

# Dráčí Doupě

PIRÁTSKÁ VERZE

ZJEDNODUŠENÁ PRAVIDLA  
PRO SNADNÝ ZAČÁTEK



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

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

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

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

## CO JE DRAČÍ DOUPĚ

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

DRAČÍ DOUPĚ je nejstarší a nejznámější česká fantasy hra na hrdiny. Její nová podoba, kterou vám zde představujeme, vyšla pod názvem DRAČÍ DOUPĚ II v červenci 2011. Zakoupit si ji můžete v e-shopu nakladatelství ALTAR (<http://obchod.altar.cz>), případně v některých knihkupectvích. A jak se DRAČÍ DOUPĚ hraje?

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

Většinu času si budete prostě jen povídat – Průvodce popíše místo a osoby, které se zde nacházejí, a hráči hovoří za své hrdiny a vysvětlují, co a jak dělají. Na papír si můžete kreslit plánky různých míst nebo zapisovat poznámky, třeba jména postav důležitých pro příběh. Ale jestli se vašim hrdinům bude dařit a překážky překonají rychle a elegantně, nebo zda bude jejich cesta naopak trnitá a plná úskalí, o tom v klíčových okamžicích rozhodnou kostky.

## ZÁKLADNÍ PRINCIPY

Při hraní DRAČÍHO DOUPĚTE se to nejdůležitější odehrává v příběhu. Čísla a pravidla jsou tu jen od toho, aby toto dění zachytila. Znamená to, že můžete vymyslet jakoukoliv akci, která dává v příběhu smysl, a váš hrdina se o ni může pokusit (například kopnout prach do očí nepřátelskému šermíři, podstrčit hledačům pokladu falešnou mapu nebo lichotkami nahlodat přísnost královského soudce). Znamená to také, že pravidla záměr-

ně nezachycují úplně vše. Některé následky akcí se projeví pouze v příběhu. Pokud například vaše postava někomu vyrazí z ruky šavli, protivník zkrátka nemůže svou zbraň použít, nezvedne-li ji opět ze země.

Hrdinové ve vašich příbězích, stejně jako postavy z historie, knih nebo filmů, mají jen omezenou možnost, jak odhadovat nebo měřit čas, vzdálenost či váhu. Proto ani v pravidlech nenajdete žádné tabulky či přesné váhy a míry. Není důležité, kolik centimetrů měří propast, ale jestli má hrdina šanci ji přeskóčit.

**Pravidlo rozhodování:** Protože pravidla neřeší a ani nemohou řešit všechny situace, ustanovte si nějaký způsob, jak řešit sporné momenty. Treba když nebude jasné, zda je určitá akce uskutečnitelná nebo jestli si hrdi-

na zaslouží nějakou výhodu. Můžete hlasovat, nechat rozhodnutí na Průvodci hrou, nebo třeba rozhodne hráč, jehož postavy se daná situace přímo netýká.

**Pravidlo otevřenosti:** Hráči toho vědí víc než jejich postavy, a mohou se tak lépe rozhodnout, jak postupovat. Proto například ve střetu dvou protivníků obě strany veřejně ohlašují svůj záměr, tedy jaké následky má jejich akce mít. Hráči ale samozřejmě mohou zvolit i reakci, která je pro jejich hrdinu nevýhodná, pokud to udělá příběh zajímavějším. Jestliže chcete, aby hráči v rolích svých hrdinů zažívali více tajemství a nejistoty, můžete hrát uzavřenější hru, popisovat pouze začátek akce a lehce naznačit, co vaše postava sleduje. I když se ale rozhodnete nehrát zcela otevřeně, vždy by hráči měli mít alespoň základní



představu, jaké nebezpečí jejich hrdinovi právě hrozí.

**Pravidlo největšího účinku:** Kdykoliv na jednu věc působí více vlivů, počítá se vždy jen největší z nich, nikdy se nesčítají ani neprůměrují. Nepřidělávejte si zbytečně práci zohledňováním úplně všeho, co může mít v dané situaci vliv. Je zcela v pořádku, když některé věci v zájmu rychlosti a plynulosti hry zjednodušíme. Jestliže se hrdina utká v ráhnovi s nepřátelským kapitánem, může k tomu použít šermířské dovednosti stejně dobře jako šplhání nebo udržování rovnováhy. Vycházejte při tom zejména z popisu prováděné akce, nicméně je-li možné využít více dovedností, použijte tu, která přidává nejvyšší bonus k hodu.

## HRDINOVÉ

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

### Dovednosti

Dovednosti získávají postavy v balíčcích navzájem souvisejících položek. Tyto balíčky nazýváme *povoláními*. Postava s povoláním lovce například bude snadněji nalézat cestu v divočině, stopovat či střílet z luku. Každé povolání má celkem pět úrovní. První úroveň značí, že postava je v dovednostech daného povolání jen o něco zběhlejší než obyčejný člověk, pátá úroveň představuje mistrovství v oboru. Většina postav v **DRAČÍM DOUPĚTI** ovládá více než jedno povolání, různými kombinacemi lze totiž vytvořit řadu zajímavých hrdinů.

Mějte na paměti, že většinu činností může provádět kdokoli. Jakákoli postava v příběhu se může pokusit přeplavat řeku nebo řídit člun, i když nemá povolání lovce, pod které tyto dovednosti spadají. Pro postavu s příslušným povoláním budou tyto činnosti ale o něco

snazší, neboť je v nich zkušená. Pouze v mimořádných případech, kdy se shodnete, že určitá činnost je zcela neproveditelná bez předchozího tréninku, a to i při vynaložení veškerých hrdinových sil, lze takovou činnost označit za nemožnou (například odezírání ze rtů).

Níže najdete přehled dovedností spadajících pod jednotlivá povolání.

## BOJOVNÍK

### Pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům (Tělo)

- » **Pěší boj proti lidem a zvířatům (se zbraní i beze zbraně):** útok, obrana, finty
- » **Zručnost se zbraní:** vyhazování a chytání zbraně, rozsekávání šátků ve vzduchu, chytání hozených věnců na kopí a podobně

### Síla (Tělo)

- » **Hrubá síla:** vyrážení dveří, zdvihání břemen

### Bojovnické znalosti (Duše)

- » **Bájesloví:** legendy o slavných bitvách, zbraních a válečnicích
- » **Znalost výzbroje:** odhad kvality, ceny a nemagických schopností zbraně či zbroje, povědomí o výrobních postupech

### Sebedůvěra (Vliv)

- » **Chvástání:** vychvalování svých činů a schopností, získávání úcty a obdivu
- » **Ocenění a ostouzení:** umění pochválit či pohanět cizí výzbroj či bojové schopnosti
- » **Zastrašování lidí:** zlomení morálky, zahánění na útek

## LOVEC

### Pěší střelba proti lidem a zvířatům (Tělo)

- » **Pěší střelba na lidi a zvířata:** používání střelných zbraní od krátkého luku až po kuši

- » **Pěší střelba na terč:** střelba na neživé cíle

### Pohyb v divočině (Tělo)

- » **Pohyb ve vodě:** plavání, řízení člunu a voru, pádlování
- » **Tichý pohyb v divočině:** lehké našlapování, plížení se
- » **Otužilost:** snášení zimy, hladu, žízně, dlouhé pochody

### Přežití v divočině (Duše)

- » **Smysly:** zrak, sluch, čich, chuť, hmat, prohledávání, postřeh
- » **Zálesáctví:** rozdělení ohně, nalezení přístřeší, potrawy a vody, vaření
- » **Orientace v divočině:** znalost zákonitostí prostředí, odhad správného směru, vyhýbání se nebezpečným místům a jevům
- » **Skrývání se v divočině:** nalezení úkrytu pro sebe nebo pro předmět

### Lov (Duše)

- » **Lovecké pasti:** líčení, nalézání a zneškodňování loveckých pastí (například smyčky, oka, padající stromy a kameny), odhad jejich síly a účinků, kladení návnad na zvířata, příprava tenat na ptáky
- » **Rybolov:** příprava vrší na ryby, lov na udi-ci
- » **Stopování:** čtení a sledování stop živých tvorů (otisků, výkalů, zbytků ohnišť aj.), svedení ze stopy, zahlazování stop
- » **Zpracování kořisti:** stažení kožešiny, vyčištění a výroba z kůže, řemeslné zpracování kostí, zubů a klů, znalost trhů s masem, kožešinami a trofejemi, znalost cen

### Jednání se zvířaty (Vliv)

- » **Znalost zvířat:** odhad hranic (Tělo, Duše, Vliv), odhad pocitů a úmyslů
- » **Ovlivňování zvířat:** působení na zvířata (od laskavosti až po přísnost), vyvolání pocitů (od klidu až po paniku), napodobování hlasů zvířat, vábení
- » **Zastrašování zvířat:** zlomení sebedůvěry, zahánění na útěk

### Vedení zvířat (Vliv)

- » **Získávání a výcvik zvířat:** odhad a nákup, nalezení, ochočení, krocení, cvičení zvířat k následování povelů, získání si důvěry
- » **Velení zvířatům:** vydávání jednoduchých povelů, využívání zvířat ke stopování a jiným činnostem

### KEJKLÍŘ

### Pěší vrh proti lidem a zvířatům (Tělo)

- » **Pěší vrh na lidi a zvířata:** vrhání malými předměty a zbraněmi (od nože až po oštěp) a metání kamenů koženým prakem
- » **Pěší vrh na terč:** vrh na neživé cíle

### Akrobacie (Tělo)

- » **Mrštnost:** šplh a lezení, protahování se úzkými otvory, vykroucení se z pout
- » **Pohyblivost:** běh, skoky a pády, úhyby, rovnováha
- » **Jeздеctví:** jízda na koni, řízení vozu
- » **Jeздеcká akrobacie:** nasedání a sesedání za jízdy, jízda pod koňským břichem, přeskakování z koně na vůz

### Triky a kejkle (Tělo)

- » **Rychlé prsty:** žonglování, triky s drobnými předměty, ukrytí věci na svém těle nebo v oděvu
- » **Okrádání:** kapsářství, falešná hra, prošacování a spoutání
- » **Tichý pohyb ve městě:** lehké našlapování, plížení se

### Přežití ve městě (Duše)

- » **Orientace ve městě:** znalost zákonitostí prostředí, odhad správného směru, vyhýbání se nebezpečným místům a jevům, získávání zboží a kontaktů
- » **Skrývání se ve městě:** nalezení úkrytu pro sebe nebo pro předmět, splnutí s davem

### Ovlivňování pocitů (Vliv)

- » **Předstírání:** skrývání svých záměrů a pocitů, vyvolání zdání (vlastní neškodnos-

ti, hlouposti, vysokého postavení, znalosti aj.), matení, lhaní

- » **Převleky:** přestrojování se, líčení a masky
- » **Herectví:** upoutání pozornosti, svádění, napodobování cizího hlasu a mimiky, pobavení či citové pohnutí publika
- » **Umění:** hra na hudební nástroj, zpěv, tanec, verše, malování, sochařství

## Zdroje

Zdroje používá hrdina k tomu, aby dosáhl svých záměrů, i když mu štěstí nepřeje a situace se nevyvíjí podle jeho představ. Když hráči nepřejí kostky a hrdinovi hrozí neúspěch, může jej odvrátit *vyčerpáním* části svých zdrojů. Ty postava čerpá z vlastností: *Těla*, *Duše* nebo *Vlivu*. Každé použití zdrojů představuje vynaložené úsilí a námahu. Vyčerpávání Těla značí různá zranění, oděrky, únavu svalů a podobnou újmu. Vyčerpávání Duše znamená napínání vůle a úsudku postavy, může vést k otupělosti či roztěkanosti. Používání Vlivu pak může představovat například dosažení cíle způsobem, který postavu snižuje v očích jejího okolí.

Hrdina nemůže vyvíjet tak velké úsilí neustále, jeho zásoby skrytých sil jsou omezené. Zdroje se postavám doplňují odpočinkem – jedna noc spánku v pohodlí a bez nutnosti držet hlídky doplní postavě všechny vyčerpané zdroje. Nekvalitní odpočinek, například noc venku v dešti nebo spánek přetržený útočníky, doplní pouze tři zdroje, přičemž je na hráči, jak je rozdělí mezi vlastnosti postavy.

Kromě zdrojů z vlastností mohou postavy využívat ještě zvláštní zdroj zvaný *Výhoda*. Je to dočasný zdroj představující přípravu před akcí, pomoc od spolubojovníků nebo dobře zvolenou taktiku v dané situaci. Hrdina ho dokáže získat sám, například ústupem po schodech na vyvýšenou část paluby, nebo díky jiným postavám, například když jej spolubojovník kryje střelbou z luku. Taktéž může být Výhoda odměnou od Průvodce hrou pro hráče za to, že dobře zahraje svou postavu nebo zajímavě vyřeší nějakou situaci. Výhodu pak lze vyčerpat namísto jakéhokoli vlastní-

ho zdroje (Těla, Duše i Vlivu). Výhoda nemá maximální hodnotu a hrdina ji může získat v neomezené výši. Na konci konfliktu, kterého se Výhoda týkala, ovšem postava zbývající Výhodu ztratí.

## Povahový rys

Každý hrdina má jeden výrazný povahový rys. Ten vám nejen radí, jak ho hrát, ale navíc pokaždé, když se hrdina podle něj zachová, smí si okamžitě doplnit jeden vyčerpaný bod libovolného zdroje.

## Deník postavy

V našem pirátském příběhu si budete moci zahrát jednu ze tří ukázkových postav, jejichž *deníky* najdete na následujících stranách. Deníky zachycují dovednosti a úrovně těch povolání, která hrdinové ovládají, a hranice jejich vlastností. Proškrtnutím čtverečku u názvu vlastnosti jednou čarou znázorníte vyčerpání daného typu zdrojů. Do volných řádků u vlastností si zapisujte jizvy, které hranici vlastnosti snížily. Jizvy jsou dalším způsobem, jak získat zdroje, více si o nich ale povíme až po vysvětlení ostatních pravidel.

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

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

## VYHODNOCOVÁNÍ AKCÍ

Základní způsob vyhodnocení vypadá takto:

**Řekněte Průvodci, co chce vaše postava provést, a Průvodce stanoví, jakému Ohrožení bude hrdina čelit. Poté hod'te**

dvěma kostkami a přičtete úroveň *povolání*, do jehož oboru činnost patří. Jestliže takové povolání nemáte, nepřičítejte nic, započítá se jen samotný hod. K dosažení úspěchu vám stačí celkový výsledek alespoň 9. Pokud vám na kostkách padne méně, než potřebujete, lze nepříznivý výsledek ještě zvrátit. Můžete na deníku škrtnout tolik zdrojů, kolik je výše Ohrožení určená Průvodcem. Tím dosáhnete úspěchu, byť za cenu hrdinova vyčerpání. Nyní určete následky akce. Jestliže jste uspěli, budou pro hrdinu příznivé, v případě neúspěchu samozřejmě nepříznivé. Na popisu výsledku akce se mohou svými nápady a radami podílet všichni hráči.

Popsaný postup se využívá v situaci, kdy vaši postavě v její snaze nikdo nebrání, například když se pokouší uvolnit zaseknutou kladku. Zatím vystačíme s tímto nejjednodušším, nazývaným *zkouška*, neboť z něj všechna ostatní pravidla vycházejí.

## Hod

V DRAČÍM DOUPĚTI nerozhoduje *hod* kostkami o tom, zda postava se svou akcí uspěje. Hod pouze určuje, zda dokáže danou činnost provést bez námahy a bezbolestně. Když hrdinovi nikdo nebrání v jeho snaze a on chce (a může) vyčerpat své zdroje, vždy uspěje – odvalí těžký sud s vínem, uhasí požár v podpalubí, rozluští tajemný nápis na mapě. Proto musíte ještě před samotným hodem posoudit, jestli je něco takového vůbec možné. Pokud je sud nad lidské síly, na udušení plamenů je již pozdě a cizí šifru nelze rozluštit bez znalosti klíče, hráč si jednoduše házet nebude, neboť tato akce by byla předeem odsouzena k nezdaru.

Rozhodnutí, jestli si má hráč vůbec házet kostkami, je v DRAČÍM DOUPĚTI velmi důležité. Nikdy neházejte kvůli malichernostem, které nemají dopad na příběh, ale také nenechávejte kostky rozhodovat o tom, zda je nějaká věc vůbec v lidských silách. Poté, co

## Šermíř Tas

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

### Vlastnosti a jizvy

**Tělo:**

**Duše:**

**Vlivo:**

**Ohrožení:** 1 2 3 4 5 6 7 8 9

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

**Výzbroj:** šavle

### Dovednosti

**Povolání:** Bojovník

Pěší boj zblízka (lidé, zvířata)

Síla

Bojovnícké znalosti

Sebedůvěra

**Úroveň:** 2

**Povolání:** Kejklíč

Pěší vrh (lidé, zvířata)

Akrobacie

Triky a kejkle

Přežití ve městě

Ovlivňování pocitů

**Úroveň:** 1

**Výboda:** 1 2 3 4 5 6 7 8 9

## Snílek Luňák

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

### Vlastnosti a jizvy

**Tělo:**

.....  
**Duše:**

.....  
**Vlivo:**

.....  
**Obroženi:** 1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Povahový rys:** Romantik (doplní zdroj, kdykoliv se zachová neuváženě či hloupě kvůli nějaké ženě)

**Výzbroj:** sekera, luk

### Dovednosti

**Povolání:** Lovec

Pěší střelba (lidé, zvířata)

Pohyb v divočině

Přežití v divočině

Lov

Jednání se zvířaty

Vedení zvířat

**Úroveň:** 2

**Povolání:** Bojovník

Pěší boj zblízka (lidé, zvířata)

Síla

Bojovnické znalosti

Sebedůvěra

**Úroveň:** 1

**Výboda:** 1 2 3 4 5 6 7 8 9

## Kormidelník Stavro

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

### Vlastnosti a jizvy

**Tělo:**

.....  
**Duše:**

.....  
**Vlivo:**

.....  
**Obroženi:** 1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Povahový rys:** Hledač (doplní zdroj, kdykoliv podstoupí zbytečné riziko jen proto, aby odhalil nějaké tajemství)

**Výzbroj:** nože (2 vrhací, 1 obyčejný)

### Dovednosti

**Povolání:** Kejklíč

Pěší vrh (lidé, zvířata)

Akrobacie

Triky a kejkle

Přežití ve městě

Ovlivňování pocitů

**Úroveň:** 2

**Povolání:** Lovec

Pěší střelba (lidé, zvířata)

Pohyb v divočině

Přežití v divočině

Lov

Jednání se zvířaty

Vedení zvířat

**Úroveň:** 1

**Výboda:** 1 2 3 4 5 6 7 8 9



hráč ohlásí, jakou akci chce jeho postava provést, nastane jedna ze tří možností:

1. Akce je *samozřejmá*: vůbec nepřichází v úvahu, aby její vykonávání postavu vyčerpalo. Taková akce se zdaří automaticky a bez houdu.
2. Akce je *možná*: postava dokáže akci provést, ale úspěch není samozřejmý. Tehdy si hráč hodí kostkami a postava se případně může vyčerpat.
3. Akce je *nemožná*: je natolik obtížná či neuvěřitelná, že ji postava nedokáže vykonat ani s vypětím všech sil. Taková akce se nemůže zdařit, proto si hráč vůbec nehází, ale má právo místo ní ohlásit jinou akci.

Budete-li v posuzování uskutečnitelnosti akcí přísní, budou se vaše příběhy držet při zemi a budou spíše realistické. Pokud hrdinům naopak velkoryse dovolíte i věci takřka nemožné, hra bude velmi heroická. Nezanedbávejte tedy toto rozhodnutí a ujistěte se, že latku nastavíte tak, aby vyhovovala všem hráčům. Při určování toho, co je v lidských silách, vycházejte z osobních zkušeností, z vyprávění, která jste slyšeli, z filmů nebo knih, které jste viděli a četli. A když se spletete a vaše postavy budou dělat věci nad možnosti lidí v našem světě? Nic se nestalo! Důležitější než porovnávání s realitou je společná představa o tom, co je možné, abyste se hrou bavili.

## Ohrožení

*Ohrožení* určuje počet zdrojů, které je potřeba vyčerpat, aby postava uspěla, nebo alespoň odvrátila neúspěch při nepříznivém houdu kostkami. Je to číslo popisující aktuální situaci každé postavy, neodráží však pouze nebezpečnost situace, ale celkovou namáhavost a míru útrap, které bude muset postava podstoupit, když jí nebude přát štěstí. Proto i nepříliš nebezpečná situace může mít vysoké Ohrožení – například při stopování může tato hodnota představovat prodírání se křovím či plazení se blátem ve snaze opět zachytit ztracenou stopu.

Vždy, když se postava o něco pokouší, Průvodce určí hodnotu Ohrožení. V běžné situaci bude mít postava Ohrožení ve výši 2. Ohrožení o hodnotě 1 představuje banální překážku, při které téměř nehrozí nepříjemnosti, naopak hodnota 3 a 4 již znamená zvýšené riziko či mimořádné komplikace. Ohrožení o hodnotě 5 a vyšší značí smrtelné nebezpečí nebo námahu na hranici lidských sil a Průvodce by měl takto vysoké Ohrožení určovat spíše výjimečně. Poněkud odlišná bude situace v *konfliktech* – v nich se bude Ohrožení vlivem akcí postav měnit a může vystoupat libovolně vysoko.



## Zkouška

Zkouška je nejjednodušší způsob vyhodnocení, který jsme si již popsali v úvodu. Používá se pro činnost, při kterých hrdinovi vzdoruje pouze prostředí (například leze na kluzký stěžen) nebo je mu soupeřem postava pro příběh bezvýznamná (když třeba hrdina smlouvá o ceně s prodejcem na trhu). Pokud se postava chce vyčerpat, aby dosáhla úspěchu, pak je druh použitých zdrojů (Tělo, Duše, nebo Vliv) určen povahou prováděné akce.

**Příklad:** *Dračice kotví v zátocě, naši tři hrdinové se brodí říční vodou a snaží se mezi troskami cizí lodi objevit přeživšího spolubojovníka nebo nějakou cennost.*

Stavro narazí na zamíčenou trublici a rozhodne se ji vypáčit dykou. Průvodce určí Ohrožení 3, protože trublice je bytelná. Luňák se nabídne, že víko rozbije sekerou. Tato akce by sice měla Ohrožení jen 2, ale Luňákův neúspěch může znamenat poražení víka a zničení obsahu trubly (pokud tam nějaký je). Hráči sice vidí, že Luňák má dost tělesných zdrojů, aby i se špatným hodem dosáhl úspěchu, ale hráči Stavra přijde zábavnější, když jeho hrdina zakryje trublu vlastním tělem a zakřičí na Luňáka, že se úplně zbláznil.

Trublici tudíž otevírá Stavro. Nepřičítá si žádný bonus, protože „brubá síla“ patří mezi bojovnické dovednosti. Hodí pouze 6, ale vyčerpá tři tělesné zdroje, a tak zámek přece jen pod tlakem dyky povelí.

## Výzva

Výzva se používá, když se hrdina snaží odolat působení nějaké nástrahy (například účinkům jedu, který mu někdo nalil do poháru) nebo když se chce vyhnout akci okolního prostředí (třeba uskočit před letícím ráhnem). Můžete ji využít také k ověření, zda postava postřehne nebezpečí, o němž neví (například rozpozná falešnou minci nebo zahlédne nepřitele, který se k ní plíží). Výzva se vyhodnocuje stejně jako zkouška, hází se tedy proti cílovému číslu 9.

Druh použitých zdrojů při vyčerpání je i v tomto případě určený akcí postavy, která je ale v možnostech omezena hrozbou, které postava čelí. Vyčerpání budete v těchto případech zřejmě vysvětlovat jinak než u zkoušky, protože postava o nebezpečí často přímo neví. Může například zatnout zuby, aby překonala projevy otravy, zahlédnout drobný náznak nebezpečí, nebo ji z dřímoty na chvíli vytrhne lehký šramot. Vyčerpání pak znamená, že se na tuto věc soustředí a nechce ji nechat jen tak být.

**Příklad:** *Před nadzvednutím víka trubly se Stavro rozhodne ji z opatrnosti prozkoumat. Hodí 7 a opět si nepřičítá žádný bonus, neboť nalézání mechanických pastí nespadá pod žádné ze tří povolání v této hře. Má ale možnost vyčerpát duševní zdroje (Ohrožení je běžné, tedy 2) a získat jistotu, zda na trublici nástraha je, či nikoliv. Rozhodne se přesto neuspět a odůvodní to Stavrovou netrpělivostí odhalit tajemství trubly. Uplatnil tak svůj povahový rys, proto si obnoví jeden vyčerpáný zdroj Těla.*

Při otvírání trubly vyjede z víka bodec napuštěný ochromujícím jedem. Hráč rozhodne, že Stavro se pokusí ucuknout rukou, protože tak může uplatnit povolání kejklíře a jeho dovednost „rychlé prsty“ (další možnost by třeba byla pokus odolat ochromení silou vůle, žádný bonus by si pak ovšem nepřičítal). Průvodce určí Ohrožení 3, hráč si na výzvu hodí celkem 10, tudíž uspěje a bodec jej nezasáhne. Kdyby měl smůlu, nemohl by se už vyčerpát, protože má jen 2 tělesné zdroje.

V truble se na hromadě stříbrných grošů blyská zlatá soška se zlou tváří. Stavro ji vítězně uloží do torny k pozdějšímu prozkoumání.

## Střet

Střet je způsob řešení situací, v nichž hrdina soupeří s jinou postavou či bytostí. Obvykle k němu dojde tak, že jedna postava se pokusí

o nějakou akci (například chce zabít dýkou zrádce) a někdo jiný ohlásí protiakci, kterou se snaží úspěchu akce zabránit (kupříkladu hodlá zuřivce výkřikem přesvědčit, že zrádce je třeba nejprve vyslechnout). Důležitým pravidlem je, že úspěch protiakce musí vždy vylučovat naplnění záměru původní akce. Proti útoku dýkou tak nebude platnou protiakcí „*přečtu nahlas listinu*“, alespoň pokud se v ní nepíše něco, co může útočníka zastavit. Můžete ale ohlásit „*vykopnu mu dýku z ruky*“ nebo „*poslu po palubě soudek, aby mu podrazil nohy*“.

Na základě ohlášené akce a protiakce určí Průvodce oběma stranám Ohrožení. Nenachází-li se jeden ze soupeřů ve výrazně výhodnější situaci, pak budou mít oba Ohrožení 2.

Poté si obě strany hodí kostkami, přičtou odpovídající povolání a porovnají výsledky svých hodů. Aby hrdina uspěl, musí mít větší součet než protivník. Dojde-li k *nerozhodnému hodu*, pak vítězí ta postava, která svou akci střet vyvolala – tedy začala jednat jako první, zatímco soupeř pouze reagoval protiakcí (v našem příkladu by tedy zrádce nejspíš skončil s dýkou v hrdle). Nelze-li to jednoznačně určit, je vítězem hráč, který má na některé ze svých kostek nejvyšší číslo, případně má nejvyšší součet na svých dvou kostkách. V krajním případě použijte k určení vítěze náhodu, hoďte si třeba mincí či kostkou.

Kdo ve střetu prohrává, má na výběr: buď může přijmout porážku a situace je tím obvykle vyřešena, nebo může vyčerpáním zabránit svému selhání a dosáhnout *remízy*. Tehdy sice ani jedna ze soupeřících stran nedosáhne úspěchu (na rozdíl od zkoušky či výzvy), méně úspěšnému účastníkovi střetu však ubude sil pro další vzdorování. Na rozdíl od zkoušky a výzvy je ve střetu druh zdrojů použitých při vyčerpání určen druhem akce soupeře, nikoliv akcí samotné postavy (například aby zabránila smrti zrádce, musí postava, která neuspěla v přesvědčování, vynaložit

tělesné zdroje). Pokud došlo k remíze, bude se nejspíš pokračovat dalším střetem. Tehdy se jednoduchý střet mění v konflikt, jehož pravidla si objasníme níže.

**Příklad:** *Luňák najde ve vodě Vladův třírohý klobouk. Chce si jej nasadit a prohlásit se kapitánem. Tasův bráček okamžitě ohlásí protiakci – vyhružně povytáhnout šavli z pochvy a přikázat Luňákovi, ať mu klobouk vydá. Průvodce oběma určí Ohrožení 2. Luňákův bráček hodí 7 a nic nepřičítá (uvažovat lze o kejklířské dovednosti „herectví“, toto povolání však Luňák neovládá). Tasův bráček má na kostkách jen 6, ale přičte si bonus 2 za použití bojovnické dovednosti „zastrašování“, a tak vítězí v hodu. Ovšem Luňák vyčerpá 2 zdroje Vlivu (protože odolává Tasově akci spadající pod Vliv), aby dosáhl remízy. Oba hráči se shodnou, že dál tento konflikt nechtějí řešit, proto dají remíze tu podobu, že Luňák hodí klobouk zpět do řeky.*

### **Zajímavé remízy**

Nechápejte situaci, kdy se poražený vyčerpá, jako remízu ve smyslu „tak se vlastně nic nestalo“. Naopak! Oba soupeři by měli alespoň část svých akcí provést, aby se situace nějak zajímavě změnila. Když se dvě postavy vrhly po váčku se zlatem, možná ho obě drží a přetahují se o něj; možná do něj jedna z nich nechtěně strčila a on spadl po schodech do podpalubí, nebo dokonce do vln; možná jej jedna svírá v ruce, ale druhá jí zastoupila cestu k východu, a tak je situace stále patová. Vyčerpání poraženého znamená jen to, že vítězi se nepodařilo beze zbytku naplnit jeho záměr.

Pokud nevíte, jak by mohla remíza vypadat, nechte na hráči, který používá vyčerpání, aby zdůvodnil, jak se jeho postavě podařilo nepříznivou situaci zvrátit.

## **Střet více soupeřů**

Někdy bývá účastníků střetu více. Tehdy budeme tomu, kdo střet vyvolal, říkat *útočník*, a ty, kdo na jeho akci reagují, nazveme *obránci*.

V případech, kdy chce akci útočníka bránit svou protiakcí více obránců najednou, si každý z nich hodí sám za sebe. Jejich hody se porovnají s hodem útočníka. Aby útočník plně uspěl, potřebuje mít nejvyšší výsledek. Jestliže tedy kdokoli z obránců hodí více než útočník, akce se útočníkovi nezdaří a úspěšné budou protiakce těch obránců, kteří měli lepší součet hodu a povolání než on. Pokud se akce obránců navzájem vylučují, uskuteční se protiakce obránce s nejvyšším výsledkem.

Jestliže útočník v hodu zvítězí a kterýkoliv z obránců se vyčerpá (podle výše svého aktuálního Ohrožení), dosáhne remízy. Ostatní obránci se vyčerpávat nemusí. Naopak zvítězí-li v hodu jeden nebo více obránců a útočník chce zabránit naplnění jejich záměrů, musí se vyčerpávat zvlášť proti každé úspěšné protiakci, které chce zabránit. Vyčerpává se přitom v pořadí od obránce s nejvyšším výsledkem – to je důležité například ve chvíli, kdy mu první úspěšná protiakce zvyšuje Ohrožení a tím ovlivňuje jeho možnost vyčerpávat se proti dalším protiakcím v pořadí. Více si o změnách Ohrožení povíme v kapitole o konfliktech.

Druhou variantou střetu více postav je útočnickova *rozsáhlá* akce, která ovlivňuje naráz více obránců (například útočník chce přetnout provazový žebřík, po němž šplhají jeho pronásledovatelé). Na takovou akci obvykle alespoň někteří z obránců chtějí reagovat. Opět platí, že se hody všech obránců porovnají s útočnickovým. Výsledek situace závisí na protiakcích obránců. Každý obránce může provést v zásadě jednu ze tří věcí:

1. Protiakci, která úplně zabránuje vykonání rozsáhlé akce proti všem cílům (například hodí nůž po útočníkovi přetínajícím žebřík). V případě úspěchu pak obrán-

ce ochrání všechny zúčastněné a rozsáhlá akce selže.

2. Protiakci, která zabránuje rozsáhlé akci ovlivnit pouze samotnou postavu, jež protiakci provádí (například přeskočí z žebříku na ráhno). Úspěšný obránce ochrání pouze sám sebe, ostatní cíle může rozsáhlá akce stále ovlivnit.
3. Postava vůbec nereaguje, ačkoliv je cílem rozsáhlé akce. Vůči těmto obráncům jde vlastně o *zkoušku*. Když útočník hodí alespoň 9 nebo se vyčerpá, nečinného obránce jeho akce zasáhne. Vyčerpávat se útočník musí zvlášť za každého, koho chce takto ovlivnit (například vyčerpá-li se pouze jednou, přičemž na jeho akci nereagovali dva různí obránci, podaří se mu třeba žebřík přetnout jen částečně, jeden z obránců se zřítí dolů, ale druhý zůstane viset na zbytcích provazů).

**Příklad:** *Z houštin se vynoří skupina devíti vojáků, kteří přežili zničení své lodi, a vydá se pronásledovat hrdiny. Stavroův bráček ohlásí akci proti všem vojákům – převrhnout trublu s penězi, aby se o ně vojáci poprali a hrdinové stihli uniknout na loď. Průvodce rozhodne, že pouze hejtman a tři jeho nejvěrnější muži provádějí protiakci – vrhají se za hrdiny, aby je dostihli. Proti těmto čtyřem tedy musí Stavro uspět ve střetu, proti zbývajícím pěti půjde o zkoušku. Ohrožení určí Průvodce Stavrovi jen 1 (vojáci jsou chtiví peněz), vojákům pak 2.*

*Stavro ještě vykřikne na vojáky „Je to ryzí stříbro!“ (uplatní tak kejklířskou dovednost „předstírání“). Nicméně i s bonusem 2 hodí jen 8, to na úspěch ve zkoušce nestačí. A z vojáků, kteří provedli protiakci, má pouze jediný méně než on. Stavro vyčerpá 5 zdrojů Vlivu, aby uspěl ve zkoušce proti všem pěti vojákům, kteří se jeho akci nebránili (ve střetech s těmi ukázněnějšími by za své zdroje dosáhl pouze remízy a navíc proti těm, kteří jen běží, by musel vyčerpávat Tělo). Pět vojáků se tedy serve o stříbrňáky*

a jeden, který prohrál ve střetu se Stavrem, zaváhá a nestihne doběhnout včas. Hejtman a dva vojáci však dokážou vyšplhat na palubu Dračice dřív, než odrazí.

## NEPŘÁTELE

### Dovednosti

Nehráčské postavy, které ovládá Průvodce, mají namísto několika povolání jen jedno – říkáme mu *charakteristika*. Obsahuje všechny dovednosti, které lze u takové postavy očekávat (loupežník se jistě bude umět rvát, pouštět hrůzu, hrát karban a pít; šlechtic ovládá jízdu na koni a šerm, velení a pravidla diplomacie). Charakteristika může, stejně jako povolání, nabývat hodnot 1–5 a tento bonus si nehráčeká postava přičte k hodů při všech činnostech, které pod její charakteristiku spadají.

### Zdroje

Všichni protivníci, které má Průvodce právě na scéně, mají jednu společnou zásobu zdrojů, kterou nazýváme *Sudba*. Z ní může Průvodce platit vyčerpání nebo použití manévru *obrana* (viz dále), a to za kteroukoliv ze svých nehráčekých postav. Počet bodů Sudby určí Průvodce takto: nejsilnější nepřítel (například kapitán cizí lodi) přinese do společného banku 6 bodů, každý další protivník (například členové posádky) již jen 1 bod.

Průvodce tak sice má méně zdrojů než hráči pro své postavy, avšak *Sudba* není vázána na Tělo, Duši nebo Vliv (podobně jako Výhoda). Přesto mají nepřátelé i hodnoty Těla, Duše a Vlivu. Jde o takzvané *hranice*. Pokud má nehráčeká postava *Ohrožení* vyšší, než je příslušná hranice (např. má *Ohrožení* 4 a hranici *Vlivu* 3), a někdo proti ní použije akci spadající pod danou vlastnost (např. ji začne zastrášovat), nemůže se v případě prohry v hodů vyčerpát a dosáhnout tak remízy – tudíž prohraje střet a musí přijmout soupeřův záměr. Zajímejte se tedy, v jaké oblasti je nepřítel slabý, a tomu přizpůsobte taktiku.

**Příklad:** Oba řadoví vojáci, kteří unikli na *Dračici*, mají hranice: *Tělo* 5, *Duše* 2, *Vliv* 3. Jejich charakteristika ve výši 1 zahrnuje zejména boj zblízka, disciplínu, hazardní hry a prostě nadávky. Jejich hejtman má charakteristiku ve výši 2 (zahrnující i velení) a hranice: *Tělo* 5, *Duše* 3, *Vliv* 4. *Sudbu* pro nadcházející konflikt budou mít všichni *dobromady* 8.

## KONFLIKT

*Konflikt* je řada různých zkoušek, střetů a výzev. Je do něj obvykle zapojeno více účastníků, jejichž akce směřují proti sobě. Na začátku konfliktu je potřeba všem zúčastněným stanovit *Ohrožení*, přičemž nejčastěji budou začínat s *Ohrožením* 2. Pokud se někdo přidá do konfliktu později, určí se jeho *Ohrožení* až v danou chvíli. *Ohrožení* žádné postavy v průběhu konfliktu se už nemůže změnit jinak, než akcemi účastníků konfliktu.

### Kolo

Konflikt se dělí na *kola*. V průběhu jednoho kola může každý účastník vykonat jen jednu akci nebo protiaksi.

Samotné kolo může být libovolně dlouhé. Délku akcí lze nastavit i tak, že postava během nich stihne pouze máchnout šavlí nebo vykřiknout jedno slovo. Spíše však bude každá akce sestávat z řady úkonů, například „zatlačím jej sérií zuřivých seků až k zábradlí“ nebo „pokusím se jej nabídkou volného odchodu přesvědčit, aby se vzdal“. Obvykle délku kola nastaví ten hráč, který jako první ohlásí svou akci, ostatní se mu přizpůsobí. Toto nastavení ale můžete společnou dohodou v průběhu konfliktu změnit.

### Iniciativa

Aby hráči určili iniciativu, na začátku každého kola si hodí dvěma kostkami, nepříčítá se žádný bonus. Kostky s výsledkem nechte ležet před sebou na stole, abyste si zachovali přehled, kdo již svou iniciativu využil a kdo ještě nikoliv.

Hráč postavy s nejvyšší iniciativou může jako první ohlásit svou akci. Kdokoliv z ostatních účastníků konfliktu může okamžitě na jeho akci reagovat a popsat protiakci, jejímž prostřednictvím se snaží původnímu záměru zabránit. Na vykonání protiakce však musí hráč obětovat iniciativu své postavy (nezáleží na tom, jak byla vysoká). Sám již v tomto kole nebude moci ohlásit žádnou vlastní akci. Když provedete akci nebo protiakci, dejte kostky iniciativy stranou – v tomto kole jste je už využili.

Pokud na ohlášenou akci jeden nebo více soupeřů zareaguje protiakcí, vyhodnotí se tato situace jako střet (kdo prohraje, může se vyčerpat, aby dosáhl remízy). Jestliže na akci nereaguje nikdo, vyhodnotí se jako zkouška (vyčerpáním postava dosáhne plného úspěchu). Jestliže akce směřovala proti některému účastníkovi konfliktu a ten nepodnikl žádnou protiakci, nemůže se ani vyčerpat a musí přijmout následky akce.

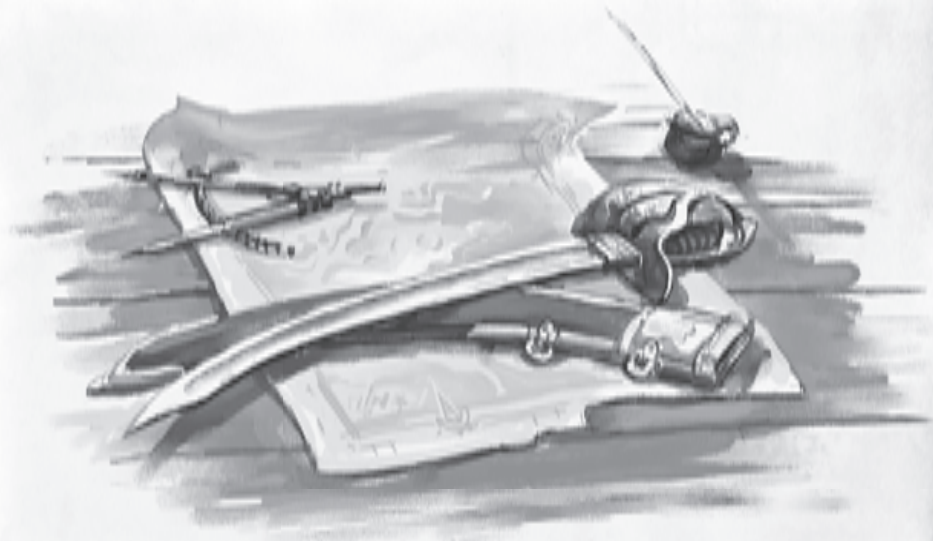
Jakmile se vyhodnotí akce postavy s nejvyšší iniciativou, smí ohlásit svou akci ten, kdo má aktuálně nejvyšší iniciativu a ještě nevykonal žádnou akci ani protiakci.

Ten, kdo získá iniciativu, rozhoduje, kterým směrem se pohne situace. Kdo iniciativu nemá, pouze reaguje a musí se přizpůsobit povaze soupeřovy akce. Využitím iniciativy se však také odkrýváte a přitahujete na sebe pozornost a reakce nepřátel. Někdy budete chtít iniciativu odložit a počkat si až na akci toho, na koho chcete reagovat (například když ciháte za rohem, abyste mohli vzít přibíhajícího protivníka tyčí po hlavě, nebo chcete pomoci ohroženému spolubojovníkovi). V takovém případě položte kostky s iniciativou jednu na druhou, aby bylo jasné, že jste již byli na řadě. Žádnou vlastní akci již v tomto kole vykonat nemůžete, můžete však stále ještě na jakoukoliv cizí akci reagovat protiakcí.

## *Akce a protiakce*

### **Následky**

Pravidla zachytávají dopady jednotlivých akcí v podobě změny Ohrožení. To znamená, že úspěšná akce či protiakce, jejímž cílem bylo soupeři uškodit nebo mu ztížit pozici, zvýší jeho Ohrožení o 1. Akce či protiakce, která



má komukoliv prospět, naopak Ohrožení cíle o 1 sníží, přičemž postava může snižovat Ohrožení i sama sobě. Ohrožení žádného z účastníků konfliktu ovšem nikdy nemůže klesnout pod 1.

Existují samozřejmě i akce, které se na Ohrožení nijak neprojeví (pokud se hrdina vrhne na bojiště, aby sebral upuštěný přívěšek, pak jediným důsledkem takové akce bude, že ho získá). Cílem některých akcí také není jen změnit okolnosti v příběhu ve svůj prospěch (například zatlačit nepřítele do úzkých či připravit si půdu pro lest), ale přímo zvítězit v konfliktu (například přinutit soupeře žádat o milost nebo vymámit z něj doznání).

Ten, kdo akci provedl, může rozhodnout, že namísto snížení Ohrožení získává cíl jeden bod Výhody nebo že místo zvýšení Ohrožení udělí cíli jizvu první úrovně (o jizvách si povíme dále).

## Omezení

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

Naproti tomu žádná protiakce nemůže být rozsáhlá, smí tedy působit pouze na jeden cíl. Navíc může ovlivnit pouze toho, kdo provádí akci (a v tom případě mu musí škodit, například jej znejistit), nebo cíl akce (a pak musí cíli pomáhat, například jej reagující kryje vlastním tělem). Na protiakci ovšem už nikdo reagovat nemůže. Pokud například pirát napadne obchodníka a ten jako protiakci volí útek, nikdo jiný než útočník jej v danou chvíli nedokáže zadržet. Samozřej-

## *Fak porazit soupeře?*

Pokud se chcete svého protivníka v konfliktu zbavit (omráčit jej trámem, shodit jej do vln, zahnat na útek, vlákat do pastí nebo proklát šípem), můžete ohlásit takovouto „vyřazovací“ akci. Potom stačí, když budete mít lepší hod než on, a mělo by se stát, co jste zamýšleli. Jenže co když soupeř vyčerpá své zdroje a vaše vítězství ve střetu zhatí?

Zřejmě jste ho ještě dost neunavili ani jste jej nevmanévrovali do zoufalé situace, která je nad jeho síly. Místo smrtících útoků zkuste raději soupeři způsobovat mírnější újmy (zmylte jej klamnými výpady, podkopněte mu nohy, oslňte jej lodní lucernou, znejistěte jej výhrůžkami). Tím jej donutíte se rozhodovat: vyplývá na každou vaši úspěšnou akci zdroje, nebo raději připustí zvýšení svého Ohrožení a bude doufat, že vás dostane dřív, než vy jeho?

Mnohé z vašich drobných úspěchů jistě raději „nechá projít“. A bude-li vám přát štěstí, dříve či později přijde okamžik, kdy jeho Ohrožení vzroste nebo jeho zdroje klesnou natolik, že už se nebude moci vyčerpát. Mezitím se však stane spousta zábavných věcí!

mě lze pak obchodníka pronásledovat, zbývá-li ještě někomu z účastníků iniciativa, anebo může být pronásledování náplní dalšího kola konfliktu.

## *Obrana*

*Obrana* je speciální manévř, který vám umožní prolomit pravidlo, že můžete v jednom kole vykonat nanejvýš jednu protiakci. Bez něj byste se snadno mohli stát obětí přesily – po reakci na prvního soupeře už by se jakákoliv další akce proti vám vyhodnocovala jako zkouška. A pokud by soupeř byl ochoten se vyčerpát, pak by se svou akcí úspěšně mohl

by vás tak třeba i zabít, aniž byste měli možnost s tím cokoliv udělat!

*Obrana* vám dává možnost provést v tomto kole další protiakce po vyčerpání své iniciativy. Můžete je však použít pouze proti akcím, které jsou mířeny na vaši postavu. Za každou takovouto protiakci navíc zaplatíte jeden zdroj. Jeho druh závisí na tom, jakou protiakci s jeho pomocí provedete. Jak vidíte, odolávat přesile lze, ale rychle vás to vyčerpá.

Nenechte se zmást názvem tohoto pravidla – s pomocí „obran“ můžete provést jakoukoliv protiakci. Jejím cílem může být nejen uniknout zranění nebo zlepšit svou pozici, ale klidně i uškodit soupeři, který vás napadá. Dokonce se jej svou protiakcí můžete pokusit i omráčit nebo zabít. Protiakce, a to i ta s využitím manévru *obrana*, by zkrátka měla být aktivní a měla by posouvat příběh dál.

## *Zvláštní druhy akcí*

### **Akce prostředí**

Během konfliktu může dojít k akci, kterou nelze přičíst žádnému z jeho účastníků (například výbuch třaskavé směsi nebo vlna, která se přežene přes palubu). Taková akce se vyhodnocuje vždy na začátku kola, po hodů na iniciativu. Způsobuje, že každý, kdo je akcí prostředí ovlivněn, musí buď přijmout její následky (například krátkodobé oslepení výbuchem nebo pád do vody), nebo podstoupit výzvu na odolání těmto následkům. Podstoupení výzvy je běžnou akcí, vyžaduje tedy využití iniciativy.

### **Překvapení**

Jde o zvláštní druh střetu, kdy jedna ze stran neví, že se v něm vůbec nachází (například útok ze zálohy, vybírání kapes, proplížení se kolem stráží). Překvapení řešte jako sérii dvou hodů – v prvním, zkoušce, se překvapující pokusí nenápadně připravit svou akci, v druhém, výzvě, dostane cíl možnost si toho na poslední chvíli všimnout.

Výsledek zkoušky určuje, zda se akce může podařit. Pokud překvapující ve zkoušce selže, vyhodnocení končí a překvapení se nezdaří. Cíl získá iniciativu a může provést jakoukoliv akci. Pokud překvapující ve zkoušce uspěje, může v případě bezvýznamných protivníků Průvodce rozhodnout, že tím překvapující již dosáhl svého cíle (ukradl měšec či srazil nepřátelského námořníka ze schůdků).

Častěji ale po úspěšné zkoušce podstoupí cíl výzvu. Úspěch znamená, že cíl postřehl nebezpečí včas a obě strany si jako obvykle hodí na iniciativu a střetnou se. Neúspěšná výzva naopak znamená, že iniciativu automaticky získává překvapující a ten může ohlásit libovolnou akci, k níž ho opravňují okolnosti. Jeho výhodou v nadcházejícím střetu bude, že překvapený cíl může reagovat až na samotný konec jeho akce (například vyhnout se na poslední chvíli letící ráně). Jen velmi těžko bude moci v prvním kole konfliktu provést něco, co by překvapujícího vážněji ohrozilo.

***Příklad konfliktu:** Když hejtman a jeho dva vojáci (budeme je nazývat „mladý“ a „stary“) vniknou na odjíždějící Dračici, začíná konflikt. Průvodce všem určí Ohrožení 2.*

*Všichni si nejprve hodí na iniciativu, nejrychlejší je Luňák. Zhoupne se na laně mezi vojáky, aby mezi nimi vyvolal zmatek (zvýšil jim všem Ohrožení). Někdo z hráčů sice vyjádří pochybnost, zda je možné udržet se na laně jednou rukou a v druhé třítmat sekeru, ale všichni se rychle shodnou, že v pirátských filmech se takové věci dějí běžně. Z napadených pouze mladý voják reaguje protiakcí (využije svou iniciativu) a snaží se po Luňákově seknout, aby jej z lana srazil (jeho úspěch by zachránil před zmatkem i ostatní). Luňák však hodí víc než tento voják (Průvodce nevyčerpá Sudbu) a přehodí i 9, takže uspěje i ve zkoušce proti zbývajícím dvěma. Všichni vojáci tedy mají od této chvíle Ohrožení 3.*



Nejvyšší nevyužitou iniciativou má nyní hejtman, který se snaží přimět své muže k zaujetí obranného postavení (snížit jim Ohrožení). Stavro po něm však v protiakci vrhá nůž, uspěje v hodů (Průvodce nevyčerpá Sudbu) a hejtman sténá s nožem ve stebně (Ohrožení mu vzroste na 4).

Tas, který je nyní na řadě se svou iniciativou, hodlá zaútočit na hejtmana a zatlačit jej k zábradlí (zvýšit mu Ohrožení). Ten již svou iniciativu využil, proto Průvodce obětuje bod Sudby na manévru obrana. Hejtman chce ve své protiakci zdánlivě Tasově tlaku podléhat, ale pak jej překvapivě seknout přes břicho. Vítězí sice v hodů, ale Tas vyčerpá 2 tělesné zdroje, dosáhne remízy a v poslední chvíli odskočí (Ohrožení se mu nezvýší).

Poslední nevyužitou iniciativou má starý voják. Rozběhne se ke Stavrovi, který zra-

nil hejtmana, aby jej skolil na zem (zvýšil mu Ohrožení). Stavro obětuje jeden tělesný zdroj na obranu a chce uniknout mezi sudy s rybami (snížit si Ohrožení), což se mu díky dobrému hodů podaří.

Začíná druhé kolo, všichni házejí na iniciativu. Začíná starý voják, který dál pronásleduje Stavra a chce jej seknout přes ruku, v níž drží nůž (zvýšit mu Ohrožení). Stavro se neúspěšně pokusí po něm v protiakci nůž vrhnout a vyčerpá svůj poslední tělesný zdroj, aby dosáhl remízy a nebyl raněn (a aby jeho Ohrožení zůstalo 1).

Tas je na řadě, ale odkládá si iniciativu, protože Stavro možná bude potřebovat pomoc.

Vzápětí skutečně mladý voják využije svou iniciativu k tomu, aby dosáhl Stavra a omráčil jej úderem hrušky meče (zvýšil by mu



*Ohrožení a vyřadil jej z konfliktu). Stavro již v tomto kole vykonal protiakci vůči starému vojákovi a nemá žádný tělesný zdroj na zaplacení manévru obrana. Jeho hráč už těžko ohlásí protiakci spadající pod Vlivu (např. vojáka zastrášovat křikem), protože už mu došly i zdroje Vlivu (využil je ke zbavení se vojáků na břehu). Mohl by obranu zaplatit z Duše, ale žádná duševní protiakce jej nenapadá. Díky odložené iniciativě ovšem může Tas reagovat na jakoukoliv akci, i když není mířená na něj. Vrbne se proto za mladým vojákem, aby jej sekl pod koleno (zvyšil mu Ohrožení), a i když má v hodu méně, dosáhne remízy vyčerpáním dvou tělesných zdrojů. Donutí vojáka krýt se a zachrání Stavra před omrácením.*

*Následuje se svou iniciativou hejtman, který chce využít Tasovy nepozornosti a odzbrojit jej. Tehdy ale využije svou iniciativu (nejnižší ze všech) Luňák, aby se odrazil od bedny, skočil hejtmanovi na brud' a srazil jej k zemi. Akce se Průvodci zalíbí a přidělí Luňákovi Výhodu. Navíc když Luňákův hráč zvitězil v hodu, Průvodce se nevyčerpá a hejtman tedy končí na zemi (s Ohrožením 5).*

*Vě třetím kole začíná Luňák. Ten zamýšlí položit hejtmanovi sekeru na krk a vyzvat jej, ať vydá rozkaz ke kapitulaci. Průvodce sice ohlásí, že hejtman se pokusí Luňáka kopnout do kolene a připravit jej o sekeru, ale v hodu neuspěje. Sudby má sice ještě dost, ale vyčerpá ji nemůže, protože hejtmanovo Ohrožení 5 přesahuje hranici jeho Vlivu, která je 4 (a právě pod Vlivu spadá Luňákova výzva ke vzdání se). Piráti tedy vítězí a hejtman zavolá na své muže, aby složili zbraně.*

## JIZVY A LÉČENÍ

V předchozím příkladu jsme pro zjednodušení předpokládali, že když hrdina vyčerpá své zdroje, nemůže již dosáhnout žádným způsobem remízy ani použít manévru obrana. Hrdinové ale mají ještě jednu možnost, jak získat zdroje navíc – jizvy.

Když chce hráč své postavě udělit jizvu, přeškrtně jí jeden nebo více čtverečků na deníku křížkem. O tyto čtverečky se postavě sníží hranice příslušné vlastnosti – jizva tedy blokuje postavě část zdrojů. Z každé nové jizvy však postava okamžitě získá o 2 zdroje více, než je úroveň jizvy, tedy počet přeškrtnutých čtverečků. Tyto zdroje musí ihned využít buď na vyčerpání nebo na manévru obrana. Případné nevyčerpané zdroje okamžitě propadají.

Každou jizvu je třeba nějak nazvat (může to být vykloubené rameno, noční můry nebo pověst zbabělce). Podle toho, zda jde o újmu na Těle, Duši, či Vlivu, bude jizva postavu v příběhu omezovat (například s vyvrtnutým kotníkem se postava nebude moci rychle přemísťovat, skoky pro ni budou nemožné a podobně).

Léčení jizvy probíhá tak, že postavu musí někdo – nebo ona sama – po přiměřenou dobu ošetřovat (například zlomenina nebo výčitky svědomí se budou léčit několik týdnů, zatímco bolesti hlavy nebo panika mohou odeznít po několika hodinách). Ohrožení závisí na okolnostech, zejména na dostatečném pohodlí a klidu, přístupnosti lékařských nástrojů a podobně. Na konci této doby podstoupí ošetřovatel duševní zkoušku (naši hrdinové bez bonusu za povolání, vesnický felčar nebo jiný léčitel přičte svou charakteristiku), a pokud uspěje, byla jeho péče úspěšná. Na zhojení každé úrovně jizvy musí však zraněný ještě vynaložit 5 svých vlastních zdrojů, přičemž přednostně využívá ty, pod jejichž druh jizva spadá.

Nehráčské postavy nemohou získávat zdroje z jizev a ani jim jizvy nesnižují hranice vlastností. Proto má význam jim udělovat jizvy namísto zvýšení Ohrožení jen v případě, že mají v příběhu dále vystupovat a jizva má vyjádřit nějaké jejich postižení, které bude důležité pro příběh.

*Příklad: Piráti přinutí vojáky skočit do řeky, hejtmanovi zavážou oči a vydají se*

Pirátské území na Vlnavě



rybníká osada

S

N

V

F

Pracovní les

Sňimná věž

vyhledaná bláhá

zaniklý mlýn

Drací doupě

skryté kovovité

Fiziční věž

Fiziční štít

Sohadol

Vlnava

s Dračící na tajné kotviště – ostrov nazývaný Dračí doupě. Ovládat loď jen ve třech je však náročné a oni jsou po boji vyčerpaní. Tas vyleze na stěžen a pokusí se sám skasat plachtu (Ohrožení 5). Má již jen tři ze svých sedmi tělesných zdrojů, a protože se mu nepodaří hodit 9, brozí mu zřícení dolů na palubu. Vyčerpá proto 2 volné tělesné zdroje a zbývající 3 získá tím, že si udělí jízvu první úrovně. Nazve ji „bolavá ruka“ a popíše, jak se v poslední chvíli zachytil v ráhmoví, ale natáhl si přitom slachy na levé ruce, která tak bude přinejmenším několik dní nepoužitelná.

V doupěti mají naši hrdinové dostatek času. Tase ošetřuje Stavro a po několika dnech si jeho hráč hodí na zkoušku (Ohrožení 2). Neuspěje sice v hodu, ale vyčerpá duševní zdroje, takže Tase úspěšně ošetří. Tas měl mezitím příležitost odpočívat, doplnil tedy své zdroje na aktuální hranici, která je ale kvůli jízvě jen 6. Pět zdrojů nyní vyčerpá na zhojení jízvy. Jeho hranice se zvýší zpět na 7, ale zbývá mu pouze jeden volný tělesný zdroj.

## VEDENÍ HRY

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

Odpovědnost za zábavu máte ale všichni společně. Hráči mohou Průvodci pomoci tím, že budou do scén přidávat zajímavé detaily a prvky, které pak využijí k nápaditým akcím

(například hráč si vymyslí, že na palubě leží bedna s rybami, a pokusí se do břicha jedné z nich vmáchnout perlu, kterou chce ukrýt). Průvodce by také měl předávat hráčům slovo, když jejich postava zvítězí ve střetu nebo dosáhne remízy, aby sami popsali její úspěch nebo to, jak vyčerpáním zabránila soupeřovu vítězství.

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

Průvodce by neměl šetřit s odměnami pro hráče. Za dobrý popis může udělit postavě Výhodu a chytrý nápad, jak překonat překážku, může ocenit snížením Ohrožení. Některé akce postav se ale projeví pouze změnou okolností v příběhu (například když postava přitáhne pod hradby, které chce překonat, žebrník se senem, ve šplhání jí to nijak nepomůže, ale nemusí se bát následků pádu).

V konfliktech bude Průvodce často ovládat více nehráčských postav. Pro udržení přehledu si může údaje o každé z nich (hranice, charakteristika) napsat na kartičku, pro každou si vyhradit dvě kostky (nejlépe odlišné barvy) a na iniciativu a úspěch ve střetu si házet za každou postavu zvlášť na její kartičce. Na kartičku si může též zapisovat aktuální Ohrožení postavy. Množství Sudby se nejlépe sleduje pomocí hromádky žetonů

nebo dekoračních sklíček. Získá-li kterákoliv z nehráčských postav svou akci Výhodu, prostě se přidá jeden žeton do společné zásoby Sudby. Přehlednosti a společné představě o situaci může napomoci též rychle načrtnutý pláněk, v němž se naznačí, kde kdo v konfliktu stojí.

Sudbu, kterou má k dispozici, nemusí Průvodce ani zdaleka vždy vyčerpat všechnu. Konflikt může ukončit i dříve. Když už Sudbu používá, mělo by to být spíše proti akcím, kterými se hráči snaží vyřadit nehráčské postavy úplně z konfliktu, akce zvyšující Ohrožení je zábavnější nechat procházet.

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

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

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

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

## CO OBSAHUJE PLNÁ VERZE

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

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

Plná verze hry také obohatí vaše hrdiny řadou zvláštních schopností a umožní jim používat v konfliktech manévry, kterými své akce posílí. V knize najdete podrobná pravidla pro vybavení a pomocníky postav a pro používání magie. Dozvíte se, jak vést hru, a s vymyšlením vlastních dobrodružství budete mít méně práce díky řadě inspirativních textů a popisů zajímavých protivníků a neobvyklých překážek.

Zakoupit si plnou verzi hry **DRAČÍ DOUPĚ II** můžete v e-shopu nakladatelství **ALTAR** (<http://obchod.altar.cz>).

## DRAČÍ DOUPĚ II

### Pirátská verze

**autoři:** Karel Černín, Jonáš Ferenc, Kryštof Ferenc, Petr Jonák, Peter Kopáč, Jakub Maruš, Martin Mýtný  
**obálka:** Michal Ivan  
**ilustrace:** Jan Pospíšil  
**mapa:** Kryštof Ferenc  
**grafická úprava a sazba:** Kryštof Ferenc, Martin Kučera

© DrD2 team a ALTAR, 2011

**NEPRODEJNÉ**

## HRA O DOBRODRUŽSTVÍ, ODVAZE A OSUDU

Držíte v rukou ukázková, zjednodušená pravidla Dračího doupěte II, nové generace nejrozšířenější a nejznámější hry na hrdiny v našich zemích. Tato hra je určena pro 2–12 hráčů ve věku 9–99 let. Nepotřebujete žádnou hrací desku: stačí vám vaše vlastní fantazie.

V Dračím doupěti se budete vžívat do rolí postav z dávných ság a pověstí. Spolu se svými přáteli se staneíte udatnými reky a dobrodruhy, budete procházet cizími světy a prožívat neuvěřitelná dobrodružství.

Kdo nikdy v životě nehrál žádnou hru na hrdiny, nemůže to pochopit a nemůže tomu uvěřit. Zbývá jediná možnost: zkusit projít Dračím doupětem a zažít vše na vlastní kůži.



[www.drd2.cz](http://www.drd2.cz)