

Úvod

Opravdu má smysl vyprávět tento příběh? Připomínat světu tajemství, na která zapomněl, mystéria, která už nikdo neprožívá? Koho zajímá prolitá krev, pokud netekla z jeho žil? Jsem starý, unavený. Budu šeptat svá slova do větru, dokud mne někdo neumlčí. Protože vše, co vím, je pravda. Pravda o nás, o naší duši. O malosti, kterou není třeba hledat, a hrdinství, vykopením vždy vysokou cenou.

Hmmm, kde začít? Možná u skřetů a Černých jezdců? Ano, u nich. Vždycky jsou někde skřeti nebo Černí jezdcí, připravení vyrazit a připomenout civilizaci, že rozdíl mezi poklidným životem a pádem do barbarství může být v jediném máchnutí meče. A s nimi přichází doba, kdy si děti přestávají hrát.

* * *

„Vyrážíme?“ řekl Ruk a podíval se s očekáváním na Sarju a svého bratra. Oběma bylo dvanáct, o dva roky méně než jemu. Přesto vypadali odhodlaně a nebojácně, když mlčky přikývli a přikřčili se. Chvilu, kdy půjde o všechno, se přiblížila natolik, že si na ni mohli sáhnout rukou. Ruk zabořil prsty do hlíny valů, za kterým se krčili. Napjal všechny svaly, ještě jednou se nadechl a pak vyskočil.

„Ááááá,“ křičel jako smyslů zbavený a téměř vzápětí se k němu přidaly další dva hlasy. Roztočil svůj prak, v běhu zamířil na nejbližšího skřeta a vystřelil. Ani se nepodíval, kam jej trefil, věřil své mušce a instinktům. Byla to hra, skřet nebyl skutečný, a proto musí být mrtvý. Chytl ji přímo do oka. Jak jinak, skřeti vždycky umírali, jakmile je Ruk začal zasypávat střelami. Sarja a Tark se vrhli vstříc svým nepřátelům. Uhýbali šípům, které létaly po desítkách, ale jako zázrakem se jim nic nestalo. Vypadali jako dva šílenci stížení záchvatem, když se snažili současně běžet a kroutit svými těly tak, aby zůstali nezasaženi. Ruk nabíjel jeden kámen za druhým a skřeti se museli před náporom jeho střel schovat, což jim nebylo mnoho platné.

„Tu máš, chcípni, dárc,“ křičel Tark a rozháněl se po svých protivnících dlouhou palicí.

„Padni, zmetku,“ přizvukovala mu Sarja a svou zbraní, větvi proměněnou v kopí, proklála dalšího skřeta. Směsice výkřiků, nadávek a vyhrůžek doprovázená mohutnými švihy, body a přesnými střelami z praku ještě chvíli pokračovala, než Ruka, Sarju a Tarka hra přestala bavit.

* * *

Tedy jsem ještě netušil, že Černí jezdcí se nezjevují jen tak, jako zlomyslná rána osudu, potkávající smolaře. V pohádkách a příbězích se o silách, které by je mohly ovládat, nic neřikalo. Jenže život mívá ve zvyku bezohledně šlapat na veškerou moudrost, ať už vyřčenou nebo napsanou. Strašlivé zlo ovládá ještě někdo strašlivější a mnohem zkaženější, byť se to na první pohled může zdát nemožné. A nakonec se do všeho zamíchají draci.

* * *

„Zítřa bychom se mohli vydat na draka, že jo?“ řekla Sarja a upřela na své společníky dychtivý pohled. Čas ji ještě neopatřil výraznějšími znaky ženství, a tak vypadala v otrhaných kalhotách a volné haleně jako kluk. Tento dojem podtrhovalo několik menších jizev na tváři a jedna výrazná, táhnoucí se od kořene nosu vzhůru, ztrácející se až ve vlasech.

„No jasně, proč ne,“ odpověděl Ruk. Tím bylo rozhodnuto, neboť on měl v jejich malé partě hlavní slovo.

„Skvělýýý,“ zavýskla Sarja a jen tak pro radost začala poskačkovat jako šílená.

Oba kluci se jejimu veselí smáli, sami se těšili, jak zítřa draka zapíchnou, ale bylo pod jejich důstojnost to dát příliš okatě najevo. Přeci jen, takový drak je vážná věc. Nezabýt se každý den.

Tark se náhle zastavil, chytil Ruka za rameno a ukázal nalevo. Na okraji lesa ležel někdo na zemi. Všichni zůstali ohromeně stát. Už z dálky bylo vidět, že je menší než oni, ale mnohem mohutnější a taky pěkně divně oblečený. Halena pobitá kovovými cvočky mu sahala až pod kolena, v pase ji měl staženou nezvykle širokým opaskem, nohy byly holé a na chodidlech měl tenkými koženými provázky přivázaný opánky. Co však přitahovalo oči všech tři zdaleka nejvíce, byla úplně lysá hlava. Žádné vlasy, žádné vousy. Jen temně rudý pramen vytékající krve. Nehýbal se a oči měl zavřené, pouze střídavě klesající a stoupající hrud' je upozorňovala na to, že cizinec ještě žije.

Když doběhli na pět kroků, bezděky se zastavili, zmatení a neschopní vstřebat to, co spatřili. Krev už viděli mockrát, ať už tekla z jejich rozbitých hlav a odřených kolenou, nebo někomu z vesničanů, když si při práci nedal dostatečně pozor. Tohle bylo ale něco jiného. Cizinec, navíc očividně ne člověk, s ošklivou ránou na temeni, ležící tak blízko jejich vesnice.

„Myslíte, že umře?“ zeptal se Tark, který už nevydržel to napjaté ticho.

„No, nevypadá moc dobře,“ mínil Ruk, zatímco si neznámého bedlivě prohlížel.

„A neměli bysme mu nějak pomoci?“ řekla Sarja hlasem staženým úzkostí. Viditelně se v ní svářely strach s hlasem svědomí, které ji slabým hláskem nabádalo pomáhat potřebným.

„Zbláznila ses? Dyt' o něm nic nevíš. Co když je to léčka? Vzpomínáš, jak nám tvoje máma vykládala o Ulkasovi Smrtikráli? Taký si nedal bacha a šeredně to odsákal. Pomáhat zraněným cizincům se nevyplácí,“ rozohnil se Ruk.

„Ale co když...“ začala Sarja, ale neznámý zasténal a upoutal na sebe jejich pozornost. Jeho mladý obličej se zkrivil bolestí, víčka očí se mu na třetí pokus podařilo ztěžka otevřít. Rozšířené panenky se zahleděly vysoko na nebe a možná až za něj, jako by tam hledaly oporu pro bloudící vědomí. Po dlouhé chvíli, kdy ani jedno z dětí napětím nedýchalo, se mu z úst slabým hlasem ozvala tři slova: „Jezdcí, Černí jezdcí.“ Pak se jeho vědomí naposledy zhouplo na vlnách reality, než zapadlo hluboko do snů, které se zdají těm, co nemají jinou možnost.

„Přežije to,“ zašeptala Sarja a po jejím obličejí skanula slza. Nevěděla, kde se v ní toto přesvědčení vzalo, ale nepochybovala o něm. Ruk s Tarkem ji neslyšeli.

„Co to říkal? Jaký černý jezdcí?“ zeptal se Tark.

Otázka zůstala nezodpovězena, protože vzduch jako nůž prořízlo mučivé zaječení nesené z dálky.

* * *

S Hrúgarem byl můj osud propleten mnohem víc, než bych si přál a troufl předpovídat. Už první setkání bylo předzvěstí toho, že spolu s ním chodí věrná dvojice potíže a nepřijemnosti. Jeho opravdu osobitý přístup k životu a trpasličím tradicím z něj dělal buřiče a provokatéra, který nezávan vstupoval do cizích životů a poté, co nenechal kámen na kameni, zase klidně odešel, jako by se nic důležitého nestalo. Nebyl z těch, kteří vysvětlují své činy nebo se za ně omlouvají.

* * *

Po prvním zaječení se brzy ozvaly další výkřiky a za chvíli se slýšly do jediného šíleného akordu, který rval duši z těla. Sarja, Ruk a Tark se rozběhli k vesnici, hnáni strachem a odvahou současně, protože nemohli jinak. Ted' nebyl čas na pochybnosti, každý okamžik se vyvažoval zlatem, které žádný z nich ještě neviděl, ale znal jeho cenu. Stromy se kolem nich míhaly, až jim splynuly v jednodílnou entitu, les v jeho jedinečnosti. Cítili, jak jim srdce buší v dětských hrudích, slyšeli, jak jejich ústa prudce nasávala vzduch. Únava, beznaděj, bezmoc, nic z toho neexistovalo, ne skutečně, ne ted'. Jen oni, děsivé výkřiky a vesnice, která se vynořila z lesa.

Na chvíli se zastavili, aby jejich mozek mohl vstřebat ten hrůzný obraz. Černí jezdcí na černých koních, krásných a obrovských, projíždějící cvalet mezi chalupami. V jedné ruce oteže a v druhé meče, palcáty a další vražedné nástroje. Jakmile se přiblížili k někomu dostatečně blízko, jejich pravá paže se rozmazala prudkým švihnutím. K zemi vzápětí dopadlo další bezvládné tělo. Černým jezdcům nebylo vidět do tváře, smrt přicházela bezejmenná. Čelit nepřítelům, pokud jsou skuteční, je něco jiného než bojovat proti smyšleným představám. Ta tam byla souhra dětí. Do hlubin děsu se řtilo jejich odhodlání, odvaha a touha bojovat. Ze všeho nejvíc se jim chtělo přidat se k bezmocnému jekotu, padnout k zemi a plakat, dokud je bohové neodvedou pryč. Mrtvé či živé, jen pryč odtud, od Černých jezdců, krve, zkázy a umírání. Sarja klesla na kolena a provizorní kopl jí vypadlo z rukou, vytřeštěné oči hypnotizovaly obraz před sebou. Ruk si pro sebe neustále něco šeptal, snad modlitbu, na kterou si nevzpomněl už drahně let. Tark se zalil potem, jehož krůpěje se mísily se slzami, a on viděl vše rozmazaně, pokřiveně a přízračně.

Najednou se nad vesnicí zatmělo, světlo pohltit velký, těžký oblak, který přilétl odnikud a náhle byl tu. Černí jezdcí znejistěli, začali se ohlížet jeden po druhém. Pro Ruka to bylo už víc, než dokázal unést. Mohl se buď zhroutit v bezvědomí, nebo udělat něco šíleného. Jeho mysl, nějaký její tajný kout, si vybrala druhou možnost. Prak nabíty třemi kameny se roztočil nad jeho hlavou, svištěl si pro sebe a čekal na svou životní ránu. Ruk uvolnil šňůrku praku. První střela trefila nejbližšího jezdce do paže, druhá do hrudi a třetí zasáhla nozdry jeho koně. Ten se, vystrašený a zmatený, vzepjal na zadní a svého pána shodil

do prachu a bláta. Jako mávnutím kouzelné hůlky zmizel Sarjin a Tarkův strach. Zůstala jen zuřivost, zběsilá, nekonečná zuřivost. Vrhli se na ležícího jezdce a tloukli ho hlava nehlava, bez odpočinku a bezmyslenkovitě.

Z černého mraku sjel blesk za ohlušujícího dunění, které umlčelo jekot vesničanů. Jeden z jezdců se i s koněm vzrál a začali hořet oslepující modrým ohněm. Vesnici se znovu rozlehl křik a kvilění, ale nyní řvali všichni. Zbylí jezdcí se dali na útěk, demoralizovaní a vystrašení. Ruk, překvapený vlastní odvahou, fascinovaně sledoval živou pochodň, jak se vzpíná v agónii uprostřed vesnice. Ke svému překvapení si všiml, že všichni nejsou smyslu zbavení. U chalupy, co patřila otci Sarji, stála krásná dívka, mnohem hezčí než kdokoliv, koho kdy Ruk viděl. Její rysy byly klidné, téměř až nezúčastněné, jako by neslyšela všechnen ten nářek a neviděla mrtvé a umírající. Kapka potu donutila Ruka mrknout, a když znovu otevřel oči, dívka byla pryč a zmizel i temný mrak nad vesnicí. Jen zkáza zůstala.

„Hmpf,“ vyhekl námahou Tark, jak otáčel černého jezdce, kterého spolu se Sarjou ještě před chvílí bili. Sarjina ruka se chvěla, když sundávala neznámému masku z obličejí. Hned jak ji strhla, uculkla rukou stranou, připravená na nenadálý útok nebo zákeřnost. Ale nic z toho nepřišlo. Všichni tři hleděli do obličejí zkriveného bolesti, který byl téměř lidský. Nebylo na něm nic démonického, jak očekávali. A ke všemu patřil ženě. Zmateně se podívali jeden na druhého. Tohle nikdo z nich nečekal, bořilo to všechny představy, které si vytvořili na základě příběhů a pohádek. Když stvůra zabije lidi a lidé stvůry, je všechno v pořádku, ale když lidé zabijejí lidi? Porážena jezdčyně zasténala a upřela na ně své oči. Byly bledě modré, plné strachu. Nebezpečné a kruté. Ještě před chvílí měli všichni tři touhu zabít svého nepřítel, pomstít se za vše, co spáchal spolu s ostatními Černými jezdcí. Ted' už to nebylo myslitelné. Svět se pro ně změnil, hranice toho, co je a není možné, se posunuly daleko za obzor jejich někdejšího poznání.

„Proč?“ zeptal se Tark. Nečekal odpověď, mluvílo z něj zoufalství, které nedokázalo pochopit ten masakr. Žena se mu chvíli dívala do očí, ale pak je sklópila. Nechtěla nebo nemohla odpovědět

Každý příběh nějak začíná a nejinak je to u toho mého. Ale kdo se prosil o takový, který začíná smrtí? Proč jsem se musel vydat na cestu a do prachu vtiskávat na podrážkách krev vlastních příbuzných?

CO JSOU HRY NA HRDINY?

Často mne viní z toho, že mé příběhy jsou jen výplody stařecké fantazie. Že událo-li se to všechno někdy, pak snad leda ve světě bláhové představivosti nerozumného člověka, odtrženého od věcí skutečných. Smějí se a říkají, že jen blázen dnes sní o hrdinech, že víc než draků a mantichor je třeba bát se moru a kobylek. Vyčítají mi, že žiji ve snu.

Možná ano. Možná je opravdu náš svět jen čísi smyšlenkou, bájným preludem, snem. V takovém případě mne, prosím, nebuďte.

Tarkurius, „Paměti“

Už desítky a desítky let vysedávají různé staří lidé u dobrodružných knížek. Ponořují se do fantastických světů, obdivují neohroženost, sílu a nápady hlavních hrdinů, prožívají s nimi úžasná dobrodružství, nechávají se unášet dojemnými příběhy. Často si přitom představují, že těmi hlavními hrdiny jsou oni sami, že to právě oni teď prožívají ten krásný příběh, že to oni jsou tak silní a bystří. Někdy je napadne něco lepšího, než co autor připravil pro svou postavu – mají nápad, jak elegantně vyřešit danou situaci, a rozčilují se nad hlavním hrdinou, proč to dělá tak krkolomně, nebo vidí zjevnou léčku a bezmocně zuří nad jeho hloupostí, když tam s ním musejí slepě vkračet. A tehdy více než kdy jindy touží stát na jeho místě, myslet jeho hlavou, hýbat jeho tělem, bojovat jeho mečem.

Hry na hrdiny toto každému umožňují. Lidé, kteří o tom všem doposud jen snili, si mohou vytvořit přesně takového hrdinu, jakého vždy chtěli mít. Vytvoří si jej s těmi vlastnostmi, které chtěli, aby měl, ale samozřejmě i s jeho chybami a slabostmi, bez kterých by bylo i sebenáročnější dobrodružství příliš nudné. Vytvoří jej po fyzické i psychické stránce, spojí se s dalšími dobrodruhy – hráči, a ponoří se do světa, který je tak jiný, a přitom tak podobný tomu našemu.

Večer budou lehávat do čerstvé trávy a prohlížet si cizí souhvězdí a dva měsíce na hluboké obloze. Nebo budou vysedávat v šenku, poroučet starému vojákovu další korbek a budou hltat každou z jeho historek, když vypráví o dalekých krajích, kde v horách sídlí vousatí trpaslíci nadevše milující své pohádkové démanty a rubíny. Na ulicích kamenných měst budou uskakovat před povozy rachotícími úzkými uličkami a na náměstích pár stříbrňáky platit bardy zpívající o nenaplněné lásce, dávných bitvách a elfím pokolení, které přebývá v zakletých lesích na západě království. Jednoho dne pak otevrou otcovu truhlici a meč z ní si připlnou k pasu. Dají sbohem rodnému statku a známé mezi a poslechnou touhu, vyslyší to odvčké volání vydat se na cestu, která pramení u známých vrátek a ztrácí se za obzorem. Poddají se žízni po dobrodružství, která trápí hobity stejně jako barbary, mladé stejně jako staré. Začnou psát nové příběhy na stránky zažloutlých kodexů. A o čem budou vyprávět? Jen nebesa jsou hranicí.

Ale tak, jako má každá kniha svého autora, který vytvoří svět, zápletku příběhu a potom vládne nad okolnostmi, vedlejšími postavami a obvykle řídí i náhodu, i oni někoho takového potřebují. Tato role je samozřejmě dosti náročná, tento člověk nemůže hrát s žádnou svou postavou, ale to se mu bohatě vynahradí řízením celého světa. Obvykle to bývá hráč, který má největší zkušenosti s hrami na hrdiny, nejvíc čte, sám si už dávno vymýšlí a kreslí mapy jiných světů a obecně má nejbujnější fantazii. Přitom však musí být dostatečně zodpovědný, aby si uvědomil následky všech svých činů, které dovolí, aby se v jeho světě staly. Tento člověk se v různých hrách nazývá různě – Pán hry, Osud, Vypravěč, Dějmistr a ještě všelijak jinam, v Dračím doupěti Plus mu říkáme Pán jeskyně (zkráceně PJ).

Hlavní rozdíl mezi ním a autorem knihy je v tom, že PJ pouze připraví prostředí příběhu, příběh samotný, svět a

postavy kolem. Ostatní – hrdiny, jejich chování a dialogy – vedou jednotliví hráči. V ideálním případě by taková hra měla vypadat jako samovolně se píšící kniha, na které se podílí několik autorů, z nichž každý má na starosti některého z hrdinů. Ale samozřejmě se o nic takového nemusejí snažit – pokud hráči nekladou na příběh a svět takový důraz, je zbytečné, aby je PJ dopodrobna vytvářel, na všem by se však hráči měli s PJ dohodnout ještě před tím, než PJ začne vytvářet svět a příběhy postav.

Hry na hrdiny jsou překladem slov Role Playing Games (častěji se používá pouze zkratka RPG). Z toho je vidět, že „hrdina“ je míněn spíše jako „hlavní postava“ či „postava mající hlavní roli“ v určité knize nebo filmu, a nemusí vůbec nic hrdinského vykonat, dokonce nemusí ani jako hrdina vypadat. Představa, že hrdina je někdo vyvolený, o kom se to ví od chvíle, kdy se narodil, je poněkud mylná. Sice to tak být může, je-li to součástí příběhu, ale takových není mnoho. Hrdinou se může časem stát každý, nicméně pouze vlastními silami, opatrností, chytrostí a předvídavostí. A upřímně řečeno – jen málokomu se to podaří. Takový Frodo Pytlík je úplně stejným hrdinou jako barbar Conan – a jaký je mezi nimi rozdíl!

Právě se před tebou otevírá něco nového. Nový svět, nový příběh, nový hrdina. Nová hra. Je jen na tobě, jak toho všeho využiješ – zda budeš jako udatný rytíř projíždět světem na koni, chránit vesničany před hladovými draky a zachraňovat krásné dívky, nebo zda budeš členem barbarské hordy, řítící se na východ, plenící jednu vesnici za druhou... jen přitom pamatuj na to, že i v tomto světě jsi zodpovědný za všechny své činy a že svému osudu neutečeš – pokud však nějaký vůbec existuje...

Dračí doupě Plus

Právě ses dočetl, v čem Dračí doupě Plus spočívá. Zbývá povědět si, co ke hře budeš potřebovat.

Především jsou to spoluhráči. Měli byste vytvořit stabilní, spolupracující skupinu, která bude mít možnost se pravidelně scházet. Dračí doupě Plus (zkráceně DrD+) není hra na jedno odpoledne, ani na měsíc. Je to záležitost několika let, a dost možná se stane tvou zálibou na celý život. A jako každá jiná kolektivní činnost se daří lépe v sehraném týmu, kamarádům, kteří mají společné zájmy, smýšlení a názory. Na druhou stranu, třeba právě díky hře najdeš nové přátele.

Teoreticky na hraní Dračího doupěte Plus stačí dva hráči – jeden se svou postavou, druhý dělá Pána jeskyně. Jistě si ale uvědomuješ, že hra s jedním aktérem by byla poněkud chudá. Nejvhodnější počet je 4 až 6 hráčů, včetně Pána jeskyně, tedy 3 až 5 postav. Nicméně je-li vás opravdu hodně, můžete vytvořit i početnější družinu pod vedením dvou spolupracujících PJ.

Dále potřebujete pravidla. Jejich základem je tato Příručka pro hráče (PPH), kterou právě držíš v ruce. Ke hraní své postavy musíš znát i příručku povolání, které pro ni zvolíš. Tyto příručky jsou rozděleny do tří knih po dvou povoláních – bojovník a čaroděj, theurg a zloděj, a konečně kněz a hraničář. O výběru povolání i o tom, proč jsou povolání sdružena právě takto, se dočteš v kapitole Tvorba postavy,

kerou začíná následující část této příručky. A staneš-li se někdy Pánem jeskyně, bude pro tebe nezbytná Příručka Pána jeskyně (PPJ).

Dostáváme se k herním pomůckám. V podstatě nezbytná je jen šestistěnná herní kostka, taková, jakou znáš například z Člověče, nezlob se. Není přílohou této publikace, jistě doma nějakou najdeš. Pro větší komfort doporučujeme, aby každý z hráčů měl dvě takové kostky. Užitečnou věcíčkou je soubojové pravítko s žetonky, které spolu s osobními deníky a dalšími pomůckami. najdeš ve vkládané příloze. Jak se tyto přílohy používají, bude v pravidlech vysvětleno. A konečně, pro lepší orientaci při hře si můžete pořídít figurky svých postav, nejsou však nutné. Svůj účel splní jakékoliv žetonky či figurky, například z již zmíněného Člověče, nezlob se. Jen je vhodné na nich vyznačit, kde mají předek. Nebo si můžete nakreslit vlastní papírové figurky. A pro ty nejnáročnější jsou ve specializovaných prodejnách k dispozici cínové figurky, určené právě pro DrD+.

Pak už ti stačí jen papír a tužka a tvoje vlastní fantazie. Vejdí dál. Opona se rozhrnuje, příběh začíná...



HERNÍ MECHANISMY

Jasně, že naše životy řídí Vyšší moc, Osud, Předurčení. Pro mě za mě. Člověk se jenom musí naučit rozlišovat mezi Vyšší mocí a Blbou náhodou.

Hrúgar, kněz Orphagův

„V pořádku!“ křičel Ruk ze stromu. „Bažiny se táhnou míli, možná míli a půl. Když budeme mít štěstí, dostaneme se na druhou stranu ještě dneska, živi a zdraví!“

Sarja se úlevně usmála. Hrúgar na ni přísně pohlédl. „Říkal, když budeme mít štěstí,“ zamručel. „Nikdy nevěř větám, který začínaj na ‚když budeme mít štěstí‘...!“

Stejně jako všechny příběhy, i ten můj byl upředen ze složité sítě vzájemně propletených okolností, šťastných i tragických. Často jen jediný pohyb mohl rozhodnout o našich osudech. Pohyb kamene, vymršťeného z Rukova praku. Pohnutí v našich srdcích, které nám zabránilo zabít Finin, Černou jezdkyni. A tisíce pohyby jejího meče, z nichž mnohé nám později v divočině zachránily život.

O mnoho let později, když jsem stál na bitevním poli a válčil proti temným silám Thurgurasu, jsem měl pocit, že rozhodují o osudu světa. Teď vím, že se o něm znovu a znovu rozhoduje v každém okamžiku.

Tarkurius, „Paměti“

Hraní DrD+, stejně jako jiných her na hrdiny, sestává ze dvou částí: z vlastní hry a z herních mechanismů. Vlastní hra, to je příběh, který postavy prožívají, atmosféra prostře-

dí, jsou to činy a zážitky postav, jejich vědomosti o světě, jejich povaha a vzájemné vztahy. To je to, o čem jsme si povídali v úvodu a co odlišuje DrD+ od her jako Člověče, nezlob se nebo šachy. To je důvod, proč si hry na hrdiny oblíbilo tolik lidí.

Na druhé straně jsou tu herní mechanismy. To je odvrácená strana hry, o které postavy vůbec nevědí, strana, kterou znají jen hráči a Pán jeskyně. Zatímco postavy a nestvůry činí rozhodnutí, herní mechanismy zjišťují, jak tato rozhodnutí ovlivní průběh hry. Herní mechanismy vlastně zastupují přírodní zákonitosti světa. Kdyby hra neměla žádné herní mechanismy, stavěla by před Pána jeskyně takřka nemožný úkol objektivně řídit a rozhodovat hru a ani hráči by si nedokázali správně představit, jaké důsledky mohou mít činy jejich postav.

Role herních mechanismů

Zatímco vlastní hra zahrnuje takové věci, jako jsou dávné legendy, tajuplní cizinci, mocenské intriky a hrdinské výpravy, herní mechanismy sestávají z čísel, která popisují skutečnost, pravidel, jak s nimi nakládat, a z hodů kostkami, vnášejících do hry prvek náhody. Hra na hrdiny by měla klást důraz především na vlastní hru – umožnit Pánovi jeskyně vytvořit co nejlepší atmosféru a hráčům prožít co nejhlubší zážitky.

A právě v tom spočívá největší problém tvorby pravidel. Na jedné straně totiž vlastní hra potřebuje herní mechanismy, aby hráči i PJ měli pocit, že to, co se odehrává, je opravdu důsledkem jejich rozhodnutí, a uvěřili tomu, že tak by se nějaká událost ve skutečnosti opravdu mohla odehrát. Z toho důvodu by měla pravidla co nejpřesněji popisovat přírodní zákonitosti podobné našemu světu. Na druhé straně však herní mechanismy nejsou součástí příběhu, jsou jen pomocným prostředkem a narušují atmosféru hry. Z toho důvodu by měly být co nejjednodušší a co nejrychlejší, aby je mohli hráči vykonávat více méně mechanicky a aby hru příliš nezdržovaly.

Vynaložili jsme velké úsilí, abychom tomuto požadavku vyhověli. Problém totiž spočívá v tom, že ani ty nejjednodušší děje nelze správně vyhodnotit bez takových matematických operací, jako je násobení, dělení nebo dokonce umocňování či odmocňování. Málokdo dokáže z hlavy vydělit trojciferné číslo dvojciferným a rozhodně nechceme, aby se na herním stole objevily kalkulátory či počítače na místě, kde by mohly stát svícny či konvice s čajem. Mnoho her řeší tento problém pomocí nejrůznějších tabulek. Všechny důležitější děje mají tabulky určující, jak je na základě nějakých předpokladů vyhodnocovat, méně důležité děje se většinou řeší nějakými přibližnými pravidly nebo odhady. Listování pravidly je totiž pro většinu hráčů přijatelnější než matematické výpočty.

Nám se však nakonec podařilo založit téměř celou hru na jedné jediné univerzální tabulce. Tuto tabulku však v pravidlech nenajdeš, ale jistě jsi už při prvním prolistování této knihy narazil na tabulky, které jsou od ní odvozené. Podívejš-li se na ně podrobně, povšimneš si, že všechny obsahují ta samá čísla, pouze s jinými jednotkami. Tato tabulka nám

umožní napodobit většinu fyzikálních zákonitostí pouze pomocí sčítání a odčítání malých celých čísel. Nevěříš? Čti dál a vše pochopíš. Nejprve si však musíme uvést, co od herních mechanismů vlastně očekáváme a jaké problémy jimi budeme řešit.

Druhy herních mechanismů

Ve hře budou použity dva základní druhy herních mechanismů. Jedním z nich budeme určovat výsledky činností postav či jiných tvorů, druhý bude sloužit k zaznamenání stavu postavy – k měření jejího zranění či únavy.

Vyhodnocování činností

Budeme-li vyhodnocovat nějakou činnost postav či nestvůr, bude třeba zvážit podmínky této činnosti a schopnosti postavy. Ty se převedou jednoduchým způsobem na čísla. Aby ve hře nebylo všechno pevně dané, vstupuje zde do hry náhoda zastoupená hrací kostkou. Hod kostkou určí, jak upravit čísla zastupující skutečnost. Nakonec se čísla porovnají a výsledek určí, jak činnost dopadla.

Příklad: Abychom ilustrovali tento postup, uvedeme si, jak by mohla například vypadat zjednodušená pravidla pro střelbu, pokud by ses nechtěl zabývat podrobnostmi soubojového systému:

Zjisti, jak dobře umí tvá postava střilet – to je první číslo. Zjisti, jak těžké je zasáhnout daný cíl – to je druhé číslo. Hod kostkou a přičti ji k prvnímu číslu – výsledek určí, jak se postavě rána povedla. Nyní čísla porovnej. Pokud je první číslo menší, netrefila (rána nebyla tak dobrá, jak by bylo na zasažení cíle potřeba). Pokud je první číslo stejné nebo vyšší než druhé, postava zasáhla cíl.

Popis stavu postavy

Převod skutečnosti na čísla a jejich porovnání je jeden druh herních mechanismů. Druhá třída herních mechanismů slouží k tomu, abychom mohli nějakým jednoduchým způsobem sledovat stav postavy – jak je zraněná, unavená nebo třeba kolik jí zbývá magické síly. Tyto herní mechanismy fungují tak, že hráč udržuje o stavu postavy několik málo čísel. Když je jeho postava zraněna, přičte jí několik zranění. Když vykonává nějakou hodně náročnou činnost, přidá jí nějaké body únavy.

Oba druhy herních mechanismů mají společný rys – převádějí skutečnost na čísla, o kterých vědí jen hráči. Postava vnímá jen přibližný význam těchto čísel. Tak například odhadne, jak těžké je trefit cíl a přibližně to srovná se svými střeleckými schopnostmi, nezná však přesná čísla. Ví, že je těžce zraněná, neví však přesně, kolik životů jí zbývá. Ví, že je trochu unavena, nezná však přesný počet bodů únavy.

Přístup k herním mechanismům

Tak jako má celá hra dvě části, máš i ty před sebou dvě možnosti, jak k ní přistoupit. Zaměříš-li se na herní mechanismy, pak získáš poměrně komplexní model světa, ve kterém ty budeš ovládat jeden prvek – svou postavu. Budeš moci využívat pravidel k tomu, abys dosáhl co nejlepších výsledků činností své postavy, můžeš se pokusit hledat co nejefektivnější cesty, jak zvýšit moc své postavy. Do značné míry se však připravíš o atmosféru hry.

Herní mechanismy totiž nejsou cílem, ale prostředkem ke hře. Cílem je, abyste se všichni, včetně Pána jeskyně, při hraní bavili. Pokud ti bude nějaké pravidlo připadat příliš složité a zdržující hru, dohodni se s ostatními hráči a Pánem jeskyně a společně ho upravte tak, aby vaší hře co nejvíce vyhovovalo. Konec konců, ani ho nemusíte do svých herních mechanismů zahrnovat – nikde není řečeno, že veškerá pravidla v různých příručkách DrD+ jsou povinná.

Na druhou stranu můžeš patřit k těm, kteří dávají přednost co nejrealističtější hře. Pak zřejmě budeš některá pravidla považovat za nedostačující a příliš jednoduchá. Neboj se je doplnit dalšími podrobnostmi, usoudíš-li, že to vaší hru učiní zajímavější. Uvědom si ovšem, že složité mechanismy rozměňují hru a jsou její atmosféře a příběhu spíše na škodu.

Můžeš si vymyslet i pravidlo zcela nové, není to tak složité, jak se ti možná zdá. Důležité však je, aby zapadlo do stávajícího systému herních mechanismů. Ve skutečnosti je hra tím lepší, čím méně druhů různých pravidel má. Proto vždy dobře zvaž, zda je takové nové pravidlo nutné. Udělalš lépe, když se místo toho nějaké nezvyklé situaci pokusíš přizpůsobit pravidla již existující.



Hody kostkou

Jak jsme si již řekli, herní mechanismy v sobě zahrnují hody kostkami, které ve hře představují náhodu. V různých hrách na hrdiny se používají různé typy kostek – od čtyřstěnných přes desetistěnné až po dvacetistěnné. V DrD+ si vystačíš s tou nejběžnější – klasickou šestistěnnou, pohodlnější však je mít takové kostky dvě.

Typy hodů

Při hře budeš používat dva typy hodů. Označujeme je 1k6 a 2k6+. „k6“ naznačuje, že se při hodu používá šestistěnná kostka, číslo před písmenem „k“ udává, kolika kostkami je třeba hodit. Uvedené označení hodů je obvyklé i v jiných hrách na hrdiny. Nyní si podrobně vysvětlíme, jak se oba typy hodů provádějí.

Hod 1k6

Hod 1k6 je nesmírně jednoduchý. Hoď jednou šestistěnnou kostkou. Číslo, které padne, představuje výsledek hodu. Ten tedy leží v intervalu od jedné do šesti. Nikdy ti na 1k6 nemůže padnout ani víc ani míň, a to ani když hodíš šestku – po šestce se totiž na rozdíl od mnoha známých her nehází znovu.

Hod 2k6+

Hod označovaný jako 2k6+ je základem většiny herních mechanismů v DrD+, je proto nutné, aby ses ho naučil správně provádět. Je sice poněkud neobvyklý, ale nikterak složitý. Postupuj následovně: hoď dvěma šestistěnnými kostkami a sečti čísla, která na nich padla. Vyjde-li ti 3 až 11, jedná se již o konečný výsledek hodu. V případě okrajových hodnot 2 (to znamená, že padly dvě jedničky) a 12 (padly dvě šestky) může dojít k dalším úpravám – u 2 směrem dolů, u 12 směrem nahoru. O tom, zda k tomu dojde, rozhoduje následný hod 1k6.

Pokud ti tedy při hodu 2k6+ padly dvě jedničky (tj. výsledek je 2), hoď ještě jednou šestistěnnou kostkou. Jestliže ti na ní padne 4, 5 nebo 6, hod končí a jeho výsledek zůstává 2. V případě, že padne 1, 2 nebo 3, sniž výsledek hodu 2k6+ o 1 a hoď 1k6 znovu. Ve snižování výsledku o 1 pokračuj tak dlouho, dokud ti na 1k6 nepadne 4, 5 nebo 6. Povšimni si, že budou-li ti padat dostatečně dlouho samá nízká čísla, může být výsledek hodu i záporný.

Pokud ti při hodu 2k6+ padly dvě šestky (tj. výsledek je 12), hoď ještě jednou šestistěnnou kostkou. Jestliže ti na ní padne 1, 2 nebo 3, hod končí a jeho výsledek zůstává 12. V případě, že padne 4, 5 nebo 6, zvyš výsledek hodu 2k6+ o 1 a hoď 1k6 znovu. V přičítání 1 k výsledku pokračuj tak dlouho, dokud ti na 1k6 nepadne 1, 2 nebo 3. Bude-li ti přát štěstí, může být konečný výsledek hodu o dost vyšší než 12.

Příklad: Petrovi při hodu 2k6+ padne pětka a dvojka. Výsledek hodu je $5 + 2 = 7$. Eliška při hodu 2k6+ padnou dvě jedničky. Výsledek 2 však nemusí být konečný. Eliška hodí 1k6 a padne jí trojka. Odečte od výsledku 1, čímž dostane nový výsledek $2 - 1 = 1$, a znovu hodí 1k6. Pad-

ne jednička. Eliška opět odečte od výsledku 1, vypočte $1 - 1 = 0$ a opět hodí 1k6. Padne dvojka. Eliška i tentokrát musí odečíst 1, získá výsledek $0 - 1 = -1$ a zase hodí 1k6. Padne 5. Tím hod končí a v platnosti zůstává poslední výsledek hodu, tj. -1 .

Alešovi při hodu 2k6+ padnou dvě šestky. Výsledek 12 se však ještě může zvýšit. Aleš hodí 1k6 a padne zase šestka. Aleš proto k výsledku přičte 1, čímž ho zvýší na 13, a dále hází 1k6. Padne pětka, Aleš zvýší výsledek o 1 na 14 a pokračuje v házení 1k6. Tentokrát padne dvojka, což znamená, že hod končí s výsledkem 14.

„Má to tak někdo štěstí,“ pronese Eliška závistivě.



Míry a váhy

Nemusíš se obávat toho, že by sis měl společně s pravidly DrD+ vštípit do hlavy názvy a hodnoty velkého množství neznámých jednotek. Jednotky používané v pravidlech jsou totiž vesměs ty samé, které znáš z běžného života, a i přepočty mezi nimi odpovídají běžné realitě. Pro všechny však platí to, že si je můžeš libovolně přejmenovat a jejich přepočty upravit naprosto podle svých představ. U jednotlivých veličin také najdeš nabídku dalších možných názvů jednotek, ať už historických nebo cizokrajných..

Délka

Při nahlédnutí do Tabulky vzdálenosti sis jistě povšiml, že hodnoty v ní jsou udány buďto v centimetrech (cm) nebo v metrech (m) či kilometrech (km). Jednotky odpovídají realitě, tudíž metr má sto centimetrů a kilometr odpovídá tisíci metrů.

Možné jednotky: coul, sáh, míle, krok, loket, stopa, palec.

Objem

S objemem se nejčastěji setkáš, bude-li tvá postava žíznit nebo při hře v krčmách. Nejběžnější jednotkou objemu je litr (l), jiné jednotky jsou odvozené od jednotky délek, tzv. krychlové jednotky. Jeden litr odpovídá jednomu decimetru krychlovému.

Možné jednotky: čtvrtka, pinta, krýgl, žejdlík, věrtel.

Hmotnost

V pravidlech jedinou používanou jednotkou je kilogram (kg). Hmotnost je samozřejmě podstatná při určování naložení postavy.

Možné jednotky: mince, hřivna, libra, centnýř.

Čas

Nejmenší, již více nedělitelnou jednotkou času v DrD+ je kolo. Při letmém pohledu do Tabulky času můžeš zjistit, že kolo má deset sekund, jelikož šest kol odpovídá jedné minutě. Na kola se čas měří při boji. O přepočtech a použív-

vání Tabulky času se dozvíš více v kapitole Činnosti a hody v části Vlastní hra.

Rychlost

Jednotky rychlosti jsou samozřejmě dány používanými jednotkami délky a času, takže v pravidlech nalezněš běžně používané metr za sekundu a kilometr za hodinu.

Měna

Měnu zde uvádíme, přestože logicky nezapadá do seznamu fyzikálních veličin uvedených výše. Měna totiž není poplatná přírodním zákonům, vytvářejí ji lidé, a tím pádem u ní nejvíce platí „jiný kraj, jiný mrav“. V pravidlech DrD+ budeme používat měnu 1 zlatý (1 zl), případně drobnější jednotky 1 stříbrný (1 st, 10 st = 1 zl) a 1 měďák (1 md, 10 md = 1 st). Měna je však především záležitost vašeho Pána jeskyně, respektive světa, který pro vás připraví. Pochopitelně v něm mohou existovat mince s různou nominální hodnotou.

Možné jednotky: krejcar, groš, denár, tolar, dukát.

Zaokrouhlování

Při výpočtu některých vlastností budeš muset například vypočítat průměr ze dvou čísel nebo součet vydělit nějakým číslem. V DrD+ se používá téměř výhradně, až na několik výslovně napsaných výjimek, zaokrouhlování, které se běžně nazývá „matematické“. Funguje to jednoduše, vždy zaokrouhlíš k bližšímu celému číslu. Pokud je hodnota „mezi“ (na desetinném místě je číslice 5) vždy zaokrouhlíš kladná čísla nahoru a záporná dolů.

Příklad: +4,6 se zaokrouhluje na +5, +4,4 na 4, -0,3 na 0 a -1,5 na -2.

Bude-li v pravidlech uvedeno, že se zaokrouhluje dolů, respektive nahoru, znamená to zaokrouhlení k nejbližšímu nižšímu, resp. vyššímu celému číslu.

Příklad: Zaokrouhlování kladných čísel dolů či nahoru snad nebude nikomu činit problémy. Uvedme příklad pro záporné číslo. Tak například -1,3 zaokrouhleno dolů je -2, zaokrouhleno nahoru dává výsledek -1.

Tabulky ve hře

Již jsme se zmínili o tom, že k vyhodnocování hodů se používají různé tabulky, mající základ v podstatě v jediné univerzální tabulce převodů. Podrobnější výklad o tom, co všechno je v tabulkách obsaženo a jaké možnosti poskytují, najdeš v kapitole Činnosti a hody v části Vlastní hra. To již budeš znát základní herní mechanismy DrD+ a dokážeš význam tabulek pochopit a ocenit je.

Nyní si jen v krátkosti povíme, jak se s tabulkami zachází. Veškeré herní mechanismy v DrD+ počítají s tzv. bonusy (lépe řečeno opravami, neboť tato čísla mohou být i záporná, a pak je logičtější místo „bonusu“ použít slovo „postih“) – jsou to celá čísla, zpravidla s malou hodnotou, takže se s nimi dobře počítá. Tyto bonusy se na skutečnou hodnotu,

kteřá ti dá o příslušné veličině reálnou představu, převádějí právě podle nějaké konkrétní tabulky. V pravidlech v Dodatcích najdeš mimo jiné Tabulku vzdálenosti, Tabulku času, Tabulku rychlosti, Tabulku počtu a Tabulku zranění a únavy. To jsou ty nejčastější, které budeš používat.

Práce s tabulkami je jednoduchá. Každá tabulka obsahuje dva nebo více sloupečků. V prvním je bonus, další obsahují hodnoty, které tomuto bonusu přísluší. Znáš-li bonus a potřebuješ-li zjistit, jaká hodnota mu odpovídá, jednoduše najdeš řádek s daným bonusem a na něm přečteš požadovanou hodnotu.

Příklad: Pomocí herních mechanismů jsi zjistil, že vzdálenost je +48. V Tabulce vzdálenosti tedy najdeš řádek s bonusem +48 a na něm si přečteš odpovídající hodnotu 250 metrů.

Podobný postup je i v opačném případě, chceš-li k nějaké konkrétní hodnotě určit její bonus. Najdi hodnotu a bonus z příslušného řádku přečti. Pokud máš hodnotu, která není v tabulce přesně uvedena, najdi řádek, jehož hodnota je nejbližší té tvé. Pokud jsou dva řádky, které se od tvé hodnoty odlišují stejně, ber v úvahu ten s vyšším bonusem.

Příklad: Chceš zjistit bonus odpovídající 260 metrům. V Tabulce vzdálenosti jsou blízké řádky: 250 m s bonusem +48 a 280 m s bonusem +49. Blíže tvé hodnotě je řádek 250 m (rozdíl mezi 250 a 260 je 10, kdežto mezi 260 a 280 je to 20), proto hledaný bonus je +48. Kdybys hledal bonus pro 265 m, byly by oba řádky stejně vzdálené, takže bys vybral vyšší bonus, tedy +49.

Někdy se stane, že hledanou hodnotu má hned několik řádků tabulky. V tom případě ber první bonus, který daná hodnota má.

Příklad: V Tabulce času mají bonusy +0 až +3 hodnotu jednoho kola. Budeš-li hledat bonus pro jedno kolo, vezmeš první z nich, tedy +0.

Poněkud zvláštní je Tabulka zranění a únavy. Hodnotami této tabulky jsou body zranění či únavy, přičemž nejmenší možné zaznamatelné zranění či únava je jeden bod. Pro nízké bonusy je zranění tak malé, že je mimo rozlišení. Proto se hodnota vyjadřuje zlomkem, který určuje, s jakou pravděpodobností dostane tvoje postava jeden bod zranění. Například bude-li hodnota 4/6, hodíš si 1k6, a když ti padne 4 nebo méně, znamená to jeden bod zranění. Padne-li ti 5 nebo 6, ke zranění nedojde.

To je vše, co potřebuješ na úvod vědět. Nyní již vzhůru k tvorbě postavy!