fantasy hra na hrdiny

dračí doupě

zjednodušená pravidla

průvodce hrou

© ALTAR 2008

Obsah

Vítej, dobrodruhu! **3**
Dračí doupě a hry na hrdiny 3
Verze hry 3
Hra ve skupině **4**
Pán jeskyně a hráči 4
Příprava na hru 4
Průběh hry 4
Konec hry 4
Hráči nejsou postavy! 4
Spory při hře 5
Otázky 5
Poznámky 5
Kostky 5
Míry a váhy 5
Měnový systém 6
Některé důležité pojmy 6
Zkratky 6
Tvoje postava **7**
Rasy 7
Povolání tvé postavy 8
Tvorba postavy 8
Určení postihů a bonusů 9
Určení počtu životů 9
Psychické vlastnosti 9
Vybavení 10
Zkušenost 11
Úroveň 11
Zvláštní schopnosti podle povolání 12
Válečník 12
Hraničář 13
Kouzelník 15
Zloděj 18
Pravidla pro boj **20**
Souboj tváří v tvář 21
Střelecký souboj 22
Pohyb 24
Průběh souboje 24
… a mimo boj **26**
Čas 26
Pohyb postav 26
Odpočinek 27
Postřeh 28
Světlo 28
Pasti a jedy 28
Hod proti pasti 28
Zápis pastí 29
Dveře a jiné překážky 29
Otvírání dveří 29
Působení kouzel 29
Vyjednávání 29
Osobní deník **30**

Tato zjednodušená pravidla byla vytvořena na základě DrD Pravidel pro začátečníky verze 1.6 edice E.

Realizace projektu: Jiřina Vorlová, Martin Kučera

© 1992, 2001, 2006, 2008 ALTAR
© Illustrations 2001, 2006 Tomáš Kučerovský, Jana Žižková

Dračí doupě®, DrD™ a ALTAR® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR

Vítej, dobrodruhu!

Chceš zažít něco neobyčejného?

Už tě nebaví jen číst heroické ságy a pasivně sledovat napínavé filmy, ale chtěl bys sám takový příběh prožít, stát se jeho hrdinou a rozhodovat o tom, co se stane?

Potom je hra Dračí doupě přesně to, co potřebuješ. Vždyť možná právě v ní najdeš něco, co jsi už dávno marně hledal: netušená dobrodružství, v nichž se můžeš setkat tváří v tvář s příšerami a porazit je v boji, zachránit svým důvtipem rodnou vesnici před zlým čarodějem, objevit poklad nebo třeba vysvobodit unesenou dívku ze spárů loupežníků. Záleží jen na tobě, jaký příběh si vybereš z nesmírného množství možností, které Dračí doupě poskytuje; jestli se přidáš na stranu dobra nebo zla, jestli budeš statečný nebo zbabělý – a jakého úspěchu nakonec dosáhneš.

Potřebuješ k tomu jen vlastní fantazii, několik kamarádů, pár kostek a pravidla hry, která ti otevřou bránu do nových světů… Neváhej a vejdi!

Dračí doupě a hry na hrdiny

Dračí doupě je nejstarší a nejrozšířenější původní česká hra na hrdiny. Tyto hry jsou známé také pod zkratkou RPG (z anglického role playing games). Jedná se o hry s takzvaným nenulovým součtem, v nichž není poražených a vítězem je každý, koho hra zaujala a chce se k ní znovu vrátit. V takové hře nejsi jen imaginárním bezejmenným hráčem, ale vytváříš živoucí postavu, se všemi jejími ctnostmi i nectnostmi, řídíš její jednání a interakci s okolním světem, v němž se její příběh odehrává. A nežije v tom světě sama. Jsou tu i ostatní hráči se svými postavami, které dohromady tvoří spolupracující družinu, a množství dalších obyvatel. A tak, stejně jako ty v našem světě, bude tvoje postava muset občas slevit ze svých nároků, naučit se spolupracovat s ostatními a zvolit ten správný kompromis, aby dosáhla svého cíle.

Někdo však musí hru řídit. V různých hrách se této osobě říká různě – Game Master, Dungeon Master, Vypravěč,… V Dračím doupěti je označována jako Pán jeskyně.

Verze hry

Plnou verzi hry Dračí doupě vydalo nakladatelství ALTAR v několika samostatně prodejných dílech. Obsahuje Pravidla pro začátečníky, Pravidla pro pokročilé, Pravidla pro experty – Postavy a Pravidla pro experty – Svět. Aktuální je verze 1.6. Každý díl pravidel obsahuje dva sešity – část Průvodce hrou a část Příručka Pána jeskyně. Průvodce hrou si musejí přečíst všichni, druhý svazek je určen pro Pána jeskyně. Příručku Pána jeskyně by žádný hráč neměl ve vlastním zájmu otevírat.

Chceš si vyzkoušet, jak vlastně takové hraní Dračího doupěte vypadá? Pak jistě vezmeš zavděk touto volně šiřitelnou zkrácenou verzí pravidel. Neposkytuje veškeré možnosti plné verze, slouží pouze jako úvod do hry. Nejsou zde popsány všechny rasy a povolání, zabývá se pouze prvními třemi úrovněmi postav (zatímco plná verze Pravidel pro začátečníky je rozvedena až do páté úrovně) a některá složitější a doplňková pravidla byla záměrně vypuštěna. Text je okleštěn na strohé herní mechanismy, neobsahuje různé obecné rady a doporučení ohledně vlastní hry a není rozváděn do vysvětlujících podrobností a dokreslován tolika ilustrativními příklady. Možná proto bude úplným začátečníkům připadat příliš hutný a málo srozumitelný, nicméně při troše snahy je pochopitelný a umožňuje plnohodnotnou zábavu na dlouhou dobu. Tato brožura je také ideální pro ty, kteří si již někdy Dračí doupě pod vedením někoho zkušenějšího zahráli a dosud vlastní plnou verzi pravidel nemají, nebo pro startovní hru skupiny, kde alespoň jedna Pravidla pro začátečníky k dispozici jsou.

Hra ve skupině

Pán jeskyně a hráči

Než začnete hrát svou první hru, musíte se rozhodnout, kdo bude hráč a bude hrát postavu, kterou si vybere, a kdo bude Pán jeskyně, který bude hráčům zprostředkovávat svět a dění kolem nich a bude vymýšlet dobrodružství.

Dračí doupě je hra určená nejméně pro dva lidi. Z těchto dvou je jeden hráčem a druhý Pánem jeskyně. Pán jeskyně je ten, kdo dobrodružství připravuje; vymyslí si prostředí, vytvoří zápletku, nakreslí mapku a rozhodne, v kterých oblastech budou nějaké nestvůry a poklady. Není to tak těžké; každý díl pravidel, včetně této zkrácené verze, obsahuje část, která je pro Pána jeskyně určena, s návodem, jak se to dělá. Ovšem znovu upozorňujeme, abys tuto Příručku pro Pána jeskyně neotvíral – pokud se nerozhodneš stát se sám Pánem jeskyně.

Druhý člověk hraje nějakou postavu – hraničáře, válečníka, kouzelníka nebo někoho jiného. Všechny potřebné údaje o postavách najdeš v části nazvané ‚Tvoje postava'. Postav, které procházejí dobrodružstvím (a tedy i hráčů), může být samozřejmě více – je dokonce lepší, tvoří-li celou družinu.

Příprava na hru

Ke hře potřebujete dost velký stůl, abyste si kolem něj mohli všichni sednout. Pán jeskyně by měl sedět stranou od hráčů, tak aby mu nikdo neviděl do poznámek.

Každý hráč si s sebou zpravidla přinese tužku a papír, pravidla, šestistěnnou a desetistěnnou kostku (viz dále) a něco k jídlu, protože hra většinou trvá více hodin. Při první hře obvykle zabere hodně času tvorba postavy, v těchto pravidlech jsou však některé archetypy předpřipravené, takže jen stačí si vybrat. Ke hře potřebuje každý hráč Osobní deník své postavy (opět vysvětleno dále); pokračuje-li se ve starším dobrodružství, přinese si hráč již hotový Osobní deník z předchozí hry.

Průběh hry

Komunikace při hře

Během hry Pán jeskyně popisuje hráčům, co jejich postavy vidí, slyší a podobně. Hráči mu pak zase říkají, co dělají jejich postavy. Občas se stane, že se některá postava oddělí od ostatních a vidí nebo slyší věci, které ostatní nevidí ani neslyší. V takovém případě je lepší, když se Pán jeskyně a příslušný hráč odeberou za dveře a tam si to proberou tak, aby je ostatní neslyšeli. Hra je zajímavější, když hráči skutečně nevědí to, co nevědí ani jejich postavy.

Mapy

Při hře jeden předem určený hráč (nejlépe ten nejšikovnější) podle pokynů Pána jeskyně kreslí mapu, a sice tak, aby na ni všichni viděli. Na prvních úrovních je pro mapy nejvhodnější čtverečkovaný papír.

Pochodové uskupení

Hráči musejí říct Pánovi jeskyně, v jakém pořadí jejich postavy jdou – může to být v řadě za sebou, ve dvojicích nebo v jakémkoliv jiném uskupení. Je to důležité v okamžiku, kdy družina na něco narazí – past, nestvůru a podobně.

Nejlepší je pro znázornění používat figurky – pak je prostě postavíte podle pochodového uskupení na stůl, a kdykoliv se uspořádání změní, můžete ho snadno přestavět.

Konec hry

Se svými přáteli byste se měli vždycky domluvit, v kolik hodin skončíte, a tento termín dodržet. Dobrodružství je zpravidla možné rozdělit do několika epizod a Pán jeskyně by měl hru přerušit, když vidí, že další scéna by už dohodnutý termín přetáhla. Všichni si pak zapíší, kde zrovna jsou, co už našli, schovají si mapu, kterou zatím nakreslili, a dohodnou se na tom, kdy si zahrají příště.

Hráči nejsou postavy!

Ve hrách na hrdiny se vžíváš do své postavy a snažíš se představit si, jak by se zachovala v situaci, kterou pro ni vytvořil Pán jeskyně, či která spontánně vznikla ve vaší družině. Přitom musíš mít neustále na paměti, že ve vlhkém, zatuchlém a temném podzemí (nebo vlhké, dusné a temné džungli a podobně) se nenacházíš ty, ale tvůj hrdina.

Je důležité rozlišovat mezi vědomostmi hráče a vědomostmi postavy. Hraješ-li postavu na první úrovni, a ty z předchozích her s jinou postavou nebo z pravidel víš, že jedinou účinnou zbraní proti nestvůře, s kterou se setkala, je svěcená voda, uvědom si, že tvoje postava to neví a nezačne se hrabat v batohu a shánět se po flakónku svěcené vody.

Naproti tomu jsou určité vědomosti, které má postava a nemá hráč. Když například kupují jídlo nebo šaty v jejím rodném kraji, postava má určitě představu o tom, jaká cena je obvyklá, a hráč se může zeptat Pána jeskyně: „Nezdá se mi to moc drahé nebo levné?"

Jako hráči byste si také měli uvědomit, že vaším cílem není „zvítězit" nad Pánem jeskyně, otevřít všechny dveře, zabít všechny nestvůry, najít všechny poklady, čili jednou větou dostat svou postavu co nejrychleji na vyšší úroveň. Postavy o úrovních nic nevědí, o těch vědí jen hráči a vy bys-

te neměli svoji touhu mít co nejsilnější postavu vydávat za touhu postavy být co nejmocnější. Zpravidla je totiž nejdůležitějším cílem postavy přežít. A tak nebude zbytečně riskovat souboje s nejistým výsledkem a bude se snažit přispět svou troškou do mlýna, aby družina splnila úkol, kterým byla pověřena.

Spory při hře

Stejně jako v reálném životě, i v Dračím doupěti jsou úspěšnější ty kolektivy, kde jednotliví členové spolupracují, ovšem čím větší skupina, tím větší pravděpodobnost, že mezi nimi vzniknou nějaké třenice. V žádném případě byste však neměli přenášet své spory hráčů do světa postav a naopak.

Cílem hry je, abyste se všichni bavili – tím „všichni" máme na mysli nejen všechny hráče, ale i Pána jeskyně. Nemá smysl, abyste si zábavu kazili nějakými malichernými hádkami. Ve věcech, týkajících se herních situací, má Pán jeskyně vždycky pravdu – přece jen on ví o celé věci nejvíc, zná i skryté pozadí, o němž ani postavy ani hráči nemusejí mít ani tušení. Po několika hrách jistě najdete styl, který bude vyhovovat všem.

Otázky

Může se stát, že něčemu v této příručce nebudete rozumět. To není důvod ke znepokojení – přece jen se jedná o zhuštěnou a zkrácenou verzi. V první řadě tedy hledejte odpovědi v plnohodnotné verzi Pravidel pro začátečníky. Pokud vás hra zaujala natolik, že chcete znát podrobnosti, a hodláte se jí věnovat i nadále, budete si stejně muset alespoň jeden výtisk do skupiny pořídit. Do té doby se můžete o sporných záležitostech kolektivně dohodnout – rozhodující slovo by při tom měl mít nejzkušenější hráč či Pán jeskyně.

V Pravidlech pro začátečníky najdete podrobný návod na řešení mnoha herních situací i postup, jak se na nakladatelství ALTAR obracet s dotazy týkajícími se nejasností v pravidlech Dračího doupěte.

Poznámky

V této kapitole najdeš několik technických poznámek:

Kostky

K hraní potřebuješ dvě kostky: šestistěnnou a desetistěnnou. Můžeš si je koupit ve specializovaném obchodě nebo si je objednat na adrese nakladatelství ALTAR.

Kostky se používají při řešení nejrůznějších situací, v nichž hraje roli náhoda; kdy přesně, to se dozvíš v samotných pravidlech. Zkratka pro šestistěnnou kostku je k6, pro desetistěnnou kostku k10 – a hody, které je potřeba provést, mohou být zapsány dvěma různými způsoby:

a) narazíš na zkratku, kde je nějaké číslo a za ním k6 nebo k10. Číslo říká, kolikrát je potřeba kostkou hodit.

Například 2k6 znamená: hoď dvakrát šestistěnnou kostkou a výsledky sečti. Řekněme, že ti padne 4 a 6, dohromady jsi hodil 10.

Někdy je třeba číslo, které padne, ještě zvětšit o nějakou konstantu. Takový hod zapíšeme například 1k6+2. Znamená to: Hoď jednou šestistěnnou kostkou a k výsledku přičti dvojku. Podobně píšeme 2k10+3 – hoď dvakrát desetistěnnou kostku a k výsledku přičti tři.

PŘÍKLAD: Mějme hod 2k6+4. Hodíš dvakrát šestistěnnou kostkou. Padne ti 3 a 5. Výsledek hodu je tedy 3 + 5 + 4 = 12.

b) v pravidlech je uveden rozsah – čili dvě nějaká čísla a mezi nimi pomlčka. Pak postupuj takto:

1. Od horní meze rozsahu odečti dolní mez. Pokud dostaneš 5, házíš jednou šestistěnnou kostkou, když 10, tak dvakrát šestistěnnou kostkou, atd. Když dostaneš 9, házíš jednou desetistěnnou kostkou, když 18, tak dvakrát desetistěnnou, atd.
2. Takto určený počet hodů odečti od dolní meze. Obdržíš číslo, které musíš k hodu přičíst.

PŘÍKLAD: Mějme rozsah 8–18. Postupujme podle výše uvedených bodů:

1. Odečteme 8 (dolní mez) od 18 (horní meze), dostaneme 10, a tedy musíme házet dvakrát šestistěnnou kostkou.

2. Od 8 (dolní meze) odečteme 2 (počet hodů), dostaneme 6, a proto k výsledku musíme přičíst 6. Je to tedy hod 2k6+6.

Podobně například rozsah 1–6 je hod 1k6+0, 5–20 je 3k6+2, 3–12 je 1k10+2 atd.

Narazíš i na rozsahy, které jako by neodpovídaly žádné kostce, například 1–3 nebo 1–5. V takovém případě musíš hodit 1k6 nebo 1k10 a výsledek dělit dvěma. Zaokrouhlujeme nahoru, a tedy 1, 2 odpovídá jedničce, 3, 4 dvojce atd.

Jistě sis všiml, že na desetistěnné kostce jsou čísla od nuly do devíti, ne od jedné do desíti. Ve všech předchozích případech platí, že když na kostce padne 0, počítá se to jako 10. Výjimkou je tzv. procentový hod, který se používá k určení pravděpodobnosti nějakého jevu v procentech.

V pravidlech bude například napsáno: „Je pravděpodobnost 25 %, že skřet se při pohledu na válečníka vyděsí a uteče." Aby se poznalo, jestli skutečně uteče, nebo ne, hází se desetistěnnou kostkou. Hodíš jednou – dostaneš číslo od 0 do 9 a napíšeš ho na papír. Pak hodíš podruhé – a to druhé číslo napíšeš za první. Dostaneš něco mezi 00 a 99 (00 ber jako 100, takže jsou to vlastně čísla od 1 do 100). Pokud je tvoje číslo **menší nebo rovno** 25, skřet se válečníka lekl a utekl. Pokud je naopak tvoje číslo **větší**, skřet bude s válečníkem bojovat.

Procentový hod desetistěnnou kostkou je označován k%.

Zvláštní pravidlo pro souboj

Při hodu na útok a na obranu (co to je, se dovíš v části ‚Pravidla pro boj', tam také zjistíš, že je to hod šestistěnnou kostkou) postavy i nestvůry, kterým na kostce padla šestka, házejí ještě jednou (tak dlouho, dokud padá šestka). Výsledky hodů se sčítají. Tomuto hodu říkáme 1k6+. Pozor, neznamená to, že postava či nestvůra opakuje celý hod na útok se všemi bonusy a postihy, o nichž se dočteš v části ‚Pravidla pro boj…', jen ke svému hodu na útok nebo obranu přičte číslo, které jí padlo při opakovaném hodu kostkou.

Míry a váhy

Délka: Délka se měří v sázích, přičemž jeden sáh přibližně odpovídá jednomu metru. Krom toho máme ještě jednu jednotku pro malé vzdálenosti – a to coul. Jeden sáh má sto coulů, jeden coul je tedy dlouhý asi jeden centimetr.

Při kreslení map na čtverečkovaný papír se zpravidla používá měřítko 1 čtvereček = 1 sáh.

Objem: Jednotkou objemu (tedy tím, nač se měří voda, víno atd.) je jedna čtvrtka. Je to asi tolik, co jeden litr (neboli 1 dm^3.

Hmotnost: Jednotkou hmotnosti je 1 mince – zkratka mn (předpokládá se přitom, že mince ze zlata, stříbra i mědi váží stejně). 20 mincí odpovídá zhruba jednomu kilogramu, 1 mince tedy váží asi 50 gramů.

Čas: V Dračím doupěti máme dvě různé jednotky času: směnu a kolo. Jedna směna trvá přibližně deset minut a používá se při měření času při chůzi, hledání a podobných mírumilovných činnostech. Jedno kolo trvá zhruba deset sekund a používá se pro měření času při souboji a podobně – pokaždé, když se věci odehrávají velmi rychle. Význam těchto jednotek pochopíš lépe po přečtení částí ‚Pravidla pro boj…' a ‚…a mimo boj'.

Rychlost: Jednotkou rychlosti jsou sáh za směnu a sáh za kolo; zatím je ale nepotřebuješ, a tak se o nich dovíš víc až v kapitole ‚Pohyb postav' v části ‚…a mimo boj'.

Magenergie: Magenergie je základem jakýchkoliv kouzel v Dračím doupěti. Tak jako k vyražení dveří je zapotřebí energie, k jejich otevření kouzlem je zapotřebí magenergie. I každé z hraničářových nebo kouzelníkových kouzel spotřebuje určité množství magenergie. Jednotkou magenergie je mag. Říkáme například „hraničářova magenergie je dvanáct magů…" nebo „toto kouzlo stojí tři magy…" a podobně. Přesně se to dovíš – pokud si vybereš povolání, které s magenergií pracuje.

Životy: Pomocí životů udáváme, jaké zranění dokáže postava vydržet. Klesne-li její počet životů na nulu, postava umírá.

Měnový systém

Ve světě Dračího doupěte máme tři druhy peněz: zlaťáky, stříbrňáky a měďáky. Jeden zlaťák odpovídá 10 stříbrňákům nebo 100 měďákům, jeden stříbrňák odpovídá 10 měďákům. Ani ve světě DrD však nejsou zlaťáky z čistého zlata. Ve skutečnosti je v každém zlaťáku jen jedna desetina zlata, zbytek tvoří různé příměsi.

Některé důležité pojmy

Cizí postavy: Cizí postavy (CP) můžete potkat během dobrodružství. Platí pro ně popis, který najdeš v těchto pravidlech v části ‚Tvoje postava'; mají ale tu zvláštnost, že za ně nehrají hráči, nýbrž Pán jeskyně.

Družina: Je to skupina postav, které se rozhodly jít společně na výpravu.

Jeskyně: „Jeskyní" se v DrD rozumí nejen skutečné podzemí, ale jakékoliv místo, na kterém se odehrává dobrodružství. Slovem jeskyně můžeme označovat třeba i opuštěný hrad, do kterého se postavy vypraví, čarodějovu věž, ostrov osídlený nepřáteli apod.

Místnost: Podobně jako jeskyně, ani „místnost" v Dračím doupěti nemusí vypadat tak, jak si ji obvykle představujeme. Místnost je každý přesně určený, nějakým způsobem ohraničený prostor. Může to být třeba i krápníková jeskyně – nebo místo mezi pobořenými zdmi v ruinách hradu, které nemá ani podlahu, ani strop v pravém slova smyslu.

Nestvůra: Nestvůrami zde nazýváme všechny bytosti, které postava může v jeskyni potkat. Nestvůry jsou skřeti, kostlivci a líté šelmy – stejně tak jako třeba dobří čarodějové. Za všechny nestvůry jedná a kostkou hází Pán jeskyně. Mezi nestvůry patří i Cizí postavy (přečti si jejich definici o několik odstavců výše).

Pasti a jedy: Past je nějaká předem nastražená věc, která tě může zranit nebo i zabít. Jedem se můžeš otrávit. Herní mechanismus pro pasti se ovšem používá nejen v případě různých nástrah, ale i například při vyražení dveří a luštění hádanek. Podrobněji se to dovíš v kapitole ‚Pasti a jedy' v části ‚…a mimo boj'.

Postihy a bonusy: Jsou to čísla, která upravují hody kostkou. Vyjadřují jednak vlastnosti postavy, jednak zvláštní okolnosti, za kterých ta která akce probíhá.

Pokud jsi například válečník a máš velkou sílu, podaří se mnohem spíše zabít skřeta tobě než nějakému slabému válečníkovi.

Tuto tvoji větší šanci vyjadřuje bonus – v tomto případě bonus za sílu. Je to číslo, které si najdeš v tabulce (kde a jak, to bude podrobně vysvětleno později v pravidlech) a přičteš k hodu na útok.

Pokud naopak například bojuješ ve tmě a svého protivníka nevidíš, je mnohem menší šance, že ho zasáhneš, než kdybys přesně věděl, kde zrovna stojí.

Tuto tvoji menší šanci vyjadřuje postih. Je to číslo, které odečteš od hodu na útok.

Případy, kdy se používají nějaké bonusy nebo postihy, a stejně tak i tabulky s konkrétními čísly najdeš vždy u vysvětlení příslušného pravidla.

Zkratky

Toto je soupis nejpoužívanějších zkratek, které se budou vyskytovat v dalším textu (vysvětlení těchto pojmů najdeš v pravidlech):

DrD – Dračí doupě
PJ – Pán jeskyně
k6 – šestistěnná kostka
k10 – desetistěnná kostka
k% – procentový hod desetistěnnou kostkou
1k6+ – hod šestistěnnou kostkou s opakováním po šestce
Sil – bonus za sílu
Obr – bonus za obratnost
Odl – bonus za odolnost
Int – bonus za inteligenci
Chr – bonus za charismu
Roz – rozdíl úrovní
zt – zkušenost
mn – mince
zl – zlaťáky
st – stříbrňáky
md – měďáky
ÚČ – útočné číslo
OČ – obranné číslo
SZ – síla zbraně
út – útočnost zbraně
KZ – kvalita zbroje
CP – cizí postava

A nyní je čas pustit se do čtení pravidel.

Tvoje postava

Tvorbě postavy je v plné verzi DrD věnován rozsáhlý text., a to nejen o tom, jak se určují číselné hodnoty postav, ale i o tom, jak vytvořit postavu živou, i s jejími psychickými vlastnostmi včetně silných i slabých stránek. Taková komplexní tvorba postavy zpravidla zabere i několik hodin času.

Abychom ti ušetřili práci a urychlili vstup do vlastní hry, najdeš v těchto pravidlech v části ‚Osobní deník' desítku předem připravených postav i s jejich číselnými charakteristikami. Na výběr máš nejčastější kombinace rasy a povolání.

Rasy

Tvoje postava nemusí být pouze člověk. V plné verzi DrD je kromě něj popsáno dalších šest rozličných ras – hobit, kudůk, trpaslík, elf, barbar a kroll. V této omezené verzi můžeš volit pouze mezi čtyřmi rasami.

Před popisem každé rasy najdeš několik údajů: výšku, váhu a třídu velikosti. Třída velikosti slouží k tomu, aby bylo možno rychle porovnat velikost postavy s velikostí jiných postav nebo nestvůr. Je označena písmeny A0, A, B, C, D nebo E. Nejmenší tvorové mají třídu A0, největší mají třídu E. Přehledně to ukazuje Tabulka velikostí, rozměry v ní uvedené však jsou pouze orientační a na zařazení tvora do určité třídy velikosti mají vliv i další jeho vlastnosti.

Některé rasy mají zvláštní schopnosti, které přidávají nějaký nový druh vnímání okolí k obvyklému vidění či sluchu postavy (například trpaslík dokáže vidět i ve tmě a kroll je schopen se orientovat podle sluchu podobně jako netopýr). Ty jsou však popsány až v plné verzi pravidel.

Trpaslík

výška: 110–140 coulů
váha: 1 100–2 000 mn (55–100 kg)
třída velikosti: A

Trpaslíci jsou menší, podsaditi, zocelení dlouhými věky strávenými v nehostinných pustinách. Jejich větrem ošlehané tváře snad vždy (trpaslice nevyjímaje) zdobí hnědé až černé vousy.

Sídlí v horách, zpravidla daleko od civilizace, a rádi pod zemí budují rozsáhlé skalní komplexy šachet, jeskyní a sálů, kde těží drahé kameny, stříbro a především svoje milované zlato.

Trpaslíci většinou postrádají jakýkoliv smysl pro humor, jsou vždy vážní a někdy až příliš sebejistí. Dané slovo dodrží, zejména kyne-li jim z toho nějaká výhoda.

V boji jsou nesmírně stateční a jen neradi ustupují z prohrané bitvy. Brání-li trpaslík svoji hroudu zlata, neustoupí ani před rozvzteklenym, vyhladovělým ohnivým drakem.

Elf

výška: 145–180 coulů
váha: 1 000–1 700 mn (50–85 kg)
třída velikosti: B

Elfové jsou známou rasou, žijící zpravidla hluboko v lesích nebo odlehlých údolích a roklinách. Jsou menší než lidé a zdaleka ne tak robustní, zato však obratnější.

Protože jsou velmi inteligentní, jen neradi bojují; avšak jsou-li k boji donuceni, mohou být nebezpečnými soupeři. Největší potěšení jim však činí studium a učení se kouzlům, a proto z jejich řad vzešlo již mnoho známých kouzelníků. Také milují krásné věci, ale od trpaslíků (které mimochodem nemají příliš v lásce) se liší především tím, že krásu hned nepřepočítávají na zlaťáky.

Elfové jsou vesměs velmi čestní a spravedliví.

Člověk

výška: 165–210 coulů
váha: 1 300–2 300 mn (65–115 kg)
třída velikosti: B

Lidé jsou snad nejrozšířenější rasou, žijící jak v oblastech hor, tak i ve stepích, lesích a tundrách. Budují rozsáhlá sídla, ať už města či vesnice, která zpravidla leží na velkých obchodních křižovatkách. Lidé jsou velmi houževnatí, a i když nejsou tak silní jako krollové, ani tak inteligentní jako elfové, nacházejí uplatnění v celé škále povolání. Většina z nich se zabývá především zemědělstvím a řemeslnou výrobou, ale najdete mezi nimi i zdatné lovce a zkušené dobrodruhy všeho druhu.

TABULKA VELIKOSTÍ

třída velikosti	popis	největší velikost třídy (přibližně)
A0	drobní tvorové do velikosti obyčejné krysy	25 coulů
A	menší nebo stejně veliký jako trpaslík	1,5 sáhu
B	větší než trpaslík a menší či stejný jako člověk	2 sáhy
C	větší než člověk a menší nebo stejný jako obr	3 sáhy
D	větší než obr a menší než drak	20 sáhů
E	stejný jako drak nebo větší	

Kroll

výška: 180–245 coulů
váha: 2 000–4 000 mn (100–200 kg)
třída velikosti: C

Krollové sídlí v horách, tundrách a vůbec v prostředí velmi tvrdém a nehostinném. Dospělý kroll může měřit hodně přes dva metry a zjevem může velmi vzdáleně připomínat pračlověka. Bezpečně je však poznáte podle jejich nezaměnitelných velkých uší.

Krollové jsou silnější než obyčejní lidé, ale také poněkud neohrabaní a o poznání hloupější. Žijí obvykle v nevelkých kmenech, které mezi sebou neustále válčí. V těchto bojích se velmi zdokonalili, a proto nyní patří k nejobávanějším bojovníkům.

Povolání tvé postavy

Postavy v DrD si mohou zvolit z celkem pěti různých povolání. V těchto pravidlech jsou popsána jen čtyři z nich – válečník, hraničář, kouzelník a zloděj. S alchymistou se budeš moci seznámit až v plné verzi Pravidel pro začátečníky.

Na dalších stránkách najdeš zběžné informace o jednotlivých povoláních, které ti mohou pomoci v rozhodování o výběru jedné z předpřipravených postav. Až si ji zvolíš, podrobný popis jejího povolání si přečti v kapitole ‚Zvláštní schopnosti podle povolání'. Ale pozor – neměl by ses dívat na schopnosti jiných povolání!

Válečník

Válečník je silný a houževnatý. Vládne mnoha druhy zbraní a umí se v jejich používání zdokonalovat. V boji má větší šanci, že nepřítele zasáhne. Válečníci jsou jediní, kteří boj skutečně studují a mají v něm některé výhody. A vzhledem k tomu, že bitvy a souboje jsou v Dračím doupěti tak běžné jako v našem světě jízda autobusem, je pro každou družinu nezbytné, aby ve svém středu měla jednoho nebo více válečníků.

Válečníci jsou rovněž nepostradatelní všude tam, kde je zapotřebí hrubá síla, třeba při vyrážení vzpříčených dveří nebo když je třeba odvalit z cesty velký kámen.

Válečníkovo místo v uskupení družiny je vpředu a na krajích – tam, kde je možno očekávat útok.

Hraničář

Hraničář je silný a moudrý. Zná přírodu a tvory, kteří ji obývají. V boji má určitá omezení, ale stále může být platným bojovníkem po boku válečníka. Kromě toho je vhodný jako silná zadní stráž.

Hraničáři zpravidla žijí v hlubokých hvozdech, kde sami, jen se svými psy, střeží stezky a pomáhají těm, kdo pomoc potřebují. Proto jsou takřka všude vítanými hosty. Dlouholetým stykem s přírodou a přírodní magií se u nich vyvíjejí i jisté nadpřirozené schopnosti, které jim pomáhají při jejich nebezpečném a osamoceném životě.

Hraničáři jsou vynikajícími lovci a stopaři, a proto jsou neocenitelní při dobrodružstvích ve volné přírodě.

Kouzelník

Kouzelník je chytrý a umí ovlivňovat druhé. Není příliš silný v boji, ale vynahrazuje si to svými zvláštními schopnostmi, zejména studiem kouzel. Kouzelníci byli vždy terčem nejrůznějších dohadů a nikdo vlastně neví, co všechno mohou dokázat. Kouzla jsou přirozenou součástí světa Dračího doupěte. Jsou předměty, které jsou bezcenné pro někoho, kdo se v kouzlech nevyzná, a které se mohou stát strašnou zbraní v rukou mága. Řadu situací je mnohem lehčí vyřešit pomocí kouzla než „obvyklým" způsobem.

Je pravda, že většinu času – alespoň zpočátku – zůstávají kouzelníkovy schopnosti nevyužity, ale okamžik, kdy je použije, může znamenat rozhodující zvrat v celém dobrodružství.

Zloděj

Zloděj je mrštný a umí se vloudit do přízně jiných lidí. V boji zpravidla nestojí v první řadě, ale dokáže i tvrdě zasáhnout. Zloději jsou odborníky na nebezpečné situace, které vyžadují vtip a obratnost místo hrubé síly. Prostí lidé si vyprávějí bájné zkazky o zlodějích, kteří sami pronikli do přísně střežených pevností nebo zakletých hrobek a ukradli královské poklady, i o zlodějích, kteří unikli z okovů v podzemním žaláři, hlídaném těmi nejlepšími z královské gardy.

Zloději dokážou být velice zábavní společníci, snadno si získají přízeň jiných lidí, a zjistí tak množství zajímavých informací.

Díky svým pozoruhodným schopnostem, které nemá žádné jiné povolání, je zloděj žádaným členem v každé družině.

Zvol si z předpřipravených postav tu kombinaci rasy a povolání, která se ti nejvíce zamlouvá, dohodni se však předem i se svými spoluhráči, jakou postavu si kdo vybere. V družině nesmí chybět silný válečník nebo hraničář a družina bez zloděje si s řadou překážek neporadí, ale zato dva nebo tři zloději nebo kouzelníci by se během hry museli nudit.

Díky již vytvořeným Osobním deníkům nebudeš muset pracně určovat číselné hodnoty své postavy, prakticky všechny je v něm najdeš. Osobní deník je charakteristika tvé postavy, jakýsi tvůj průvodce hrou, ve kterém můžeš najít všechny údaje o postavě. Později se s ním seznámíme blíž.

Tvorba postavy

Tvá postava má 5 vlastností: sílu, obratnost, odolnost, inteligenci a charismu.

Síla stanoví, jak je tvá postava silná. Bonus za sílu hraje roli při všech činnostech, kde je důležitá síla – zvedání kamenů, vyrážení dveří a podobně, ale především ovlivňuje útočné číslo postavy (viz část ‚Pravidla pro boj…' na straně 20).

Obratnost je vlastnost, na níž závisí v první řadě tvé obranné číslo, ale i střelba z luku, u zloděje pak pravděpodobnost úspěchu různých činností.

Odolnost určuje, jaké zranění tvé postavě způsobí například jed. Odráží se také v celkovém počtu životů postavy.

Inteligence – pod tímto pojmem je v naší hře zahrnuta bystrost, všímavost, zdravý rozum a duševní síla postav. Hraje roli především u čarodějů a hraničářů, kteří užívají kouzla. Všeobecně je však znát při odhalování pastí, různém vyhledávání a podobně.

Charisma (tzv. kouzlo osobnosti) je důležitá pro vyjednávání s Cizími postavami.

Mírou vlastnosti je stupeň vlastnosti. Čím je stupeň vlastnosti vyšší, tím víc je u postavy tato vlastnost vyvinuta. Stupeň vlastnosti u postav je číslo od 1 do 21 včetně. Měli bychom tedy říkat například: „stupeň tvé síly je 12“, ale často říkáme jenom „tvoje síla je 12“. V dalším textu budeme používat oba způsoby; zapamatuj si, že obojí znamená totéž.

Stupně vlastností u jednotlivých postav jsou dány rasou a povoláním postavy a také do určité míry náhodou. V plné verzi Pravidel pro začátečníky je popsán podrobný popis, jak se určují. V této příručce stačí podívat se do Osobního deníku vybrané postavy.

Určení postihů a bonusů

Postih či bonus určíš velice jednoduše. V levém sloupci Tabulky postihů a bonusů si najdi stupeň té které své vlastnosti a podívej se na číslo na stejné řádce v sloupci ‚postih nebo bonus‘. Nemusíš se tím však příliš zdržovat – i bonusy a postihy za všechny vlastnosti máš již uvedeny v Osobním deníku své postavy.

Znaménko ‚−‘ značí postih, znaménko ‚+‘ bonus. V následujících pravidlech se mnohokrát dočteš „k hodu kostkou přičti svůj bonus za …“ Pokud nebude výslovně řečeno jinak, pokaždé se tím myslí: „… pokud máš v dané vlastnosti bonus, k hodu kostkou jeho hodnotu přičti; pokud máš postih, od hodu kostkou jeho hodnotu odečti“.

TABULKA POSTIHŮ A BONUSŮ

stupeň vlastnosti	postih nebo bonus
1	−5
2–3	−4
4–5	−3
6–7	−2
8–9	−1
10–12	0
13–14	+1
15–16	+2
17–18	+3
19–20	+4
21	+5

Určení počtu životů

V Osobním deníku je též uvedeno, kolik má tvá postava životů při prvním dobrodružství – tedy na první úrovni. Počet životů úroveň od úrovně stoupá (co je to úroveň, se dovíš v podkapitole ‚Úroveň‘ na straně 11). Při přechodu na další úroveň se podívej do Tabulky životů – údaj ve sloupci ‚kostka‘ na řádku tvého povolání určuje, jakou kostkou budeš házet, abys zjistil, kolik životů ti přibylo. Proveď příslušný hod a k výsledku přičti svůj bonus (nebo odečti postih) za odolnost. Platí zde ovšem jedna výjimka: při přechodu na vyšší úroveň musí **každé** postavě přibýt alespoň jeden život; tedy pokud máš za odolnost postih a padne ti příliš malé číslo, **stejně** ti jeden život přibude.

Postava může o své životy lehce přijít. Ztracené životy jsou vlastně zraněním, které tvá postava utrpěla. A stejně jako v normálním životě, i v DrD se rány hojí – po důkladném odpočinku (osmihodinovém klidném spánku – viz kapitola ‚Odpočinek‘ v části ‚…a mimo boj‘ na straně 27) postavě přibudou dva životy, ale nejvýše do maxima, určeného na základě úrovně.

Předpokládáme, že v období mezi dobrodružstvími postavy mají neomezenou možnost odpočívat, proto nastupují do příštího dobrodružství s plným počtem životů.

S počtem životů souvisí i tzv. mez vyřazení neboli počet životů pro vyřazení. Tvoje postava musí mít určitý nejmenší počet životů, aby byla schopna nějaké činnosti, zejména boje. Pokud počet životů tvé postavy klesne na tuto hranici nebo níže, je její zranění už tak těžké, že se zhroutí k zemi, a teprve po jedné směně odpočívání je schopna pomalé chůze. Ale dokud její životy nepřekročí mez vyřazení, není schopna boje, kouzlení ani jiné namáhavé činnosti. Vyřazená postava může být léčena všemi dostupnými prostředky. Pro útok na vyřazenou postavu platí speciální pravidla, která jsou popsána v části ‚Pravidla pro boj‘ v odstavci ‚Zvláštní případy‘ na straně 22.

TABULKA ŽIVOTŮ

povolání	kostka
válečník	1k10
hraničář	1k6 + 2
kouzelník	1k6
zloděj	1k6

Jaká část celkového počtu životů tvoří mez vyřazení, je v závislosti na odolnosti uvedeno v Tabulce bojeschopnosti. Stačí si najít řádek, kde je tvoje odolnost, a zjistíš příslušný zlomek. Dodejme jen, že mez vyřazení je vždy alespoň jeden život.

PŘÍKLAD: Člověk zloděj Emanuel Šrajtofl s odolností 11 má na první úrovni nejvýše 6 životů. To znamená, že jeho mez vyřazení je 1 život. Při přestupu na druhou úroveň jeho hráči při určování životů padne na kostce 6; s nulovým bonusem za odolnost bude mít Emanuel na druhé úrovni maximum 12 životů. Jeho nová mez vyřazení budou 2 životy (12:8 = 1,5, zaokrouhluje se aritmeticky nahoru na 2).

Psychické vlastnosti

Podstatou Dračího doupěte je hraní na hrdiny. To znamená, že tvoje postava by měla být něco víc než jenom úhrn čísel a schopností. Měla by mít také nějaké výrazné povahové rysy – může se třeba bát tmy, být upovídaná, může například nesnášet elfy. Každá postava se bude chovat jinak. Různé postavy budou mít různé zájmy, různé cíle.

Je nyní na tobě, abys tuto osobnost své postavy vytvořil. Žádná přesná pravidla pro to neexistují a ani existovat nemohou, tady budeš muset vše vymyslet sám prostřednictvím své fantazie. V plné verzi pravidel uvádíme postup, jak na to. Vše závisí na domluvě s Pánem jeskyně. Svou roli může sehrát původ postavy (prostředí, z jakého pochází), její povahové vlastnosti (zda je lakomá, šetrná, rozhazovačná nebo štědrá, jestli je obětavá, opatrná, bezohledná, skromná, mrzoutská…), zvyky, silné a slabé stránky a třeba i sny a cíle.

Ve hře by ses měl při rozhodování za svou postavu jejími psychickými vlastnostmi řídit. Pokud hraješ někoho, kdo hledí především na svůj vlastní prospěch, nemůžeš se dost dobře

TABULKA BOJESCHOPNOSTI

stupeň odolnosti	počet životů pro vyřazení (mez vyřazení)
1–5	¼
6–11	⅙
12–16	⅛
17–21	1 život

chovat šlechetně a obětovat se za druhé – přestože ty sám na jeho místě bys to třeba udělal. A naopak – tvá postava by neměla zradit nebo opustit své přátele, pokud jsi jí dal do vínku povahu Mirka Dušína z Rychlých šípů.

Vybavení

Na závěr si do Osobního deníku musíš zapsat, jaké věci má tvá postava s sebou. Přejděme tedy k věcem, které máš u sebe. Pokud s Pánem jeskyně propracováváš původ své postavy, stanovit, jaké má vybavení, by mělo být součástí jejího vytváření. Nepostupujete-li tak podrobně, je potřeba určit, kolik peněz má tvoje postava na počáteční nákupy. Hoď 1k6+5 a vynásob to deseti. Výsledné číslo udává množství tvých peněz ve zlatých mincích.

Vybavení do jeskyně se dělí na výzbroj a výstroj. Výzbroj jsou zbraně a brnění, výstroj jsou různé běžné předměty, které můžeš potřebovat.

Vše, co nějak získáš při dobrodružství, musíš mít rovněž zapsáno v Osobním deníku.

1. Výzbroj

Dýka, meč, kuše, luk, brnění, štít a podobně. Podívej se na úvod popisu zvláštních schopností povolání své postavy, abys zjistil, jaké zbraně dokážeš používat, potom do Tabulky zbraní (na straně 21), kde si vybereš, kterou z nich chceš, a nakonec se zeptej svého PJ na cenu, případně s ním můžeš začít smlouvat (přesněji řečeno ne ty s PJ, ale tvoje postava s prodávajícím).

2. Výstroj

Tyto věci může mít každý bez omezení – záleží jen na tom, jestli na ně má peníze a může je unést. PJ ti řekne ceny.

Kožená torna – hodí se na nošení věcí a pokladů. Můžeš do ní naskládat 800 mincí zátěže; pokud dáš víc, dno se utrhne. Prázdná váží 20 mincí.

Velký vak – je široký asi 30 coulů a dovnitř se vejde nanejvýš 500 mincí zátěže; jinak popraskají švy. S objemem je to podobné jako u malého vaku. Prázdný váží 12 mincí

Malý vak – dovnitř se vejde nanejvýš 150 mincí zátěže; potom popraskají švy. Je skutečně malý (široký asi jako dvě dlaně), a proto je proti logice, abys dovnitř nacpal třeba dvě láhve oleje, přestože ty ani 150 mincí neváží. Prázdný váží 7 mincí.

Měch na vodu – je nutný, protože bez pití se na výpravu jít nedá. Objem měchu je jedna čtvrtka a postavě vydrží asi na jeden den. Plný váží 25 mincí, prázdný 5 mincí.

Flakónek – je malá skleněná lahvička na kouzelné lektvary a jiné vzácné tekutiny. Když si nějaký lektvar kupuješ, je většinou flakónek už zahrnut v ceně. Obsah flakónku je asi desetina čtvrtky. Plný flakónek váží 5 mincí, prázdný 3 mince.

Láhev – je skleněná nádoba na půl čtvrtky tekutiny. Slouží k přechovávání a dopravě vína, medoviny a jiných nápojů, ale i oleje. Plná láhev váží 15 mincí, prázdná 5 mincí.

Víno, pivo, medovina – přijdou znaveným dobrodruhům jistě k chuti. Kromě toho určité zákeřné jedy jsou rozpustné jen v alkoholu a vodou je není možné odstranit.

Jídlo – potřebují dobrodruzi stejně jako hráči. A stejně jako v našem světě, i v říši Dračího doupěte je mnoho různých jídel, různě dobrých a různě drahých. Na výpravy do jeskyně si musíš brát jídlo specielně upravené, aby nezplesnivělo. Takové jídlo stojí o polovinu víc než stejně dobré jídlo normální. Jídlo na týden váží 150–200 mincí.

Lucerna – dosvítí 8 sáhů daleko. Stačí jedna do družiny, ale potřebuješ k ní lahve s olejem. Váží 25–35 mincí.

Pochodeň – nedosvítí tak daleko jako lucerna a také vydrží kratší dobu, ale zase ji můžeš hodit do nějaké jámy a podívat se, co je uvnitř, místo abys tam strkal hlavu. Ovšem na rozdíl od lucerny, která má kovový kryt a dá se v případě potřeby zakrýt, se s pochodní nic podobného udělat nedá – takže vás v každém případě světlo prozradí. Pochodeň dosvítí 6 sáhů daleko a vydrží 3 směny. Váží 10 mincí.

Láhev oleje – olej slouží jednak na doplňování lucerny, jednak jako zbraň (viz ‚Pravidla pro boj' na straně 20). Olej z jedné láhve v lucerně shoří za 4 hodiny (24 směn).

Křesadlo (křemen, ocílka a troud) – pokud tohle nemáš, nemůžeš rozdělat oheň a zapálit lucernu. Stačí jedno křesadlo do družiny. Váží 2 mince.

Vlčí mor – je to rostlina, kterou trhají báby kořenářky na zvláštních místech hluboko v lesích. Dá se použít v boji proti lykantropům (to jsou například vlkodlaci). Pravidla pro její použití jsou v podkapitole ‚Střelecký souboj' (strana 23). Svazeček váží 1 minci.

Svěcená voda – je voda posvěcená knězem nebo poustevníkem. Přechovává se ve flakóncích a je ji možné použít proti nemrtvým (například kostlivcům). Více se o ní dozvíš v podkapitole ‚Střelecký souboj' na straně 23.

Hůl (dřevěná, jeden a půl sáhu dlouhá) – je dobrá na oťukávání nebezpečně vypadajících částí podlahy, na rýpání do různých podivných věcí – a postavy, které nemohou používat některé druhy zbraní, si ji mohou vzít jako zbraň. Taková hůl ovšem bývá pevnější, ze speciálního tvrdého dřeva, opatřená kováním. Obyčejná hůl váží 10 mincí.

Provaz – provaz se hodí při lezení, spouštění předmětů apod. Rozhodně bys ho měl mít. Prodává se na sáhy; samozřejmě čím delší, tím dražší. 1 sáh váží 2 mince.

Zrcátko (kovové, kapesní) – není užitečné pouze při česání. V jeskyni mohou být nestvůry, které tě pouhým pohledem dovedou proměnit v kámen; když se na ně ale díváš nepřímo, přes zrcátko, tato jejich moc na tebe nepůsobí. Váží 2 mince.

Pergamen – se ve světě Dračího doupěte používá místo papíru. Skutečný pergamen se vyrábí z ovčích kůží a je velmi drahý, ale je možné získat i různé náhražky. 10 svitků 20×30 coulů váží 1 minci.

Železné hřebíky a kladivo – můžeš jimi zatlouci dveře, zhotovit z nich stupy pro lezení, něco vypáčit nebo vyviklat a tak podobně. Kladivo váží 15 mincí, tucet hřebíků 2 mince.

Šaty – nejsou ve světě Dračího doupěte o nic méně potřebné než v našem vlastním. A podobně jako v našem světě, i v Dračím doupěti jsou jich desítky a stovky druhů. Pro jednoduchost se však omezíme na rozdělení na šaty letní a zimní a na šaty obyčejné a zdobené.

Šaty jsou souhrnným označením všeho oblečení, které postava potřebuje; když říkáme, že si postava koupila šaty, myslíme tím, že si koupila boty, kalhoty, halenu, čepici atd. Podle druhu váží 40–120 mincí.

Tento výčet pochopitelně není úplný. Můžeš přijít i na další potřebné věci a domluvit se s PJ na ceně, naopak ne vše zde uvedené musí být vždy k dispozici.

Zkušenost

Každá postava je tím schopnější a zkušenější, čím více dobrodružství prošla. Zkušenost je mírou toho, co již postava prožila, a hlavně toho, co již dokázala. Je dána počtem tzv. bodů zkušenosti (značíme je zt). Tyto body přiděluje PJ a lze je získat následujícími způsoby:

1. Za použití svých schopností
Používáním svých zvláštních schopností se v nich zdokonaluješ a učíš se nové. Za každé jejich použití získáš trochu zkušenosti, například zloděj za otevření zámku nebo kouzelník za seslání kouzla. Za používání svých schopností dostaneš menší množství bodů zkušenosti.

2. Za dobré nápady, překonání překážky a splnění cíle
V cestě k cíli vám budou stát překážky v podobě pastí, nestvůr a logických problémů. Abyste se dostali k cíli, musíte tyto překážky překonat, a k tomu někdy potřebujete dobré nápady. Proto jsou všechny tyto prvky shrnuty do společného bodu. Může se jednat o zjištění informace, nalezení předmětu, odstranění pasti, překonání léčky a podobně. Každý váš dobrý nápad bude ohodnocen, stejně tak překonání každé překážky, a za úspěšné dokončení celého dobrodružství získáte nemalou odměnu, kterou PJ mezi vaše postavy rozdělí. Tímto způsobem je možné získat střední až velké množství bodů zkušenosti.

3. Za zneškodnění nestvůry
Vaši cestu mohou během dobrodružství zkřížit válečníci, čarodějové, nemrtví, zvířata anebo temné jeskynní bytosti. Někteří budou proti vám, jiným budete lhostejní, s jinými můžete spolupracovat. Za interakci s těmito bytostmi – ať už diplomacií nebo zbraněmi – dostanete určité množství zkušenosti, závislé na způsobu „komunikace“. Zkušenost budete dostávat i za hovory a získávání informací od různých cizích postav.

4. Za hraní postavy
Pokud bude hráč obzvláště dobře hrát svou postavu, může za hraní této role dostat odměnu v podobě zkušenosti. Protože však tyto body nedostává postava, že se učí, ale hráč, že hraje dobře svou postavu, je dobré se na začátku hry dohodnout, jestli se bude za toto dostávat zkušenost nebo ne, aby později nevznikaly hádky.

5. Jako prémii
Pokud PJ usoudí, že byl vykonán čin, který si zaslouží odměnu, může udělit nějaké množství zkušenosti podle svého uvážení jakožto prémii.

PŘÍKLAD: Banda skřetů unese vesnického kováře, aby jim vyrobil zbraně pro nájezd na menší městečko. Zbrklému Hronovi (barbar válečník), kterému měl kovář vykovat meč, se to nelíbí a po dlouhém rozhovoru se mu podaří přesvědčit (50 zt) opatrného Kytičku (hobit zloděj), aby se s ním vypravil kováře zachránit. Když se přiblíží na dohled ke skřetí jeskyni, Hron se chce vrhnout ke vchodu a všechny skřety pobít, i když je jich tam hodně a zjevně to není nejlepší nápad. Kytičkovi se podaří Hrona umluvit (50 zt), navrhne obhlédnout napřed okolí jeskyně, čímž objeví vysoko ve skále boční vchod (60 zt). Kytička se k němu opatrně přiblíží (40 zt), s využitím svých zvláštních schopností tam vyleze (15 zt), vyláká (20 zt) a shodí ze skály zde hlídkujícího skřeta (15 zt). Hron však na skálu nevyleze, dostává nápad a odchází do vesnice pro lano (40 zt). Kytička sleze dolů (20 zt – je to nebezpečnější než lézt nahoru), lano si vezme, znova vyšplhá na skálu (15 zt) a hodí barbarovi druhý konec lana, po němž vyšplhá i on (10 zt – není to využívání jeho zvláštní schopnosti, ale přesto tím něco získal).

Zatímco Hron do této chvíle získal jen 100 zt, nápady hýřící Kytička již získal 235 zt. Pokud se jim podaří kováře vysvobodit, dá Hronovi jakýkoliv meč dle jeho vlastního výběru zdarma a oba získají od PJ 360 zt, které si rovnoměrně rozdělí. Hron navíc získá 80 zt za hraní své zbrklosti a Kytička 60 zt za hraní nadměrné opatrnosti.

TABULKA ZKUŠENOSTI

úroveň	válečník		hraničář		kouzelník		zloděj	
	zt	cena	zt	cena	zt	cena	zt	cena
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	450	2	525	2	610	2	325	2
3	900	4	1 050	4	1 250	4	730	4

Úroveň

Zkušenost, kterou postava získá v dobrodružství, se přičítá k té, kterou získala v dobrodružstvích minulých.

S rostoucí zkušeností postavy rostou i její schopnosti a počet životů. To se však neděje spojitě, po každém zvýšení počtu bodů zkušenosti, ale skokem, když jejich počet přesáhne určitou hranici. Říkáme, že postava přešla na další úroveň. Počet bodů zkušenosti nutný k přestupu na další úroveň je uveden v Tabulce zkušenosti.

Na začátku je postava na první úrovni. Na to nepotřebuje žádnou zkušenost ani žádné peníze. Ale postup na vyšší úroveň už není automatický. Aby se postavě, která dosáhne stanoveného počtu bodů zkušenosti, mohla zvýšit úroveň, musí podstoupit výcvik u učitelů a mistrů svého povolání. Tento trénink není zadarmo: postava musí zaplatit obnos, který je uveden v Tabulce zkušenosti ve sloupci ‚cena‘. Po přechodu na vyšší úroveň se zkušenost „neztrácí“, ale přesouvá se do zkušenosti potřebné pro přechod na další úroveň.

Trénink při přechodu na vyšší úroveň se do hry promítne těmito způsoby:

1. Postava se nesmí po dobu dvou měsíců **času ve světě DrD** zúčastňovat dobrodružství.

2. Postava musí zaplatit příslušný obnos. (Kromě něj si postava samozřejmě po dobu výcviku musí platit i stravu a ubytování, což činí cca 60 zl měsíčně.)

3. Její životy se zvýší způsobem, který je popsán v podkapitole ‚Určení počtu životů‘ na straně 9. Její zvláštní schopnosti se zlepší způsobem, který je popsán v kapitole ‚Zvláštní schopností podle povolání‘.

PŘÍKLAD: Dejme tomu, že v předchozím příkladě se jednalo o první dobrodružství Hrona a Kytičky. Válečník Hron získal celkem 360 bodů zkušenosti a k tomu, aby mohl postoupit na druhou úroveň, potřebuje ještě 90 zt získat.

Zloděj Kytička získal celkem 475 bodů zkušenosti, což mu k postupu na druhou úroveň stačí. Zaplatí dva zlaté a po dvou měsících na vyšší úroveň postoupí. Nasbírá-li v dalších dobrodružstvích alespoň 255 zt, bude moci opět postoupit na vyšší úroveň. Za postup z druhé úrovně na třetí zaplatí 4 zl a postup bude opět trvat dva měsíce hracího času.

Zvláštní schopnosti podle povolání

U jednotlivých povolání jsou vždy nejdříve uvedena omezení v boji a pak zvláštní schopnosti. Jedno povolání má zpravidla více než jednu zvláštní schopnost, ale některé z nich nemůže užívat postava na nízké úrovni. Proto je na konci u každého povolání shrnuto, na které úrovni je možné danou zvláštní schopnost začít používat. Pokud nebudeš něčemu rozumět, nenech se tím odradit. Některé podrobnosti, zvláště ty, které se týkají souboje, budou vysvětleny později.

Teď si prostě najdi popis povolání své postavy (a jenom to – žádné jiné povolání!), přečti si ho – a dozvíš se všechno, co potřebuješ.

Válečník

Válečník je zvyklý používat všechny druhy zbraní, všechny druhy brnění a štít.

Válečnické schopnosti jsou:

Zastrašení

Válečník má určitou šanci, že zažene protivníka na útěk. Zda se to podaří, závisí na válečníkově charismě, úrovni a počtu zastrašovaných nepřátel. Hoď si k%, vynásob to počtem nepřátel a odečti 3 % za každou svou úroveň. Výsledek porovná PJ s číslem v Tabulce zastrašení, určeným na základě válečníkovy charismy a bojovnosti nepřátel. Je-li výsledek menší nebo roven číslu v tabulce, dali se všichni nepřátelé, proti nimž družina bojuje, na útěk.

TABULKA ZASTRAŠENÍ

bojovnost	charisma 5	6	7	8	9	10
2	40	25	10	−5	−20	−35
3	30	15	0	−15	−30	−45
4	20	5	−10	−25	−40	−55
5	10	−5	−20	−35	−50	−65
6	0	−15	−30	−45	−60	−75
7	−10	−25	−40	−55	−70	−85
8	−20	−35	−50	−65	−80	−95
9	−30	−45	−60	−75	−90	−105
10	−40	−55	−70	−85	−100	−115
11	−50	−65	−80	−95	−110	−125

Bojovnost nestvůr zná PJ, čím vyšší ji nestvůra má, tím je k boji odhodlanější a tím menší je pravděpodobnost, že z něj uteče. Pokud jsou ve skupině nepřátel nestvůry s různou bojovností, uvažuje se bojovnost nejbojovnější z nich.

Zastrašení nikdy nenastane automaticky. Válečník musí oznámit PJ, že se pokusí o zastrašení, a v daném kole má o jeden útok méně.

Nestvůry s inteligencí větší než 8 není možné zastrašit; válečník ovšem neví, jak inteligentní je nestvůra před ním.

PŘÍKLAD: Ghort má charismu 5 a je na třetí úrovni. Zaútočí na něj dvě obyčejné krysy (bojovnost 4) a Ghort se je pokusí zastrašit. Na k% mu padne 15. To vynásobí počtem nepřátel, tedy dvěma, což dává 30. Odečte 3 % za každou svou úroveň, celkem tedy 9. Výsledek 21 PJ porovná s číslem odpovídajícím řádku s bojovností 4 a sloupci s charismou 5. Jak vidno, zastrašení se Ghortovi nepodařilo a krysy teď na něj mohou zaútočit. Ghort ovšem netuší, že v zastrašení neuspěl jen těsně – kdyby mu na k% padlo 14, obrátil by obě krysy na útěk.

Přesnost

Válečník, který stejnou zbraní (ne stejným druhem zbraně, ale skutečně jednou a tou samou zbraní!) získá zkušenost 1 000 zt za zabité a zraněné nestvůry, dostává při boji touto zbraní bonus +1 k hodu na útok. Co to je zkušenost, je vysvětleno na straně 11.

Přesnost se vztahuje i na vrhací a střelné zbraně.

Léčba vlastních zranění

Válečník na 2. úrovni je schopen si vyléčit každý den dva životy, válečník na 3. úrovni 4 životy. Léčení jednoho až tří životů trvá jednu směnu, léčení čtyř životů dvě směny.

Léčit si válečník může nejen mechanická poranění, ale i úbytek životů způsobený například jedem nebo nějakým psychickým kouzlem.

Odhad zbraně

Válečník na 2. a 3. úrovni, který má možnost si hodinu alespoň cvičně vyzkoušet neznámou zbraň, dokáže odhadnout její parametry, tedy její sílu. Útočnost je schopen poznat jen při ostrém boji.

Klasické zbraně, jako třeba široký meč, samozřejmě pozná válečník na první pohled, *odhad zbraně* mu však umožní rozpoznat parametry také u netypických a exotických zbraní, které v životě neviděl. *Odhad zbraně* se vztahují pouze na normální, nekouzelné zbraně. Je-li zbraň kouzelná, odhadne válečník do páté úrovně její parametry takové, jaké by je měla, kdyby kouzelná nebyla (tj. bez magických bonusů).

Odhad zbraně z hlediska herních mechanismů nezabírá při souboji žádný čas navíc. Válečník může během jednoho kola odhadovat parametry pouze jedné zbraně.

Shrnutí: Válečník od první úrovně výš se může pokoušet o zastrašení protivníka a začít pracovat na své přesnosti v zacházení se zbraní. Od druhé úrovně výš si může léčit zranění a odhadovat zbraně.

Hraničář

Hraničář ovládá jen lehké a střední zbraně a všechny druhy střelných a vrhacích zbraní. Je zvyklý používat všechny druhy brnění kromě rytířské a plátové zbroje a umí používat štít.

Hraničář má rozličné zvláštní schopnosti:

Boj proti zvířatům

Hraničář má bonus +1 k hodu na útok i na obranu při boji proti zvířatům. Tento bonus se nevztahuje na magická zvířata (na zvířata, která jsou jen pod vlivem kouzel, však ano).

Stopování

Hraničář má schopnost stopovat nestvůry i postavy. Tato schopnost závisí na typu terénu, počtu nestvůr a úrovni zkušenosti hraničáře. Šance na úspěch přehledně zachycují následující řádky:

Volná příroda
Lehký terén
(sníh, louka, vysoký les) . . . . . .80 %
Těžký terén
(hustý les, džungle, skály) . . . . . .50 %
Nepoužitelný terén
(propasti, řeky, jezera). . . . . .0 %

Uzavřené prostory
Lehký terén
(místnost, chodba) . . . . . .60 %
Těžký terén
(schody, dveře) . . . . . .40 %
Nepoužitelný terén
(průrvy, tůně) . . . . . .0 %

K těmto číslům se (v jiném než nepoužitelném terénu) přidají 2 % za každou úroveň hraničáře a odečte 10 % za každých 24 hodin, které uplynuly od okamžiku, kdy tu nestvůra stopu zanechala.

Pokud stopu zanechalo víc tvorů než jeden, přidají se také 3 % za každého tvora navíc. PJ ti ale samozřejmě nemusí říct, ani kolik nestvůr stopuješ, ani jak je to dlouho, co tudy šly. Sdělí ti jen, zda jsi stopu našel, a může ti upřesnit, na kolik nestvůr stopa vypadá a jak je asi stará. Hraničář také pozná, koho stopuje, pokud stejné zvíře nebo tvora už někdy stopoval a dostihl.

Stopování musí hraničář věnovat určitou pozornost, a proto ho nelze provádět například za běhu. O rychlosti postav se dočteš v kapitole ‚Pohyb postav' na straně 26. Při stopování v uzavřených prostorách se hraničář může pohybovat rychlostí průzkumu, ve volné přírodě musí cestovat pěšky, a to nikoli spěchem.

Pes

Hraničáři jsou zpravidla provázeni psy. Ale ne každý má svého psa hned od začátku. Hoď si k%, a pokud ti padlo nejvýš 40, podívej se do Tabulky psů. Pokud jsi neuspěl, nezoufej. Tento hod můžeš opakovat při každém přechodu na vyšší úroveň a používej stejnou tabulku, dokud se ti nepodaří psa najít.

V tabulce je také napsáno, jakou má pes životaschopnost a jaké má obranné a útočné číslo a ostatní údaje. Každý pes je však navíc ještě něčím zvláštní:

Hlídací pes ucítí v bdělém stavu jakoukoliv bytost vydávající pach, která se přiblíží na 15 sáhů a není od psa oddělena stěnou nebo jinou neprodyšnou překážkou, a dá vědět svému pánu. Pokud pes spí, poklesne tato

vzdálenost na 10 sáhů, ale pak procitne a začne zuřivě štěkat.
Lovecký pes zvyšuje hraničářovu schopnost stopovat v jiném než nepoužitelném terénu o 15 % ve volné přírodě a o 8 % v uzavřených prostorách.
Válečný pes je platným pomocníkem v boji. Není-li překvapen, získává každé druhé kolo automaticky iniciativu.

Pokud pes zemře (je zabit), je hraničář ve stejné situaci, jako by nikdy psa neměl, a při přechodu na vyšší úroveň hází k%, zda si našel nového psa. Hraničář se může najednou věnovat výcviku a výchově pouze jednoho psa.

Kouzla

Hraničář od druhé úrovně výš je schopen sesílat hraničářská kouzla. **Hraničář nikdy nemůže používat kouzelnická kouzla a stejně tak kouzelník nemůže používat kouzla hraničářská.**

Tvůj hraničář může použít kterékoliv z níže uvedených kouzel – pokud má dost magenergie na jeho seslání (co je to magenergie a jak se měří, bylo vysvětleno v podkapitole ‚Míry a váhy' na straně 5.

Hraničář získává magenergii rozjímáním a meditací. Kolik jí takto získá, závisí na jeho úrovni. Na druhé úrovni jsou to 3 magy, na 3. úrovni 7 magů.

Toto číslo představuje množství magenergie, které má tvůj hraničář k dispozici těsně po meditaci. Po každém seslání kouzla sniž hodnotu magenergie, kterou máš k dispozici, o množství magenergie potřebné k jeho seslání. Hodnota magenergie nikdy nesmí být nižší než nula! Spotřebuje-li hraničář všechnu svoji magenergii, nemůže kouzlit a další magenergii nezíská, dokud si důkladně neodpočine a nebude moci nerušeně meditovat.

Při započetí každého pokusu o meditaci stará magenergie zmizí – proto není nikdy možno zvýšit hodnotu magenergie v hraničářově mysli nad hodnotu udanou v tabulce. Je ale možné, že se hraničář, který má ještě zbytky magenergie, pokusí meditovat a je vyrušen. Pak je stará magenergie ztracena a nová není získána.

Duševní cvičení spojená s meditací a získáváním magenergie trvají tři směny a během této doby není hraničář schopen boje ani žádné jiné činnosti. Jsou tak náročná a vyčerpávající, že je hraničář může podstoupit jen po klidném nerušeném osmihodinovém spánku. To platí i v případě, že byl hraničář při svém pokusu vyrušen a žádnou magenergii nezískal.

Na dalších řádcích najdeš seznam všech kouzel, která může hraničář sesílat. V okamžiku, kdy chceš kouzlo použít, stačí říct PJ, které to je. Dobře si to rozvaž, nezapomeň, že máš jen omezené množství magenergie.

Kouzlení je velice náročné. Postava může nepřetržitě kouzlit jen tolik kol, kolik je dvojnásobek její odolnosti. Pak musí nejméně tři směny odpočívat.

U každého kouzla jsou na začátku uvedeny nejdůležitější údaje: jeho jméno, magenergie, dosah, rozsah, doba vyvolání a doba trvání. Za těmito údaji je podrobný popis kouzla.

Magenergie – toto číslo udává počet magů potřebných k seslání kouzla. Například po seslání kouzla *neutralizuj jed* se magenergie hraničáře sníží o 6 magů.

Dosah – udává největší možnou vzdálenost mezi hraničářem a místem nebo tvorem, na něhož je kouzlo sesíláno. Jestliže je tato vzdálenost větší, kouzlo není možné seslat. Kouzlo, jehož dosah je 0, je možné seslat jen na sebe samotného. Dosah: ‚dotyk' znamená, že kouzlo je možné seslat na kohokoliv, koho se hraničář dotkne. (Touto osobou může být samozřejmě i sám hraničář.)

Rozsah – plocha nebo objem, které jsou kouzlem zasaženy. Dosah a rozsah jsou dvě velmi odlišné věci. Například kouzlo *mluv se zvířaty* má dosah 20 sáhů a rozsah 1 zvíře. To znamená, že je možné ho seslat na jakékoliv zvíře, které je blíže než 20 sáhů, ale mluvit je možné pouze s tímto jedním zvířetem.

Vyvolání – určuje dobu, po kterou postava kouzlo vyvolává. Měj na paměti, že během vyvolávání postava nemůže běhat, chodit, bránit se ani vykonávat jakoukoli jinou činnost. Je-li vyvolávání přerušeno (například útokem, strčením do postavy, vyvoláním jiného rychlejšího kouzla), je magenergie ztracena bez užitku.

Trvání – doba, po kterou kouzlo účinkuje. Udává se v kolech a ve směnách – co to je, je vysvětleno na straně 5. Kouzlo začíná působit během posledního kola svého vyvolání – to už se počítá do doby trvání. Díky tomu kouzlo, které má u vyvolání uvedeno ‚1 kolo', působí už během kola, v němž je vyvoláno.

Některá kouzla mají trvalý účinek (například kouzlo *uzdrav lehká zranění* přidá zraněné postavě určité množství životů a ty jí vydrží až do okamžiku, kdy bude opět zraněna). U takových kouzel je uvedeno ‚trvání: stále'. Jiná kouzla mají účinek okamžitý – u takových kouzel je uvedeno ‚trvání: ihned'.

Hraničářova kouzla jsou:
- Mluv se zvířaty
- Najdi stopy
- Neutralizuj jed
- Odstraň ochromení
- Uzdrav lehká zranění

TABULKA PSŮ

	Pes hlídací	Pes lovecký	Pes válečný
k %:	1–20	21–34	35–40
Životaschop:	1	2	3
Útočné číslo:	(+1 + 3) = 4 (tlama)	(+1 + 3) = 4 (tlama)	(+2 + 3) = 5 (tlama)
Obranné číslo:	(0 + 2) = 2	(+1 + 2) = 3	(+3 + 2) = 5
Odolnost:	9	10	11
Velikost:	A, zřídka B	A nebo B	B
Bojovnost:	6	7	8
Zranitelnost:	zvíře	zvíře	zvíře
Pohyblivost:	14/šelma	15/šelma	16/šelma
Vytrvalost:	13/šelma	14/šelma	15/šelma
Inteligence:	1	1	1
Zkušenost:	10	20	45

Možná, že některým údajům u psa nerozumíš. V takovém případě se obrať na svého Pána jeskyně.

Mluv se zvířaty

magenergie: 3 magy za první kolo,
2 magy za každé další
dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 zvíře
vyvolání: 2 kola
trvání: dle dodané magenergie

Toto kouzlo účinkuje pouze na typická nefantastická zvířata (medvěd, slon, tučňák), pokud ovšem mají alespoň zvířecí inteligenci (tj. inteligenci 1, žádné žížaly, chrousti). Během trvání kouzla může hraničář klást zvířeti jednoduché otázky a obdrží stejně jednoduché odpovědi. V jednom kole lze položit jednu otázku a dostat na ni odpověď.

Najdi stopy

magenergie: 3 magy
dosah: 0
rozsah: jen hraničář
vyvolání: 2 kola
trvání: 6 směn

Zvyšuje pravděpodobnost úspěšného stopování v jiném než nepoužitelném terénu o 25 %.

Sešle-li na sebe hraničář pod vlivem kouzla *najdi stopy* další kouzlo *najdi stopy*, nezvýší se pravděpodobnost úspěšného stopování, ale trvání obou kouzel se sčítá.

Neutralizuj jed

magenergie: 6 magů
dosah: dotyk
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 kolo
trvání: stále

Díky tomuto kouzlu se může hraničář pokusit vyléčit postavu postiženou jedem. Pokud je toto kouzlo sesláno na postavu včas, sníží se nebezpečnost jedu o 6. Co je to nebezpečnost jedu, se dozvíš v části ‚… a mimo boj', kapitole ‚Pasti a jedy' na straně 28.

Včasným sesláním se u jedů působících ihned nebo během několika kol rozumí seslání kouzla nejpozději v dalším kole po tom, co byla postava zasažena, u jedů působících za jednu směnu až několik hodin musí být kouzlo sesláno do jedné směny po otravě, u jedů působících za déle než 6 hodin stačí kouzlo seslat do jedné hodiny.

Toto kouzlo účinkuje jen na přírodní jedy, například uštknutí hadem, kousnutí pavoukem nebo otravu houbami.

Odstraň ochromení

magenergie: 4 magy
dosah: dotyk
rozsah: 1 postava
vyvolání: 2 kola
trvání: stále

Tímto kouzlem lze odstranit mdloby, ochromení, křeče a podobné stavy.

Uzdrav lehká zranění

magenergie: 3 magy
dosah: dotyk
rozsah: 1 postava
vyvolání: 3 kola
trvání: stále

Toto kouzlo postavě vyléčí zranění za 2–7 životů, přičemž počet životů po vyléčení nikdy nemůže překročit základní počet životů postavy.

Shrnutí: Hraničář je od první úrovně schopen stopovat, má bonus pro boj se zvířaty a může ho provázet jeho pes. Od druhé úrovně může začít používat kouzla.

Kouzelník

Kouzelník ovládá jen lehké zbraně, ať již pro boj tváří v tvář nebo vrhací. Nepoužívá střelné zbraně, štít ani žádnou zbroj.

Kouzla

Schopnost sesílat kouzla je základní a nejdůležitější schopností kouzelníka. **Kouzelník nikdy nemůže používat hraničářská kouzla a stejně tak hraničář nemůže používat kouzla kouzelnická.**

Magenergie
Závažnou úlohu při sesílání kouzel hraje magenergie. Kouzelník ji získává důkladným soustředěním – tzv. zaostřením vůle, což je zvláštní proces vyžadující naprostý klid a nehybnost. Trvá tři směny (asi půl hodiny) a během této doby kouzelník naprosto nevnímá své okolí – kdyby na něj někdo zaútočil, bude se jednat o útok na vyřazenou postavu (viz ‚Pravidla pro boj…', strana 22). Teprve za jedno kolo po případném zranění se kouzelník ze svého transu probere.

Pokud není kouzelník ze svého zaostření vůle vyrušen (a nic jiného než zranění ho nevyruší), objeví se po uplynutí tří směn v jeho mysli magenergie. Na první úrovni takto získá 9 magů, na druhé 13 magů a na třetí 19 magů. To je množství magenergie, které má tvůj kouzelník k dispozici těsně po zaostření vůle.

Po každém seslání kouzla sniž hodnotu magenergie, kterou máš k dispozici, o množství magenergie potřebné k jeho seslání. Hodnota magenergie nikdy nesmí být nižší než nula! Spotřebuje-li kouzelník všechnu svoji magenergii, nemůže kouzlit. Další magenergii nezíská, dokud si důkladně neodpočine a nebude moci zaostřit vůli.

Při započetí každého pokusu o zaostření vůle stará magenergie zmizí – proto není nikdy možno zvýšit hodnotu magenergie v kouzelníkově mysli nad hodnotu odpovídající jeho úrovni.

Duševní cvičení spojená se zaostřením vůle a získáváním magenergie jsou tak náročná a vyčerpávající, že je kouzelník může podstoupit pouze po klidném nerušeném osmihodinovém spánku. To platí i v případě, že byl kouzelník při svém pokusu zraněn a vyrušen a žádnou magenergii nezískal.

Učení se kouzlům
Kouzelník nemůže seslat libovolné kouzlo z následujícího seznamu, musí se je totiž učit. Na první úrovni umí pouze 3 kouzla a vždy při přestupu na vyšší úroveň se naučí dvě další. Mohou to ale být jen taková kouzla, která skutečně může seslat, tj. ta, na která má na dané úrovni dost magenergie. Vyber si tedy kouzla, jež by tvůj kouzelník měl podle tvého názoru na počátku znát, a poznamenej si je do Osobního deníku.

Sesílání kouzel
Při sesílání kouzel není stoprocentně jisté, že se kouzlo podaří. Pravděpodobnost úspěšného seslání kouzla je pouze 95 %. Při každém pokusu tvého kouzelníka o seslání kouzla si proto hoď k%; padne-li ti číslo větší než 95, kouzlo se nezdařilo a nemá žádný účinek. Kouzelníkova magenergie se však po nezdařeném pokusu o seslání kouzla zmenší stejně, jako kdyby se pokus zdařil.

Sesílání kouzel je náročná činnost, na kterou se kouzelník musí plně soustředit. Pokud by na něj někdo během sesílání kouzla zaútočil, jedná se o útok na nehybnou postavu (viz ‚Pravidla pro boj…'). V případě, že je útok úspěšný (kouzelník je zraněn alespoň za jeden život), seslání se nezdaří a vložená magenergie přijde nazmar.

Kouzlení je fyzicky i psychicky náročné. Postava může nepřetržitě kouzlit jen tolik kol, kolik je dvojnásobek její odolnosti. Pak musí nejméně tři směny odpočívat.

Kouzelník musí při sesílání kouzel mluvit a gestikulovat, z čehož plyne, že svázaný nebo umlčený kouzelník kouzlit nemůže.

Dobře si rozvaž, kdy kouzla použiješ. Nezapomeň, že máš jen omezené množství magenergie.

Na dalších řádcích najdeš seznam všech kouzel, která se kouzelník může učit. U každého kouzla jsou na začátku uvedeny nejdůležitější údaje: jeho jméno, magenergie, dosah, rozsah, doba vyvolání a doba trvání. Za těmito údaji následuje podrobný popis kouzla. Některé obecné principy působení kouzel najdeš v kapitole ‚Působení kouzel ' na straně 29.

Jméno – nejprve je uveden název kouzla v běžné řeči. Poté odděleno hvězdičkami následuje jméno kouzla, jak je uváděno v kouzelnických knihách. To můžeš používat při komunikaci s cizími kouzelníky (a koneckonců i s PJ, nebudeš-li chtít, aby ti ostatní hráči rozuměli).

Magenergie – toto číslo udává počet magů potřebných k seslání kouzla. Například po seslání kouzla *neviditelnost* se kouzelníkova magenergie sníží o 7 magů. U některých kouzel můžeš zvýšit nebo prodloužit jejich účinek přidáním další magenergie. U takových kouzel udáváme množství magenergie spotřebované na jeden kus, jeden sáh, jednu směnu apod.

Dosah – udává největší vzdálenost mezi kouzelníkem a místem nebo postavou, na niž je kouzlo sesíláno. Jestliže je vzdálenost mezi kouzelníkem a terčem kouzla větší, kouzlo není možné seslat. Kouzlo, jehož dosah je ‚0', je možné seslat jen na sebe samotného. Dosah ‚dotyk' znamená, že kouzlo je možné seslat na kohokoliv, koho se kouzelník dotýká. (Touto osobou může být i kouzelník sám.)

Rozsah – plocha nebo objem, které jsou kouzlem zasaženy. Dosah a rozsah jsou dvě velmi odlišné věci. Kouzlo *modré blesky* má dosah ‚10 sáhů' a rozsah ‚1 nestvůra'. To znamená, že je možné ho seslat na jakoukoli nestvůru, jež je blíže než 10 sáhů, ale zasažena bude jen tato jedna nestvůra, i kdyby jich v okruhu 10 sáhů bylo víc.

Vyvolání – určuje dobu, po kterou postava kouzlo vyvolává. Měj na paměti, že během vyvolávání postava nemůže běhat, chodit, bránit se ani vykonávat jakoukoli jinou činnost. V případě, že kouzlo bude přerušeno (například úspěšným zásahem zbraní, strčením do postavy, vyvoláním jiného rychlejšího kouzla), je zcela ztraceno a vyvolávač musí použít svoji další magenergii, chce-li ho opět vyvolat.

Trvání – doba, po kterou kouzlo účinkuje. Udává se (stejně jako doba vyvolání) v kolech a ve směnách – co to je, je vysvětleno v kapitole ‚Čas' na straně 26. Kouzlo začíná působit během posledního kola svého vyvolání – a to už se počítá do doby trvání. Díky tomu kouzlo, které má u vyvolání uvedeno ‚1 kolo', působí už během kola, v němž je vyvoláno. Některá kouzla mají okamžitý účinek (například kouzlo *modré blesky* sešle po vyvolání blesk, který trvá nesmírně krátký okamžik). U takových kouzel je uvedeno trvání: ‚ihned'.

Uvědom si také, že jednou seslané kouzlo není možné jen tak zrušit; působí, dokud neuplyne doba jeho trvání.

Kouzelníkova kouzla jsou:

- Dým
- Hyperprostor
- Levitace
- Magický štít
- Modré blesky
- Nebezpečné ovoce
- Neviditelnost
- Oheň
- Rychlost
- Světlo
- Ticho
- Tma
- Vodní dech
- Zaklep

Dým *Fumideó*

magenergie: 1 mag za 2 sáhy
rozsah: stěna 3 sáhy vysoká
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1–6 směn

Kouzelník takto položí „kouřovou clonu" z hustého šedého kouře, která je 3 sáhy vysoká, 1 sáh široká a libovolně dlouhá (kouzelník spotřebuje 1 mag za každé dva sáhy její délky). Trvání clony může být závislé také na počasí.

Dým není jedovatý a je možné v něm normálně dýchat, i když lze počítat s tím, že zejména méně inteligentní bytosti se do něj budou bát vstoupit.

Hyperprostor *Hye archom*

magenergie: 4 nebo 6 magů
dosah: 0
rozsah: koule o poloměru 60 sáhů
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Pomocí tohoto kouzla se může kouzelník přemístit, kam bude chtít. Zvolené místo ale nesmí být dál než 60 sáhů. Kouzelník nemusí vědět, jak místo, kam se chce přemístit, vypadá; stačí, když PJ řekne směr a vzdálenost, o kterou se chce přemístit – v tom případě spotřebuje na seslání 6 magů. Pokud kouzelník přesně ví, jak cílové místo vypadá, stačí k seslání kouzla 4 magy. Je-li na cílovém místě nějaká pevná nebo kapalná látka (třeba i jen na jeho části), musí být kouzelník schopen se v tomto prostředí pohybovat s vynaložením námahy ne větší než při chůzi proti silnému větru (tj. je možné se hyperprostorovat např. do deště či krupobití, ale ne do balvanu, hustého křoví nebo několik desítek sáhů pod vodní hladinu). V opačném případě se přemístění neuskuteční a kouzelník je zraněn za 1–6 životů.

Spolu s kouzelníkem se přemisťují všichni tvorové velikosti A0 a věci, které má u sebe a které nejsou nikde připevněny. To znamená, že je-li kouzelník svázán, přenese se i s pouty, je-li někde přivázán nebo připoután, zůstává na místě a je zraněn za 1–6 životů.

Levitace *Planere*

magenergie: 3 magy za první,
1 mag za každou další směnu
dosah: dotyk
rozsah: 1 tvor

vyvolání: 3 kola
trvání: podle dodané magenergie

Příjemce kouzla se může volně horizontálně i vertikálně pohybovat (jako ve stavu beztíže). Zátěž postavy nesmí být větší než 2 000 mn. Postava nemůže volně „létat“, ale může např. zlézat zeď bez obavy z pádu. Měj na paměti, že i když postava zdánlivě nic neváží, přesto si zachovává svou hmotnost a setrvačnost, to znamená, že například není možné si s ní pohazovat jako s balónkem. Pokud odněkud spadne, snáší se pomalu k zemi, a to rychlostí 1 sáh za kolo.

Magický štít *Magomágen*

magenergie: 2 magy za první kolo, 1 mag za každé další
dosah: 0
rozsah: oblast před kouzelníkem; rozměry závisí na jeho velikosti
vyvolání: 1 kolo
trvání: dle dodané magenergie

Kouzlo vytvoří před kouzelníkem neviditelnou bariéru, která se s ním pohybuje a má následující vlastnosti:

1. Pravděpodobnost zásahu kouzelníka magickým bleskem se snižuje na polovinu.
2. Kvalita zbroje proti všem útokům střelnými a vrhacími zbraněmi se zvyšuje o 7.
3. Kvalita zbroje proti všem útokům tváří v tvář se zvyšuje o 5.

Je samozřejmé, že všechny tyto výhody se vztahují pouze na útoky vedené zepředu. Neméně důležité je také to, že chce-li kouzelník, chráněný tímto štítem, zaútočit některým z výše uvedených způsobů, je penalizován stejným způsobem.

Trvání kouzla určuje kouzelník při jeho seslání a během dalších kol se už na magický štít nemusí soustředit. Jestliže chce trvání kouzla prodloužit, musí seslat nové kouzlo.

Modré blesky *Artak bárak*

magenergie: 3 magy za první blesk, 2 magy za každý blesk navíc
dosah: 10 sáhů.
rozsah: 1 nestvůra
vyvolání: 1 kolo
trvání: ihned

Z kouzelníkových očí vyšlehne modrý blesk (blesky), který automaticky zasáhne zvolenou nestvůru a způsobí jí zranění za 1–6 životů za každý blesk. Sesílá-li kouzelník více blesků, musí je všechny zamířit jen na jednu nestvůru.

Nebezpečné ovoce *Mala mála*

magenergie: 3 magy za kus
dosah: viz níže
rozsah: viz níže
vyvolání: 3 kola
trvání: ihned

Toto poněkud netypické kouzlo vytvoří několik hrušek – máslovek. Avšak pozor! Toto ovoce je zcela nepoživatelné, neboť jakákoli prudší manipulace po odtržení stopky způsobí výbuch, který zraní za 5–10 životů. Doporučuje se je používat jako například láhve s olejem. Pozor! Toto ovoce samovolně vybuchuje po uplynutí 5–10 směn.

Neviditelnost *Avidius*

magenergie: 7 magů
dosah: dotyk
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: viz níže

Postava, na kterou je toto kouzlo sesláno, se stává spolu se vším, co má na sobě, neviditelnou. Postava zůstane neviditelná, dokud nezačne útočit, sesílat kouzla nebo nepromluví. Pokud je ovšem postava pouze cílem takové činnosti, tj. někdo na ni útočí nebo na ni sesílá kouzla, na její neviditelnost to nemá vliv.

Neviditelného je možné zjistit i podle zvuků, které vydává (dech, kroky), podle pohybu jiných předmětů (otvírané dveře, rozvířený prach) atd. Po dobu neviditelnosti se na postavu vztahují všechna pravidla pro boj s neviditelným protivníkem – viz strana 22. Pravidla pro objevení uživatele tohoto kouzla jsou popsána v části ‚…a mimo boj‘, kapitola ‚Postřeh‘, strana 27.

Postava se stane neviditelnou se všemi věcmi, které měla v okamžiku seslání při sobě. Pokud nějaký předmět odloží, stane se viditelným, pokud naopak něco sebere, stane se to neviditelným. Nese-li neviditelná postava lucernu či jiný zdroj světla, je jím okolí normálně osvětleno, pouze samotný zdroj není vidět.

Oheň *Igneum*

magenergie: 2 magy za sáh
dosah: podle dodané magenergie
rozsah: půl sáhu
vyvolání: 1 kolo
trvání: max. 1–5 směn (viz níže)

Kouzelník vytvoří ve vzdálenosti určené množstvím dodané magenergie malý oheň (asi jako dvě pochodně), který dosvítí na vzdálenost 7 sáhů. Je možné jím cokoliv hořlavého zapálit (PJ rozhodne, jestli došlo ke vznícení). Oheň může kdokoliv uhasit běžným způsobem (například na něj vylije vědro vody).

Kouzlo je sesláno na určité místo v prostoru, oheň může být zapálen na zemi i ve vzduchu. Není však vázán na podklad, na němž byl zapálen; pokud je odstraněn, oheň zůstane hořet na původním místě ve vzduchu. Každý tvor, který se nachází na místě, kde oheň hoří, nebo jím bude chtít projít, si musí hodit proti pasti Obr ~ 5 ~ – 2–7.

Trvání kouzla závisí na tom, zda se kouzelník na hoření ohně soustředí. V době, kdy se soustřeďuje na oheň, nemůže zaostřovat vůli, kouzlit (ani jiné kouzlo *oheň*) a má o jeden útok za kolo méně. Pokud se kouzelník na oheň soustřeďuje, vydrží oheň hořet 1–5 směn, Jakmile se na oheň přestane soustřeďovat, tento během 1–5 kol (počítáno včetně kola, kdy kouzelník se soustředěním přestal) zhasne.

Rychlost *Hyperio*

magenergie: 2 magy za kolo
dosah: dotyk
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: podle dodané magenergie

Postava, na kterou je kouzlo sesláno, se pohybuje, útočí atd. s dvojnásobnou rychlostí. To mimo jiné znamená, že má dvojnásobný počet útoků než obvykle. Podrobnosti se dozvíš v ‚Pravidlech pro boj‘ na straně 20 a dále.

Trvání kouzla určuje kouzelník při jeho seslání a během dalších kol se už na *rychlost* nemusí soustředit. Jestliže chce trvání kouzla prodloužit, musí seslat nové kouzlo. Sešle-li někdo na postavu pod vlivem kouzla *rychlost* další *rychlost*, nedojde už k dalšímu zrychlení, ale trvání obou kouzel se sčítá.

Světlo *Luxmen*

magenergie: 2 magy za každý sáh poloměru

dosah: 0
rozsah: koule o poloměru podle dodané magenergie
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1–5 směn

Místo se dokonale osvětlí. Světlo se pohybuje zároveň s kouzelníkem. Účinky kouzla (rozsah) se zastaví na překážce, za kterou by neproniklo normální světlo.

Ticho *Silenció*

magenergie: 3 magy (5 magů) za každý sáh poloměru
dosah: 0
rozsah: koule o poloměru podle dodané magenergie
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1–5 směn

Na území podle dodané magenergie padne dokonalé ticho. Postavy v něm jako by nevydávaly žádné zvuky, neslyší se navzájem a neslyší je ani nikdo mimo zasažené území. Ticho se pohybuje zároveň s kouzelníkem. Zvuky „zvenku“ však na určené území proniknou obvyklým způsobem a je možné je tam zaslechnout. Sešle-li kouzelník kouzlo za 5 magů místo za 3, jsou uvnitř zasaženého území slyšet zvuky tlumeně (je například slyšet velmi hlasitý hovor, ale nikoli šepot), žádný zvuk však nepronikne ven. Účinky kouzla (rozsah) se zastaví na bariéře, za kterou by nepronikl zvuk běžného hovoru.

Tma *Obscurum*

magenergie: 4 magy (6 magů) za každý sáh poloměru
dosah: 0
rozsah: koule o poloměru podle dodané magenergie
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1–5 směn

Na území podle dodané magenergie padne dokonalá tma. Obvykle se používá např. při ústupu, ve snaze zvýšit zlodějovy šance atd. Tma se pohybuje zároveň s kouzelníkem. Postavy mimo zasažené území nevidí nic kromě oblaku tmy; postavy uvnitř vidí všechno, co je venku, ale nic z toho, co je uvnitř. Pokud kouzelník vloží do kouzla 6 magů místo 4, není na zasaženém území pro postavy uvnitř úplná tma, ale je osvětleno asi jako malou pochodní. Účinky kouzla (rozsah) se zastaví na překážce, za kterou by neproniklo normální světlo.

Vodní dech *Aqua spiro*

magenergie: 3 magy za směnu
dosah: dotyk
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 3 kola
trvání: podle dodané magenergie

Kouzlo umožní jednomu tvoru dýchat ve vodě stejně dobře jako ve vzduchu. *Vodní dech* však neumožňuje pod vodou mluvit.

Zaklep *Taptap*

magenergie: 6 magů
dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 dveře
vyvolání: 2 kola
trvání: ihned

Tímto kouzlem je možné otevřít libovolný zámek, zástrčku nebo závoru. Kromě toho je jím také možné otevřít dveře zavřené některými kouzly (najdeš je v plné verzi pravidel) a také všechny kombinace výše uvedených překážek (např. dveře zamčené, zavřené na závoru a zajištěné kouzlem).

Zaklepání neodstraní kouzlo, a pokud se dveře znovu zavřou, zamykací kouzlo začne opět působit.

Vyvolání přítele

V plné verzi DrD je kouzelník na třetí úrovni schopen vyvolat si tzv. přítele. Mechanismus je poměrně rozsáhlý, proto se mu v této příručce věnovat nebudeme. Jen se zmíníme, že přítelem může být černá kočka, havran nebo ďáblík a že každý z nich má své specifické schopnosti.

Shrnutí: Kouzelník může od první úrovně sesílat kouzla, která se naučil a na která mu stačí magenergie.

Zloděj

Zloděj dokáže bojovat lehkými a středními zbraněmi pro boj tváří v tvář, vrhacími zbraněmi a všemi střelnými zbraněmi. Je zvyklý používat jen vycpávané či kožené brnění a neumí používat štít.

Zloděj má nejvíce zvláštních schopností ze všech povolání. Každá schopnost však může selhat. Pravděpodobnost úspěchu závisí na zlodějově charismě nebo na jeho obratnosti a na úrovni zkušenosti. Všechny pravděpodobnosti jsou shrnuty do tabulky Pravděpodobnost úspěchu zloděje. Sloupec ‚závisí na‘ v této tabulce udává, na jaké vlastnosti schopnost závisí a jakým způsobem. ‚O‘ znamená obratnost, ‚Ch‘ značí charismu, číslo před písmenem udává, kolikrát si máš k dané pravděpodobnosti přičíst bonus (odečíst postih) za danou vlastnost. Například u schopnosti *získání důvěry* je ve sloupci ‚závisí na‘ uvedeno ‚3 Ch‘. Znamená to, že pravděpodobnost úspěšného získání důvěry například na první úrovni je sedm procent plus trojnásobek bonusu za charismu.

Zlodějovy zvláštní schopnosti se dělí do čtyř velkých skupin: Jednání s lidmi, Postřeh a zručnost, Schovávání se a konečně Zlodějské útoky.

Jednání s lidmi

Získání důvěry
Zloděj se umí vetřít do přízně jiných lidí – a to je vlastnost, která se dá velice výhodně využít. Pravděpodobnost úspěchu této zvláštní schopnosti závisí na zlodějově charismě a úrovni. Ale PJ může tuto pravděpodobnost měnit podle situace. Může vzít v úvahu, zda zloděj používá převlek, zda má postava, jejíž důvěru chce zloděj získat, nějaké důvody k podezření, či zda se zloděj při jednání nedopustil nějaké chyby.

Aby zloděj mohl tuto dovednost úspěšně využít, musí se svou obětí rozmlouvat (nebo s ní přinejmenším být v kontaktu) alespoň 10 kol.

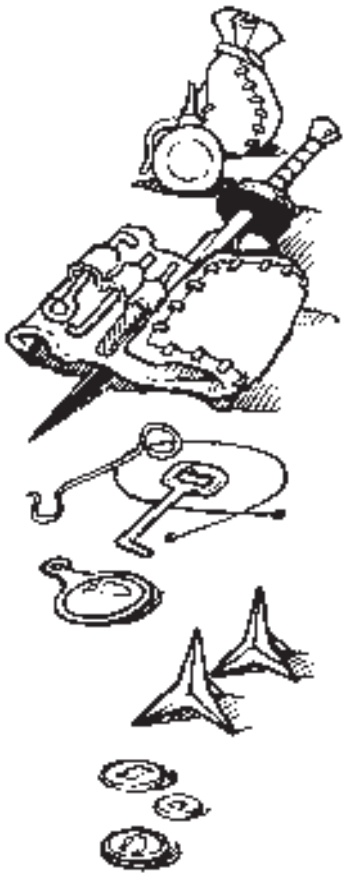
Postřeh a zručnost

V kapitole ‚Postřeh‘ na straně 27 se dočteš, že tajné předměty v jeskyni dělíme na objekty a mechanismy. Zlodějovy zvláštní schopnosti v této skupině se vztahují k objevování a používání tajných předmětů.

Objevení mechanismů
Zloděj může hledat mechanismy stejným způsobem jako ostatní postavy podle pravidel popsaných na straně 27. Jeho postřeh, vypočítaný podle těchto pravidel, se však ještě zvyšuje o číslo z tabulky Pravděpodobnost úspěchu zloděje a dvojnásobek bonusu za obratnost.

Objevení objektů
Zloděj může hledat objekty stejným způsobem jako ostatní postavy podle pravidel popsaných v kapitole ‚Postřeh' na straně 27. Jeho postřeh, vypočítaný podle těchto pravidel, se však ještě zvyšuje o číslo z tabulky Pravděpodobnost úspěchu zloděje a trojnásobek bonusu za obratnost. Toto platí i pro naslouchání.

Zneškodnění mechanismů
Pokud zloděj nalezne nějaký mechanismus, může se ho pokusit zneškodnit. Co to přesně znamená, závisí na druhu mechanismu. Pokud je to například past, zloděj ji zneškodní, pokud je to zámek, zloděj ho otevře a podobně. Ke zneškodňování mechanismů potřebuje zloděj své zlodějské náčiní (obsahuje sadu paklíčů a různá „udělátka" – váha je asi 20 mn a zloděj ho zpravidla kupuje u svého mistra za cenu kolem 30 zl). Zloděj se může o zneškodnění pokusit, kolikrát chce, ale každý pokus trvá jednu směnu. Zloděj dokáže zneškodnit pouze mechanismy nezajištěné magicky; zpravidla však předem neví, zda je mechanismus zajištěn kouzlem, a ani při zneškodňování nepozná, jestli měl neúspěch proto, že dveře byly zamčeny kouzlem, nebo proto, že měl zkrátka smůlu.



Otevření objektů
Tato schopnost se velmi podobá předchozí, ale vztahuje se na objekty. Co to znamená ve skutečnosti, záleží opět na objektu. Pro otevření objektů platí stejná pravidla jako pro zneškodňování mechanismů.

Schovávání se

Zloděj má několik schopností, které mu umožňují pronikat do střežených hradů, ukrývat se před pronásledovateli a podobně.

Šplhání po zdech
Zdí rozumíme i útesy, skály a podobně. Pravděpodobnost uvedená v tabulce Pravděpodobnost úspěchu zloděje se vztahuje na kolmou zeď se širokými spárami ve zdivu – šplhat po ní je asi tak těžké jako šplhat po hromosvodu. Pán jeskyně může tuto pravděpodobnost výrazně zvýšit nebo snížit podle vlastností zdi, na kterou zloděj šplhá.

Pravděpodobnost úspěchu se ověřuje po každých deseti sázích. Pokud na k% padne více, než je pravděpodobnost úspěchu, zloděj uklouzl a spadl. V takovém případě se zloděj zraní podle pravidel pro pád z výšky na straně 27.

Rychlost šplhání je 1 sáh za kolo.

Tichý pohyb
Tato schopnost slouží k bezhlučnému přesunu zloděje, například za zády ostražitých strážných. Za jedno kolo tichého pohybu urazí zloděj 2 sáhy. Zloděj nikdy neví, zda ho nepřátelé slyšeli, nebo ne – to ví jenom Pán jeskyně. Úspěch *tichého pohybu* se musí ověřovat každé kolo.

Schování se ve stínu
Jestliže se zloděj nachází v nějaké místnosti, kde se může alespoň částečně ukrýt (tj. je tam nějaký nábytek, není dobře osvětlena a podobně), a jestliže se na něj nesoustředí pozornost nepřátel (tj. například během boje), může se pokusit o schování se ve stínu. To znamená, že ho nepřátelé ztratí z očí a nezaútočí na něj. Zloděj se může ve stínu pohybovat, ale nemůže útočit – pokud zaútočí, není již schovaný. Zloděj nikdy neví, zda ho nepřátelé vidí, nebo ne – to ví jenom Pán jeskyně. Vlastní pokus o *schování se do stínu* (ať už úspěšný nebo neúspěšný) trvá jedno kolo.

Zlodějské útoky

Vybírání kapes
Tato schopnost je pro zloděje svým způsobem nejtypičtější. Při úspěšném hodu na k% může zloděj uzmout své oběti cokoliv z kapsy, torny, váčku a podobně. O *vybírání kapes* se zloděj může pokoušet, jak často chce, nejčastěji však jednou za kolo. Pravděpodobnost uvedená v tabulce Pravděpodobnosti úspěchu zloděje se vztahuje na vybírání kapes za obvyklých podmínek, to znamená tehdy, když oběť není speciálně ostražitá. PJ může uvedenou pravděpodobnost dle svého uvážení modifikovat.

Dávej pozor na příležitosti k použití svých schopností. Pak stačí říct PJ, kterou schopnost chceš použít. Zloděj může být velmi silnou postavou, ale musí se aktivně snažit své schopnosti využívat a nečekat, až ho požádají ostatní nebo PJ. Dobře se se svými schopnostmi seznam. Pokus selže pokaždé, když je nesprávně použit.

Shrnutí: Zloděj může všechny své schopnosti používat od první úrovně.

PRAVDĚPODOBNOST ÚSPĚCHU ZLODĚJE

	úroveň zkušenosti			
schopnost	**1**	**2**	**3**	**závisí na**
Získání důvěry	7	11	15	3 Ch
Objevení mechanismu	10	15	20	2 O
Objevení objektu	15	20	25	3 O
Zneškodnění mechanismu	15	20	25	2 O
Otevření objektu	25	30	35	3 O
Šplhání po zdech	70	72	74	1 O
Tichý pohyb	15	18	21	1 O
Sxhování se ve stínu	30	35	40	2 O
Vybírání kapes	10	13	16	1 Ch + 1 O

Pravidla pro boj…

Souboj je jedním z nejsložitějších herních mechanismů, které potřebuješ znát. Systém souboje v Dračím doupěti je v podstatě velice jednoduchý a skládá se ze dvou hodů šestistěnnou kostkou – 1k6+. První nazýváme hod na útok a postavě nebo nestvůře, která ho provádí, říkáme útočník. Druhý hod je hod na obranu a postavě nebo nestvůře, která ho provádí, říkáme obránce.

Rozeznáváme dva druhy souboje:

1. Souboj tváří v tvář
2. Střelecký souboj

Pravidla, která nejsou pro souboj nezbytná, jsou označena hvězdičkami, například takto: ***Opravy hodu na útok***. Dohodněte se mezi sebou a se svým Pánem jeskyně, kterými pravidly se budete řídit.

Plynutí času

Čas se při souboji měří v kolech (viz str. 26). Jedno kolo trvá přibližně deset sekund a je to doba, za kterou je možné provést jeden určitý úkon, například švihnout mečem, seslat kouzlo nebo vyměnit zbraň. Až na výjimky není možné během jednoho kola provést úkony dva, například vytasit meč a použít jej nebo zaútočit na dva protivníky. Výjimkou je kupříkladu střelecký souboj, kde je možné během jednoho kola nabít a vystřelit, postava pod vlivem kouzla *rychlost* a podobně.

Na začátku každého kola se postavy i nestvůry rozhodnou, o co se během kola pokusí. Kvůli přehlednosti je nutné, aby se vyjádřily postupně.

Překvapení

Na začátku každého souboje existuje možnost, že jedna nebo dokonce obě dvě strany budou překvapeny. To záleží na tom, jak k němu došlo. Pokud jedna strana viděla nebo slyšela své nepřátele přicházet, mohla se na boj připravit a rozhodně nebude překvapena. Překvapena bude naopak ta strana, která o svých protivnících do poslední chvíle nevěděla, například při útoku ze zálohy.

Rozhodnutí o tom, kdo je překvapen, přísluší výlučně Pánu jeskyně. Zpravidla je to ale zřejmé z dosavadního průběhu hry. Překvapení ovlivňuje hru takto:

Jestliže jsou **obě strany** překvapeny, ani jedna se nemůže během tohoto kola pohnout nebo bojovat. Vzájemné překvapení se vyruší. V dalším kole může začít kterákoliv strana, a to se určuje hodem o iniciativu – ten je vysvětlen v následujícím odstavci.

Jestliže byla **jedna strana** překvapena druhou, nemůže během prvního kola nic dělat. Druhá strana může podniknout cokoliv, co je možné dělat během jednoho kola souboje – útočit, mluvit, kouzlit nebo dokonce prchnout.

Jestliže ani jedna strana není překvapena, musejí si obě hodit o iniciativu. Ta je vysvětlena v následujícím odstavci.

Iniciativa

Na začátku každého kola souboje si znepřátelené strany hodí o iniciativu, tedy o právo jednat v tomto kole jako první. Za družinu hází jeden z hráčů, za nestvůry Pán jeskyně.

Ještě před hodem na iniciativu se musíš rozhodnout, oč se chceš v tomto kole pokusit – zda chceš bojovat, kouzlit, mluvit nebo třeba utíkat. To znamená, že všichni hráči přesně řeknou, co chtějí jejich postavy udělat. PJ se podobně rozhodne za nestvůry (samozřejmě nezávisle na úmyslech postav), ale hráčům neřekne jak.

Hod o iniciativu vyhrává ten, kdo hodí víc na 1k6 (přičemž PJ může jedné či druhé straně přisoudit nějaký bonus nebo postih či dokonce prohlásit, že někdo automaticky iniciativu ztrácí nebo získává). Ten může uskutečnit svoje úmysly pro toto kolo jako první. Pořadí, ve kterém se úmysly jedné strany provádějí, najdeš na straně 24. Teprve když všechny postavy (pokud iniciativu vyhrála družina) nebo nestvůry (pokud vyhrály ony) provedou všechno, co si na dané kolo naplánovaly, přijde na řadu druhá strana. Nestvůry, které mají více útoků za kolo, mohou zaútočit **všemi** svými zbraněmi dříve než družina, jestliže vyhrají iniciativu.

Padne-li oběma stranám stejné číslo, odehrává se všechno současně. Pro přehlednost provede jedna strana svoje úmysly dříve než druhá, ale výsledek jejích akcí se projeví až na konci kola. To znamená, že i když se postavě podaří nestvůru zabít, ta jí stále ještě může útok oplatit.

PŘÍKLAD: Válečník Stan bojuje se skřetem. Stan hodí na iniciativu 5, skřet 3. Stan zaútočí na skřeta a podaří se mu ho zranit. Pak přichází na řadu skřet a útočí na Stana. Kdyby byl Stan skřeta zabil, ten už by vůbec nemohl zaútočit.

V dalším kole padne oběma stranám 3. Stanovi se podaří skřeta dorazit, ale ten na něj v tomto kole může ještě pořád zaútočit a může Stana i zabít.

Volba zbraně a zbroje

Před začátkem dobrodružství si musíš vybrat zbraň, přičemž můžeš být omezen tím, jaké povolání sis vybral.

Zbraně dělíme podle způsobu použití na jednoruční, obouruční, střelné a vrhací (přitom téměř všechny vrhací zbraně mohou být použity jako jednoruční zbraně) a podle obtížnosti ovládání na lehké, střední a těžké. Jednoruční a obouruční zbraně se používají v souboji tváří v tvář, střelné a vrhací v souboji střeleckém.

Útočné vlastnosti zbraně jsou charakterizovány dvěma čísly: silou a útočností (zkracujeme SZ a út a obvykle píšeme ve tvaru SZ/út). V dalším se dozvíš, jak se tato čísla používají, zatím se omezíme na to, že zbraně s vysokou silou snáze zasáhnou a způsobí přiměřené zranění, zatímco zbraně s vysokou útočností způsobí velké zranění. Obouruční zbraně zpravidla způsobují těžší zranění, ale útočník

nesmí používat štít, a pokud je to uvedeno v Tabulce zbraní, ztrácí iniciativu (dokonce i když jeho strana iniciativu získá, on sám útočí až po útoku nestvůr, jako kdyby iniciativu prohrál).

Tvoje postava si také musí vybrat zbroj. I zde jsi, podobně jako v případě zbraní, omezen povoláním své postavy. Zbroj je charakterizována jen jedním číslem – svojí kvalitou. Čím je kvalita zbroje (zkracujeme na KZ) vyšší, tím je brnění lepší.

Souboj tváří v tvář

Útok

V souboji se nejdříve útočí a potom brání. Každý útočník se musí jasně vyjádřit, na koho útočí a jakým způsobem útočí. Nezapomeň, že aby mohl zaútočit, musí mít útočník svoji zbraň připravenu, a že v jednom kole může zpravidla zaútočit jen jednou.

Útočné číslo
Základem útoku je tvoje útočné číslo. Útočné číslo (zkracujeme ho na ÚČ) získáš prostě jako součet síly zbraně (SZ), kterou používáš a kterou najdeš v Tabulce zbraní pro boj tváří v tvář, a svého bonusu (nebo postihu) za sílu.

Útočné číslo nikdy nesmí být menší než nula, i kdyby součet postihu za sílu a síly zbraně byly nižší než nula (například u velmi slabých postav bojujících lehkými zbraněmi).

Hod na útok
Hod na útok je velice jednoduchý. Hodíš jednou šestistěnnou kostkou a k výsledku přičteš svoje útočné číslo. Na rozdíl od obvyklého hodu 1k6 máš ale možnost házet znovu pokaždé, když ti padne šestka, a výsledky sčítat. Tvoje útočné číslo se ale přičítá až k výsledku celého hodu kostkou. Kdyby ti například padla šestka, ještě jedna šestka a trojka a tvoje útočné číslo by bylo 5, pak jsi na útok hodil 20.

Opravy hodu na útok
Rozdíl velikostí: Při boji tváří v tvář záleží také na velikosti útočníka a obránce. Proto se hod na útok ještě upravuje podle Tabulky rozdílu velikostí.

V této tabulce si najdeš sloupec s písmenem své velikosti a řádek s písmenem odpovídajícím velikosti nestvůry, na kterou útočíš. (Jaká je velikost nestvůry, se dovíš od Pána jeskyně.) Číslo, které leží v jejich průsečíku, přičteš (nebo odečteš – podle jeho znaménka) k součtu útočného čísla a čísla, které ti padlo na kostce.

TABULKA ROZDÍLU VELIKOSTÍ

		velikost útočníka					
		A0	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**
	A0	0	+2	+3	+4	0	−2
velikost obránce	**A**	−2	0	+1	+2	0	−1
	B	−3	−1	0	+1	+2	0
	C	−4	−2	−1	0	+1	+2
	D	−5	−3	−2	−1	0	+1
	E	−7	−4	−3	−2	−1	0

Bojeschopnost: V části ‚Postava' v podkapitole ‚Určení počtu životů' ses dověděl o mezi vyřazení. Dohodnete-li se, že ji budete při souboji využívat, platí veškerá pravidla tam uvedená, tj. klesne-li počet životů postavy na mez vyřazení nebo níže, není postava schopna boje. Zaútočí-li někdo na ni, postupuj podle odstavce ‚Zvláštní případy' na straně 22 – ‚Útok na vyřazeného protivníka'.

Používáte-li mez vyřazení u postav, měl by PJ počítat mez vyřazení i u nestvůr.

Celý hod na útok tedy vypadá takto:

Hod na útok:
I. Určení útočného čísla
  A) Vezmi bonus nebo postih za sílu
  B) Přičti sílu používané zbraně
Pokud je výsledek menší než nula, počítej ho jako nulu.
II. K útočnému číslu přičti 1k6+
III. Výsledek oprav
  A) Podle rozdílu velikosti mezi tebou a tvým nepřítelem

Všimni si, že pokud ti padne malé číslo a tvoje postava bude mít malé ÚČ a postih za velikost, může být výsledek hodu na útok i záporný.

Obrana

Po každém útoku se napadená postava nebo příšera brání. Postup při obraně je velice podobný postupu při hodu na útok.

TABULKA ZBRANÍ PRO BOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ

		JEDNORUČNÍ		
jméno	**síla**	**útočnost**	**váha**	**cena***
— lehké				
žádná	0	0	—	—
dýka	2	0	5 mn	1 zl
tesák	3	−1	12 mn	4 zl
krátký meč	4	−1	20 mn	16 zl
obušek	3	−2	8 mn	2 st
— střední				
široký meč	5	0	30 mn	24 zl
sekera	3	+1	30 mn	1 zl
kyj	3	+2	35 mn	8 st
— těžké				
dlouhý meč	7	−1	50 mn	40 zl
válečné kladivo	5	+2	50 mn	2 zl
		OBOURUČNÍ		
jméno	**síla**	**útočnost**	**váha**	**cena***
— lehké				
hůl okovaná	5	−1	20 mn	7 st
— střední				
vidle	4	0	50 mn	1 zl
kopí	5	0	60 mn	1 zl
válečná sekera‡	4	+3	75 mn	4 zl
— těžké				
cep‡	5	+4	70 mn	8 st
halapartna‡	4	+6	85 mn	4 zl
obouruční meč‡	7	+1	85 mn	56 zů
těžký kyj‡	5	+4	90 mn	2 zl

*ceny jsou pouze orientační
‡tyto zbraně vždy ztrácejí iniciativu

Obranné číslo
Základem obrany je tvoje obranné číslo. Obranné číslo (zkracujeme na OČ) získáš prostě jako součet kvality zbroje, kterou používáš (KZ najdeš v Tabulce kvality zbroje), a svého bonusu (nebo postihu) za obratnost.

Obranné číslo nikdy nesmí být nižší než nula, i kdyby součet postihu za obratnost a kvality zbroje byl nižší než nula (například u velmi neobratných postav bez brnění).

Hod na obranu
Hod na obranu je velice jednoduchý. Hodíš jednou šestistěnnou kostkou a k výsledku přičteš svoje obranné číslo. Na rozdíl od obvyklého hodu 1k6 máš ale možnost házet ještě jednou, pokud ti padne šestka, a výsledky sčítat. Tvoje obranné číslo se ale přičítá až k výsledku celého hodu kostkou. Kdyby ti například padla šestka, ještě jedna šestka a trojka a tvoje obranné číslo by bylo 5, pak jsi na obranu hodil 20.

Opravy hodu na obranu
Hod na obranu se **neopravuje** podle rozdílu velikosti útočníka a obránce. Tento aspekt je již zahrnut v hodu na útok.
Štít: Hod na obranu postavy se štítem je o jedničku vyšší, než když štít nemá. Pozor! Některé zbraně se musejí držet oběma rukama a postava, která takovou zbraní bojuje, nesmí používat štít.

Hod na obranu:
I. Určení obranného čísla
   A) Vezmi bonus nebo postih za obratnost
   B) Přičti kvalitu zbroje, kterou používáš
Pokud je výsledek menší než nula, počítej ho jako nulu.
II. K obrannému číslu přičti 1k6+
III. Výsledek oprav
   A) Přičti 1, pokud používáš štít

TABULKA KVALITY ZBROJE

název	kvalita	váha	cena
žádná	1	0	0
vycpávaná	2	50	16
kožená	3	80	20
šupinová	4	170	120
kroužková	5	350	300
štít*	+1	50	5

*bonus k hodu na obranu

Výsledky souboje tváří v tvář

Po tom, co útočník hodil na útok a obránce na obranu, je třeba určit, zda útočník zasáhl, a pokud ano, jak těžce zranil svého protivníka. **Je-li hod na obranu menší než hod na útok, útočník zasáhl. Je-li hod na obranu větší nebo roven hodu na útok, útočník svého protivníka nezasáhl.**

Pokud útočník zasáhl, musí si obránce odečíst tolik životů, kolik činí rozdíl mezi hodem na útok a hodem na obranu, zvětšený (nebo zmenšený – podle znaménka) o útočnost zbraně útočníka. Ta je uvedena v Tabulce zbraní. I kdyby záporná útočnost útočníkovy zbraně zdánlivě zranění vynulovala, musí být obránce v případě úspěšného zásahu zraněn alespoň za jeden život.

Zvláštní případy

V této části rozebereme zvláštní případy útoků – útok na nehybného protivníka, útok na vyřazeného protivníka a útok na neviditelného protivníka.

Útok na nehybného protivníka
Nehybný protivník se liší od vyřazeného protivníka tím, že je plně při vědomí, uvědomuje si svoje nebezpečí, ale nemůže se hýbat, například proto, že je svázaný. Za nehybnou se považuje též kouzlící postava, ať už sesílá kouzlo jako svou zvláštní schopnost nebo jiným způsobem, a hraničář, který medituje. Nehybný obránce má postih k hodu na obranu, který se rovná jeho bonusu za obratnost plus pět (což v případě KZ alespoň 5 je vlastně to samé, jako kdyby se při určování jeho OČ předpokládalo, že jeho bonus za obratnost je −5). Tento postih je tedy tím větší, čím je postava obratnější. Na nehybnou postavu se nevztahují opravy za rozdíl velikostí ani za útok zezadu. Nehybná postava si do hodu na obranu nezapočítává ani štít.

Útok na vyřazeného protivníka
To, co platí pro útok na vyřazeného protivníka, platí také pro útok na protivníka, který spí, je v mdlobách, nebo je pod vlivem určitých kouzel a na kouzelníka zaostřujícího vůli. Útok na vyřazeného protivníka probíhá úplně stejně jako útok na nehybného protivníka až na to, že výsledek se ještě násobí úrovní obránce, tj. vyřazené postavy; u nestvůr se násobí životaschopností.

Útok na neviditelného protivníka
Při útoku na neviditelného protivníka musíme rozlišit dva případy: útočníka, který nemá žádné zprávy o svém protivníku, a útočníka, kterému někdo říká, kde je jeho protivník.

V prvním případě útočník vždy ztrácí iniciativu a nemůže útočit v kole, ve kterém na něj jeho protivník nezaútočil. Útočník má postih −5 k hodu na útok i na obranu, ale jestliže zasáhne, způsobí zranění, jako by žádného postihu nebylo.

PŘÍKLAD: Válečník Krwell (ÚČ 8, OČ 6 + štít) se střetne s neviditelnou hrůzou (ÚČ 4, OČ 7). Hrůza zaútočí a na útok jí padne 4. Po opravách je to 8 (= 4 + ÚČ, protivníci jsou stejné velikosti). Krwell hodí na obranu 3, po opravách je to 5 (= 3 + OČ + 1 za štít − 5 za boj s neviditelným protivníkem) a je tedy zraněn za tři životy.

Krwell zaútočí a hodí na 1k6+ 8 (= 6 + 2). Po opravách má 11 (= 8 + ÚČ − 5 za boj s neviditelným protivníkem). Hrůza hodí na obranu 1, po opravách 8 a je tedy zraněna za 8 životů – kdyby nebylo postihu za boj s neviditelným protivníkem, hodil by Krwell na útok 16.

V případě, že útočník má alespoň mlhavou představu, kde se jeho protivník nachází, může útočit jako obvykle a také si hází o iniciativu (pokud ji automaticky neztrácí). Má postih −4 k hodům na obranu i na útok, ale v případě, že zasáhne, se opět počítá, jako by žádného postihu nebylo.

Střelecký souboj

Střelecký souboj je veden střelnými a vrhacími zbraněmi a používá se, když je nepřítel alespoň 2 sáhy vzdálený, přičemž je nutné, aby mezi útočníkem a nepřítelem byl volný prostor pro vystřelení projektilu nebo vržení zbraně. Navíc žádnou zbraní není možné dostřelit nebo vrhnout dál, než je její dostřel, uvedený v Tabulce zbraní pro střelecký souboj. Nezapomeň také, že na boj lukem, kuší atd. potřebuješ obě ruce, a tedy nesmíš používat štít.

Střelecký souboj je souboji tváří v tvář v mnohém podobný. Postupy

při uskutečňování a vyhodnocování jsou u obou soubojů téměř stejné, ale je tu několik významných rozdílů.

Útok

Útočné číslo
Svoje útočné číslo získáš jako součet své síly zbraně a svého bonusu za **obratnost** – to je změna oproti boji tváří v tvář.

Zbraně, které můžeš používat, jsou v Tabulce zbraní pro střelecký souboj. Tyto zbraně se dělí na střelné a vrhací. Vrhací zbraně můžeš většinou používat i v souboji tváří v tvář jako jednoruční zbraně. Jejich síla je stejná jako ve střeleckém souboji, ale do útočného čísla se počítá bonus za sílu místo bonusu za obratnost.

Mezi vrhacími zbraněmi uvádíme i tři poněkud výjimečné zbraně: svěcenou vodu, vlčí mor a olej.

Svěcená voda: flakónky svěcené vody je možné po nepřátelích buď házet podobně jako vrhací zbraň, nebo s nimi útočit tváří v tvář. V každém případě flakónky samy o sobě nejsou příliš nebezpečné; důležité je, že se při zásahu rozbijí a svěcená voda nepřátele zraní za 2–11 (1k10+1) životů (ale ne každého, svěcená voda účinkuje jen proti určitým nestvůrám). Proto si cíl takového útoku nepočítá do OČ kvalitu zbroje. Pokud pak hodí na obranu méně než útočník na útok, je zasažen a zraněn svěcenou vodou. Kromě toho může být zasažen a zraněn lahvičkou a jejími střepy. V případě, že by byl zasažen, i kdyby si KZ započetl, je navíc zraněn obvyklým způsobem.

PŘÍKLAD: Nestvůra má KZ 4 a bonus za obratnost +1. Musí čelit útoku svěcenou vodou, přičemž útočníkův hod na útok je celkem 9. Na 1k6 jí padne 2. Je tedy zraněna za 2 životy lahvičkou a ještě navíc je zasažena svěcenou vodou (a musí si hodit 1k10+1, aby se zjistilo, o kolik životů přišla). Kdyby jí na 1k6 padlo 4 nebo více, nebyla by zraněna střepy, ale zranění svěcenou vodou by se vyhnula, jen kdyby hodila 6 a pak nejméně 2.

Vlčí mor: je svazeček sušených bylin, které účinkují proti některým nestvůrám. V souboji se využívá stejně jako svěcená voda a platí pro něj stejná pravidla s tím rozdílem, že svazeček sám žádné zranění způsobit nemůže.

Olej: slouží hlavně jako náplň do lampy, ale je možné ho využít v boji. Lahve s olejem jsou větší než flakónky svěcené vody, ale útočí se s nimi stejným způsobem. Láhev oleje může působit zranění sama o sobě, ale olej není nebezpečný, dokud ho někdo nezapálí. Po úspěšném útoku olejem je oběť na 6 kol pokryta olejem (potom olej steče) a je možné ho zapálit například hozenou pochodní. Při tomto útoku postupuj opět stejně jako při útoku svěcenou vodou, tj. do OČ nepočítej kvalitu zbroje. Pochodeň sama o sobě může způsobit zranění. Pokud se ti olej na nepříteli podaří zapálit, shoří během dvou kol a v každém ho zraní za 2–7 životů.

Olej můžeš také zapálit pochodní, kterou používáš pro boj tváří v tvář – pak má parametry jako krátký meč, jen útočnost je −4. Používáš-li pochodeň k zapálení oleje na nestvůře, nepočítá si obránce kvalitu zbroje. Pokud pochodní šermuješ ve snaze protivníka popálit, obránce si KZ normálně započítává, ale je-li zasažen, je navíc zraněn ohněm za 2–7 životů.

Olej je také možné vylít na podlahu a zapálit, a tak vytvořit přehradu proti nepřátelům. Olej na zemi bude hořet čtyři kola a zraní za 2–7 životů každého, kdo jím bude chtít projít. Stejné zranění jako hořící olej působí i plamen pochodní, žhavé uhlíky a podobně.

Hod na útok
Hod na útok je úplně stejný jako v souboji tváří v tvář. Hoď šestistěnnou kostkou (pokud ti padne šestka, můžeš házet podruhé) a přičti svoje útočné číslo.

Opravy hodu na útok
Velikost cíle: Ve střeleckém souboji je celkem jedno, jaký je rozdíl mezi velikostmi útočníka a obránce, ale na druhou stranu je jasné, že strefit se do draka je snazší než strefit se do trpaslíka. Proto mají všechny hody na útok proti cíli o velikosti D nebo E bonus +1 a proti cíli o velikosti A0 postih −1 až −2 dle úvahy PJ.

Postup při hodu na útok shrnuje následující tabulka:

Hod na útok
I. Určení útočného čísla
A) Vezmi bonus nebo postih za obratnost
B) Přičti sílu používané zbraně
Pokud je výsledek menší než nula, počítej ho jako nulu.

TABULKA ZBRANÍ PRO STŘELECKÝ SOUBOJ

jméno	síla	útočnost	STŘELNÉ dostřel	váha	cena*
krátký luk	4	0	30	7 mn	4 zl
dlouhý luk†	5	+1	50	10 mn	16 zl
lehká kuše	4	+1	40	20 mn	32 zl
prak	4	-1	25	5 mn	1 st
jméno	**síla**	**útočnost**	**VRHACÍ dostřel**	**váha**	**cena***
— lehké					
dýka	2	0	12	5 mn	1 zl
kámen	1	0	15	7 mn	—
flakónek	0	0	13	5 mn	různá
lahev	0	+1	10	15 mn	různá
pochodeň	0	+1	10	10 mn	1 md
— střední					
kopí	5	0	15	60 mn	1 zl
oštěp	5	+1	23	12 mn	4 st
sekera	3	+1	12	30 mn	1 zl
vidle	4	0	7	50 mn	1 zl

*ceny jsou jen orientační, skutečná cena závisí na úvaze PJ
†tuto zbraň smějí používat jen rasy velikosti B a větší

Průměrná cena šípů nebo šipek do lehké kuše je 1 st za deset kusů a průměrná cena stříbrných šípů nebo šipek je 1 zl za deset kusů. Váha šípu či šipky je 2 mn, toulec (na 10–20 šípů) váží 10 mn a stojí kolem 5 st.

II. K útočnému číslu přičti 1k6+
III. Výsledek oprav
A) Pokud útočíš na nestvůru velkosti D nebo E, přičti 1, pokud na nestvůru velikosti A0, odečti postih dle PJ (−1 až −2)
Stejně jako při boji tváří v tvář může být výsledek hodu na útok záporný.

Obrana

Obranné číslo
Obranné číslo pro střelecký souboj je stejné jako obranné číslo pro souboj tváří v tvář.

Hod na obranu
Hod na obranu je úplně stejný jako v souboji tváří v tvář. Hoď šestistěnnou kostkou (pokud ti padne šestka, můžeš házet ještě jednou) a přičti svoje obranné číslo.

Opravy hodu na obranu
Štít: Hod na obranu, stejně jako v souboji tváří v tvář, se zvyšuje o 1, jestliže postava používá štít.
Úkryt: Když se obránce za něčím schovává, je těžší ho zasáhnout – je v úkrytu. Úkrytem může být stůl nebo židle, strom nebo skála. **Štít neposkytuje úkryt.**
Obránce v úkrytu dostává bonus +2 ke svému hodu na obranu. Je-li v úkrytu nepřítel, PJ by ti o tom měl říct.

Hod na obranu:
I. Určení obranného čísla
A) Vezmi bonus nebo postih za obratnost
B) Přičti kvalitu používané zbroje
Pokud je výsledek menší než nula, počítej ho jako nulu.
II. K obrannému číslu přičti 1k6+
III. Výsledek oprav
A) Přičti 1, pokud používáš štít
B) Přičti 2, pokud jsi v úkrytu
Stejně jako při boji tváří v tvář může být výsledek hodu na obranu záporný.

Výsledky střeleckého souboje

Střelecký souboj se vyhodnocuje naprosto stejně jako souboj tváří v tvář. Obránce je zraněn, jestliže na obranu hodil méně než útočník na útok, a je zraněn za tolik životů, kolik činí rozdíl mezi těmito hody, plus útočnost zbraně, jíž byl zraněn.

Pokud šípy nebo šipky minou, je možné je po boji sebrat a schovat je pro příště. Pokud střela svůj cíl zasáhne, považuje se za znehodnocenou.

Pohyb

Při boji víceméně předpokládáme, že kdokoliv může zaútočit na kohokoliv. Je však třeba řídit se zdravým rozumem a brát v úvahu, že postavy a nestvůry jsou nějak rozestaveny a nemohou být najednou na dvou místech současně. Během jednoho kola se postava může přemístit nejvýše o dva sáhy.

Přesila
V souboji tváří v tvář může na jednoho obránce v jednom kole zaútočit nejvýše šest útočníků stejně velkých, jako je obránce. Pokud jsou útočníci výrazně menší nebo větší než on, stanovuje maximální počet útočníků PJ.

Útok zezadu
Může se stát, že se někomu podaří nepřítele nepozorovaně obejít a vpadnout mu do zad. (O tom, zda si toho obránce nevšimne, rozhoduje PJ; útočník by se alespoň na jedno kolo měl zdržet útoku.) V takovém případě útočník nehází o iniciativu a má výhodu prvního úderu, k hodu na útok si může přidat bonus +4 a do nepřítelova hodu na obranu se nepočítá štít. Teprve potom si nepřítel hodí o iniciativu se svými ostatními protivníky a při svém útoku může zaútočit i na útočníka.

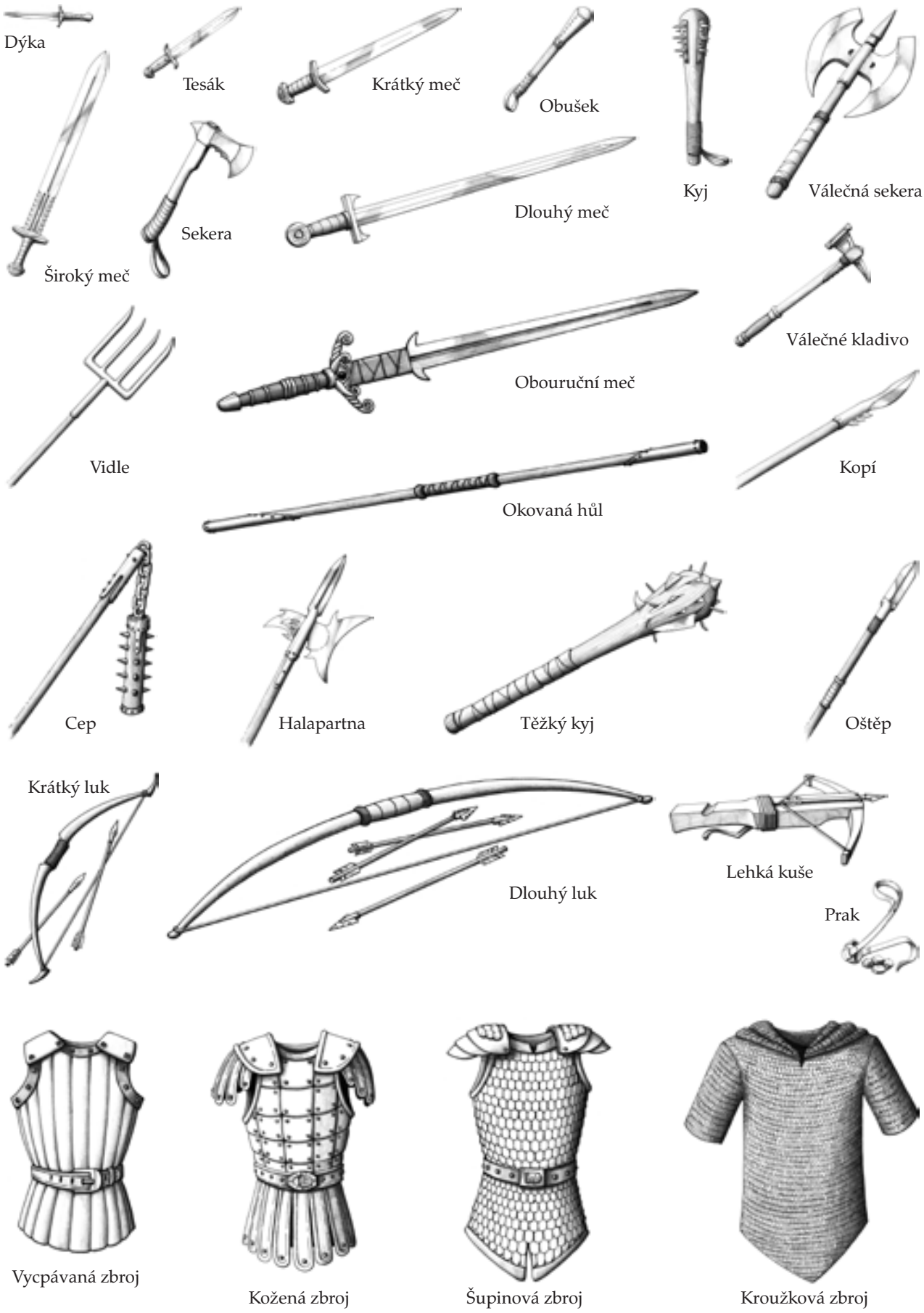
Útěk
Pokud se pro tebe boj nevyvíjí dobře, můžeš se pokusit z boje utéci. Pravidla pro útěk a pronásledování jsou v kapitole ‚Pohyb postav' na straně 27. Ať už se útěk zdaří nebo ne, na prchající postavu je možné zaútočit. Její nepřátelé mají jedno kolo volných útoků, přičemž prchající postavě se do hodu na obranu nepočítá štít.

Průběh souboje

I když při skutečném boji probíhá mnoho věcí současně, na stole před tebou se bitva odehrává krok za krokem. Pořadí událostí při bitvě je uvedeno v následující tabulce.

Průběh souboje
I. Úmysly
A. Každá postava musí říci, co hodlá v následujícím kole dělat. Vybrat si může cokoliv z bodu III, pokud to neodporuje pravidlům.
B. U některých činností musí postava ještě určit, na koho bude mířit (například útok).
II. Iniciativa
A. Pokud je jedna strana překvapena, nemůže v tomto kole nic dělat.
B. Pokud ani jedna strana není překvapena, hodí si obě strany 1k6. Komu padne více, je první na tahu.
III. Činnost
Jedna postava může v jednom kole provádět jen jednu z následujících činností (činnosti se provádějí v uvedeném pořadí).
A. Kouzla a čáry (včetně používání kouzelných předmětů)
i. Hod proti pasti, pokud ho kouzlo vyžaduje
ii. Výsledek kouzla se okamžitě projeví
B. Střelecký útok
i. Hod na útok proti cílům vybraným v bodě I.
ii. Hod na obranu
iii. Výsledek útoku se okamžitě projeví
C. Útok tváří v tvář
i. Hod na útok proti cílům vybraným v bodě I.
ii. Hod na obranu
iii. Výsledek útoku se okamžitě projeví
D. Mluvení*
i. Nabídky na vyjednávání, výhružky, prosby adresované druhé skupině
ii. Domlouvání se uvnitř družiny
E. Výměna nebo příprava zbraní
F. Jiná činnost (např. pití lektvaru)
G. Čekání
H. Útěk z boje
IV. Strana, která ztratila iniciativu, pak postupuje podle bodu III.

*Mluvení je výjimkou, protože je možné současně mluvit a provádět kteroukoliv z ostatních činnosti v bodě III, kromě kouzlení, pití lektvarů a podobně.


Dýka
Tesák
Krátký meč
Obušek
Kyj
Válečná sekera
Široký meč
Sekera
Dlouhý meč
Válečné kladivo
Obouruční meč
Vidle
Kopí
Okovaná hůl
Cep
Halapartna
Těžký kyj
Oštěp
Krátký luk
Dlouhý luk
Lehká kuše
Prak
Vycpávaná zbroj
Kožená zbroj
Šupinová zbroj
Kroužková zbroj

… a mimo boj

V této části se seznámíš s pravidly, která se nevztahují přímo k souboji. Řídí se jimi život tvé postavy po většinu času. Některá pravidla udávají přesná čísla a postupy, jiná jenom říkají, co se ti může stát, a samozřejmě nezahrnují všechno, co tě během dobrodružství může potkat; jsou to jen nejobvyklejší příklady.

Čas

V podkapitole ‚Míry a váhy' na straně 5 ses dočetl, že v Dračím doupěti se čas počítá ve směnách, které trvají zhruba deset minut. Směny ale neměří čas tak jako minuty a hodiny, je to čas, během kterého družina stihne podniknout jednu rozsáhlejší akci (souboj, prohledání, občerstvení a podobně).

Někdy je zapotřebí rozdělit jednu činnost (například souboj) na větší množství kratších základních úkonů. K tomu slouží kola, která trvají zhruba deset sekund. Kolo, stejně jako směna, není předem přesně stanovený časový úsek, ale doba na jednu základní akci: seknutí mečem, seslání kouzla a podobně.

Pokaždé, když se čas začne měřit na kola, předpokládáme, že činnost zabrala celou směnu. Tak například bitva trvá někdy jen pár kol – tedy stěží minutu – a přesto se počítá za celou směnu.

V Dračím doupěti je tedy třeba rozlišovat obyčejný, občanský čas („čas hráčů") a čas plynoucí ve vašem dobrodružství („čas postav"). Dračí doupě se zpravidla hraje několik hodin „času hráčů", ale dobrodruzi při tom mohou prožít i několik dnů „času postav". Může tomu ale být také naopak. Jednosměnová bitva trvá třeba i hodinu „času hráčů", zatímco půldenní cestu do nedalekého městečka, během níž se nic zajímavého nestane, odbude Pán jeskyně ve vyprávění několika slovy.

Pohyb postav

Pohyb je nejzákladnější činností tvé postavy. Zde popsaný jednoduchý systém pohybu pokrývá čtyři základní oblasti, kde pohyb hraje důležitou úlohu. Je to:

– průzkum
– boj
– útěk a pronásledování
– cestování

Základní pojmy

Všechny druhy pohybu nějakým způsobem používají stejné základní pojmy. Ty zde nyní vysvětlíme.

Náklad a naložení

Náklad tvé postavy je celková váha všech předmětů, které nese, včetně šatů, zbraní a zbroje, jídla a podobně. Náklad postavy měříme v mincích – viz ‚Míry a váhy' na straně 5. V Osobním deníku najdeš tzv. nosnost své postavy, která závisí na její síle. Každá postava může unést nejvýše čtyřnásobek své nosnosti – pak o ní mluvíme jako o velmi naložené postavě. Pokud naopak nese méně, než je její nosnost, říkáme o ní, že není naložená. Dva stupně mezi těmito krajnostmi jsou mírné a střední naložení. Přehledně to shrnuje Tabulka naložení.

Pohyblivost

Rychlost postavy závisí na jejím nákladu a pohyblivosti. Pohyblivost je ústředním pojmem v systému pohybu. Podobně jako například inteligence nebo odolnost může nabývat hodnot od 1 do 21 a bonusy a postihy za pohyblivost se určují stejným způsobem jako u základních vlastností.

TABULKA NALOŽENÍ

náklad (násobky nosnosti)	naložení	pohyblivost (část zákl. pohybliv.)
0–1	žádné	1
více než 1–2	mírné	¾
více než 2–3	střední	½
více než 3–4	velké	¼

Základní pohyblivost své postavy (která nebere do úvahy naložení) najdeš v jejím Osobním deníku.

Okamžitá neboli skutečná pohyblivost však závisí také na naložení, jak ukazuje Tabulka naložení. Z ní vidíme, že pohyblivost klesá s rostoucím naložením (při počítání čtvrtin zaokrouhluj nahoru).

A nyní už můžeme přejít k popisu jednotlivých oblastí, kde tento systém používáme.

Průzkum

Průzkumem míníme například procházení podzemí, starých ruin, zkrátka čehokoliv, kde je třeba dávat bedlivě pozor na cestu. Není tam zpravidla možné brát s sebou jízdní zvířata, například koně nebo mezky.

Zde záleží nejvíce na tom, jak dobré mají postavy světlo. Obvyklé rychlosti průzkumu zachycuje Tabulka rychlosti průzkumu.

Rychlost průzkumu nezávisí na pohyblivosti.

Boj

Pravidla pro pohyb při boji jsou vysvětlena v části ‚Pravidla pro boj…' na straně 24.

Útěk a pronásledování

V části ‚Pravidla pro boj…' ses dočetl, že se postava nebo nestvůra může dát na útěk. Teď si vysvětlíme, jak se pozná, zda se nestvůře podařilo prchnout.

V okamžiku, kdy se někdo dá na útěk a někdo jiný ho pronásleduje, hodí si obě strany 1k6 a přičtou k tomu svůj bonus za pohyblivost. Pokud pronásledovanému padne víc než pronásledovateli, podaří se mu zvýšit svůj náskok o 1. Pokud padne více pronásledujícímu, podaří se mu náskok naopak snížit. Pokud jim padne stejně, nic se nemění.

Náskok vyjadřuje, nakolik se prchajícímu podařilo utéci. Na začátku běhu závisí náskok na vzdálenosti mezi oběma protivníky: do 5 sáhů (včetně) to je 1, nad 5 sáhů do 10 sáhů (včetně) to je 2 atd. Pokud náskok klesne na nulu, podařilo se pronásledovateli svoji oběť dostihnout a znovu dochází k boji, přičemž útočník má jedno volné kolo k zaútočení (pokud se oběť rozhodne znovu prchat, má ještě další volné kolo).

V závislosti na prostředí, kde k pronásledování dochází, určuje PJ, jak velký musí být náskok, aby se někomu podařilo utéci. Ve spletitém podzemí stačí zpravidla náskok 2, na poušti to může být i 20.

Postavy za jedno kolo pronásledování urazí zhruba 50 sáhů.

Postava může prchat, respektive pronásledovat jen tolik kol, kolik je dvojnásobek její odolnosti. Pak se musí zastavit a nejméně 3 směny odpočívat.

TABULKA RYCHLOSTI PRŮZKUMU

světlo	rychlost (sáhy za směnu)
žádné	20
špatné (pochodně, lucerna)	100
dobré (slunce, kouzla)	200

Cestování

Cestování se liší od průzkumu zejména tím, že se družina přesunuje na větší vzdálenost a nevšímá si tak ostražitě svého okolí. Důležité jsou čtyři věci: zda jdou postavy po svých, nebo mají koně; zda chtějí jít rychle, nebo pomalu; kolik nákladu mají na sobě a konečně, kudy jdou.

Tabulka cestování na koních uvádí, kolik mil (1 míle = 1 000 sáhů) urazí družina za den, když jede na koních. Do nákladu se samozřejmě započítává i váha postavy. Při spěchu jdou postavy rychleji, ale koně se dříve unaví. Při procházce urazí družina delší vzdálenost, ale jde pomaleji.

Tabulka cestování pěšky udává tytéž údaje pro průměrnou družinu bez koní. Čísla v tabulkách jsou jen orientační. Pán jeskyně je může upravit podle okolností (světlo, tma, déšť, mlha atd.).

Pád z výšky

Při neřízeném pádu z výšky je postava zraněna za prvních 5 sáhů za 1 život, za každých dalších 10 sáhů za 1k6 životů. Zranění kromě prvního životu (tedy veškeré hody kostkou) se navíc násobí úrovní postavy.

Nejedná-li se o pád, ale o skok, uvažuje se při určování zranění, jako by postava spadla z výšky o 5 sáhů nižší, čili při skoku z výšky 5 sáhů nebude zraněna vůbec, z výšky 6 až 10 sáhů za jeden život, z výšky 11 až 20 sáhů za 1 + 1k6 × úroveň životů a tak dále.

Odpočinek

Na mnoha místech v této knize se říká, že dobrodruzi musejí odpočívat. Míní se tím, že se postavy utáboří a toho dne už nic kloudného nedělají. Celý odpočinek trvá osm hodin.

Při odpočívání postavy zpravidla odkládají svoje zbraně a zbroj. Družina ovšem může trvat na tom, že zbraně ani zbroj (s KZ 2 a více) neodloží a bude odpočívat v ní. Tak si ovšem nikdo moc neodpočine a takový odpočinek proto trvá dvojnásobek obvyklé doby.

Na konci odpočinku začnou platit všechna příslušná pravidla – postavám přibudou životy, kouzelníci a hraničá-

TABULKA CESTOVÁNÍ NA KONÍCH

	náklad	terén			
		cesta	savana	les	hory
spěch (8 hodin)	750	78	52	39	20
	1 500	62	41	31	16
	2 250	50	34	25	13
procházka (16 hodin)	750	112	75	56	28
	1 500	88	59	44	22
	2 250	72	48	36	18

TABULKA CESTOVÁNÍ PĚŠKY

	náklad	terén			
		cesta	savana	les	hory
spěch (7 hodin)	žádné	49	33	25	12
	mírné	44	29	22	11
	střední	34	23	17	9
procházka (14 hodin)	žádné	70	47	35	18
	mírné	63	42	32	16
	střední	49	33	25	12

ři mohou získávat magenergii (tedy za předpokladu, že odpočinek trávili nerušeným spánkem) a podobně.

Postřeh

Jeskyně je plná skrytých věcí – tajných dveří, pastí, propadel a podobně.

Skryté věci se v DrD dělí na dvě třídy:

Objekty – velké, masivní, zpravidla kamenné (otočné balvany, posuvné zdi, propadla, pasti velkého typu)

Mechanismy – menší, jemnější, zpravidla s jemnou mechanikou (tajné skrýše, šipkové pasti, tajné dveře v luxusních místnostech)

Pán jeskyně u každé skryté věci určuje takzvanou nápadnost. Místo nápadnost bychom mohli také říkat „základní pravděpodobnost objevení“, neboť to je pravděpodobnost, že si náhodný, průměrně inteligentní pozorovatel daného předmětu bez hledání všimne.

Zde si musíme uvědomit jednu zvláštnost. Zatímco při většině hodů, například při souboji nebo proti pasti, se snažíš hodit co nejvíc, při hodu na úspěch na k% se vždy snažíš hodit co **nejmíň**. Z toho plyne, že zatímco obvykle se bonusy přičítají, u hodu k% se odečítají. V následujícím textu proto snadno narazíš na větu: „Od hodu k% **odečti** svůj bonus za …“

Hledání

Když chce postava prohledat nějaké místo, ohlásí to PJ a hodí si k%. Od hodu odečte svůj postřeh (za chvíli si vysvětlíme, co to je a jak se určuje) a výsledek sdělí PJ. Ten se podívá do svých poznámek, zda je na daném místě předmět se stejnou nebo větší nápadností, a pokud ano, řekne o něm hráči. V opačném případě mu oznámí, že jeho postava nic nenašla – ovšem i když nic neobjevíš, neznamená to, že tam nic není.

Prohledání 4 čtverečních sáhů trvá 1 směnu (10 minut). Jedno a to samé místo nemůže současně prohledávat více postav. Hledání je možné opakovat, dokud postavám nedojde trpělivost.

Není rozdíl mezi hledáním objektů a mechanismů. Během jedné směny hledání, na základě jednoho a toho samého hodu k% je možné najít jak objekt, tak mechanismus, případně obojí.

Teď se možná ptáš, proč vlastně objekty a mechanismy rozlišujeme. Je to proto, že tvůj postřeh na různé věci je různý. Ve skutečnosti při hledání nehlásíš PJ jedno číslo, ale říkáš mu: „Na objekty mi padlo to a to a na mechanismy mi padlo to a to.“

A nyní si konečně řekneme, jak se postřeh určuje: U objektů je postřeh roven inteligenci postavy, u mechanismů se postřeh rovná inteligenci postavy dělené dvěma (zaokrouhluj dolů).

Naslouchání

Při průzkumu jeskyně se před křižovatkou nebo za zavřenými dveřmi vyplatí naslouchat a čekat, zda neuslyšíš něco podezřelého. Naslouchání však není možné za pochodu. Naslouchání trvá jednu směnu; během kratšího soustředění nikdo žádné podrobnosti nezaslechne.

Naslouchání probíhá podobně jako hledání objektů. Hodíš si k%, odečteš svůj postřeh na hledání objektů a výsledek oznámíš PJ. Ten zná nápadnost zvuků, které tu můžeš zaslechnout, a pokud ti padlo méně nebo stejně, oznámí ti, co slyšíš.

Světlo

Tvoje dobrodružství tě zavedou do různých temných míst. Nezapomeň si s sebou vzít křesadlo, troud, ocílku a křemen, neboť ve světě Dračího doupěte neexistují žádné sirky nebo zapalovače.

Kromě křesadla budeš potřebovat i nějaký zdroj světla: pochodeň nebo lucernu.

Pochodeň dosvítí 6 sáhů všemi směry a bude hořet 3 směny (půl hodiny).

Lucerna má okenice, kterými je možné ji zatemnit nebo ji upravit tak, aby svítila jen jedním směrem, případně snížit intenzitu jejího světla. V lucerně hoří olej, přičemž na 1 láhev oleje vydrží svítit 24 směn (4 hodiny). Lucerna dosvítí 8 sáhů všemi směry, nebude-li nijak zatemněna.

Pochodeň i lucernu musíš nést v ruce. To znamená, že v ní už nemůžeš držet štít a také nemůžeš v boji používat žádnou obouruční zbraň.

Světlo ti umožní vidět kolem sebe, ale současně také umožní všem, aby viděli tebe, dokonce na mnohem větší dálku, než vidíš ty. Světlo pochodně i lampy je ve tmě v otevřeném terénu vidět až na tisíc sáhů daleko.

Pasti a jedy

V jeskyni mohou číhat různé důmyslné mechanismy či objekty, které se budou pokoušet tě zabít. Říkáme jim pasti. Pastí může být cokoliv: kámen, který spadne, stiskne-li se klika, šipka, která vystřelí, zvedne-li se víko truhly, zamaskované propadliště. Podobnou roli jako pasti hrají i jedy, které jsou často jejich součástí, a vlastně bychom mohli říct, že jsou zvláštním případem pastí.

Hod proti pasti

K popisu pasti slouží tři údaje: síla, nebezpečnost a použitá vlastnost.

Abys zjistil, zda tě past zasáhla, postupuj takto: Hoď 1k10 a k výsledku přičti svůj bonus (nebo odečti postih) za vlastnost, která je udána jako použitá vlastnost dané pasti (u šipkových pastí to bývá obratnost, u jedů odolnost). Pokud je výsledek menší než nebezpečnost, měl jsi smůlu. Pokud je výsledek větší nebo roven nebezpečnosti, měl jsi štěstí. Ale to ještě neznamená, že jsi unikl bez zranění – to záleží na síle pasti (nebo jedu). Sílu pastí a jedů udáváme jako dva rozsahy, například 1–3/5–10. První rozsah udává počet životů, za který je postava zraněna, pokud má štěstí. Druhý rozsah je počet životů, za který je zraněna, pokud má smůlu. Místo prvního rozsahu může být pomlčka – to znamená, že pokud má postava štěstí, podaří se jí uniknout bez zranění.

Síla pasti je zpravidla známa jen Pánu jeskyně. Pravidla pro její použití tu uvádíme proto, aby sis udělal představu, a také proto, že tvoří univerzální systém použitelný pokaždé, když chce postava udělat něco, co závisí na některé z jejích vlastností.

Stejná pravidla můžeš použít třeba i u hádanek. Použitou vlastností bude v tom případě inteligence a nebezpečnost vlastně vyjadřuje obtížnost hádanky. Hoď 1k10, přičti bonus za inteligenci a zjistíš, zda jsi uhodl či nikoliv. Tak se vyhneš problémům, které plynou z toho, že postava zpravidla nemá stejnou inteligenci jako její hráč – u některého z tvých spoluhrá-

čů by dokonce jeho vlastní inteligence mohla být nižší než inteligence postavy, kterou hraje.

Zápis pastí

Protože se pasti používají v Dračím doupěti tak často, zavádíme pro ně zkrácený zápis, který vypadá takto: Použitá vlastnost ~ nebezpečnost ~ síla. Použitá vlastnost může být Sil (síla), Obr (obratnost), Odl (odolnost), Int (inteligence) a Chr (charisma).

Kromě toho existuje ještě zvláštní vlastnost – rozdíl úrovní (zkratka Roz). Je-li uveden jako použitá vlastnost, pak místo bonusu za použitou vlastnost vezmi rozdíl mezi úrovní postavy, která si proti pasti hází, a původce pasti. Pokud je postava na vyšší úrovni než původce pasti, je to bonus, v opačném případě to je postih. Nezapomeň, že úrovni u postav odpovídá životaschopnost u nestvůr a naopak.

Použitých vlastností může být i více, například Sil+Obr. V takovém případě se bonusy sčítají.

Některé pasti a jedy je možné najít podle postupu z kapitoly ‚Postřeh'. Takovým pastem se můžeš zkusit vyhnout nebo, jedná-li se podle PJ o objekty, se je můžeš pokusit odstranit. Ale mechanismy umí zneškodňovat jenom zloděj. Hledání jedů se řídí stejnými pravidly jako hledání mechanismů (zloděj však při něm nemůže uplatnit své zvláštní schopnosti).

Dveře a jiné překážky

Chodby v jeskyních jsou často přehrazeny různými překážkami. Mohou to být zamčené dveře, propadlý strop nebo nějaké kouzlo. Některé cesty mohou být zamaskovány za tajnými dveřmi, jiné vstupy mohou být chráněny magií.

Otvírání dveří

Nejsou-li dveře zamčené, zarezivělé, zatarasené nebo zakleté, stačí vzít za kliku a stisknout ji. Řekni svému PJ, že zkoušíš otevřít dveře, a on ti sdělí, co se stalo.

Vyrážení dveří

Nejdou-li dveře otevřít, můžeš se je pokusit vyrazit. Přitom postupuj jako při hodu proti pasti – hoď si 1k10 a přičti bonus za sílu. Pokud hodíš víc nebo stejně, než je nebezpečnost vyražení dveří (tu ale zná jenom PJ), podaří se ti je vyrazit.

Pokud se ti nepodaří dveře vyrazit, nic ti nebrání zkusit to znovu. Měj ovšem na paměti, že důkladně zavřené a zajištěné dveře se vyrazit prostě nedají, a také to, že vyrážení dveří se dost dobře nedá provádět potichu, takže i když napodruhé uspěješ, nikoho na druhé straně dveří už nepřekvapíš.

Stejně jako při vyrážení dveří můžeš postupovat i při jiných úkonech, které vyžadují hrubou sílu – například při odvalování balvanů a podobně.

Působení kouzel

Účinkem některých kouzel se postava zmenší, změní a podobně. Ve všech takových případech platí (pokud není uvedeno jinak), že se postava změní i se všemi věcmi, které má u sebe. To znamená, že je dočasně nebude moci využívat, a to ani jejich magických schopností. To platí pro zbraně i magické předměty. Neplatí to však pro kouzla, která již na postavu byla seslána, a nyní je pod jejich vlivem – tyto účinky trvají i nadále (je-li to fyzicky možné).

Pokud postava proměnou nějaké věci získá, neznamená to, že si zachovají své případné kouzelné vlastnosti. Z magické zbraně se stane obyčejná zbraň s obvyklými parametry a podobně. Proměnou rovněž není možné získat předměty utajené, o nichž postava neví nebo nezná jejich obsah. V takovém případě získá postava jejich pravděpodobný nebo předpokládaný obsah. Jakmile postava získá zpět svou podobu, promění se do původní podoby i všechny předměty, které má u sebe. Pokud mezitím nějaký předmět odložila, tento zmizí. Navíc se tím postava vystavuje nebezpečí, že zmizí i některý z jejích původních předmětů.

Za předměty se v tomto případě považují i tvorové do velikosti A0, na tvory od velikosti A musí být sesláno samostatné kouzlo.

Je-li na postavu sesláno stejné kouzlo, obecně se nezvýší jeho účinek, ale prodlouží se doba trvání (není-li v konkrétních případech uvedeno jinak).

Vyjednávání

Při dobrodružství se můžete setkat i s poměrně inteligentními nestvůrami, a dokonce i s jinými družinami. Při takových setkáních je vždy jistá pravděpodobnost, že se domluvíte na vzájemné spolupráci. Pamatuj, že vzít meč a bez pozdravu se pustit do boje většinou není nejvhodnější taktika. Lepší je zkusit to po dobrém.

V takovém případě zpravidla obě dvě skupinky pověří jednoho svého zástupce (nejlépe toho s nejvyšší charismou), aby mluvil jejich jménem.

V Dračím doupěti nejsou žádná přesná pravidla, kterými by se řídila spolupráce s cizími postavami nebo nestvůrami, neboť to nejvíce závisí na okolnostech setkání. Při vyjednávání s CP nebo nestvůrami byste se měli snažit zjistit, zda máte nějaké společné cíle, pro které byste se mohli spojit, nebo zda jedna strana nemá něco, co by mohlo zajímat druhou, a obráceně.

Vyjednávání je nejklasičtější ukázkou hry na hrdiny. Hráči hrají svoje postavy, Pán jeskyně hraje nestvůry nebo CP a jenom na základě toho, co postavy říkají a co o nestvůrách vědí, se rozhodne, jak setkání dopadne.

Vyjednávání je zpravidla nejlepší a nejelegantnější cestou k dosažení cíle, zvláště proto, že jsou k němu většinou ochotnější inteligentnější, a tím pádem i nebezpečnější nestvůry.

Pán jeskyně také přihlíží k tomu, jak postavy daný problém vyřešily, a za nestvůru přemoženou jednáním jim dá více zkušenosti než za nestvůru brutálně zabitou.

Osobní deník

Nyní si povíme pár slov o tom, co je to Osobní deník, k čemu slouží a jak se s ním zachází. Osobní deník je průvodce postavy po jeskyni a je v něm zaneseno vše, co musíš o své postavě vědět. Při hře je nutno mít ho stále po ruce. Kdykoliv se tvá postava rozhodne ve hře něco vykonat (přejít přes chatrný most, zapálit pochodeň), musíš podle Osobního deníku zjistit, jaké má k uvedené činnosti předpoklady (jak je obratná, těžká, jestli má s sebou křesadlo a pochodeň atd.).

V těchto pravidlech najdeš Osobní deníky deseti předpřipravených postav, mnohé údaje, zejména číselné, které bys musel pracně počítat, jsou v nich již uvedeny. Stačí doplnit jen některé specifické informace a můžeš Osobní deník začít používat.

Vezmi si do ruky Osobní deník elfa kouzelníka a sleduj ho spolu s námi. Vysvětlíme si na něm, co která kolonka znamená a jak se vyplňuje. Protože celý Osobní deník je nutno během hry neustále upravovat, zapisovat nové poklady, které získáš, odečítat životy, o které budeš připraven, a podobně, doporučujeme psát do něj jenom obyčejnou tužkou a předem si ho zkopírovat.

Jméno – zvol si ho podle vlastní úvahy. Mělo by alespoň částečně odpovídat rase tvé postavy – např. Hromburác je pěkné jméno pro krolla, ale mnohem méně se hodí pro elfa.

Rasa a povolání – v této kolonce je již napsána rasa a povolání tvé postavy.

Erb – do rámečku s označením ‚Erb' si každý může nakreslit to, co pokládá za charakteristické pro svou postavu, nějaký symbol či přímo svou postavu, jak si ji představuje. Tato kolonka může zůstat nevyplněna.

Max. magů a životů – zde je zapsán počáteční počet tvých životů, u kouzelníka a hraničáře navíc množství magenergie, které má k dispozici na začátku dobrodružství. V našem konkrétním případě elfa kouzelníka je to 5 životů a 9 magů.

Životy a magy – zde vidíš sloupec čísel od 1 do 40. Vezmi si kancelářskou sponku nebo jinou značku a nasaď ji na číslo odpovídající svému počátečnímu počtu životů. Jak ti budou životy během hry ubývat, posunuj značku o příslušný počet políček. Klesnou-li tvé životy na 0, jsi mrtev.

V části ‚Pravidla pro boj…' ses dověděl, jak může počet životů ovlivnit tvoji bojeschopnost. Do dalšího dobrodružství nastupuješ opět s původním počtem životů. Při přechodu na další úroveň zvýšíš počet svých životů podle pokynů v podkapitole ‚Určení počtu životů', část ‚Tvoje postava', strana 9.

Pokud hraješ postavu s magickými schopnostmi, což je případ i našeho elfa kouzelníka, zaznamenávej si stejným způsobem s použitím odlišné (např. jinak zbarvené) značky okamžité množství své magenergie.

Síla, **Obratnost**, … – nyní přicházejí na řadu vlastnosti tvé postavy. Jsou to: síla, obratnost, odolnost, inteligence, charisma. Veškerá čísla, udávající stupeň těchto vlastností, jsou již vyplněna (viz kapitola ‚Tvorba postavy', strana 8).

Do vlastní hry se vlastnosti promítnou prostřednictvím bonusů. I jejich hodnoty jsou v Osobním deníku již napsány, a sice vedle hodnot vlastností ve sloupci ‚oprava'.

Velikost – u postav rozeznáváme tři stupně velikosti – A, B a C. Náš elfí kouzelník je velikosti B.

Pohyblivost – je mírou toho, jak rychle se tvoje postava může pohybovat. Je popsána v kapitole ‚Pohyb postav' na straně 26. Tvoje okamžitá pohyblivost závisí také na tvém naložení – viz níže. Stupeň i bonus za pohyblivost jsou v Osobním deníku našeho elfa kouzelníka pro všechny čtyři stupně naložení již vyplněny.

Útočná čísla pro boj tváří v tvář – každé zbrani, kterou máš s sebou, odpovídá jiné útočné číslo a jiná útočnost. Podrobně se o těchto veličinách dočteš v části ‚Pravidla pro boj…' na straně 21.

U každé zbraně bys měl mít také napsáno, kde ji máš (v pochvě, v torně, v ruce atd.)

PŘÍKLAD: Dejme tomu, že našeho kouzelníka vyzbrojíme holí a dýkou. Dva řádky, odpovídající těmto dvěma zbraním, mohou vypadat třeba takto: okovaná hůl – v ruce – 4 – –1 a dýka – za pasem – 1 – 0. Nezapomeň, že hůl je obouruční zbraň. Je možné nést ji při průzkumu v jedné ruce a v druhé mít třeba lucernu, ale pokud by se kouzelník rozhodl s holí bojovat, musí lucernu nejprve odložit.

Kromě toho si kouzelník pořídil i flakónek se svěcenou vodou. I když se principielně jedná o vrhací zbraň, lze ho použít i pro boj tváří v tvář s těmito parametry: svěcená voda – v kapse – 0 – 0.

Útočná čísla pro střelecký boj – kromě údajů uvedených i u zbraní pro boj tváří v tvář je tu navíc kolonka pro dostřel.

PŘÍKLAD: Náš kouzelník neumí používat žádnou střelnou zbraň. Má však dýku, kterou může i vrhat, a flakónek se svěcenou vodou.. Příslušné řádky budou vypadat takto: dýka – za pasem – 3 – 0 – 12 sáhů a svěcená voda – v kapse – 1 – 0 – 13 sáhů.

Obranné číslo – toto číslo vyjadřuje schopnost postavy odolávat nepřátelským útokům. Podrobněji se s ním seznámíš v části ‚Pravidla pro boj…' (strana 20).

PŘÍKLAD: Kouzelník nemůže nosit žádnou zbroj, jeho KZ je tedy 1. Po přičtení bonusu za obratnost +1 zjistíš, že jeho OČ je 2.

Postřeh – udává všímavost postavy a používá se pro hledání ukrytých věcí a při naslouchání. Závisí na inteligenci postavy a je různý pro objekty a mechanismy. Pravidla pro hledání jsou v kapitole ‚Postřeh' na straně 27. Postřeh je v Osobním deníku již vyplněn – náš předpřipravený elf kouzelník má postřeh na objekty 20 a na mechanismy 10.

Zvláštní schopnosti, kouzla – do tohoto rámečku si napiš všechny zvláštní schopnosti své postavy a s nimi související důležité údaje (například pravděpodobnost úspěchu při jejich použití). Kouzelník a hraničář si sem budou psát svá kouzla a jejich magenergii, zloděj své zvláštní schopnosti a pravděpodobnost úspěchu a podobně.

PŘÍKLAD: Zapíšeme si do jednotlivých řádků seznam kouzel, která si náš kouzelník vybral. Na první úrovni může znát tři kouzla, třeba:
Modré blesky – 3 magy + 2 za další
Rychlost – 2 magy/kolo
Hyperprostor – 4 nebo 6 magů

Poznámky – sem si můžeš zapisovat různé poznámky ohledně dobrodružství.

Vybavení – zde je seznam věcí (výzbroj a výstroj), které si s sebou poneseš. Zaznamenej si sem i svoje zbraně a brnění. Seznam vybavení musí vždy odpovídat skutečnosti – pokaždé, když zapálíš pochodeň, musíš si ji škrtnout na seznamu, pokaždé, když vystřelíš šíp, musíš si ho odepsat. U každého předmětu si ještě napiš, kde je umístěn a kolik váží.

PŘÍKLAD: Již víme, že náš kouzelník se ozbrojil dýkou a okovanou holí, kromě toho má s sebou flakónek se svěcenou vodou. Zapíšeme si tedy:
Dýka – za pasem – 5 mn
Hůl okovaná – v ruce – 20 mn
Flakónek svěcené vody – v kapse – 5 mn

K dalšímu vybavení může patřit například: Křesadlo – v kapse – 2 mn; lucerna – v ruce – 30 mn, váček – u pasu – 3 mn. Nesmíš zapomenout na oblečení (šaty obyčejné letní – na sobě – 40 mn) a tornu (torna – na zádech – 20 mn). V torně může dále být týdenní dávka potravy – 150 mn, dva měchy vody – 50 mn a jeden měch vína – 25 mn, lahev s olejem – 15 mn a vlněná deka – 30 mn.

Dejme tomu, že během dobrodružství by naše postava získala kouzelný prsten (1 mn) a nápoj uzdravení (5 mn). Když se to stane, je třeba obojí připsat do kolonky ‚vybavení'.

Poklad – do této kolonky zaznamenej všechny vzácné předměty, které na výpravě získáš. U každé věci si poznamenej její cenu ve zlaťácích (pokud se ji dovíš) a nezapomeň uvést, kam jsi ji uložil a kolik váží.

Peníze – kromě cenných předmětů s sebou nosíš i obyčejné peníze. Ve třech kolonkách si udržuj přehled o tom, kolik máš s sebou zlaťáků, stříbrňáků a měďáků. Nezapomeň, že i peníze něco váží.

PŘÍKLAD: Náš kouzelník žádné poklady nemá a na výpravu mu ve váčku zbylo všehovšudy 6 měďáků (6 mn – 0,06 zl) a 1 stříbrňák (1 mn – 0,1 zl).

Celkem – sem si napiš celkovou cenu všech svých pokladů, včetně hotovosti. Poznamenej si i jejich váhu.

PŘÍKLAD: U našeho kouzelníka to tedy bude: 7 mn – 0,16 zl.

Základní náklad – souhrnná váha tvého vybavení.

PŘÍKLAD: Sečteme-li váhu veškerého vybavení našeho kouzelníka, včetně oblečení a zbraní, dělá to 395 mn.

Celkový náklad – součet základního nákladu a váhy pokladu, jinými slovy váha všeho, co tvoje postava nese.

PŘÍKLAD: Přičteme-li k 395 mn základního nákladu 7 mn peněz, je celkový náklad našeho elfa 402 mn.

Naložení – může být mírné, střední nebo velké. Do připravených kolonek je napsáno, při jaké celkové váze nákladu přechází tvoje postava z jednoho stupně naložení do druhého. Vysvětleno je to v kapitole ‚Pohyb postav' na straně 26.

PŘÍKLAD: Hranice jednotlivých stupňů naložení našeho elfa kouzelníka jsou: 330 mn, 660 mn, 990 mn a 1320 mn. Více než 1320 mn nákladu tedy není s to unést. Jak vidno, s celkovým nákladem 402 mn je mírně naložený, tomu odpovídá pohyblivost (viz výše) 9/–2.

Zkušenost – tento pojem je blíže vysvětlen v podkapitole ‚Zkušenost' na straně 11. Pro naše potřeby stačí říci, že hodnotu zkušenosti určí PJ podle toho, jak vhodně a produktivně postava uplatňovala své dovednosti, jak efektivně se dokázala vypořádat s nestvůrami, i podle toho, jak úspěšně postava splnila cíl dobrodružství. Na počátku je zkušenost nulová.

Úroveň – se vzrůstající zkušeností postava stoupá vzhůru po tzv. úrovních. Blíže to bylo vysvětleno v podkapitole ‚Úroveň', část ‚Tvoje postava' na straně 11. Před prvním dobrodružstvím je každá postava na první úrovni.

fantasy hra na hrdiny
Dračí doupě – Zjednodušená pravidla
Průvodce hrou

ilustrace Tomáš Kučerovský, Jana Žižková

vydalo nakladatelství ALTAR, Ostrava 2008