

## Dračí doupě – základní informace

Dračí doupě je desková hra, ve které si hráč vytvoří postavu a poté s ní prožívá různá dobrodružství (postava může být použita pro více her, pokud během dobrodružství neumře). Jedná se o časově náročnou hru, která vyplývá z fantazie hrajících hráčů. Zásadní jsou pro mou práci na DB1 hlavně čtvrtý a další odstavce, ve kterých se pokusím vysvětlit proces vytváření postavy.

Dobrodružství se odehrává většinou na čtverečkováném papíře, na kterém se postupně odhaluje předem připravená smyšlená oblast se smyšlenými bytostmi. To má za úkol připravit jeden z hráčů, kterému se říká Pán jeskyně. Pán jeskyně pro toto dobrodružství nepoužije svoji vlastní postavu, neboť zná celou oblast a „hraje za dobrodružství samotné“, tzn. že posouvá a rozhoduje se za všechny nepřátele předem připravené v oblasti, kde se dobrodružství odehrává. I když by se to mohlo zdát, Pán jeskyně nehraje proti hráčům, ale snaží se být nestranný. Snaží se vytvořit takové dobrodružství, které hráči mohou snadno splnit, ale zároveň takové, ve kterém jejich postavy mohou umřít, pokud si to zaslouží. Velice důležitým pravidlem je, že v rámci dobrodružství má Pán jeskyně „vždy pravdu“ (např. když se pře hráč s Pánem jeskyně, že jako zdravý člověk válečník dokáže přeskóčit úzký potok, Pán jeskyně mu to může zakázat, nebo mu to povolit zkusit a nechat jeho postavu do potoka spadnout).

Hráči mají v této hře maximální svobodu a jsou omezeni jen předpoklady své postavy a vlastní fantazií. Hráč si se svou postavou může během dobrodružství dělat cokoli ho napadne (například sednout a odpočívat, zajít do hostince, nebo zaútočit na jiné členy družinky). Hráči by měli spolupracovat jako družina dobrodruhů a pomocí svých postav a vzájemné spolupráce, by se měli probíjet nástrahami připravenými Pánem jeskyně.

Pro mou práci na DB1 je asi nejdůležitější částí pravidel vytváření postavy. Hráč tuto hru nemůže hrát, pokud nemá postavu, se kterou by šel na dobrodružství. Proto, pokud takovou postavu nemá, si musí nějakou vytvořit. Začne tím, že si vybere jméno, rasu a povolání postavy.

Jméno postavy je atribut, který je jen prvkem, který má hru učinit zábavnější a nemá žádný vliv na postavu samotnou. Rasa postavy je něco co u postavy určuje vrozené předpoklady. Základní výšku, speciální vlastnosti, nebo třeba způsoby chování v různých situacích. Hráč si může vybrat z následujících ras: krol, barbar, člověk, elf, trpaslík, kudúk a hobit. Pro můj datový model je důležité, že ne všechny postavy mají nějakou zvláštní schopnost a jsou rozděleny do tříd podle velikosti: A – pro postavy o průměrné výšce menší než přibližně 140 cm (hobit, kudúk, trpaslík), B - pro postavy o průměrné výšce větší než 140 cm a menší než 200 cm (barbar, člověk, elf) a C - pro postavy o průměrné výšce větší než 200cm (krol) (v datovém modelu jsem se rozhodl pro interpretaci velikosti postavy pomocí dvou znaků z toho důvodu, že pokud bych chtěl databázi rozšířit i o nepřátelské bytosti, tak postavy dosahující menší velikosti, než 100 cm jsou označovány velikostí A0).

Povolání postavy je další velice významná informace o postavě. Krom pár informací o tom co je daná postava zač, čemu se věnuje, co dokáže a pár bonusů k atributům (ke kterým se dostaneme na konci vytváření postavy), nese také informace o tom, jaké nadpřirozené schopnosti může používat. Hráč si může vybrat z následujících povolání: válečník, hraničář, zloděj, kouzelník a alchymista. Válečník je jednoduché povolání bez nadpřirozených schopností s bonusem k síle. Válečníci většinou vynikají v kontaktním souboji s nepřítelem se zbraněmi s krátkým dosahem (např. meč, nebo bojová sekyra). Jsou velice přínosní pro skupinku, jelikož ostatní povolání se

zaměřuje na boj z dálky, nebo ze zálohy a ne na přímou konfrontaci. Hraničář je velice oblíbené povolání, jelikož používá většinou luk a při boji z dálky nehrozí takové nebezpečí, jako při boji zblízka. V pozdější fázi hry může hraničář používat kouzla spojená s přírodou, léčením a případně i „mimosmyslové schopnosti“. Hraničář je jediné povolání, které postavě umožňuje mít spojence, a sice psa. Zloděj je velice zajímavé povolání. Nejedná se o nijak zlou postavu, ale název má spíše přiblížit její dovednosti. Zloději nemají kouzla, ale speciální dovednosti (pro zjednodušení je také zavedu do tabulky kouzla, jako další výjimku z pravidel), které jim umožňují např. lézt po svislých stěnách, pohybovat se znatelně tišeji než ostatní, nebo odemykat zamčené zámky, či hledat a zneškodňovat pasti. Jedná se o velice užitečné povolání, které ovšem nemá nejlepší uplatnění v samotném boji. Kouzelník je zřejmě nejnáročnější ze všech povolání, protože disponuje zdaleka nejširším výběrem kouzel. Krom toho, že v boji bez kouzel je velice slabý, s nimi je efektivní podporou pro ostatní spoluhráče a občas dokonce i víc smrtící. Posledním povoláním je alchymista, který je také velice náročný, ale nemá kouzla jako taková. Používá recepty na míchání lektvarů pro podporu skupiny, nebo zahubení nepřátel. Tyto recepty opět zanesu do tabulky kouzel pro zjednodušení (v pravidlech se za recepty neplatí přísadami, nýbrž tzv. magy, které se používají i při kouzlení, tudíž se o nich jako o kouzlech může uvažovat). Alchymista i kouzelník dokáží očarovat zbraně, ať už dočasně, nebo trvale.

Posledním krokem k vytvoření postavy je určení její síly, obratnosti, odolnosti, inteligenci, charisma a životů. Každá rasa má vytyčený rozsah pro každý z těchto atributů a povolání určitý bonus nebo penalizaci (např. krol jako poloobr bude velice silný a odolný, ale zároveň velice hloupý a ošklivý). Hráč si hodí určitou kostkou (šestistěnnou, nebo desetistěnnou podle velikosti rozsahu) aby rozhodl o tom, jaké konkrétní atributy bude jeho postava mít. Tyto atributy potom určují například sílu úderu, pravděpodobnost vyhnutí se útoku, sílu kouzla, rychlost a účinnost jedu kterému může být postava vystavena, nebo třeba i slevu u obchodníka, či v hostinci. Životy jsou něco, co určuje kolik a jak silných zásahů může postava utrpět, než zemře, nebo než je natolik zraněná, že např. nemůže bojovat, nebo běhat. Počet životů závisí na odolnosti postavy a opět hodu kostkou.

S těmito hrdiny se hráči postupně pouštějí do dobrodružství, během kterých získávají zkušenosti. Zkušenosti jsou znázorněny číslem a určují úroveň daného hrdiny. Postava získává zkušenosti za správné řešení problémů během dobrodružství, za úspěšnost v souboji, nebo když se jí něco zajímavého povede a Pán jeskyně uzná za vhodné jí nějaké zkušenosti přidat. Když postava získá určitý počet zkušeností (různý podle povolání), může zaplatit určitý obnos peněz a povýšit se na další úroveň. To pro ni znamená, že se jí zvýší maximální počet životů a podle povolání občas i další benefity. Např. hraničáři mohou kouzlit až od druhé úrovně a používat „mimosmyslové schopnosti“ až od úrovně třetí.