžeň) nebo je mu soupeřem postava, která neklade odpor nebo je pro příběh bezvýznamná (třeba když smlouvá o ceně s prodejcem na trhu). ***Zdroj***, kterým se postava ve ***zkoušce*** případně ***vyčerpá***, je určený použitou dovedností (například při tahání těžké kotvy bude postava používat tělesnou dovednost *Síla* a ***vyčerpávat*** bude tedy ***Tělo***).

Při vyhodnocení ***zkoušky*** stručně popište podobu akce a důsledky, kterých chcete dosáhnout. Průvodce vám rámcově určí podobu neúspěchu, abyste věděli, do čeho jdete a co vás čeká, pokud neuspějete.

Pokud je ***hod*** (součet obou kostek a úrovně použitého povolání) 9 nebo více, pokračujte popisem úspěchu.

Jestliže ***hodíte*** méně než 9, postavě hrozí neúspěch. Vyberte si. Můžete se raději ***vyčerpat***. V tom případě popíšete, jak jste navzdory komplikacím dosáhli plnohodnotného úspěchu, za cenu zvýšeného úsilí či újmy (utracených ***Zdrojů***) a zhoršení situace do budoucna (zvýšeného ***Ohrožení***). Můžete ale také jen přijmout neúspěch. Průvodce či protivník popíší podobu vašeho neúspěchu. Ušetřili jste ***Zdroje***, ale o stejnou akci se můžete znovu pokusit teprve pokud se výrazně změní podmínky.

Příklad: *Dračice kotví v zátoce a zatímco Tas se vyškrábal na břeh, zbylí dva hrdinové se brodí říční vodou a snaží se mezi troskami cizí lodi objevit přeživšího spolubojovníka nebo nějakou cennost.*

Luňák narazí na zamčenou truhlici a rozhodne se urazit zámek sekerou. Průvodce určí **Ohrožení** *3, protože Luňák je po pás ve vodě. To se Luňákovi nelíbí, a tak společně se Stavrem odtáhnou truhlici blíž ke břehu. Tato* samozřejmá *akce (není potřeba vyhodnocení kostkami) je zbavila potíží a snížila jim* **Ohrožení** *na 2.*

Průvodce poté sdělí hráčům, že pokud Luňák ve **zkoušce** *neuspěje, roztříští sekerou víko a jistá vzácná věc, která se v truhlici nachází, bude zničena. Hráč Luňáka se rozhodne to riskovat, a tak vezme kostky a díky použití dovednosti* Běžný boj zblízka, *pod kterou zacházení se zbraněmi spadá, si přičte úroveň* bojovníka, *tedy 2. Pokud by měl v součtu 9 nebo víc, může popsat, jak jednou silnou ranou urazil železnou petlici a truhlu otevřel. Průvodce pak doplní informace o tom, co v truhle nalezl.*

V našem příkladu má ale Luňák smůlu, hodí jen 6 a musí se rozhodnout, zda se **vyčerpá**, *nebo ušetří* **Zdroje**, *ale přijde o obsah truhly. Hráč Luňáka volí* **vyčerpání**, *proškrtne si v deníku dva čtverečky* **Těla** *a popíše, že musel sekerou do zámku vytrvale bušit (tělesné úsilí) a ve chvíli, kdy se zámek konečně utrhl, se mu sekera vysmekla z ruky a udeřil se s ní do nohy, takže bude kulhat (zvýšení* **Ohrožení** *na 3).*

Výzva

Výzva se používá, když se hrdina snaží odolat působení nějaké nástrahy (např. účinkům jedu, který mu někdo nalil do poháru) nebo když se chce vyhnout akci okolního prostředí (třeba uskočit před letícím ráhnem). Můžete ji využít také k ověření, postřehne-li postava nebezpečí, o němž neví (např. rozpozná falešnou minci).

Výzva se vyhodnocuje obdobně jako ***zkouška***, ale na rozdíl od ***zkoušky*** postava nemá úplnou volnost v rozhodnutí, jakým způsobem situaci vyřeší – akce prostředí či nástrahy je totiž už nevyhnutelná a postava se nanejvýš dokáže vyhnout hrozícímu nebezpečí nebo je odvrátit. Obdobně ***Zdroj***, kterým se postava případně ***vyčerpává***, nevychází z protiakce, nýbrž z vlastnosti, na kterou akce prostředí či nástrahy míří.

Při vyhodnocování výzvy vám Průvodce rámcově popíše podobu akce prostředí či nástrahy a důsledky, které vaší postavě hrozí. Nejprve se rozhodněte, zda budete vůbec reagovat nějakou protiakcí. Pokud se vám nebezpečí nezdá vysoké nebo vám dokonce přijde zajímavé zjistit, kam se příběh bude odvíjet, pokud se hrozba z výzvy naplní, důsledek můžete rovnou přijmout.

Chcete-li reagovat protiakcí, popište, co vaše postava dělá, aby se následkům vyhnula. Poté vyhodnoťte ***hod***, v jehož rámci budete přičítat úroveň povolání podle dovednosti odpovídající způsobu, jakým se chcete nebezpečí vyhnout. Výsledek 9 nebo více znamená úspěch a vy můžete pokračovat popisem úspěšného odolání ***výzvě***.

Pokud je výsledek méně než 9, postavě hrozí neúspěch. ***Vyčerpání*** v tomto případě znamená, že jste důsledek ***výzvy*** zmírnili, byť za cenu zvýšeného úsilí či újmy (utracených ***Zdrojů***) a jiných potíží (zvýšeného ***Ohrožení***). Při přijetí neúspěchu Průvodce či protivník pokračují s popisem důsledku ***výzvy***, ale vy jste ušetřili své ***Zdroje***.

Příklad: *Luňák se nedočkavě vrhne na truhlu a otevře ji. Ta je ovšem navíc chráněná ještě pastí. Při otevírání truhly z víka vyjede ostrá čepel, která mu může probodnout ruku. Hráč se rozhodne, že se Luňák pokusí ucuknout. To ale bohužel spadá pod povolání* kejklíře *a jeho dovednost* Pohyblivost, *kterou Luňák nemá. I tak se o to může pokusit, v rámci* **hodu** *si ovšem ke kostkám nic nepřičte.*

Jako důsledek předchozího **vyčerpání** *má Luňák* **Ohrožení** *3. Naštěstí mu na kostkách padne 10 a on uspěje. Čepel jej nezasáhne. Kdyby měl smůlu, měl by na výběr – utratit svá poslední 3* **Těla** *za* **vyčerpání** *a přidat si novou, tentokrát už vážnou, komplikaci (např. by uskočil do vody a tam by ho strhl proud), anebo se nechat zasáhnout nastraženou pastí.*

Střet

Ve **střetu** soupeří hrdina s jinou postavou. Obvykle k němu dojde tak, že jedna postava, dále jí budeme říkat **aktér**, se pokusí o nějakou akci (například skopnout soupeře přes palubu). Někdo jiný, budeme mu říkat **protiaktér**, ohlásí vlastní akci, kterou se snaží úspěchu akce zabránit, tuto akci nazýváme protiakcí. Pravidlem je, že úspěch protiakce musí vždy vylučovat naplnění záměru původní akce. Proti kopanci tak nebude platnou protiakcí „ukradnu mu váček s penězi". Můžete ale ohlásit „než mě kopne, vyšplhám do ráhnoví", nebo spojenec, který už na stěžni je, může hlásit protiakci „hodím na něj plachtu a on ztratí přehled o tom, kde jsi".

Pamatujte si, že ve střetu probíhá vše současně. Teprve až všichni jeho účastníci popíšou své úspěchy a vyčerpání, získáváme úplný obraz toho, co se vlastně ve výsledku stalo.

Střet dvou protivníků

Poté, co strany ohlásily akci a protiakci, si hodí kostkami, přičtou odpovídající povolání a porovnají výsledky svých hodů. Aby postava uspěla, musí mít vyšší ***hod*** než protivník. Dojde-li k nerozhodnému hodu, pak vítězí aktér. Nelze-li aktéra jednoznačně určit, je vítězem hráč, který má na některé ze svých kostek nejvyšší číslo, případně má nejvyšší součet na svých dvou kostkách. V krajním případě použijte k určení vítěze náhodu, hoďte si třeba mincí či kostkou.

Kdo ve ***střetu*** prohrává, má na výběr: buď může přijmout porážku a dopřát tak soupeři plnohodnotný úspěch, nebo může ***vyčerpáním*** své selhání zmírnit a vyměnit očekávaný důsledek za jinou komplikaci. Můžeme také říci, že namísto plného úspěchu získá vítěz úspěch částečný, ale poražený za to zaplatí svými ***Zdroji*** a zvýšením svého ***Ohrožení***.

Obdobně jako u ***výzvy*** platí, že ***Zdroj*** pro ***vyčerpání*** je určen tím, na co akce vítěze mířila. Proti akci mířící na ***Tělo*** (skopnu soupeře přes palubu), se postava vyčerpává ***Tělem***. Pokud ale akce míří na ***Duši*** (hodím na něj plachtu a on ztratí přehled), postava se vyčerpává ***Duší***, a to i tehdy, pokud by obě vyhodnocované akce byly tělesné.

Příklad: *Luňák měl v předchozím příkladu štěstí a krom stříbrných mincí našel v truhle také zlatou sošku se zlou tváří (tu by rozbil, pokud by při otevírání truhly neuspěl). Chce si ji rychle uložit do torny k pozdějšímu prozkoumání, což by za normálních okolností byla* samozřejmá *akce. Stavrův hráč však okamžitě ohlásí protiakci – soška v něm probudila touhu mít ji jen pro sebe, proto chce výhružně povytáhnout nůž z pochvy a přikázat Luňákovi, ať mu ji vydá. Stavro je protiaktér.*

Luňákovo **Ohrožení** *je stále 3, Stavrovi Průvodce určí* **Ohrožení** *2. Luňákův hráč* **hodí** *6, nic nepřičítá (uvažovat lze o* kejklířské *dovednosti* Triky a kejkle, *toto povolání však Luňák neovládá). Stavrův hráč si také nemůže přičíst žádné své povolání, protože zastrašování spadá pod* bojovnickou *dovednost* Sebedůvěra. *Na kostkách má ale 7, a tak vítězí v* **hodu**.

Hráč Luňáka má nyní na výběr – může ušetřit **Vliv**, *Stavrovi se podvolit a sošku mu vydat. Anebo se může* **vyčerpat** *a Stavrovi dopřát částečný úspěch – nebude trvat na tom, že sošku objevil on, ale pokusí se změnit hádku v rozpustilé škádlení (čerpá* **Vliv***) a zatímco ustupuje do hlubší vody (zvyšuje si* **Ohrožení** *na 4), volá na Stavra „dobrá, staříku, jestli sem doplaveš, je tvoje".*

Střet více soupeřů

Někdy bývá účastníků ***střetu*** více. Jednou z možností je, že na akci aktéra se rozhod-

ne reagovat více protiaktérů (například se horkokrevný hrdina vrhne na zrádce, aby jej podřízl, a jeho společníci se mu tom snaží zabránit). Druhou možností je, že aktér svou akci namíří proti více postavám. To může udělat buď tak, že vhodně využije prostředí (například přesekne provazový žebřík, po kterém za ním šplhají nepřátelé), nebo tak, že věnuje akci zvýšené úsilí (například šermuje se dvěma protivníky naráz). Využití prostředí postavu nic nestojí, ale nevýhodou je, že si nemůže vybírat, koho akce zasáhne a koho ne. Pokud chce hrdina působit na více protivníků vlastním zvýšeným úsilím, musí za takovou rozsáhlou akci zaplatit 1 ***Zdroj***, jehož druh odpovídá použité dovednosti, ale zase může určit, koho zasáhne a koho vynechá.

Ve střetu více soupeřů si ***hodí*** všichni, kdo se jej aktivně účastní (aktér a ti, kdo se rozhodli reagovat prostřednictvím protiakce) a výsledky se vyhodnocují od nejvyššího ***hodu***. V případě rovnosti se uplatní stejná pravidla jako u ***střetu*** dvou účastníků.

Jestliže akce či protiakce toho, kdo je zrovna na řadě s vyhodnocováním, dosud nebyla zrušena někým s vyšším ***hodem***, popíše hráč, jakým způsobem by se měl naplnit záměr jeho hrdiny. Přitom zruší akce těch hráčů, jejichž akce či protiakce se v příběhu vylučuje s jeho vlastní akcí a zároveň je porazil v ***hodu*** (včetně případných spolubojovníků).

Poražení se potom mohou rozhodnout, že se ***vyčerpají***, a obdobně jako ve ***střetu*** dvou soupeřů promění právě vyhodnocovaný plný úspěch vůči své postavě v částečný (za cenu čerpání ***Zdrojů*** a zvýšení vlastního ***Ohrožení***). Mohou také přijmout popsaný neúspěch a ohlášený výsledek.

U složitějších ***střetů*** pak může nastat situace, kdy akce toho, kdo je na řadě, byla zrušena někým s vyšším ***hodem***, ale stále jsou ve hře ještě nějaké nezrušené nižší ***hody***, které se s jeho akcí vylučovaly. V takovém případě tento hráč může alespoň popsat, proč ti protivníci, kteří ***hodili*** ještě méně než on, nebyli ve své snaze úspěšní.

Složitější situace

Ve hře dále mohou nastat tyto zvláštní situace:

Cílené hledání ukryté věci (například tajného vstupu do jeskyně) se vyhodnotí jako ***zkouška***, zatímco může-li si jí postava povšimnout náhodou nebo ji tato věc ohrozí (například spuštěná past), bude si házet na ***výzvu***. Pokud je postava sama ukrytá a provádí akci proti soupeři, který vůbec nemá šanci reagovat, vyhodnotí se její akce jako ***zkouška*** (v našem příběhu by se Stavro mohl otočit k Luňákovi zády a nenápadně vytáhnout nůž, aby jej po nic netušícím spolubojovníkovi z otočky vrhl). Jinak použijete ***střet***, ve kterém ale protiakce nemůže aktéra nijak ohrozit, může pouze zabránit důsledkům překvapivé akce (pokud byste uznali, že Luňák může v poslední chvíli zaznamenat nebezpečí, mohl by nanejvýš zkusit uhnout letícímu noži, ale nesměl by svou protiakcí ohrozit Stavra).

Aktér hlásil akci proti prostředí či proti postavě, která se sama nebránila, takže by mělo jít o ***zkoušku***, ale situace se stala ***střetem***, protože reagoval někdo jiný (pokud by v našem příkladu napadený Luňák nereagoval, mohl by se Tas pokusit výkřikem Stavra zadržet). Jestliže reagující (v našem případě Tas) ***střet*** prohraje a nevyčerpá se, tedy rozhodne se přijmout svůj neúspěch, pak si aktér (v našem případě Stavro) tuto situaci vyhodnotí jako ***zkoušku***:

» V případě, že má 9 a více, jde o úspěch.
» V případě, že má méně než 9, může si obdobně jako ve ***zkoušce*** zajistit ***vyčerpáním*** úspěch proti každému, kdo nereagoval a nikdo se za něj ***nevyčerpal*** (v našem případě proti Luňákovi), či proti prostředí.

Dvě či více postav soutěží ve snaze překonat překážku, jejíž překonání by bylo samo o sobě ***zkouškou*** (v našem příkladu by mohli piráti zahlédnout, že řeka nese kolem Vladův klobouk, a Luňák i Tas by se vrhli do silného proudu, aby tento kapitánský symbol získali pro sebe). V takovém případě se kromě vzájemného porovnání ***hodů*** provede ještě porovnání ***hodů*** s hodnotou 9 a výsledek

méně než 9 znamená, že (i vítězná) postava se musí ***vyčerpat***, aby vůbec uspěla v překonání překážky (v našem případě přeplavala řeku, aniž by ji strhl proud). Porovnání hodů pak rozhodne o tom, která z postav byla lepší či rychlejší (tedy kdo získá klobouk).

Ve *střetu* či *výzvě* bylo neúspěšných více účastníků a některý z poražených se chce ***vyčerpat*** i za ostatní. Pokud takové ***vyčerpání*** dává v příběhu smysl, je možné (například by Tas s kloboukem na hlavě mohl vyzvat ostatní, aby jej uznali kapitánem, a Luňák, který mu neúspěšně odporoval, by se mohl chtít ***vyčerpat*** za sebe i za Stavra). Postava si i tak zvýší ***Ohrožení*** právě o 1, avšak zaplatí tolikrát ***Zdroje*** ve výši svého ***Ohrožení***, za kolik účastníků se ***vyčerpává*** (Luňákovo ***Ohrožení*** by vzrostlo z 4 na 5 a musel by ***vyčerpat*** 2×4, tj. 8 ***Vlivů***, tolik ovšem ani nemá). Naopak pokud aktér hlásí akci proti více cílům, které se nebrání, a jde tedy o ***zkoušku***, ovšem aktér ***hodí*** méně než 9, postačuje mu ***vyčerpat se*** pouze jedenkrát ve výši svého ***Ohrožení***, bez ohledu na to, kolik nereagujících cílů jeho akce ovlivní (viz následující příklad).

Příklad: *Z houštin se vynoří skupina sedmi vojáků vedená hejtmanem, kteří přežili zničení své lodi a vydali se pronásledovat naše hrdiny. Vojáci, Stavro i Tas stojící na břehu mají* **Ohrožení** *2 (běžná situace), pouze Luňák brodící se po předchozím sporu o sošku řekou má* **Ohrožení** *4.*

Stavrův hráč ohlásí rozsáhlou akci proti všem vojákům – chce převrhnout truhlu s penězi, aby se o ně vojáci poprali a hrdinové stihli uniknout na loď. Průvodce rozhodne, že pouze hejtman a tři jeho nejvěrnější muži provádějí protiakci – jako disciplinovaní vojáci nedbají na poklad a místo toho se pokusí vyšplhat na palubu Dračice dřív, než odrazí. Proti těmto čtyřem tedy musí Stavro uspět ve **střetu**, *proti zbývajícím třem půjde o* **zkoušku**. *Stavro obsah truhly schválně překlopí na hromadu písku, aby poklad vypadal větší a lákavější (uplatní tak kejklířskou dovednost* Charisma*). Nicméně i s přičtením 2* **hodí** *jen 8, a to na úspěch ve* **zkoušce** *nestačí. A z vojáků, kteří provedli protiakci, má pouze jediný méně než on.*

Jako první tedy popisuje Průvodce, protože úspěšný hejtman a dva vojáci mají více než Stavro. Kormidelníkovo převržení truhly zrušit nemůže, protože úspěšní vojáci se pouze vyhýbali jeho účinkům, a tak se Stavrův hráč rozhodne, že se proti jejich akcím nebude **vyčerpávat** *(musel by si totiž postupně za každého úspěšného vojáka zvýšit* **Ohrožení** *o 1 a zaplatit odpovídající množství* **Těla***). Naši piráti tedy získávají tři nevítané spolucestující.*

Jako další je v pořadí Stavro, který chtěl dosáhnout toho, že se zbylí vojáci zastaví a vrhnou se na rozsypané peníze. To se mu bez dalšího podaří u čtvrtého, nejméně úspěšného protiaktéra, jestliže se za něj Průvodce **nevyčerpá**, *protože šetří* **Sudbu** *na později.*

Kdyby Stavro býval **hodil** *9 nebo více, už by se i zbylí vojáci hrabali ve stříbrných mincích. Protože ale kostky Stavrovi nepřály, musí se rozhodnout. Buďto přijme neúspěch a na palubu lodi pronikne mnohem více nepřátel, anebo se* **vyčerpá** *dvěma* **Vlivy**, *zvýší své* **Ohrožení** *na 3 a přiměje zbylé vojáky k tomu, aby přeci jen podlehli. A právě to Stavro udělá. Jeho hráč popíše, jak předstírá, že si ještě na útěku chtěl nahrabat několik stříbrných mincí, a jejich cinkot vojáky zlomil. Díky tomu však sám vyšplhá na palubu Dračice až s hejtmanem a jeho dvěma vojáky těsně za zády.*

Nepřátelé

Dovednosti

Bytosti, které ovládá Průvodce, mají namísto několika povolání jen jedno – říkáme mu **charakteristika**. Obsahuje všechny dovednosti, které lze u takové postavy očekávat (loupežník se jistě bude umět rvát, pouštět hrůzu, hrát karban a pít; šlechtic ovládá jízdu na koni a šerm, velení a pravidla diplomacie). Charakteristika může, stejně jako povolání,

nabývat hodnot 1–5 a tento bonus si bytost přičte k hodu při všech činnostech, které pod její charakteristiku spadají.

Sudba a Hranice

Všichni protivníci, které má Průvodce právě na scéně, mají jednu společnou zásobu ***Zdrojů***, kterou nazýváme **Sudba**. Z ní může Průvodce platit tytéž platby, které platí hrdinové svými ***Zdroji*** (tedy ***vyčerpání***, akce proti více protivníkům a více akcí v jednom kole, viz dále) a to za kteroukoliv ze svých bytostí. Celkové množství ***Sudby*** určí Průvodce takto: nejsilnější nepřítel (například kapitán cizí lodi) přinese do společného banku 6 ***Sudeb***, každý další protivník (například členové posádky) již jen 1 ***Sudbu***.

Průvodce tak sice má méně ***Zdrojů*** než hráči pro své hrdiny, avšak ***Sudba*** není vázána na ***Tělo***, ***Duši*** nebo ***Vliv*** (podobně jako ***Výhoda***). Přesto mají nepřátelé i hodnoty ***Těla***, ***Duše*** a ***Vlivu***. Jde o takzvané **hranice** a omezují množství ***Sudby***, které může Průvodce naráz vyčerpat.

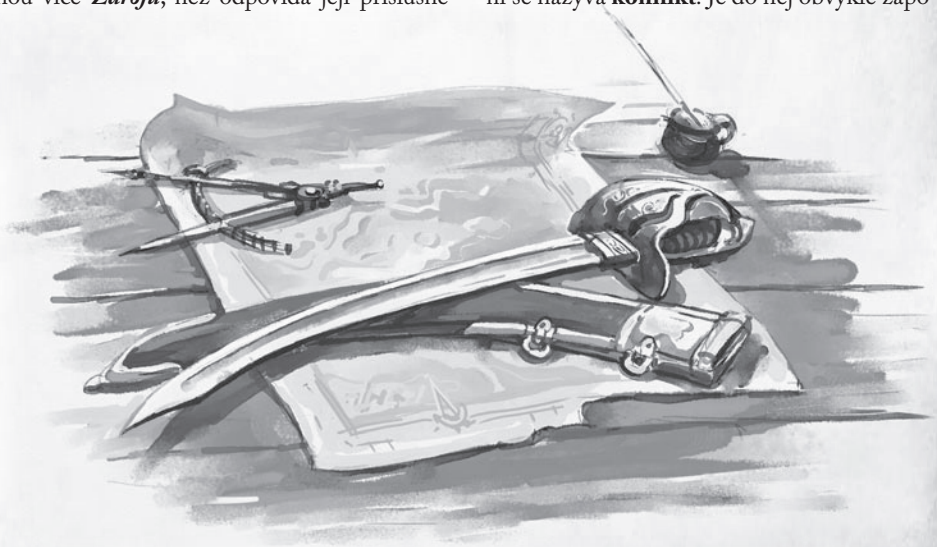
Pro bytosti tedy platí stejná pravidla pro ***vyčerpání*** jako pro hrdiny, s jediným rozdílem. Bytost nikdy nesmí ze ***Sudby*** vyčerpat najednou více ***Zdrojů***, než odpovídá její příslušné hranici. Pokud by se například chtěla vyčerpat bytost s ***Ohrožením*** 4 a hranicí 3, má smůlu a musí přijmout hrozící neúspěch se vším všudy, i kdyby měl ***Průvodce*** ještě dostatek ***Sudby***. Když se zaměříte na nejnižší hranici svého soupeře, bude pro vás mnohem jednodušší ho porazit. Zajímejte se tedy, v jaké oblasti je nepřítel slabý, a tomu přizpůsobte taktiku.

Příklad: *Řadoví vojáci, kteří se objevili v předchozím příkladu, mají hranice:* **Tělo** *5,* **Duše** *2,* **Vliv** *3. Jejich charakteristika ve výši 1 zahrnuje zejména boj zblízka, disciplínu, hazardní hry a sprosté nadávky. Jejich hejtman má charakteristiku 3 (zahrnující krom uvedeného i velení) a hranice:* **Tělo** *5,* **Duše** *3,* **Vliv** *4. Jak vidíte, vojáky je snazší přelstít nebo zastrašit výhružkami, než přemoci silou.*

Sudbu *určil Průvodce na začátku* **střetu** *jako 6+(6×1), tj 12.*

Konflikt

Jak už jste si jistě všimli v příkladech s Luňákem, když ***zkoušky***, ***výzvy*** či ***střety*** přecházejí plynule jeden v druhý, ***Ohrožení*** se mezi nimi přenáší. Taková řada navazujících vyhodnocení se nazývá **konflikt**. Je do něj obvykle zapo-



jeno více účastníků, jejichž akce směřují proti sobě. Na začátku konfliktu je potřeba všem zúčastněným určit výši ***Ohrožení***. Pokud se někdo přidá do konfliktu později, určí se jeho ***Ohrožení*** až v danou chvíli. ***Ohrožení*** žádné postavy v průběhu konfliktu se už nemůže změnit jinak, než akcemi účastníků konfliktu nebo akcemi prostředí.

Kolo

Konflikt se dělí na **kola**. V průběhu jednoho kola může každý účastník vykonat jednu **akci z iniciativy.** Za určitých podmínek k ní může přidat další **akce z obrany**.

Samotné kolo může být libovolně dlouhé. Délku kola lze nastavit i tak, že postava během akce stihne pouze máchnout šavlí nebo vykřiknout jedno slovo. Spíše však bude každá akce sestávat z řady úkonů, například „zatlačím jej sérií zuřivých seků až k zábradlí" nebo „pokusím se jej nabídkou volného odchodu přesvědčit, aby se vzdal". Obvykle délku kola nastaví ten hráč, jehož akcí konflikt započal, ostatní se mu přizpůsobí. Toto nastavení se může s tím, jak se konflikt vyvíjí, měnit – například delší kola použitá pro honičku dvou lodí přejdou v kratší, když k sobě lodě přirazí a započne šarvátka na jejich palubách.

Iniciativa a obrana

Hodnota iniciativy určuje pořadí, ve kterém hráči hlásí akce a záměry svých postav. Určit ji můžete buďto z příběhu (např. postavy, které někoho úspěšně zaskočily útokem z úkrytu, mají iniciativu vyšší než postavy překvapené) nebo **hodem**, ve kterém se nepoužívá žádná dovednost. Kostky, které vám padly, nechte ležet před sebou na stole, abyste si zachovali přehled, kdo již svou iniciativu využil a kdo ještě nikoliv.

Během kola se hráči střídají v pořadí od nejvyšší iniciativy a postupně hlásí akce či protiakce podle následujících pravidel:

Postava, která má v dané chvíli nejvyšší iniciativu, může hlásit libovolnou akci. Tím spotřebuje svou akci z iniciativy. Kdokoliv z těch, kteří doposud neodehráli svou akci z iniciativy (mají kostky ještě před sebou), se může pokusit zabránit ohlášené akci pomocí protiakce. Tím taktéž spotřebuje svou akci z iniciativy (takže po vyhodnocení střetu nechá kostky ležet stranou).

Postava, která již spotřebovala svou iniciativu v tomto kole, ať už na akci nebo na protiakci, další akci z iniciativy hrát nemůže. Jestliže jí ale akce hlášená jinou postavou škodí nebo ji bezprostředně ohrožuje, smí zahrát protiakci z obrany. Za každou protiakci z obrany ovšem zaplatí jeden ***Zdroj***. Jeho druh závisí na dovednosti, kterou k obraně využije. Akci z obrany také nemůžete hrát, dokud nemáte spotřebovanou akci z iniciativy.

Nenechte se zmást názvem této akce – s pomocí „obrany" lze provést jakoukoliv protiakci. Jejím cílem může být nejen uniknout zranění nebo zlepšit svou pozici, ale klidně i uškodit soupeři, který vás napadá. Dokonce se jej svou protiakcí můžete pokusit i omráčit nebo zabít. Protiakce, a to i hraná z obrany, by zkrátka měla být aktivní a měla by posouvat příběh dál.

Odložení iniciativy

Ten, kdo získá iniciativu, rozhoduje, kterým směrem se pohne situace. Kdo iniciativu nemá, pouze reaguje a musí se přizpůsobit povaze soupeřovy akce. Využitím iniciativy se však také odkrýváte a přitahujete na sebe pozornost a reakce nepřátel. Proto někdy budete chtít iniciativu odložit a počkat si až na akci toho, na koho chcete reagovat (například když číháte za rohem, abyste mohli vzít přibíhajícího protivníka tyčí po hlavě, nebo chcete pomoci ohroženému spolubojovníkovi). V takovém případě položte kostky s iniciativou jednu na druhou, aby bylo jasné, že jste již byli na řadě. Nemusíte vymýšlet akci a stále vám zůstává možnost odehrát z iniciativy protiakci, až začne cokoliv provádět někdo ze soupeřů. Od této chvíle již ovšem můžete pouze reagovat, a pokud to do konce kola neuděláte, akce z iniciativy vám propadá.

Akce nástrah a prostředí

Čas od času je potřeba i během konfliktu vyhodnotit akce nástrah (např. past spuštěná v průběhu konfliktu) či prostředí (např. silné vlnobití, které může postavu shodit z paluby). Akce nástrah se vyhodnocují jako ***výzva*** bezprostředně poté, co je nástraha spuštěna. Akce prostředí se vyhodnocují také jako ***výzva***, ale až na konci kola, když už všichni odehráli své akce z iniciativy nebo iniciativu odložili. Obdobně jako u jakékoliv jiné akce, jak na nástrahy, tak na prostředí mohou hráči reagovat z iniciativy (pokud ji mají odloženou) či z obrany (pokud zaplatí příslušný 1 ***Zdroj***).

Následky akcí

Pravidla zachycují dopady jednotlivých akcí změnami ***Ohrožení***, případně přidělováním ***Výhod***.

Úspěšná akce či protiakce, jejímž cílem bylo soupeři uškodit nebo mu ztížit pozici, zvýší jeho ***Ohrožení*** o 1. Takto zaznamenáte, že jste protivníka zmýlili klamnými výpady, oslnili jej lodní lucernou, znejistili jej výhružkami, poranili jej šípem nebo mu pod nohy vylili soudek s olejem apod. Akce či protiakce, která má komukoliv prospět, naopak ***Ohrožení*** cíle o 1 sníží, přičemž postava může snižovat ***Ohrožení*** i sama sobě. Tak popíšete v řeči pravidel, že jste uskočili za hromadu nákladu, hodili neozbrojenému kamarádovi zbraň, poradili mu s překonáváním překážky, rozestavili jste se tak, abyste si navzájem kryli záda, apod. Ani v těch nejpříhodnějších situacích ale ***Ohrožení*** postavy nikdy neklesne pod 1. Existují samozřejmě i akce, které se na ***Ohrožení*** nijak neprojeví (pokud se hrdina vrhne na bojiště, aby sebral upuštěný přívěšek, pak jediným důsledkem úspěchu takové akce bude, že ho získá).

Při vymýšlení důsledků svých akcí dbejte na to, aby se vám situace v příběhu a hodnota ***Ohrožení*** příliš nerozutekly. ***Ohrožení*** může mít jistou setrvačnost. Nezahrnuje totiž pouze současný stav, ale zároveň do jisté míry znázorňuje i události předchozí – zda je postava z předchozích neúspěchů rozhozená a pod tlakem, či zda naopak stále čerpá z převahy, kterou měla na začátku konfliktu. ***Ohrožení*** by ale nikdy nemělo situaci v příběhu předběhnout.

Nejvíce je to znát na snižování ***Ohrožení***. Pokud je například postava po pás ve vodě, což odpovídá mírné komplikaci a ***Ohrožení*** 3, ne všechny akce, které jí pomáhají, jí dokážou ***Ohrožení*** dále snížit. Dobrá rada či podaná zbraň jí sice pomohou, ale její ***Ohrožení*** pod 3 neklesne, protože komplikace zůstává přítomna. Takovouto pomoc tedy můžete zohlednit tím, že postavě namísto změny ***Ohrožení*** přidáte ***Výhodu***. Vytažení z vody na palubu by jí už ***Ohrožení*** snížit dokázalo.

V opačném případě, kdy roste ***Ohrožení*** rychleji, než se zhoršuje situace v příběhu, je řešení jednodušší. Útočník by měl prostě přidat další komplikaci. Teprve pokud ***Ohrožení*** vystoupá vysoko nad 5, zamyslete se, zda nedává větší smysl přidělit útočníkovi ***Výhodu*** nebo zda není vhodný čas, aby útočník ohlásil místo zvedání ***Ohrožení*** vyřazovací akci.

Vyřazení

Cílem některých akcí není jen změnit okolnosti v příběhu ve svůj prospěch (například zatlačit nepřítele do úzkých či připravit si půdu pro lest), ale přímo zvítězit v konfliktu (například přinutit soupeře žádat o milost nebo vymámit z něj doznání).

Pokud takovou akci zahlásíte, zvítězíte v hodu a soupeř se nemůže nebo nechce ***vyčerpat***, je **vyřazen**. Jeho účast v konfliktu končí, je přemožen a již se nemůže znovu zapojit. Znamená to, že ztrácí právo hrát akce z iniciativy. Pokud tím konflikt nekončí a protivník není mrtev, stále může dávat smysl sledovat jeho ***Ohrožení*** a nechat jej reagovat akcí z obrany (když se někdo dozná ke zločinu a tím jej vyřadíte, stále ještě může reagovat akcí z obrany, pokud následně vytáhnete nůž, abyste jej jako nepohodlného svědka podřízli).

Ovšem zahlásit takto silnou akci předčasně může být pro vás nebezpečné. Jestliže

má soupeř ještě dostatek sil a proti vaší akci se ***vyčerpá***, nejenže váš plný úspěch promění v částečný, ale navíc se může rozhodnout, že vaší zbrklosti využije. Může buďto popsat, že využil příležitosti a získal tak 1 ***Výhodu***, anebo popsat, proč se vaše situace předčasným pokusem o vyřazení zhoršila, a zvýšit vám ***Ohrožení*** o 1.

Omezení protiakcí

Být aktér je vždycky výhodné, protože akce jsou omezené jen vaší společnou představou o tom, co je v dané situaci uskutečnitelné. Mohou tedy ovlivňovat kohokoliv ze soupeřů i působit na více nepřátel, pokud to z jejich popisu logicky vyplývá (nemůžete sice šavlí probodnout dva soupeře stojící vedle sebe, ale můžete je oba zasáhnout kruhovým sekem nebo třeba přeseknout lana držící bedny, aby se skácely na oba dva naráz). Akce však zejména vymezuje mantinely vašim soupeřům – ti mohou ohlásit jen takovou protiakci, která vám brání v naplnění vašeho záměru. A nezapomeňte, že v případě nerozhodného hodu vítězí aktér.

Naproti tomu protiakce smí vždy působit pouze na jeden cíl. Může ovlivnit pouze aktéra (a v tom případě mu musí škodit, například jej poranit dřív, než dokončí akci), nebo cíl původní akce (a pak musí cíli pomáhat, například když jej protiaktér kryje vlastním tělem). Na protiakci ovšem už nikdo reagovat nemůže. Pokud například pirát napadne obchodníka a ten jako protiakci volí útěk, nikdo jiný než útočník jej v danou chvíli nedokáže zadržet. Samozřejmě lze pak obchodníka pronásledovat, zbývá-li ještě někomu z účastníků iniciativa, anebo může být pronásledování náplní dalšího kola konfliktu.

Příklad konfliktu: *Hejtman a jeho dva věrní vojáci (budeme je nazývat „mladý“ a „starý“) vnikli tedy v minulém příkladu na odjíždějící Dračici.*

Protože z příběhu není zřejmé, kdo by měl mít iniciativu, všichni si v prvním kole hodí a nejrychlejší je Luňák. Zhoupne se na laně mezi vojáky, aby mezi nimi vyvolal zmatek (zvýšil jim všem **Ohrožení***, přičemž díky využití prostředí nemusí za akci proti třem cílům utrácet 1* **Tělo***). Někdo z hráčů sice vyjádří pochybnost, jestli je možné se udržet na laně jednou rukou, když v druhé Luňák třímá sekeru, ale všichni hráči se rychle shodnou, že v pirátských filmech se takové věci dějí běžně. Z napadených pouze mladý voják reaguje protiakcí (využije svou iniciativu) a snaží se nastavit Luňákovi do cesty hrot meče, aby jej přinutil z lana seskočit (zvýšil by mu* **Ohrožení** *a jeho úspěch by zachránil před zmatkem i ostatní). Luňák však hodí víc než tento voják (Průvodce šetří* **Sudbu***) a přehodí i devítku, takže uspěje i ve* **zkoušce** *proti zbývajícím dvěma. Všichni vojáci tedy překotně uhýbají před Luňákovou sekerou a ztrácejí přehled o situaci (mají od této chvíle* **Ohrožení** *3).*

Nejvyšší nevyužitou iniciativu má nyní hejtman, který se snaží přimět své muže k zaujmutí obranného postavení (snížit sobě i jim **Ohrožení** *rozsáhlou akcí, za niž zaplatí 1* **Sudbu***). Stavro po něm však v protiakci vrhá nůž, uspěje v hodu (Průvodce opět nečerpá* **Sudbu***) a hejtman sténá s nožem ve stehně (***Ohrožení** *mu vzroste na 4).*

Tas, který je nyní na řadě se svou iniciativou, hodlá zaútočit na hejtmana a zatlačit jej k zábradlí (zvýšit mu **Ohrožení***). Ten již svou iniciativu využil, proto Průvodce obětuje 1* **Sudbu** *na akci z obrany. Hejtman chce ve své protiakci zdánlivě Tasově tlaku podléhat, ale pak mu překvapivým výpadem vyrazit z ruky šavli. Vítězí sice v hodu, ale Tas vyčerpá 2* **Těla***, aby mohl v poslední chvíli odskočit, i když přitom zakopne o stočená lana (***Ohrožení** *se mu zvýší na 3, ale o zbraň nepřijde).*

Poslední nevyužitou iniciativu má starý voják. Rozběhne se ke Stavrovi, který zranil hejtmana, aby jej skopl do řeky (vyřazovací akce). Stavro obětuje 1 **Tělo** *na akci z obrany a hodlá uniknout po schůdcích na horní palubu (snížit si* **Ohrožení** *na 2). Hod má sice dobrý, ale Průvodce vyčerpá 3* **Sudby***, aby jeho úspěchu zabránil. Starý voják si tedy zvedá* **Ohrožení** *na 4, neboť zadrží Stavra jen díky tomu, že se vyběhne po jiných schodech a skočí pirátovi do cesty, náraz jej však srazí na zem a připraví o zbraň.*

Začíná druhé kolo, všichni házejí na iniciativu. První na řadě je starý voják, který chce vyskočit a začít Stavra škrtit (vyřazovací akce). Stavro se neúspěšně pokusí tasit další nůž a bodnout jej a vyčerpá svá poslední 3 **Těla***, aby nebyl vyřazen. Sípá a kašle (zvýší si* **Ohrožení** *na 4), ale využije svého práva obrátit předčasnou vyřazovací akci proti vojákovi a popíše, jak mu srazil ruce stranou a vzápětí jej udeřil čelem do obličeje (zvýší* **Ohrožení** *i jemu, a to na 5).*

Tas je na řadě, ale vzdává se akce a odkládá iniciativu, protože Stavro možná bude potřebovat pomoc.

Vzápětí skutečně mladý voják využije svou iniciativu k tomu, aby vyběhl na horní palubu, a omráčil Stavra úderem hrušky meče do zátylku (vyřadil jej z konfliktu). Stavro již v tomto kole vykonal protiakci vůči starému vojákovi a nemá žádný tělesný **Zdroj** *na zaplacení akce z obrany. Jeho hráč zvažuje, že by ohlásil nějakou protiakci spadající pod* **Vliv***, jenže žádná ho nenapadá. Naštěstí je tu Tas, který díky odložené iniciativě může reagovat na jakoukoliv akci, i když není mířená na něj. Vrhne se proto za mladým vojákem, aby jej sekl pod koleno (zvýšil mu* **Ohrožení***). Hod má sice nižší, ale vyčerpá 3* **Těla***, aby Stavra zachránil. Koleno mine, ale jeho hráč popíše, že šavle se s hlasitým zasvištěním zasekla do stěžně a mladý voják se raději otočil k Tasovi, aby čelil dalšímu útoku. Jenže Tas má plné ruce práce, aby zaseknutou šavli vyprostil (zvyšuje si* **Ohrožení** *na 4).*

Následuje se svou iniciativou hejtman, který chce využít Tasovy nepříjemné situace a seknout jej přes obě ruce, takže budou k nepotřebě (zvýšit mu **Ohrožení***). To ale nehodlá připustit Luňák, který využije svou iniciativu (nejnižší ze všech), aby se odrazil od bedny, skočil hejtmanovi na hruď a srazil jej k zemi. Akce se Průvodci zalíbí a přidělí za ni Luňákovi* **Výhodu**. *Navíc když Luňákův hráč zvítězí v hodu, Průvodce se nevyčerpá a hejtman tedy končí na zemi (s* **Ohrožením** *5).*

Ve třetím kole začíná Luňák. Ten zamýšlí položit hejtmanovi sekeru na krk a vyzvat jej, ať vydá rozkaz ke kapitulaci. Průvodce sice ohlásí, že hejtman se pokusí Luňáka kopnout do kolene a připravit jej o sekeru, ale v hodu neuspěje. **Sudby** *má sice ještě dost, ale vyčerpat ji nemůže, i kdyby chtěl, protože hejtmanovo* **Ohrožení** *5 přesahuje hranici jeho* **Vlivu**, *která je 4 (a právě pod* **Vliv** *spadá Luňákova výzva ke vzdání se). Piráti tedy vítězí a hejtman zavolá na své muže, aby složili zbraně. Piráti poté přinutí zajaté vojáky skočit do řeky a zamíří s Dračicí na tajné kotviště – ostrov nazývaný Dračí doupě.*

Vedení hry

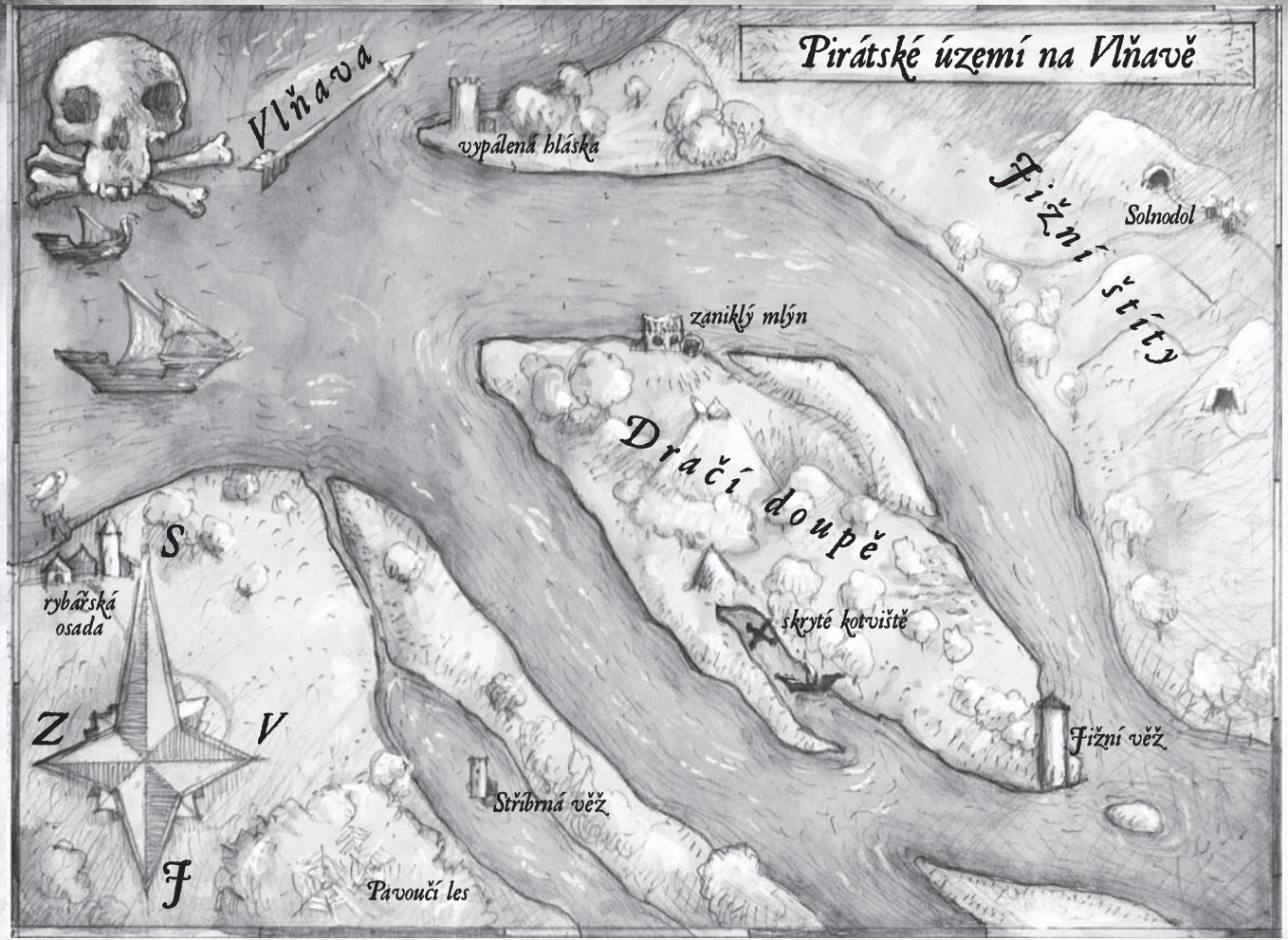
Dračí doupě je postaveno na vzájemné důvěře mezi hráči a Průvodcem hrou. Průvodce klade před postavy překážky nikoliv proto, aby hráče porazil, ale aby udělal příběh napínavější. Proto by měl ještě před hrou od hráčů zjistit, jaký typ dobrodružství by je bavil, co by si chtěli zahrát a co od hry očekávají (například jestli má být příběh spíše vážný nebo vtipný). Pokud se hráč rozhodne přijmout neúspěch svého hrdiny, neměl by to Průvodce hodnotit jako selhání, ale naopak jako příležitost rozvinout příběh novým směrem (například skončí-li postavy v zajetí, mohou se z něj snažit zase uniknout).

Odpovědnost za zábavu mají ale všichni společně. Hráči mohou Průvodci pomoci tím, že budou do scén přidávat zajímavé detaily a prvky, které pak využijí k nápaditým akcím (například hráč si vymyslí, že na palubě leží bedna s rybami, a pokusí se do břicha jedné z nich vmáčknout perlu, kterou chce ukrýt). Průvodce by měl předávat hráčům slovo, když jejich hrdina zvítězí ve ***střetu*** nebo volí své ***vyčerpání***, aby hráči sami popsali podobu vítězství nebo to, jaké komplikace vymysleli pro svého hrdinu, když ***vyčerpáním*** proměnil soupeřovo vítězství v jen částečný úspěch. Dbejte u toho ale i na to, aby se stále jednalo o úspěch vítěze a příběh se posunul vpřed, hráči si ***vyčerpáním*** nekupují remízu či vlastní vítězství!

Je zbytečné ztrácet při hře čas malichernostmi. Jestliže postavy plují celý den na ostrov a cestou se nemá stát nic zvláštního, udělejte střih a navažte až scénou, kdy vplouvají do přístavu. Jestliže chtějí porazit nebo přesvědčit bezvýznamnou vedlejší postavu, neřešte věc jako konflikt, ale použijte pravidla pro ***zkoušku*** – získáte výsledek jediným ***hodem***. A nezapomeňte, že na spoustu věcí vůbec nemusíte používat pravidla. Pokud vám to tak vyhovuje, klidně nějakou scénu odehrajte úplně bez pravidel a o výsledku nechte rozhodnout Průvodce podle jeho úvahy (například klaďte svému zajatci, za nějž jedná Průvodce, otázky a vyviňte na něj nátlak, Průvodce podle vašeho výkonu rozhodne, zda promluví a řekne vám pravdu, či nikoliv).

Průvodce by neměl šetřit s odměnami pro hráče. Za dobrý nápad může udělit postavě ***Výhodu*** a chytrá rozhodnutí před začátkem konfliktu může ocenit nastavením vyššího či nižšího ***Ohrožení*** pro jednu ze stran. Pokud chcete, můžete dokonce přidělením ***Výhody*** odměňovat i zajímavé popisy. Zároveň mějte na paměti, že ne každou událost ve hře musíte nutně převádět do řeči pravidel. Některé akce postav se projeví pouze změnou okolností v příběhu (například když postava přitáhne pod okno v patře, do kterého chce vyšplhat, žebřiňák se senem, ve šplhání jí to nijak nepomůže, ale nemusí se bát následků pádu).

V konfliktech bude Průvodce často ovládat více bytostí. Pro udržení přehledu si může údaje o každé z nich (hranice, charakteristika) napsat na kartičku, pro každou si vyhradit dvě


Pirátské území na Vlňavě
Vlňava
vypálená hláska
Fižní štíty
Solnodol
zaniklý mlýn
Dračí doupě
skryté kotviště
rybářská osada
S
Z
V
J
Fižní věž
Stříbrná věž
Pavoučí les

kostky (nejlépe odlišné barvy) a na iniciativu a úspěch ve ***střetu*** si házet za každou bytost zvlášť na její kartičce. Na kartičku si může též zapisovat aktuální ***Ohrožení*** bytosti nebo si jej vyznačit sponkou na okraji, podobně jako to mají hrdinové na svém deníku. Množství ***Sudby*** se nejlépe sleduje pomocí hromádky žetonů nebo dekoračních sklíček. Získá-li kterákoliv z bytostí svou akcí ***Výhodu***, prostě se přidá jeden žeton do společné zásoby ***Sudby***. Přehlednosti a společné představě o situaci může napomoci též rychle načrtnutý plánek, v němž se naznačí, kde kdo v konfliktu stojí.

Sudbu, kterou má k dispozici, nemusí Průvodce ani zdaleka vždy vyčerpat všechnu. Jak už víte, může se stát, že všechny bytosti budou vyřazeny přes jejich hranice dřív, než Průvodci ***Sudba*** dojde. Dalším důvodem pro předčasné ukončení konfliktu může být například akce hráče, která konflikt uklidní – nabídka smíru nebo rozhodnutí obou stran ustoupit. A občas můžete také akci hráče nechat uspět prostě proto, že přináší do příběhu zajímavý zvrat nebo posun a bylo by škoda mu zabránit, jen protože na stole leží o pár žetonů více.

Příklad: *První dobrodružství, které se svými hrdiny odehrajete, může navazovat na jejich dosavadní příběh. Máte k dispozici mapu ostrova a podle toho, co by vás bavilo hrát, se můžete věnovat některému z těchto motivů.*

Tajemná soška: *Co je zač ona soška, kterou nalezl Luňák v truhle? Nebyla snad nakonec ona příčinou, proč byla kupecká loď tak dobře chráněna? Třeba to vůbec nebyla past na piráty. Je snad soška prokletá? Nebo se v jejích útrobách skrývá diamant? Nebo má význam pro vyznavače nějakého temného kultu?*

Kapitánův poklad: *Hrdinové nalezli mezi věcmi mrtvého kapitána Vlada polovinu mapy s cestou k pokladu. Ale kde je druhá půlka plánku? Že by zašitá v kapitánově klobouku? Nebo o ní něco ví Stavro? A jaké důmyslné pasti asi cestu k pokladu střeží?*

Supi se slétají: *Až se zpráva o Vladově smrti rozletí, možná se u ostrova objeví čluny jiné pirátské bandy, která chce vyplenit Dračí doupě a přisvojit si rychlou Dračici (pro piráty můžete použít číselné hodnoty vojáků z předchozích příkladů). Dokážou naši hrdinové využít všech zákoutí ostrova, aby si s chamtivými vetřelci poradili? Sníží jejich přesilu střelbou, shodí na jejich plavidlo ze skály kámen, nebo je vlákají do léčky v troskách starého mlýna?*

Co obsahuje plná verze

Věříme, že již s touto zjednodušenou verzí hry si užijete spoustu zábavy a prožijete napínavé příběhy. V plné verzi pravidel vás toho však čeká mnohem víc!

Dračí doupě je fantasy hra na hrdiny, takže vaše postavy mohou ovládat kouzla a čáry, mohou se živit zabíjením netvorů či démonů nebo mohou stanout v čele vojska táhnoucího proti skřetům. Váš hrdina může být i trpaslík, elf či jiná rasa. V pravidlech najdete celkem pět ras a patnáct různých povolání, v nichž se bude vaše postava postupně zlepšovat díky získaným zkušenostem.

Plná verze hry také obohatí vaše hrdiny řadou zvláštních schopností a umožní jim používat v konfliktech manévry, kterými své akce posílí. V knize najdete podrobná pravidla pro vybavení, zbraně a pomocníky postav a pro používání magie. Naučíte se vyhodnocovat pasti a jedy, získávat další ***Zdroje*** z jizev a léčit je a účinněji překonávat hranice nepřátel. Dozvíte se, jak vést hru, a s vymýšlením vlastních dobrodružství budete mít méně práce díky řadě inspirativních textů a popisů zajímavých protivníků a neobvyklých překážek.

Zakoupit si plnou verzi hry Dračí doupě II můžete v e-shopu nakladatelství ALTAR (*https://obchod.altar.cz*).

Dračí doupě II - Pirátská verze
autoři: Karel Černín, Filip Dvořák, Martin Mýtny a kol.
ilustrace: Jan Pospíšil
mapa: Kryštof Ferenc

NEPRODEJNÉ