

Dračák

podle staré školy

Společenská hra na prožívání příběhů

Michal Světlý

Obsah

<u>Úvod</u>	7
<u>Pán jeskyně a hráči postav</u>	8
<u>Příběhy Dračáku</u>	8
<u>Cíl hry</u>	8
<u>Cíle vašich postav</u>	9
<u>Pomůcky a rekvizity</u>	9
<u>Než začnete hrát</u>	10
<u>Čtení pravidel</u>	10
<u>Váš herní svět</u>	11
<u>Stačí začít s málem</u>	12
<u>Sdílený svět Dračáku</u>	12
<u>Vaše postavy</u>	13
<u>Domluva o příběhové imunitě</u>	14
<u>Tvoje postava</u>	16
<u>Vlastnosti</u>	16
<u>Rasa tvé postavy</u>	17
<u>Povolání tvé postavy</u>	23
<u>Minulost</u>	28
<u>Rysy</u>	31
<u>Jméno nebo přezdívka</u>	34
<u>Určení vlastností</u>	35
<u>Určení počtu životů</u>	35
<u>Úroveň</u>	36
<u>Určení schopností</u>	36
<u>Vybava</u>	39
<u>Vrozené schopnosti</u>	41
<u>Dovednosti</u>	42
<u>Schopnosti povolání</u>	48
<u>Válečník</u>	48
<u>Hraničář</u>	51
<u>Alchymista</u>	56
<u>Kouzelník</u>	66
<u>Zloděj</u>	82
<u>Druid</u>	85
<u>Šaman</u>	91
<u>Hraní Dračáku</u>	92

<u>Hraje se ve vašich hlavách</u>	93
<u>Vytváření společné představy</u>	94
<u>Společná tvorba světa</u>	95
<u>Kdo má kdy konečné slovo</u>	99
<u>Snaž se nápady svých spoluhráčů využívat</u>	99
<u>Chyby a nedorozumění</u>	100
<u>Když se ti cokoliv nezdá, řekni to nahlas</u>	101
<u>Rozhodování a řešení sporů</u>	101
<u>Co dělat, když tě hra nebaví</u>	102
<u>Citlivá témata</u>	103
<u>Hraní za postavu</u>	105
<u>Nejsi tvoje postava</u>	105
<u>Nenechávej si své informace pro sebe!</u>	107
<u>Rozhodování v roli a mimo ni</u>	108
<u>Říkej rovnou, čeho se snažíš dosáhnout</u>	109
<u>Nevyřazuj se z děje</u>	110
<u>Nevyřazuj ostatní z děje</u>	111
<u>Stav svou postavu do nepříjemných situací</u>	111
<u>Zapojuj do svých problémů ostatní</u>	112
<u>Počítej s důsledky svých činů</u>	112
<u>Chovej se tak, abys chtěl se svou vlastní postavou spolupracovat</u>	113
<u>Uvažuj nahlas</u>	113
<u>Buď aktivní</u>	114
<u>Když s něčím nesouhlasíš, navrhní alternativu</u>	114
<u>Vyvaruj se mimoherních hlášek</u>	115
<u>Nezapomínej hrát roli</u>	116
<u>Vyprávěj příběh své postavy</u>	116
<u>Hraní družiny</u>	117
<u>Určujte si společné cíle</u>	117
<u>Domluvte se na dělení pokladů</u>	119
<u>Rozhodování v družině</u>	119
<u>Buďte si pověst</u>	120
<u>Plánování</u>	121
<u>Držte se toho, co si Pán jeskyně připravil</u>	121
<u>Nebojte se jednat, i když nemáte perfektní plán</u>	122
<u>Nepromýšlejte všechny možnosti</u>	123
<u>Postavy nemají mobily</u>	123
<u>Nechte plánovat jen postavy</u>	123
<u>Organizace hraní</u>	126

<u>Hledání spoluhráčů</u>	126
<u>Zakládání nové skupiny</u>	127
<u>Hledání skupiny</u>	127
<u>Shánění hráčů do rozjeté hry</u>	128
<u>Zapojení nového hráče</u>	128
<u>Domlouvání hry</u>	129
<u>Herní postupy</u>	130
<u>Náhodný hod</u>	130
<u>Putování</u>	131
<u>Překonávání překážek</u>	132
<u>Průzkum</u>	135
<u>Infiltrace</u>	142
<u>Zjišťování informací</u>	142
<u>Rozhovory</u>	144
<u>Boj</u>	145
<u>Jiná nebezpečí</u>	181
<u>Léčení zranění</u>	185
<u>Umírání hráčských postav</u>	188
<u>Umírání protivníků</u>	189
<u>Soupeření (plížení, pronásledování)</u>	190
<u>Zlepšování postavy</u>	192
<u>Postup po úrovních</u>	192
<u>Získávání nových dovedností</u>	194
<u>Výbava</u>	196
<u>Magické předměty</u>	198
<u>Použití kouzelných předmětů</u>	198
<u>Vedení hry</u>	204
<u>Dbej na to, aby si všichni hráči zahráli</u>	204
<u>Ujisti se, že tě hráčské postavy zajímají</u>	209
<u>Buď fér</u>	210
<u>Hraj otevřeně</u>	210
<u>Když někdo udělá chybu</u>	210
<u>Pomáhej hráčům, ale ne postavám</u>	211
<u>Neraď hráčům, co mají dělat jejich postavy</u>	212
<u>Nikdy nepředpokládej, co hráči udělají</u>	213
<u>Nech hráče reagovat co nejdříve</u>	213
<u>Situační rozhodnutí</u>	214
<u>Kdy se hází</u>	217
<u>Putování</u>	218
<u>Překonávání překážek</u>	219

<u>Zjišťování informací</u>	226
<u>Rozhovory</u>	227
<u>Vedení soubojů</u>	229
<u>Boj s nestvůrami</u>	233
<u>Umírání hráčských postav</u>	235
<u>Vedení hry s příběhovou imunitou</u>	237
<u>Vedení hry bez příběhové imunity</u>	237
<u>Hlavními postavami příběhu jsou hráčské postavy</u>	238
<u>Jednorázová hra</u>	243
<u>Epizodní hraní</u>	243
<u>Kampaň</u>	244
<u>Příprava</u>	248
<u>Improvizace</u>	250
<u>Hraní podle scénáře</u>	255
<u>Struktura příběhu</u>	256
<u>Práce s časem</u>	257
<u>Přidělování kouzelných předmětů</u>	257
<u>Svět Dračáku</u>	261
<u>Příprava a improvizace</u>	267
<u>Bestiář</u>	268
<u>Velikost</u>	268

Verze 0.7 (preview)

Poděkování

Tato příručka je silně inspirovaná titulem Dračí Doupe vydaným nakladatelstvím Altar. Rád bych touto formou poděkoval autorům originálních pravidel Dračího doupěte, jmenovitě:

AUTOR PROJEKTU: Martin Klíma

AUTOŘI PRAVIDEL: Martin Benda, René Gemmel, Emil Hančák, Vilma Kadlečková, Jaroslav Kovář, Karel Papík, Michal Řeháček, Jiřina Vorlová a Radovan Vlk

AUTOŘI STARŠÍCH VERZÍ A SPOLUPRACOVNÍCI: Michael Bronec, Vladimír Chvátil, Radim Křivánek, doc. Jan Obdržálek, Jan Obdržálek, Václav Pražák

KOORDINÁTOR: Martin Kučera

Nápady a připomínkami přispěli:

eerieBaatezu, Jezus, Pracující logaritmus, Pieta, Jerson

Zpětná vazba

Velice ocením Vaše názory a komentáře. Pište je, prosím, nejlépe do disku - se na [RPG fóru](#) nebo [D20.cz](#).

Úvod

Vítej, dobrodruhu!

Před sebou máš pravidla stolní rolové hry **Dračák podle staré školy**. Už dávno se nedá říct, že by hry na hrdiny, jak se jim ze začátku říkalo, byly u nás novinkou. Skoro každý ví, co RPGčka jsou, a že tato zkratka pochází z anglického Roleplaying Game.

Od doby, kdy u nás vyšla první taková hra, se ale její význam trochu posunul: Je mnohem pravděpodobnější, že si pod tím představíš počítačovou hru, než hru stolní, společenskou. Přitom ale právě ze stolních rolových her pochází a z nich také počítačové hry přejala většinu herních principů, tak zvaných RPG prvků, které máme dnes s tímto žánrem spojeny: že ve hře hraješ za hrdiny, kteří obvykle mají schopnosti podle toho, jaké jim vybereš povolání, že tito hrdinové postupují po úrovních a získávají tím nové a silnější schopnosti a tak dále.

To vše v této příručce najdeš: Dozvíš se, jak se Dračák hraje, jaká se při tom používají pravidla, co všechno mohou umět vaše postavy, jaké nestvůry mohou potkat a podobně.

Největší rozdíl mezi stolním a počítačovým RPGčkem je, že při hraní u stolu práci počítače zastane jeden z vás. To je na jednu stranu nevýhoda, protože nemůže dost dobře trumfnout nabašenou 3d grafiku a předskriptované dialogy, ale zato může improvizovat a pružně reagovat na cokoliv, co se rozhodnete udělat. Při hraní stolního RPGčka tedy díky tomu společně máte plnou kontrolu nad tím, kam se bude váš příběh ubírat, co všechno zažijete a jak moc

zábavné to bude. Spolu s tím, že příběh své postavy prožíváš u stolu se svými přáteli, to jsou hlavní a stále aktuální důvody, proč tyto hry bavily miliony hráčů po celém světě a v posledních letech o ně zájem dále stoupá.

Pán jeskyně a hráči postav

Jeden z vás se ujme role Pána jeskyně (zkracujeme PJ). Jeho úkolem je hru připravit a vést. Ostatní si vytvoří postavy a budou za ně hrát. Hráči postav při hře popisují, co dělají, a Pán jeskyně říká, jak to dopadlo a co dělají případné nestvůry nebo nehráčské postavy.

Příběhy Dračáku

Jaká dobrodružství budete zažívat, záleží na vás a na tom, kdo budou vaše postavy a co budou chtít dělat. Může to být průzkum opuštěných podzemních komplexů či hrobek, ale také rozkrývání spiknutí, hrdinská výprava na draka terorizujícího vaše rodné město, nebo třeba likvidace náčelníka, který se snaží sjednotit skřetí kmeny a poštvat je do války proti vašemu království. Možnosti jsou omezené pouze vaší fantazií.

Cíl hry

Cílem hry je společně s přáteli příjemně strávit čas hraním hry, prožíváním příběhů svých postav a prokreslováním jejich charakterů.

Cíle vašich postav

Zatímco vy budete pohodlně sedět u stolu, vaše postavy budou nasazovat své životy, tápat temným podzemím a úpět bolestí, když utrpí zranění. Také jejich cíle se od těch vašich budou lišit: Vy se budete chtít bavit u hry, kdežto vaše postavy budou chtít nalézt poklad, zachránit přítele, nebo třeba splnit královský rozkaz.

Je důležité si uvědomit, že cíle vašich postav nejsou cílem hry. Když postavy v něčem neuspějí, neznamená to, že jste jako hráči prohráli. Leckdy je to právě naopak – na hrdinskou smrt při pokusu o záchranu království budete nejspíš ještě dlouho vzpomínat.

Z toho také plyne, že přestože Pán jeskyně hraje za všechny vaše protivníky a nestvůry, není vaším protihráčem a ve skutečnosti nehraje proti vám. Stejně tak se z vás nestávají protihráči, když se dostanou do sporu vaše postavy.

Pomůcky a rekvizity

Kromě této příručky potřebuješ ještě:

- 2-5 spoluhráčů.
- Šestistěnné kostky.
 - V zásadě stačí jedna pro celou skupinu, ale pohodlnější je, když má každý hráč šest vlastních.
- Něco na psaní poznámek a kreslení ilustrativních náčrtů.

NEŽ ZAČNETE HRÁT

Než se pustíte do vašeho prvního příběhu, je třeba udělat několik věcí:

- Pročtěte si pravidla.
- Vyberte si, v jaké světě budete hrát.
- Domluvte se, kdo jsou vaše postavy a společně je vytvořte.
- Pán jeskyně připraví hru.
- Rozhodněte se, zda budete mít příběhovou imunitu.

Nemusíte se toho bát – kdykoliv později v průběhu hraní můžete cokoli z toho změnit nebo doplnit, aby vám to co nejlépe vyhovovalo.

Čtení pravidel

Dračák se nejlíp učí rovnou při hře od někoho, kdo už ho umí. I tak je ale fajn si pravidla pročíst, protože různé skupiny hry pojmají různě a kromě toho se v nich najdeš spoustu praktických rad: jak hrát za postavu, jak vést hru, jak řešit případné problémy a nedorozumění a podobně.

Tato příručka se skládá ze dvou částí. Kapitoly X, Y a Z (TODO) obsahují obecná pravidla a vysvětlují, jak se Dračák hraje. Pán jeskyně by si je před první hrou určitě měl přečíst všechny, hráči postav nemusí číst kapitolu **Vedení hry** <ODKAZ>.

Zbýlé kapitoly obsahují seznamy kouzel, schopností, předmětů, nestvůr a podobně. Něco z nich budete potřebovat hned, ale velkou

většinu až za několik týdnů nebo měsíců. Pokud budeš hrát postavu, stačí, když si přečteš vždy jen ta kouzla a schopnosti, která se můžeš v danou chvíli naučit. Obdobně Pán jeskyně nemusí studovat všechny nestvůry, stačí ty, které se rozhodne použít ve stávajícím dobrodružství.

Pokud tě čtení pravidel baví, tak si je můžeš samozřejmě přečíst celá, ale je lepší to nedělat. Dříve nebo později se sice stejně dozvíš, co umí ostatní povolání a čím jsou nebezpečné různé nestvůry, ale má něco do sebe, když to zjišťuješ postupně spolu se svou postavou. Nastudováním celých pravidel by ses o to zbytečně ochudil.

Váš herní svět

V této příručce najdeš jen hrubé obrysy světa, kde se budou vaše příběhy odehrávat:

- Žijí v něm fantasy rasy jako elfové, hobiti nebo trpaslíci, ale také divoké kmeny skřetů a nebezpečné nestvůry jako zlobři, draci nebo upíři.
- Jsou v něm běžná kouzla a kouzelné předměty.
- Podobá se starověku nebo středověku.

Všechno ostatní, jako třeba jaká jsou v něm města a království a kdo jim vládne, nebo jaké mají jejich obyvatelé zvyky, tradice a historii, je na vás.

- Můžete použít nějaký existující svět, ať už určený přímo pro hraní Dračáku nebo jiného fantasy RPGčka, nebo se třeba inspirovat nějakým filmem nebo knihou.
- Nebo si jej postupně sami vytvořit.

Pokud se inspirujete knihou nebo filmem, váš herní svět nebude úplně stejný, protože postavy v Dračáku mají schopnosti, které ve vámi zvoleném světě nemusí být, nebo mohou fungovat jinak, a některé schopnosti a nestvůry, které jsou tam běžné, zase nejsou v pravidlech Dračáku. To ale ničemu nevádí – ba právě naopak, vytvoříte tím vaši vlastní, jedinečnou kombinaci Dračáku a vašeho oblíbeného světa.

Když se rozhodnete vytvořit si vlastní svět úplně od základů, v kapitole **Společná tvorba světa** <TODO: odkaz> najdete pár rad, jak na to.

Stačí začít s málem

K tomu, abyste mohli začít hrát, nemusíte svůj herní svět znát celý. Stačí jen malý kousek, kde se bude váš příběh odehrávat, třeba jedna vesnice a její okolí. Při svých výpravách za dobrodružstvím pak budete postupně poznávat nové kraje, jejich obyvatele a zajímavá místa.

Sdílený svět Dračáku

Vydávaná dobrodružství a některé hry na conech a jiných herních akcích jsou zasazeny do sdíleného světa složeného z oblastí, které vytváří různí autoři – představ si to jako puzzle. Výhoda tohoto přístupu je, že do své hry pak můžete snadno přidávat obsah, který vytvořil někdo jiný.

Pokud se budete chtít na jeho tvorbě podílet, měli byste se držet toho, co je napsáno v pravidlech – tedy jaká existují kouzla, schopnosti, rasy, nestvůry, magické předměty a tak dále, a také že v minulosti civilizaci budovaly starší rasy – elfové, trpaslíci, orkové a goblini, a že v současnosti z těchto dávných říší zbývají jen ruiny a

nahrazuje je nová civilizace, budovaná převážně lidmi. Můžete si ale samozřejmě přidávat vlastní kouzla, schopnosti, předměty, nestvůry či starší rasy, případně říct, že ve vaší oblasti některé z nich nejsou běžné.

Astronomie sdíleného světa se moc neliší od pozemské: Je jen jedno Slunce a jeden Měsíc. Den a rok trvají tak, jak jsme zvyklí. Na severu je jasná hvězda, podle které se nejčastěji naviguje, souhvězdím však mohou různé národy říkat různě. Kromě rozličných fantastických tvorů zde žijí stejná zvířata jako na Zemi a rostou zde stejné rostliny, samozřejmě v závislosti na konkrétní poloze.

Všechno ostatní, jako kde se vaše oblast nachází, jakou má historii, božstva, kulturu, státní zřízení a tak dále, je na vás.

Vaše postavy

Vaše postavy budou už od začátku zdatné v boji, ať už zbraněmi nebo kouzly, dokáží přežít v nebezpečné divočině a prozkoumávat ztracené ruiny plné dávno zapomenutých pokladů, tajemství, nástrah a kouzel. Postupně budou získávat nové schopnosti a magické předměty, až se z nich stanou mocní mágové či zkušení válečníci a budou schopny ovlivňovat významné události ve vašem herním světě.

Obvyklé je začít jako skupina dobrodruhů, kteří se vydávají na průzkum opuštěného podzemí v touze po moci a pokladech, a postupně se propracují k vlastním cílům a zájmům. Můžete ale také hrát třeba agenty ve službách krále či významného šlechtice, průzkumníky a dobyvatele nově objeveného kontinentu, nebo cokoliv jiného vás napadne.

Až se domluvíte, jakou skupinu chcete hrát, vytvořte si postavy podle kapitoly **Tvoje postava** <ODKAZ>.

Domluva o příběhové imunitě

Při dobrodružných výpravách smrtelné nebezpečí číhá na každém kroku: můžeš spadnout do propadlové pasti, může tě rozdrtit padající kamenný blok, může tě na prach spálit ohnivý drak nebo roztrhat smečka hladových vlků.

Riziko smrti tedy k Dračáku určitě patří. Když ti ale postava zemře, přijdeš tím o její znalosti, roli v příběhu a osobnost, což může být velice nepříjemné, zvláště pokud ji hraješ dlouho a oblíbil sis ji. Podstatná část zábavy pramení z toho, že se hráči sžijí se svými postavami, vytvoří jim zajímavý charakter a postupně budují důvěru a vztahy v rámci družiny. To se ovšem dělá dost těžko, když každou chvíli některá z postav umře a místo ní přijde jiná. Není také úplně jednoduché vymyslet třetí nebo čtvrtou zajímavou a zábavnou postavu v řadě.

Hraní s příběhovou imunitou

Pokud chcete problémům plynoucím z umírání hráčských postav předejít, hrajte s příběhovou imunitou: v tom případě tvoje postava bude moci umřít pouze když se pro to sám rozhodneš. Důvodem obvykle bývá dramatické uzavření jejího příběhu: Třeba když jsi vědomě dal svůj život v sázku, když se chceš obětovat za ostatní a podobně. Tuto variantu si obvykle hráči vybírají, když se chtějí soustředit na hraní výrazných charakterů, nebo když hrají dlouhodobou kampaň postavenou na příbězích postav.

Příklad:

Hráči se dohodli, že budou hrát s příběhovou imunitou. Později při hře Gorondar sám brání tábor proti smečce vlků. Když ho přemůžou, Pán jeskyně nemůže říct, že ho roztrhali. Místo toho vymyslí nějaký způsob, jak to Gorondar může přežít: třeba že se se mezi sebou začali rvát o právo na kořist. To dá ostatním možnost Gorondara zachránit.

To, že nemůžeš umřít, ovšem ještě neznamená, že se ti nemůže nic stát. Když tě třeba zajme městská stráž, zabaví ti všechnu majetek a vsadí tě do vězení. Měj také na paměti, že tvoje postava o vaší hrácké dohodě nic neví a nebezpečí je pro ni skutečné. Neměl by ses tedy pouštět do nesmyslného rizika s tím, že se ti přece nemůže nic stát.

Příběhová imunita se vztahuje také na společníky, kteří postavy provází: zvíře, se kterým má hraničář pouto a podobně.

/* TODO: Pokud bude mít kouzelník přítele, tak to tady zmínit taky */

Hraní bez příběhové imunity

Když je pro vás naopak důležitější, aby riziko smrti bylo ve vaší hře reálné, hrajte bez příběhové imunity. Tato varianta se hodí, když vás baví spíš boj a průzkum než rozvíjení charakteru a příběhu postav, nebo když hrajete epizodně – třeba jednotlivé moduly s dobrodružstvím, které na sebe příběhově nenavazují. V těchto případech smrt postav nemá tak negativní vliv na hru a riziko jí naopak přidává šťávu.

Příklad:

Pokud by se hráči na začátku hry dohodli, že budou hrát bez příběhové imunity, a Gorondar by později při souboji se smečkou prohrál, vlci by ho roztrhali.

Bez příběhové imunity byste měli hrát opatrně. Pokud by vám totiž postavy umíraly často, přestalo by vám na nich záležet a zmizel by tím pocit reálného nebezpečí, kvůli kterému možnost smrti postav do hry dáváte.

Pokud nevíte, kterou variantu si máte vybrat, nebo se nemůžete dohodnout, hrajte s příběhovou imunitou.

TVOJE POSTAVA

Pokud ses rozhodl hrát za jednu z postav, musíš si ji nejprve vytvořit.

Vlastnosti

TODO: Tenhle text budu muset ještě zrevidovat. Např. Finesa vs plížení závisí na tom, jak dopadnou pravidla pro plížení.

Tvoji postavu popisují tři vlastnosti:

Síla

- Síla představuje tvou hrubou, fyzickou sílu, ale také výdrž, schopnost odolávat jedům, zranění a nepříznivým podmínkám a schopnost bojovat v těžké zbroji a s těžkými zbraněmi.

Finesa

- Finesa představuje tvou mrštnost, hbitost a šikovnost, ale také postřeh, přesnost, výřečnost a vystupování. Hraje roli zejména při střelbě, při uhýbání před pastmi a útoky nepřátel a také při plížení.

Duše

- Duše představuje odolnost proti magii působící na mysl nebo duši a útokům duchů a jiných nehmotných bytostí. Určuje také sílu všech tvých kouzel, ať už je sesíláš sám, nebo pomocí hůlek, prstenů či jiných kouzelných předmětů.

Abys mohl určit hodnoty vlastností své postavy, musíš si nejprve zvolit rasu a povolání.

Rasa tvé postavy

Příběhy Dračáku se odehrávají ve fantastickém světě, takže tvoje postava nemusí být pouze člověk. Můžeš si vybrat, jestli jsi člověk, barbar, hobit, kudůk, elf, trpaslík nebo kroll.

Nejvýraznější a na první pohled viditelný rozdíl mezi rasami je jejich vzrůst. Hobiti, kudůci a trpaslíci jsou lidem zhruba po hrudník, trpaslíci jsou ale mnohem rozložitější. Elfové bývají stejně vysocí jako lidé, ale štíhlejší. Krollové jsou oproti většině lidí obři, asi jako profesionální hráči košíkové. Rozdíly ve velikosti se projevují v každodenním životě: v domech postavených pro hobity, kudůky či trpaslíky se lidé musí krčit a krollové pomalu lézt po čtyřech, zatímco židle a stoly v běžném lidském obydlí jsou pro ně naopak moc vysoké. Velikost ale hraje roli také na dobrodružných výpravách: hobiti, kudůci a trpaslíci například nedokáží napnout dlouhý luk, do trpaslického pancíře se člověk nebo elf nevejde a naopak hobit by v krollí zbroji možná mohl i bydlet. Větší rasy také vydrží trochu více zranění, zato se jim ale hůře bojuje v úzkých chodbách a tunelech – a na ty při průzkumu podzemí určitě narazíte.

Rasu je také vhodné vybírat s ohledem na to, jaké povolání budeš chtít vykonávat. Je jasné, že hobiti bojovník nikdy nemůže být tak silný a zdatný jako kroll a naopak kroll zřejmě nikdy nebude lepší zloděj než hobit. Nicméně může být zajímavé zahrát si neobratného, ale zato silného zloděje.

Pečlivě si proto přečti následující stránky, kde najdeš charakte-

ristiky jednotlivých ras, včetně toho, v jakém rozsahu se mohou pohybovat hodnoty jejich vlastností. Projdi si také popis jednotlivých povolání v následující kapitole. Potom zvaž, jaká kombinace rasy a povolání ti bude nejvíce vyhovovat.

Člověk

VELIKOST: 6

VLASTNOSTI: Síla 1-3, Finesa 1-3, Duše 1-3

SCHOPNOST: Všestrannost

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 v průměru nejsou tak silní jako krollové, ani tak duševně zdatní jako elfové, najdou se mezi nimi jedinci s různými předpoklady a nacházejí tedy 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.

Všestrannost

Jako člověk si můžeš vybrat jednu z následujících schopností, i když nemáš příslušné povolání:

- Od válečníka: *Zastrašení, Útok na dva cíle, Ochránce*
- Od hraničáře: *Pouto se zvířetem, Mluvení se zvířaty*
- Od zloděje: *Získání důvěry, Bezpečný dopad, Obří skoky, Chytání střel*

Tuto schopnost budeš mít navíc k těm, které získáš díky svému povolání.

Barbar

VELIKOST: 6

VLASTNOSTI: Síla 2-3, Finesa 1-3, Duše 1-3

SCHOPNOST: Všestrannost (stejně jako ostatní lidé)

TODO: Dát barbarovi výběr z jiných schopností než člověku.

Barbaři jsou lidé žijící daleko v odloučení od civilizace. Tyto tvrdé podmínky z nich dělají skvělé válečníky, ale uplatní se i ve všech ostatních povoláních.

Hobit

VELIKOST: 5

VLASTNOSTI: Síla 1-2, Finesa 2-3, Duše 1-3

SCHOPNOST: Vytříbená chuť a čich

Hobiti jsou malým, veselým náručkem. Jsou ještě menší než trpaslíci, chlupatí a jaksi „dobrácky kulaťoučcí“. Žijí zpravidla v úrodných údolích, kde si ve stráních budují komfortní nory a doupata. Nejsou nijak zvlášť silní, ale zato jsou velmi obratní. Dobrodružství příliš nevyhledávají, protože mají rádi pohodlí, dobré jídlo a silné pití. Jestliže se však jednou přeci jen vydají na cesty, patří k těm nejlepším zlodějům, jaké si jen dovedeš představit.

Přestože nejsou zbabělí, jen neradi přistupují na boj tváří v tvář a raději používají své kuše než těžké meče nebo halapartny.

Vytříbená chuť a čich

Hobiti mají citlivější chuť a čich než příslušníci ostatních ras. Jsou to díky tomu známí labužníci a velcí znalci různých nápojů, pokrmů a jiných poživatin, ale dává jim to výhodu i na dobrodružných výpravách: Neumí sice stopovat tak dobře jako psi, ale dokáží například čichem poznat převlečenou osobu a pouhým ochutnáním odhalí přítomnost jedů nebo jiných nežádoucích přísad.

Kudůk

VELIKOST: 5

VLASTNOSTI: Síla 1-2, Finesa 2-3, Duše 1-3

SCHOPNOST: Vytříbená chuť a čich (jako hobit)

/ * TODO: Ideálně unikátní rasička. Možná dát přece jen hobitům „čich“ z DrD a kudůkům nechat vylepšení smyslů? Bude se to pak ale plést... Šlo by ale hobitů „čich“ pojmenovat „šestý smysl“. */

Kudůci jsou hobiti, kteří již dávno opustili pohodlný život v úrodném kraji a vydali se na cesty. Přestože jen málokterý z nich se stane dobrým bojovníkem, dokáží v boji velmi dobře zacházet jak s dýkou, tak i s kuší. Mnoho z nich také nachází potěšení v různém bylinkářství a alchymii, ale stejně tak dobře se mohou uplatnit třeba jako zloději.

Elf

VELIKOST: 6

VLASTNOSTI: Síla 1-2, Finesa 2-3, Duše 2-3

SCHOPNOST: Ostrý zrak

Elfové jsou známou rasou, žijící zpravidla hluboko v lesích nebo odlehklých údolích a roklinách. Jsou menší než lidé a zdaleka ne tak robustní. Pro své většinou plavé vlasy a jemné rysy obličeje jsou pokládáni za velmi krásné až poněkud změkčilé.

Jen neradi bojují, avšak jsou-li k boji donuceni, mohou být nebezpečnými soupeři. Díky své obratnosti dovedou dobře zacházet zejména s lukem a se střelnými zbraněmi vůbec.

Největší potěšení jim však činí studium a učení se kouzlům, a proto z jejich řad vzešlo již mnoho známých kouzelníků. Mají také rádi krásné věci, tanec a zpěv.

Ostrý zrak

Elfové mají ostřejší a citlivější zrak než ostatní rasy. Vidí dobře i za šera (ale ne v naprosté tmě) a rozeznají detaily i na velkou vzdálenost.

Trpaslík

VELIKOST: 6

VLASTNOSTI: Síla 2-3, Finesa 1-2, Duše 1-3

SCHOPNOST: Infravidění

Trpaslíci jsou jednou z nejznámějších člověku podobných ras. Jsou menší, podsadití, zocelení dlouhými věky strávenými povětšinou v nehostinných pustinách. Jejich větrem ošlehané tváře snad vždy zdobí hnědé až černé vousy, které jim však, stejně tak jako vlasy, poměrně záhy šedivějí.

Sídlí v horách, zpravidla daleko od civilizace. Díky infravidění vidí v omezené míře i ve tmě, a proto mohou pod zemí budovat 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.

Jejich nejoblíbenější zbraní je válečná sekera. V boji jsou nesmírně stateční a jen neradi ustupují z prohrané bitvy.

Infravidění

Trpaslíci dokáží rozeznat teplejší předměty od studenějších. I v naprosté tmě tedy například uvidí teplokrevné tvory. Nedokáží ale rozeznat barvy ani detaily, nevidí skrz překážky a pokud má v podzemí všechno stejnou teplotu, musí tápat stejně jako všichni ostatní.

Kroll

VELIKOST: 7

VLASTNOSTI: Síla 3, Finesa 1-2, Duše 1-2

SCHOPNOST: Ultrasluch

Krollové sídlí v horách, tundrách a vůbec v prostředí velmi tvrdém a nehostinném. Dospělý kroll může měřit hodně přes dva metry a zjevem může vzdáleně připomínat pračlověka, i když jeho kůže je spíše zrohovatělá než chlupatá. Bezpečně je však poznáte podle jejich nezaměnitelných uší, jimž vděčí za svůj neobvyklý sluch.

Krollové jsou silnější než obyčejní lidé, ale také poněkud neohrabaní a přímočaří. Žijí obvykle v nevelkých kmenech, které mezi sebou neustále válčí. V těchto bojích se velmi zdokonalili, a proto nyní patří k nejobávanějším bojovníkům a z jejich kyjů a palců jde vskutku příslovečný strach.

Ultrasluch

Krollové, podobně jako netopýři, dokáží podle lidským uchem nezachytitelného odraženého zvuku určit vzdálenost stěn a překážek. Toto zvláštní „vidění“ je ale dost hrubé a nepřesné – kroll pozná tvar chodeb a místností a ani v naprosté tmě nevrazí do stromu, ale rozhodně si nevšimne nataženého lanka a nepozná, co protivníci drží v rukou. *Ultrasluch* nefunguje v prostředí hlučnějším než obyčejný hovor, nebo když kroll z nějakých důvodů nemůže vydávat zvuky.

Povolání tvé postavy

Nyní, když víš, zda ses narodil jako sličný elf, robustní trpaslík nebo urostlý barbar, přišel čas vybrat si dobrodružné povolání. Na výběr máš z těchto možností: válečník, hraničář, alchymista, kouzelník, zloděj a druid.

Domluvte se, jakou postavu si kdo vezme. Určitě by neměl 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 mohli nudit.

Rozhodně je ale lepší mít více postav se stejným povoláním, než aby někdo hrál postavu, na kterou se netěší a která by ho nebavila. Když vás bude několik hrát stejné povolání, tak se domluvte, jaké schopnosti si kdo vezme. Vždycky je lepší se doplňovat, družina pak má více možností a pomáhá to také tomu, aby se každý z vás měl jak v dobrodružství uplatnit.

Příklad:

Pán jeskyně: „Máte už rozmyšleno, jaké si kdo vezmete postavy?“

Pavel: „Já jdu rozhodně do válečníka, chci si pořádně zafajtit. Samozřejmě trpaslík.“

Katka: „Mě láká hraničář. Asi to bude elfka.“

Jana: „Já jsem uvažovala o hraničářovi nebo kouzelníkovi. Takže jsi mi usnadnila rozhodování, udělám si kouzelníka. S rasou si nejsem jistá. Na hraničáře by se mi líbila hobitka, ale ke kouzelníkovi mi to nesedí. Asi budu člověk.“

TODO:

Pieta: Ten text k rasám a povoláním mi přijde v kupě detailů takový zvláštní. Jako třeba, že o hobitech napíšeš, že "tozhodně nejsou nijak zvlášť silní, ale zato jsou velmi obratní", a o pár řádků vedle vidím "Síla 1-2, Finesa 2-3", čili snadno můžou být stejně silní, jako obratní. Že trpaslicím nutíš vousy. Že kouzelníkům nutíš samotářství. Že alchymistům dáváš v příkladu zrovna zabíjení divokých psů. Že u válečníka máš jeden odstavec popisu, a u ostatních povolání dva až tři, jako by o válečníkovi nešlo říct nic zajímavého. Že zloděje žádaným členem družiny dělá "umění nalézt a odstranit pasti a odhalovat tajné vchody či skryše", což je asi tak nejmíň zajímavá schopnost z těch, co mají.

Válečník

POŽADAVKY: Síla alespoň 2

Válečník je silný a houževnatý. Obvykle bojuje těžkými zbraněmi a nosí těžkou zbroj a v boji tedy hodně vydrží a dokáže rozdávat tvrdé rány. Jako jediný také boj a zbraně skutečně studuje a dokáže skupinu dovést k vítězství i ve zdánlivě beznadějných situacích. A vzhledem k tomu, že bitvy a souboje jsou pro hrdiny v Dračáku takřka denním chlebem, družina bez válečníka to bude mít hodně těžké.

Hraničář

POŽADAVKY: Finesa alespoň 2

Hraničář zná přírodu a tvory, kteří ji obývají, a umí svých znalostí využívat. Nesoustředí se sice jen na trénink a studium boje, ale v případě potřeby dokáže stát po boku válečníka, nebo jej podporovat přesnými ranami z luku nebo kuše.

Hraničáři nejčastěji provádí výpravy nebezpečnou divočinou, případně střeží stezky a pomáhají těm, kdo pomoc potřebují. Proto jsou takřka všude vítanými hosty. Lidé si však od nich zpravidla udržují odstup – povídá se totiž, že hraničáři vládnou nadpřirozenými schopnostmi, které jim pomáhají při jejich nebezpečném a osamoceném životě.

Hraničáři se dají přemluvit, aby se připojili k družině. Jsou vynikajícími lovci a stopaři, a proto jsou neocenitelní při dobrodružstvích ve volné přírodě. Ale jejich mimořádné schopnosti jsou užitečné i jinde, například v podzemí. V boji i mimo něj je hraničář hodnotným členem každé družiny.

Alchymista

POŽADAVKY: Finesa alespoň 2

Alchymista je šikovný a leccos vydrží. Zabývá se výrobou lektvarů, výbušnin a různých kouzelných předmětů. V boji většinou nepomáhá přímo, ale prostřednictvím svého umění. Alchymisté se liší od kouzelníků svým přístupem k magii. Zatímco kouzelníci získávají magenergii zvláštním druhem meditace, alchymisté ji převádí z různých podivných předmětů (netopýřích křídel, žluče toulavých psů). Díky tomu jsou bližší „obyčejným“ lidem než kouzelníci a nevzbuzují u nich takový strach. Přesto mají svým způsobem mnohem důvěrnější vztah k magenergii než jiná povolání nadaná schopností kouzlit.

Alchymistovy lektvary a kouzelné předměty mohou být užitečné v mnoha různých situacích. Jejich účinky se často liší od účinků kouzelníkových kouzel a žádná družina neprodělá, když bude mít alchymistu ve svém středu.

Kouzelník

POŽADAVKY: Duše alespoň 2

Kouzelníci byli vždy terčem nejrůznějších dohadů a nikdo vlastně neví, co všechno mohou dokázat. Lidé se k nim chovají uctivě, ale podezřívavě a se strachem. Kouzelníci sami dávají přednost samotě, ve které studují svá kouzla, a stýkají se jenom se svým učitelem.

Kouzla jsou přirozenou součástí světa Dračáku. Jsou předměty, které jsou bezcenné pro někoho, kdo se v kouzlech nevyzná, a které se mohou stát strašnou zbraní v ruce mága. Řadu situací je mnohem lehčí vyřešit pomocí kouzla než „obvyklým“ způsobem. Ale pozor! Nejde to vždy a zvláště zpočátku jsou silná kouzla spíše vzácná.

Pro své mimořádné schopnosti je kouzelník vyhledávaným členem každé družiny.

Zloděj

POŽADAVKY: Finesa alespoň 2

Zloděj je mrštný a umí se vloudit do přízně jiných lidí. V boji zpravidla nestojí v první řadě - a není to ani jeho poslání - ale dokáže i tvrdě zasáhnout. Zloději jsou odborníky na nebezpečné situace, které vyžadují vtip a obratnost místo hrubé síly. Svě řemeslo studují v obávaném zlodějském cechu a prostí lidé si vyprávějí bájně zkazky o jejich umění. O zlodějích, kteří pronikli do přísně střežených pevností nebo zakletých hrobek a ukradli královské poklady, nebo

unikli z okovů v podzemním žaláři, který hlídali ti nejlepší z královské gardy.

Zloději z pochopitelných důvodů jen neradi odhalují svou profesi. Dokáží být velice zábavní společníci a snadno si získají přízeň jiných lidí. Získaných informací využijí ke svému prospěchu – nebo k prospěchu družiny. Jejich umění nalézt a odstranit pasti a odhalovat tajné vchody či skryše je nenahraditelné při průzkumu opuštěných hradů či podzemních komplexů a činí z nich žádané členy každé družiny.

Druid

POŽADAVKY: Duše alespoň 2

Druid je kněz a přírodní čaroděj. Jeho kouzla pracují s živými tvory a rostlinami – dokáže se dívat očima ptáků a zvířat, přimět rostliny růst před očima a také se v různá zvířata měnit. Podobně jako hraničář zná léčivé byliny a ovládá hojivá kouzla a asi není třeba říkat, že rozzuřený medvěd nebo vlk může být vítaným pomocníkem v boji.

Své tajné umění druidi studují hluboko v lesích, rozhodně to ale nejsou žádní divoši či poustevníci. Mají hluboké znalosti místní historie, politiky, astronomie a dalších věd, předávané z generace na generaci. Jejich posláním je provádět obřady a pomáhat obyčejným lidem. Mezi nimi se těší značné vážnosti: Jsou známé případy, kdy kmenoví náčelníci na přání druidů ukončili probíhající bitvu a rozešli se v míru.

Minulost

Předtím, než ses vydal na svou první dobrodružnou výpravu, ses musel něčím živit, někde ses učil své povolání, seznámil ses se spoustou lidí a možná jsi i zažil něco zajímavého. Podobně jako u tvorby světa ale ani svou minulost nepotřebuješ znát hned celou – stačí vždycky jen malá část, která se týká aktuálního příběhu.

Hraj postavu, která má co ztratit

Možná si představíš hrdinu jako někoho bez přátel a bez rodiny, který přišel úplně o všechno a žije jen pro pomstu – tak přesně taková postava se do Dračáku vůbec nehodí. Hrát někoho takového by mohlo bavit tebe, ale nezapomínej, že cílem hry je společná zábava, takže bys měl svým hraním bavit také Pána jeskyně a ostatní spoluhráče.

Mnohem zajímavější jsou postavy, které co ztratit mají: Na někom jim záleží, mají k něčemu vztah, případně mají nějaké problémy, před kterými nemohou jen tak utéct a nechat je za hlavou, ale musí se jim postavit čelem.

Vytvoření minulosti do začátku

Až bude mít Pán jeskyně představu, jak váš příběh začne, zeptá se vás na pár věcí, které s tím nějak souvisí.

Příklad:

Pán jeskyně: „Kdo z vás zná starého druida Bělovouse ze Zálesí?“

Katka: „Já jsem hraničářka, takže s druidem bych se znát mohla. Možná mě učil znát léčivé byliny?“

Pán jeskyně: „Jasně, to dává smysl.“

Jana: „Co je zač Zálesí, nějaká vesnice na kraji velkého lesa?“

Pán jeskyně: „Asi jo, zatím mě napadlo jen to jméno.“

Jana: „Tak to ho asi znát nebudu, Kara určitě studovala magii ve městě.“

Katka: „Naria se nejspíš v nějaké vesnici na kraji velkého lesa narodila. Může to být klidně Zálesí.“

Pavel: „Já toho starýho bručouna taky znám. Jako malí jsme v lese dělali skopičiny a Bělovous nás u toho jednou načapal. Pěkně nás vystrašil, asi nějakým kouzlem. Báli jsme se tam pak chodit. Ale zase od něj bylo fér, že nežaloval našim rodičům.“

Katka: „Tak že bychom byli všichni ze Zálesí? Já jsem sice odešla studovat do města, ale jako úplně malá jsme si mohla klidně hrát s váma.“

Pán jeskyně: „To zní dobře. Jste všichni pro?“

V tomto krátkém rozhovoru hráči vytvořili část minulosti svých postav, ale také část herního světa. Vědí teď, že všechny jejich postavy pochází z vesnice Zálesí na kraji velkého lesa a znají se tedy už od malička. Až začne hra a Pán jeskyně zmíní druida Bělovouse, nebudou se muset ptát, kdo to je a proč by se o něj měli zajímat.

Všimni si také, že Pavel zmínil dávné setkání s Bělovousem, na které Gorondar nevzpomíná moc rád. Až se družina se starým druidem setká, Pán jeskyně to bude moci zmínit a bude pak zajímavé sledovat, jak se k tomu nyní dospělý Gorondar postaví.

Detailní minulost

Pokud jste z jiných RPGček zvyklí při tvorbě postavy sepisovat podrobnou historii, můžete to tak samozřejmě dělat i v Dračáku. Snažte se při tom ale spolupracovat a vymyslet, co jste prožili společně, koho díky znáte a co jste komu provedli, nebo co někdo provedl vám. Hru totiž chcete hrát společně a to se mnohem snáze dělá,

když budete mít nějaké styčné body, než když budete hrát náhodnou skupinu jednotlivců, kteří se vzájemně neznají a nemají nic společného. Není také od věci nechat v minulosti postav „nevyplněné stránky“, které dopíšete až v průběhu hry.

Vytvoř aktivní postavu

Pasivní postavy jsou nudné a ostatní hráče by navíc začalo brzo otravovat, když by tě museli pořád k něčemu přemlouvat. Proč je tvoje postava aktivní, je na tobě:

- Může být třeba zvědavá.
- Možná chce jít ostatním příkladem.
- Možná má ráda adrenalin.
- Možná chce něco zažít nebo cestovat.
- Možná chce zbohatnout a je ochotná pro to něco dělat.
- Dost možná prostě nerada jen tak stojí a nic nedělá.

Vymysli důvody, proč jsi ochoten riskovat

Rozmysli si, proč bude tvá postava ochotna podstoupit nebezpečí. Může k tomu mít klidně i více důvodů. Zde je pár příkladů:

- Pro přátele
- Za peníze
- Pro krále nebo království
- Aby se ukázala před ostatními
- Aby si dokázala, že na to má

- Když někdo urazí její čest
- Když někdo ubližuje slabším
- Má nějaký dlouhodobý cíl a potřebuje prostředky na jeho dosažení
- Chce vymýtit skřety a nestvůry, které ohrožují civilizaci

Netvoř sólistu ani samotáře

Povolání jsou záměrně vytvořena tak, aby se vzájemně doplňovala a různorodá skupina měla víc možností. Důvodem k tomu je, aby každý z vás měl při hře čím přispět. Ze stejného důvodu není dobrý nápad vytvořit si postavu, která všechno zvládne sama a nikoho nepotřebuje. Někdo takový by ostatně nejspíš vůbec neměl důvod přidávat se k nějaké skupině.

- Tvoje postava by měla být zvyklá spolupracovat.
- Měla by být ochotna spolehnout se na ostatní a důvěřovat jim.

Rysy

/ Experimentální pravidlo. Nutno důkladně otestovat. Možná bude zrušeno. */*

TODO: Návod k použití (nejdřív se losuje, co se ti nelíbí si můžeš vytáhnout znovu, když ani tak nejsi spokojený, tak si buď vyber, nebo vymysli vlastní rysy). (TODO: Rysy by neměly být otravné pro ostatní).

TODO: Některým hráčům vyhovuje, když si vylosují či vyberou jen jeden nebo dva rysy a další z něj pak odvodí.

Příklad: maska na tváři tě může inspirovat k tomu, že je tvoje postava paranoidní a neustále se ohlíží.

TODO: Z některých rysů se dají odvozovat další zajímavé informace o postavě. Kdo ti udělal *jizvu na tváři*, čím a proč? Chceš se mu za to pomstít?

TODO: Dát mezi rysy hlášky? Asi jo (viz Zejád – „Jsem ve všem nejlepší“, nebo „Důležitý je hlavně je znehybnit.“).

TODO: Výrazný předmět (všude nosí loutnu).

- Maska na tváři
- Páska přes oko
- Zavalitý
- Hrbatý
- Vždy hladový
- Vysoký
- Malý
- Jizvy od popálenin
- Jizvy z boje
- Albín
- Zlomený nos
- Chybějící prst
- Chybějící ucho
- Holohlavý

- Rituální tetování
- Námořnické tetování
- Otrokový cejch
- Exotický přízvuk
- Ráčkuje
- Šišlá
- Veselý
- Strohý
- Všem vyká
- Sprostý
- Květnatá mluva
- Flegmatický
- Vznětlivý
- Paranoidní
- Pomstychtivý
- Odvážný
- Družný
- Vůdčí typ
- Mluví sám k sobě
- Svůdník

- Muž činu
- Přehnaně čistotný
- Černý humor
- Milovník alkoholu
- Gurmán a skvělý kuchař
- Zvědavý
- Nenechá přítele ve štychu
- Ztratil víru

Jméno nebo přezdívka

Vymýšlení jména nebo přezdívky bývá pro některé hráče obtížné, přesto je ale důležité, aby ostatní mohli tvé postavě nějak říkat. Pokud tě nic nenapadá, nech si poradit od spoluhráčů.

Příklad:

Pavel: „Mně říkají Gorondar.“

Pán jeskyně: „Jo, to se k trpaslíkovi hodí.“

Katka: „Hm, nějaké elfské jméno. Třeba Naria? Jo, to by šlo.“

Jana: „Mně by se hodilo něco krátkého a jednoduchého. Napadá vás něco?

Pavel: „Co třeba Kara?“

Jana: „To zní dobře, díky.“

Určení vlastností

Pokud už víš, jakou budeš mít rasu a povolání, nastal čas rozhodnout o hodnotách tvých vlastností. Rozděl celkem 6 bodů mezi Sílu, Finesu a Duši tak, abys splnil následující:

člověk: Síla 1-3, Finesa 1-3, Duše 1-3

barbar: Síla 2-3, Finesa 1-3, Duše 1-3

elf: Síla 1-2, Finesa 2-3, Duše 2-3

hobit: Síla 1-2, Finesa 2-3, Duše 1-3

kudúk: Síla 1-2, Finesa 2-3, Duše 1-3

trpaslík: Síla 2-3, Finesa 1-2, Duše 1-3

kroll: Síla 3, Finesa 1-2, Duše 1-2

válečník: Síla nejméně 2 (doporučeno 3)

hraničář: Finesa nejméně 2 (doporučeno 3)

kouzelník: Duše nejméně 2 (doporučeno 3)

alchymista: Finesa nejméně 2 (doporučeno 3)

zloděj: Finesa nejméně 2 (doporučeno 3)

druid: Duše nejméně 2 (doporučeno 3)

Jestliže se chystáš hrát Dračák poprvé, uděláš dobře, když budeš mít ve vlastnosti požadované tvým povoláním trojku.

Příklad:

Pokud ses rozhodl hrát válečníka, vyber si pokud možno mezi člověkem, barbaram, trpaslíkem nebo krollem a dej si Sílu 3. Když by sis totiž vzal hobita, elfa nebo kudúka, mohl bys mít Sílu jenom 2 a byl bys díky tomu citelně slabší v tom, co se od válečníka obvykle očekává.

Určení počtu životů

Počet životů udává, kolik zranění vydržíš, než budeš vyřazen z boje.

- Tvůj počet životů je roven součtu Velikosti (tu najdeš v popisu své rasy) a Síly.

Kdykoliv se změní tvá Velikost nebo Síla, změní se spolu s tím také tvůj stávající i maximální počet životů (po změně budeš tedy stále zraněn za stejný počet životů jako před ní).

Úroveň

Úroveň představuje tvoji celkovou sílu a zkušenosti. Čím více dobrodružství zažiješ, tím více získáš schopností a dovedností a tím obtížnější překážky dokážeš překonat. Úrovně rozdělujeme do tří skupin:

- *Základní*: první a druhá
- *Pokročilé*: třetí až šestá
- *Mistrovské*: sedmá a vyšší

Pokud se nedohodnete jinak, začínáte všichni na první úrovni.

Určení schopností

Schopnosti ti umožní dělat různé věci: sesílat kouzla, míchat léčivé lektvary, šplhat na příkré stěny, číst texty v dávno zapomenutých jazycích, chovat se jako urozený pán, přestože jím nejsi a podobně.

Dobrodružné schopnosti

Schopnosti uvedené v pravidlech nejčastěji uplatníš na dobrodružných výpravách. Umožní ti překonávat různé překážky, poradit si s pastmi, nebo třeba porazit nestvůry, na které narazíš při výpravách do divočiny. Když se nějakou z nich naučíš, zapiš si ji do osobního deníku. Mezi dobrodružné schopnosti patří:

- Vrozená schopnost tvé rasy
- Schopnosti, kouzla či alchymistické recepty, které se naučíš díky svému povolání
- Dovednosti

Příklad:

Jana vytváří svou postavu, kouzelnici Karu. Jednu schopnost získá díky své rase. Jako člověk si může vybrat jednu ze schopností jiných povolání vyjmenovaných v popisu lidské rasy. Jana chce hrát přátelskou a upovídanou postavu a k tomu se jí z uvedených možností nejvíc hodí *získání důvěry*. Jako kouzelnice na první úrovni automaticky umí *čtení a psaní, staroelfštinu* a jeden další starý jazyk podle svého výběru. Dále si může vybrat libovolné dvě dovednosti a dvě základní kouzla. Ze seznamu v kapitole **Dovednosti** <ODKAZ> si vybere *starotrpasličtinu* jako svůj druhý starý jazyk a k tomu *přetvářku a převleky a ošetřování zranění* jako své dvě volitelné dovednosti. Ze seznamu základních kouzelnických kouzel v kapitole **Schopnosti povolání** <ODKAZ> si poté vybere *modrý blesk a dým*.

Do osobního deníku si tedy do kolonky pro vrozenou schopnost zapíše *získání důvěry*, do kolonky pro dovednosti *starotrpasličtina, přetvářka a převleky* a do kolonky pro kouzla *modrý blesk a dým*.

Při studiu tvého povolání získáš také různé související znalosti – zloděj například ví, jak funguje městské podsvětí, alchymista zná suroviny, ze kterých pak vyrábí kouzelné lektvary a podobně. Tyto znalosti si nemusíš extra vypisovat, vyplývají automaticky z toho, jaké sis vybral povolání.

Příklad:

Pán jeskyně: „Obchodník vyndal podivnou zbraň. Vypadá trochu jako srp, ale čepel má jak meč.“

Pavel: „Říká mi to něco?“

Pán jeskyně: „Jasně, jsi přece válečník. Je to chopeš, meč používaný v říši boha Slunce daleko na jihu.“

Ostatní schopnosti

Při tvorbě postavy nejspíš zjistíš, že bys chtěl umět další věci, například vařit, zpívat nebo řídit loď. Aby sis je nemusel všechny vypsovat, tak znalosti a dovednosti, které nejsou uvedené v pravidlech, odvozujeme přímo při hře ze tvé minulosti.

Příklad:

Jana: „Uvařím našim hostům něco speciálního. Vaření mě vždycky bavilo.“

Pán jeskyně: „Dobře. Dva z nich jsou hobiti, ti to určitě ocení.“

Pokud ale nějaká dovednost vyplývající ze tvé minulosti v kapitole **Dovednosti** <ODKAZ> je, musíš si ji pořídit jako jednu z těch, které máš na výběr.

Příklad:

Když chceš být námořník a umět plavat, tak si kromě námořnické minulosti musíš vzít dovednost *plavání* jako jednu z těch, které máš na výběr na první úrovni.

Jak jsme si řekli v kapitole **Minulost** <ODKAZ>, svou historii nemusíš promýšlet hned celou, můžeš ji postupně dotvářet až v průběhu hry. Budeš pak samozřejmě moci používat znalosti a dovednosti, které z tvé nové, doplněné minulosti plynou.

Dokud toho o své postavě moc nevíš, tak je naprosto v pořádku

vymýšlet její minulost podle toho, co se ti zrovna hodí. Pro hru je totiž dobré, když postavy mají schopnosti relevantní k tomu, co se v ní děje. Má to ale své meze – jakmile například určíš, že jsi bývalý námořník, tak se toho drž a nepřidávej znalosti, které s tím vůbec nesouvisí.

Kolik toho vaše postavy mohou díky své minulosti umět, není pevně omezeno. Snažte se ale, aby všechny měly podobně široké možnosti.

Jazyky

Všechny postavy se domluví obecnou řečí, nemusíte tedy nutně vymýšlet, jaké jazyky ve vašem světě existují. Pokud se do toho přece jen pustíte, tak se domluvte, který z nich je nejrozšířenější – to bude vaše obecná řeč.

Jaké další jazyky znáš, vyplývá z tvé minulosti. Pokud jsi například zcestovalý námořník, tak jich zřejmě umíš hned několik a z mnoha dalších znáš alespoň nadávky. Nemusíš nutně vypisovat, které přesně to jsou. Až ve hře nastane situace, kdy se budete potřebovat domluvit s nějakým cizincem, který neumí ani základy obecné řeči, zamyslete se, jestli u některé z postav dává smysl, že tento jazyk alespoň trochu zná.

Výbava

TODO

- jak na to? V dungeoncrawlu se mi celkem osvědčilo, když ji mají hráči předvyplněnou na deníku. Možná to tak nechat s tím, že postavy budou mít nějakou hotovost, za kterou si mohou něco dokoupit, když budou chtít?
- tzn. tady by byly sady výbavy pro jednotlivá povolání (stejně jako na denících).

VROZENÉ SCHOPNOSTI

Každá rasa má jednu vrozenou schopnost. Trpaslík má například *infravidění*, elf má *ostrý zrak* (viz popis ras v kapitole **Tvoje postava** <ODKAZ>).

Zvířata a nestvůry také mohou mít zvláštní schopnosti: drak například umí chrlit oheň, pes má výborný čich. Když se díky nějakému kouzlu nebo schopnosti proměníš v jiného tvora, nebudeš moci používat vrozenou schopnost své rasy, ale zato získáš všechny vrozené schopnosti tvora, do kterého se změníš. Při zpětné proměně se vše vrátí do původního stavu.

Příklad:

Když se trpaslík promění v draka, nebude moci používat *infravidění*, ale bude moci chrlit oheň.

Lidé a barbaři si mohou vybrat jednu ze schopností jiných povolání. Ta pak pro ně bude vrozená.

Příklad:

Jana si jako svou lidskou vrozenou schopnost vybrala *získání důvěry*. Když se Kara promění v elfku, nebude moci *získání důvěry* používat, zato bude mít *ostrý zrak*. Když se promění zpět, přijde o *ostrý zrak* a vrátí se jí *získání důvěry*.

DOVEDNOSTI

Dovednosti se od schopností povolání liší tím, že se se může naučit kdokoliv. Výběrem povolání ale získáš některé z nich automaticky – všichni kouzelníci například umí číst a psát.

- Na první úrovni umíš všechny dovednosti, které máš automaticky díky svému povolání a k tomu si můžeš vybrat libovolné dvě další z následujícího seznamu.
- Další dovednosti se budeš moci naučit při postupech na určité úrovni, viz kapitola **Schopnosti povolání** <ODKAZ>.

/ * TODO: Pokud se budou všichni určit dovednosti stejně, tak sem můžu rovnou napsat, na kterých úrovních se dostávají nové. */

Čtení a psaní

Umíš číst a psát všechna písmena používaná k zápisu jazyků, které znáš. Dokážeš také padělat písemnosti, například rozkazy nebo různé záznamy. U důležitých listin ale obvykle budeš muset nejdříve zjistit, jak má vypadat podpis, pečeť a případné další prvky, podle kterých může někdo poznat, že jde o podvrh.

Velká většina obyvatel světa Dračáku číst ani psát neumí, být gramotný je tedy velká výhoda a pojí se s tím i určité postavení ve společnosti.

Alchymista a kouzelník umí *čtení a psaní* automaticky.

Lov a stopování

K lovu obvykle potřebuješ luk, kuši nebo jinou vhodnou zbraň. Umíš ale také lícit jednoduché pasti na zvěř, takže s trochu trpělivosti si poradíš i beze zbraně. V oblasti s dostatkem zvěře uživíš celou družinu za pochodu, v pustině budeš muset lovem strávit část každého dne. Tam, kde nic nežije, samozřejmě nic neulovíš.

Stopy je možné najít jen tam, kde jdou zanechat – na vodě nebo na holé skále máš tedy smůlu. Obvykle ale můžeš někde kolem najít místo, kde je terén vhodnější. Zjevných stop, jako třeba otisku medvědí tlapy v bahně, si všimne každý. Ty ale najdeš i ty nepřímé – polámané větvičky a podobně. Poznáš také, jak jsou jsou zhruba staré, kolik tvorů je zanechalo a co byli zač (jelen, člověk, drak...). Můžeš také instruovat své společníky, jak se mají chovat, aby nebylo poznat, kolik vás přesně bylo.

Hraničář umí *lov a stopování* automaticky.

Orientace a přežití v divočině

V divočině dokážeš vždy najít cestu a uživíš se sběrem jedlých hub, plodů a drobných živočichů. V pustině, jako je třeba poušť nebo ledové pláně, se sice také neztratíš, ale jídlo a vodu si musíš vzít s sebou.

Hraničář a druid umí *orientaci a přežití v divočině* automaticky.

Ostražitost a plížení

Plížit se může každý, ty se ale dokážeš dostat mnohem blíže, aniž by si tě pozorovatelé všimli. Můžeš se proplížit dokonce i kolem psů a jiných tvorů s citlivým čichem, musíš na to mít ale dost prostoru a vhodné povětrnostní podmínky, nebo svůj pach překrýt nějakým silnějším. Umíš také vést ostatní a ukazovat jim, co mají dělat. Nemůžete se ale samozřejmě přiblížit tolik, jako kdybys byl sám. K plížení

je každopádně potřeba buď tma, nebo něco, za co se dá schovat.

Můžeš také někoho potají sledovat, nebo se naopak ujistit, že tě nikdo nesleduje a případně ho setřást.

Hraničář a zloděj umí *ostrážitost a plížení* automaticky.

Ošetřování zranění

Ošetřením vyléčíš dva životy (bez této dovednosti jen jeden). Znovu můžeš stejnému pacientovi ošetřením vrátit životy až poté, co se doléčí do plných životů.

Válečník, hraničář a druid umí *ošetřování zranění* automaticky.

Otevírání zámků

Dokážeš otevřít zámek bez správného klíče tak, aby šel znovu zamknout. Na otvírání jednoduchých zámků ti stačí improvizované nástroje, třeba zahnutý hřebík nebo kus drátu. Na složitý zámek potřebuješ kvalitní sadu šperháků a paklíčů.

Vypáčit zámek nebo jej třeba rozmlátit perlíkem a kladivem může i někdo bez dovednosti, ale kvalitní vnitřní zámky proti tomu bývají odolné.

Zloděj umí *otevírání zámků* automaticky.

Plavání

Umíš plavat a také se potápět, což se může hodit při průzkumu zatopených podzemí. Velká část obyvatel světa Dračáku plavat neumí a v hluboké vodě se tedy bez pomoci utopí.

Přetvářka a převleky

Dokážeš se věrohodně vydávat za někoho jiného. Umíš také dobře napodobovat hlasy. Čím důvěrněji ale ten, koho se snažíš oklamat, zná toho, za koho se vydáváš, tím lépe se na to musíš připravit.

Příklad:

Když se chceš vydávat za bezejmenného žebráka, stačí, když seženeš žebrácké hadry, nalíčíš se a budeš se jako žebrák chovat. Kdybys ale chtěl přesvědčit ženu bohatého obchodníka, že jsi její manžel, tak potřebuješ víc než jen jeho šaty a podobu – musíš nejprve zjistit, jaký měl k ní vztah, jak se choval ke služebnictvu, jak mluvil, jaká gesta používal a podobně.

Převléknout se můžeš jen za osobu podobné velikosti – hobit se asi těžko bude vydávat za krolla. Můžeš také namaskovat někoho jiného a zaškolit ho, jak se má chovat. Měl by se však vydávat jen za někoho s podobným hlasem, případně hrát němého.

Zloděj umí přetvářku a převleky automaticky.

Skřetí jazyk

Pokud se nedomluvíte jinak, různé skřetí národy a rasy žijící v divočině mluví vlastními jazyky a s obyvateli civilizovaných končin si tedy nerozumí.

Skřetích jazyků je velké množství a každý z nich je samostatná dovednost, většina skřetích ras a národů ale rozumí „obecné“ skřetí řeči, podobně jako se v našem světě většina lidí domluví anglicky.

Starý jazyk

Starými jazyky se mluvilo v dávných říších, po kterých dnes zbývají jen ruiny. Každý je samostatná dovednost.

Starý jazyk v zásadě můžeš umět, přestože neumíš číst a psát, ale není to moc užitečné, protože většina těch, kdo jím mluvili, už

nežije. Je tedy vhodné vzít si také *čtení a psaní*.

Umět číst starý jazyk může být užitečné zejména při průzkumu dávných ruin – můžeš takto například rozluštit varování před pastmi nebo jiným nebezpečím, případně se něco dozvědět o dávných obyvatelích. Kromě toho má ale ještě jednu důležitou roli: svitky s kouzly vytvořené dávnými čaroději totiž může použít jen ten, kdo je dokáže přečíst. A k tomu je potřeba jak *čtení a psaní*, tak právě znalost příslušného starého jazyka.

Promluvte si o tom, jaké staré jazyky existují ve vašem světě. Pokud nechcete vymýšlet vlastní, použijte následující:

- *staroelfština*
- *starotrpasličtina*
- *staroorskština*
- *starogoblinština*

Alchymista automaticky umí jeden ze starých jazyků podle svého výběru. Kouzelník automaticky umí *staroelfštinu* (v té bývají nejčastěji napsané svitky s kouzly) a jeden další si může vybrat.

Šplhání

Dokážeš vylézt na překážky, které jsou pro ostatní příliš obtížné.

Zloděj umí *šplhání* automaticky.

Líčení a odstraňování pastí

Odstranit past znamená bezpečně ji rozebrat tak, aby šla znovu sestavit a nastražit. Když ji chceš rozbít nebo spustit na prázdno, nepotřebuješ na to dovednost.

Abys mohl past nalíčit, musíš mít příslušný mechanismus. Ten

můžeš buď odmontovat z jiné pasti, nebo ho koupit ve městě, případně ho vyrobit z nějaké zbraně, obvykle z kuše. Nebezpečnost tebou nalíčené pasti je rovna tvojí Finese – jak se určuje zranění při jejím spuštění se dozvíš v kapitole **Jiná nebezpečí** <ODKAZ>.

Zloděj umí líčení a odstraňování pastí automaticky.

SCHOPNOSTI POVOLÁNÍ

Válečník

TODO: *ocelový stisk, sprint*

Válečník se vyzná ve zbraních a různých druzích boje. Je doma mezi vojáky, žoldáky, městskou stráží a podobně, takže mezi ně zapadne a snadno zjistí, co si mezi sebou povídají. Poznává také, komu patří erb, zástava nebo jiný znak používaný na bojišti.

1. úroveň

- Umíš základy *ošetřování zranění* (ošetřením vrátíš 2 životy).
- Nauč se základy dvou dalších dovedností podle svého výběru.

(Cizí jazyk, Čtení a psaní, Lov a stopování, Odezírání ze rtů, Orientace a přežití v divočině, Otevírání zámků, Plavání, Přetvářka a převleky, Starý jazyk, Šplhání, Výroba a odstraňování pastí nebo Znalost jedů).

- Vyber si jednu ze základních válečnických schopností.
- Můžeš si připoutat jeden magický předmět, který získáš na výpravách za dobrodružstvím.

2. úroveň

- Vyber si jednu ze základních válečnických schopností.
- Nauč se základy jedné další dovednosti.

- Můžeš si připoutat celkem dva magické předměty.

3. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Nauč se základy jedné nové dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

4. úroveň

- Vyber si jednu ze základních nebo pokročilých válečnických schopností.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.
- Můžeš si připoutat celkem tři magické předměty.

5. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

6. úroveň

- Vyber si jednu ze základních nebo pokročilých válečnických schopností.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.
- Můžeš si připoutat celkem čtyři magické předměty.

Základní válečné schopnosti

Zastrašení

Zastrašení musíš vždy něčím spustit: Rozpúlit jednoho z nepřátel, zasadit protivníkovi těžkou ránu, dostat ho do nevýhodné situace, nebo mu třeba připomenout, kolik takových jako on jsi už zabil.

Zastrašovat můžeš v boji i mimo boj. Protivníci se zamyslí, jestli jim střet stojí za to.

Výsledek posoudí Pán jeskyně, v uvažování nepřátel se ale vždy musí něco změnit – nemusí nutně hned utéct, ale musí přinejmenším začít brát vážně věci, které si předtím nepřipouštěli.

Sehranost

Vyžaduje alespoň týden společného tréninku a potom průběžné udržování (sem tam si zatrénovat).

Kdykoliv bojuješ bok po boku někoho, s kým jsi sehraný, můžeš si v každém kole vybrat:

- Dáš výhodu tomuto spolubojovníkovi.
- Nebo získáš výhodu sám.

Ochránce

Můžeš protivníkovi zabránit v útoku, i když není v nevýhodě.

Velení

V každém kole můžeš dát povel jedné postavě. Pokud tě poslechne, započítá si výhodu. Povel musí dávat smysl. Tato výhoda se nesčítá s výhodou za *sehranost*.

Pokročilé válečné schopnosti

Útok na dva cíle

Postih je jen -1. Lze i s lukem (nabít dva šípy) nebo vrhačími zbraněmi (v každé ruce jedna).

Hraničář

Hraničář zná různé druhy zvířat a ví, co znamená jejich chování. Poznává, které houby či byliny jsou jedlé a které jedovaté. Hodně cestoval a kromě toho, že dokáže nalézt cestu divočinou, také ví, jací kde žijí lidé, jaké mají zvyklosti a jak se k nim má chovat. Je doma mezi lovci a stopaři, takže se od nich snadno dozví, co se kde po kraji děje.

1. úroveň

- Umíš základy následujících dovedností:
 - *Orientace a přežití v divočině*
 - *Ostražitost a plížení*
 - *Ošetřování zranění* (ošetřením vrátíš 2 žt)
 - *Lov a stopování*
- Nauč se základy jedné další dovednosti podle svého výběru.

(Cizí jazyk, Čtení a psaní, Odezírání ze rtů, Otevírání zámků, Plavání, Přetvářka a převleky, Starý jazyk, Šplhání, Výroba a odstraňování pastí, Znalost jedů)
- Umíš sesílat jedno ze základních kouzel podle svého výběru.
 - K hraničářským kouzlům se nepočítá postih za zbroj.

- Vyber si jedno ze základních kouzel nebo jednu ze základních schopností.
- Můžeš si připoutat jeden magický předmět, který získáš na výpravách za dobrodružstvím.

2. úroveň

- Vyber si jedno ze základních kouzel nebo jednu ze základních schopností.
- Můžeš si připoutat celkem dva magické předměty.
- Nauč se základy jedné dovednosti.

3. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

4. úroveň

- Nauč se jednu z mimosmyslových schopností (*telekinezi*, *pyrokinezi* nebo *telepatii*).
- Můžeš si připoutat celkem tři magické předměty.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.

5. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

6. úroveň

- Můžeš si připoutat celkem čtyři magické předměty.
- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.

Základní hraničářské schopnosti

Zvířecí společník

Díky této schopnosti dokážeš s nějakým zvířetem podle tvého výběru vytvořit zvláštní pouto. Toto zvíře bude poté rozumět složitým slovním příkazům stejně dobře jako člověk. Stále ale nebude umět mluvit, takže pokud ho například někam pošleš, nedokáže ti říct, co tam vidělo.

Vytvořit pouto trvá několik týdnů. V jednu chvíli můžeš mít jen jednoho zvířecího společníka. „Hodnota Nebezpečnosti zvířete může být nejvýše rovna tvé úrovni. Může to ale být mládě – pak mu Nebezpečnost postupně poroste s tím, jak se ti bude zvyšovat úroveň. Vyber si, které zvíře tě provází na začátku hry.

Mluvení se zvířaty

Zvíře dokáže „mluvit“ jen o tom, čemu samo rozumí. Může ti tedy například říct, kolik osob vidělo a jestli je zná, ale neřekne ti, o čem si povídali, protože lidské řeči nerozumí.

Základní hraničářská kouzla

Uzdrav zranění

Dosah: kontaktní

Sesílání: 1 minuta (mimo boj)

Vyléčí (Duše hraničáře + k6) životů. Další léčivé kouzlo (ať už ho sešle druid, kněz či hraničář) účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů.

Zpomalení jedu

Dosah: dotyk

Kouzlo prodlouží latenci jedu v cíli o 1 den.

Najdi pachovou stopu

Po dobu *soustředění* dokážeš stopovat čichem jako pes.

Pokročilá hraničářská kouzla

Uzdrav nemocného

Dosah: kontaktní

Sesílání: 10 minut

Vyléčí většinu běžných (nemagických) nemocí. Smrtelné nemoci pouze zmírní natolik, že pacient přežije.

Uklidni bestii

Dosah: krátký

Kouzlo zklidní obyčejné, nemagické zvíře natolik, že ztratí chuť útočit. Pokud je ale něco znovu rozdráždí, účinek pomine.

Najdi zvíře

Dosah: několik hodin cesty.

Vycítíš směr k nejbližšímu zvířeti druhu, na který pomyslíš.

Mimosmyslové schopnosti

Mimosmyslové schopnosti se neřadí do základních, pokročilých ani mistrovských, můžeš totiž současně umět jen jednu z nich. Která to bude si vybíráš na čtvrté úrovni.

Telekineze

Dosah: krátká vzdálenost

Pomocí *soustředění* můžeš pomalu hýbat předměty, jako kdybys měl Sílu rovnou tvé Duši.

Pyrokineze

Dosah: krátká vzdálenost

Dokážeš zapálit oheň pomocí *soustředění*. Živé tvory pyrokineze přímo nezraňuje, následný oheň je ale zranit může.

Telepatie

Dosah: krátká vzdálenost

Po dobu *soustředění* můžeš s někým „mluvit“ v myšlenkách. Bez znalosti jazyka si nebudete rozumět. Cíl se může po navázání spojení vzdálit z dosahu.

Alchymista

TODO: „Nevyprchávací“ lektvary a ostatní předměty se vyrábí přidáním vzácných magických surovin, které je povětšinou potřeba najít na výpravách – pro každý lektvar bude jiná.

Alchymista zná magické suroviny, ze kterých vyrábí kouzelné předměty. Zná také různé jedy a žiraviny, ať už rostlinné, živočišné či minerální. Vyzná se ve výbušninách a umí je použít tak, aby dosáhl žádoucího účinku – třeba aby bombou vyrazil jen dveře a nezřítla se při tom půlka podzemí. Má blízko ke kovářům a jiným řemeslníkům a snadno se s nimi domluví, když od nich chce něco zjistit, nebo si něco nechat vyrobit.

1. úroveň

- Umíš základy následujících dovedností:
 - *Čtení a psaní*
 - *Znalost jedů*
 - *Jeden Starý jazyk*
- Nauč se základy jedné další dovednosti podle svého výběru.

(Cizí jazyk, Lov a stopování, Odezírání ze rtů, Orientace a přežití v divočině, Ošetřování zranění, Otevírání zámek, Plavání, Přetvářka a převleky, Starý jazyk, Šplhání, Výroba a odstraňování pastí)
- Poznáš alchymistické suroviny a můžeš z nich vyrábět předměty, jejichž recepty se naučíš.

- Vyber si dva ze základních receptů, které umíš používat.
- Můžeš si připoutat jeden magický předmět, který získáš na výpravách za dobrodružstvím.

2. úroveň

- Vyber si další ze základních receptů.
- Můžeš si připoutat celkem dva magické předměty.
- Nauč se základy jedné dovednosti.

3. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si další základní nebo pokročilý recept.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

4. úroveň

- Vyber si další základní nebo pokročilý recept.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.
- Můžeš si připoutat celkem tři magické předměty.

5. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si další základní nebo pokročilý recept.

- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

6. úroveň

- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.
- Vyber si další základní nebo pokročilý recept.
- Můžeš si připoutat celkem čtyři magické předměty.

Výroba magických předmětů

- Na výrobu předmětů je potřeba alchymistická aparatura, která se vejde do malé truhlice (dá se pohodlně nosit v ruce nebo v torně). V této truhlici se obvykle nosí také suroviny.
- Předměty se vyrábí z připravených polotovarů, takže výroba každého z nich zabere jen několik minut.
- Vyrobené předměty si své magické vlastnosti uchovají jen několik hodin.

Základní alchymistické recepty

Léčivý lektvar

V průběhu několika minut vyléčí (Finesa alchymisty + k6) životů (životy vrací až po boji). Další léčivý lektvar (libovolného druhu) bude na stejný cíl účinkovat až poté, co se doléčí do plných životů.

/* Je nutně potřeba závislost na Finese? Asi jo, protože účinek kouzel je od Duše a mělo by to být stejně. Navíc čistě k6 by byl moc velké rozptyl. */

Megacloumák

Trvání: Několik minut

Odstraní mdloby, ochromení, paralýzu a křeče a po dobu trvání tě probere z bezvědomí.

Lakmusový papírek

Odhalí složení a účinky jakékoliv kapaliny.

Vlčí mor

Síla jedu: 6 (proti lykantropům 10)

Latence: 30 minut (proti lykantropům 3 minuty)

Jed na otravu zbraní a šípů. Velmi účinný proti vlkodlakům a jiným lykantropům.

Detekční hůlka

Trvání: Několik minut

~~/* Tohle asi nepůjde, tajné věci v dungeonech by ztratily smysl. */~~

~~Umožní najít tajné vchody nebo schránky. Nedává ale znalost, jak je otevřít, ani jestli jsou zapastěné.~~

Pavoučí lektvar

Trvání: Několik minut

Po dobu trvání se udržíš na jakémkoliv pevném povrchu, klidně i hlavou dolů.

Ohnivá hlína

Zranění: 4kz ohněm po dobu 3 kol nebo do uhašení

TODO

Dýmovnice

Trvání: Několik minut

Dýmovnice je velká asi jako vlašský ořech. Po nárazu z ní budou několik minut vycházet oblaka řídkého dýmu – je v něm vidět zhruba na střední vzdálenost, *infravidění* ani *ultrasluch* ale nijak neomezují. Malou místnost zaplní za jedno kolo, velký sál nebo jeskyni za několik minut. Pokud jej vítr nerozfouká dříve, rozplyne se za několik hodin.

Když dýmovnici před použitím promneš v rukou nebo jinak zahřeješ (1 kolo), dým bude tak hustý, že v něm bude vidět jen na kontaktní vzdálenost a bude bránit i v *infravidění* (*ultrasluch* stále funguje bez omezení).

Kýchací prášek

Trvání: Několik minut

Účinek: Nevýhoda a vyřazení čich několik minut po nadýchání

Kýchací prášek, jak název napovídá, způsobuje neodolatelné záchvaty kýchání, provázené slzením. Projevy trvají ještě několik minut poté, co se dotyčný dostane na čerstvý vzduch. Hobiti, kudŕci, psi a další tvorové s citlivým čichem jsou na něj obzvláště náchylní – rozkýchá je i velmi malé množství.

Používá se nejčastěji k zakrytí pachové stopy. Je ho také možné rozprášit po okolí – kdokoliv pak do tohoto prostoru vstoupí, zaručeně se prozradí.

Kýchací prášek přestane účinkovat po několika hodinách po rozprášení. Z posypané oblasti je jej také možné odstranit vodou.

Pokročilé alchymistické recepty

Antigravitační cloumák

Trvání: několik minut

Po dobu působení lektvaru budeš pociťovat slabší gravitaci (zhruba jako na Marsu). Budeš při tom skákat dvakrát tak vysoko a daleko jako normálně.

/*

K výšce skoků a proč to přirovnávám ke gravitaci na Marsu a ne třeba na Měsíci: dohledal jsem to a na Marsu se skutečně skáče zhruba do dvojnásobné výšky. Na Měsíci by to bylo zhruba 6x výš, to by bylo asi moc silný.

*/

Bomba

Základ: Dutá železná koule (váží zhruba 2 kg)

Bomba je kovová koule o velikosti kokosového ořechu. Železný základ dokážeš vyrobit sám, ale potřebuješ na to na několik hodin přístup do plně vybavené kovárny. Můžeš si ho také nechat vyrobit od kováře.

Plášť je možné vyrobit dvěma možnými způsoby a tomu pak odpovídají dvě varianty bomby: tlaková nebo střepinová. Síla bomby je v obou případech rovna tvé Finesa + 2, liší se velikost zasažené oblasti a zranění.

Tlaková bomba zraňuje tlakovou vlnou – má menší dosah, ale větší zranění a dá se také použít na vyrážení dveří, prorážení slabých stěn a podobně. Střepinová bomba zraňuje drobnými střepinami, na které se při výbuchu rozpadne kovový plášť. Střepiny létají na delší vzdálenost, ale mají menší zranění než přímá tlaková vlna.

Tlaková bomba:

- Výbuch: tvoje Finesa + 2, zranění 4kz (drtivé).
- Zasažení se brání Finesou.

- Zasáhne všechno v *kontaktní* vzdálenosti od místa výbuchu kromě cílů skrytých za masivní překážkou (kamenná stěna, kmen stromu a podobně)

Střepinová bomba:

- *Výbuch*: tvoje Finesa + 2, zranění o (sečné).
- Zasažení se brání Finesou.
- Zasáhne všechno v *krátké* vzdálenosti od místa výbuchu kromě cílů skrytých za pevnou překážkou (střepiny zastaví i tenká dřevěná stěna).

Bomba se odpaluje doutnákem. Ten můžeš snadno vyrobit ze svých surovin a kusu provazu, nepotřebuješ na to magenergii. Délka doutnáku určuje, jak dlouho bude hořet a tedy za jak dlouho bomba exploduje. Nejmenší bezpečná délka hoří 1 kolo – bomba pak vybuchne v příštím kole po zapálení. Na výbuch bomby se vždy hází hned na začátku kola a do hodů se nepočítá vlastnost toho, kdo bombu umístil, vrhnul či koulel, ale vždy Finesa alchymisty, který ji vyrobil, zvýšená o +2.

Příklad:

Gorondar s Karou nakukují do velké místnosti, kde právě hoduje obrovský zlobr. Přesně pro podobné případy s sebou tahají tlakovou bombu, takže se ji teď rozhodnou použít. Podlaha místnosti je rovná, takže ji budou moci kutálet po zemi.

Kara do bomby zastrčí doutnák uštěpený tak, aby hořel jedno kolo a zapálí ho o svíčku v lucerně, kterou skrývá pod pláštěm, aby je světlo neprozradilo. Gorondar následně bombu pošle po zemi ke zlobrovi.

Zlobr si samozřejmě bomby všimne – rachot železné koule kutálející se po kamenné podlaze dost dobře nejde přeslechnout. Pán jeskyně rozhodne, že zlobr neví, co to je, a jelikož je zvědavý, tak se zvedne a jde bombu sebrat. V tu chvíli dojde k výbuchu.

Pavel hází na účinek exploze. Nepočítá si Gorondarovu Sílu, ale Finesu

alchymisty, který bombu vyrobil (což je 4), zvýšenou o +2. Hází tedy 6 + k6. Na kostce mu padne 5, dohromady má tedy 11. K tomu si započítá ještě +1, protože sehnout se k bombě bylo to nejhorší, co zlobr mohl udělat, což je jasná nevýhoda.

Nyní Pán jeskyně hází za Zlobra na obranu. Zlobr má Finesu 3 <TODO: Opravit podle statů zlobra v bestiáři, až budou>. Pán jeskyně hodí 5, dohromady má tedy 8. Bomba má o 3 víc, takže proti němu má 2 úspěchy.

První úspěch určitě znamená zranění – v tomhle ohledu si bomba dost dobře nemůže vybírat. Pavel tedy dohodí 4 kz a padne mu celkem zranění +2. Zlobrovi tedy hrozí zranění za 5 (rozdíl hodů plus výsledek na kostkách zranění), ale odečte si jedničku za svou silnou kůži, takže je zraněn jen za 4. Druhý úspěch Pán jeskyně popíše následovně:

Pán jeskyně: „Zlobr blízké setkání s explodující bombou kupodivu přežil, ale není z toho o nic moudřejší. Výrazně se potácí, zřejmě se mu z toho pořádně motá hlava – bude teď mít několik minut nevýhodu, než to přejde.“

Hotová bomba váží i s obalem zhruba 10 kg. Silnější postavy ji zvládnou vrhnout, ale ne moc daleko – pokud je bomba střepinová a vybuchne hned po dopadu, zaručeně vrhače zasáhne. Je také možné ji kutálet, pokud je podlaha dostatečně pevná a hladká.

Na rozdíl od ostatních výrobků si u bomby veď záznamy, kolik na ní máš surovin – není problém je sehnat, ale vzhledem k váze je problém je ve větším množství nosit.

/*

Výpočet hmotnosti:

Průměr 25 cm. Z toho vychází objem 0,008 m³, což je 8 litrů. Střelný prach má hustotu zhruba jako voda, takže prachová náplň váží 8 kg. K tomu 2kg obal (železo má hustotu zhruba 9x vyšší), dohromady 10 kg.

*/

/*

IDEA: Uneseš tolik bomb, kolik je tvoje Síla? (Kůň samozřejmě víc).

*/

Čarovná rtuť

Trvání: Do prvního úspěšného použití

Jestliže se někde v krátké vzdálenosti, vyskytuje zlato, stříbro či drahé kamení, kulička se k němu začne kutálet. Po úspěšném použití své schopnosti ztrácí.

Lektvar chladných vod

Trvání: Několik minut

Postavě, která tento lektvar vypila, se po dobu jeho působení jakékoliv utržené zranění ohněm snižuje o 3.

Lektvar mlhoviny

Trvání: Několik minut

Mlžná forma po dobu působení (bez výbavy a oblečení).

Lektvar zmenšování

Trvání: Několik minut

Po dobu trvání se postava zmenší na polovinu spolu se vším, co nese. Na polovinu se jí tím sníží Síla a Velikost (a tedy počet životů – aktuální i maximální). Finesa a Duše se nezmění.

Lektvar rychlosti

Trvání: Několik minut

Zdvojnásobí rychlost běhu (postava bude běhat zhruba stejně rychle jako kůň).

Černá zhouba

Vzácná surovina: Výtažek z masožravé houby (5 zl)

Síla jedu: 7

Latence: 1 minuta

Paralytický jed.

Jablečná vůně

Síla jedu: 6

Latence: 5 kol

Plynný jed. Oblak zaplní několik metrů chodby nebo malou místnost.

Melenova pomsta

Síla jedu: 7

Latence: 1 hodina

Jed do nápojů.

Mistrovské alchymistické předměty

Éterický olej

Trvání: Několik minut

TODO

Metamorfóza

Trvání: Několik minut

TODO

/ Možná to nechat jen kouzelníkovi */*

Kouzelník

Kouzelník pozná kouzla, která se sám může naučit, a ví, k čemu jsou dobrá. Je také vzdělaný a sečtělý, takže se snadno domluví s různým i učenci a získá od nich informace, kterým by prostý člověk nerozuměl.

1. úroveň

- Umíš základy následujících dovedností:
 - *Čtení a psaní*
 - *Staroelfštinu*
 - *Jeden další starý jazyk*
- Nauč se základy jedné další dovednosti podle svého výběru.

(Cizí jazyk, Lov a stopování, Odezírání ze rtů, Orientace a přežití v divočině, Ošetřování zranění, Otevírání zámků, Plavání, Přetvářka a převleky, Starý jazyk, Šplhání, Výroba a odstraňování pastí, Znalost jedů)

- Umíš sesílat dvě ze základních kouzel podle svého výběru.
- Máš schopnost *spřádání kouzel*:
 - Kdykoliv sešleš kouzlo, které jsi v předchozích několika minutách ještě nepoužil, bude tě stát o 1 mag méně (nejméně ale 1 mag).
- Můžeš si připoutat jeden magický předmět, který získáš na výpravách za dobrodružstvím. Pokud si takto připoutáš svitek s kouzlem, můžeš toto kouzlo sesílat, jako bys ho uměl.

2. úroveň

- Vyber si další dvě ze základních kouzel.
- Můžeš si připoutat celkem dva magické předměty.
- Nauč se základy jedné dovednosti.

3. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si dvě ze základních nebo pokročilých kouzel.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

4. úroveň

- Vyber si dvě ze základních nebo pokročilých kouzel.
- Můžeš si připoutat celkem tři magické předměty.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.

5. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si dvě ze základních nebo pokročilých kouzel.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

6. úroveň

- Vyber si dvě ze základních nebo pokročilých kouzel.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.

- Můžeš si připoutat celkem čtyři magické předměty.

Svitky s kouzly

Na výpravách můžeš najít svitky s kouzelnickými kouzly. Když si takový svitek připoutáš, můžeš toto kouzlo sesílat stejně, jako kdybys ho měl naučené.

- Připoutaný svitek při sesílání kouzla nemusíš držet v ruce, ale musíš ho mít u sebe (třeba v torně).
- Seslání kouzla ze svitku stojí magenergii uvedenou na svitku. Schopnost *spřádání kouzel* může cenu snížit o 1 mag jako u ostatních kouzel.
- Když potřebnou magenergii nemáš nebo nechceš zaplatit, kouzlo stále můžeš seslat, ale svitek se při tom nenávratně zničí.
- Při přestupu na další úroveň se místo kouzla z pravidel můžeš naučit kouzlo ze svitku. Od té chvíle ho budeš moci sesílat, i když svitek nebudeš mít připoutaný.
- Kouzelnická kouzla může ze svitků sesílat jen kouzelník.

Sesílání kouzel

Na sesílání kouzel se vždycky hází Duší. Když sesíláš kouzelnická kouzla v lehké zbroji, počítáš si postih -1. Když v těžké, tak dokonce -2.

- Při seslání kouzla musíš nahlas a srozumitelně vyslovit zaklínací formuli. Nemůžeš tedy například kouzlit, když máš roubík, nebo jsi z nějakých jiných důvodů umlčený.

Základní kouzelnická kouzla

Dým *Fumideó*

Dosah: místo ve střední vzdálenosti

Trvání: několik minut

Kouzlo vytvoří všude v krátké vzdálenosti od cílového místa hustý, neprůhledný dým. Kouř je těžší než vzduch, ale vítr jej snadno rozfouká.

Hyperprostor *Hye archom*

Rozsah: pouze ty a vše, co neseš

Pomocí tohoto kouzla se můžeš přemístit na jiné místo v *krátké vzdálenosti*.

Pokud jsi na cílovém místě osobně byl od chvíle, kdy ses naposledy probudil, tak ho při sesílání nemusíš vidět. Když je ale obsazeno, ať už předmětem nebo jiným tvorem, kouzlo nemá žádný efekt, ale magenergie je stejně spotřebována.

Když se chceš teleportovat někam, kde jsi v uvedené době osobně nebyl, musíš dobře vidět plochu, kam se přemístíš. Nemůžeš se tedy například teleportovat na vrchol skály, když stojíš pod ní, protože tam nevidíš.

Spolu s tebou se přemístí vše, co neseš, včetně případných živých tvorů. To například znamená, že jsi-li svázán, přeneses se i s pouty, ale když jsi někde přivázán nebo připoután, nemůžeš se přemístit.

Když se teleportuješ někomu do zad, budeš mít proti němu v příštím kole výhodu.

/*

- možnost teleportovat se na místo, kde jsem nedávno byl, tam určitě nechám, je herně zajímavá (pokud teda nevyhraje varianta "přesun na místo, kam se zvládneš fyzicky dostat za jedno kolo", v té to není potřeba).

- teleportování jiných osob tím, že je vezmu do náručí, se mi moc nelíbí, je to takové nedůstojné a nekouzelnické. Na druhou stranu to řeší spoustu problémů a exploitů...

- teleportování „se souhlasem cíle“ určitě nechci, to je těžce disociovaná mechanika.

- možná by šlo, že musíš cíl pevně chytit (mechanicky ho dostat do nevýhody) a on se nesmí ničeho pevně držet, být k tomu přivázaný a podobně. Tím by ale asi šlo někoho drapsnout, teleportovat se na kraj propasti a zase ho pustit, což není ok.

- omezení na „náklad, který dokážeš unést“, taky není úplně ideální, kouzelník by neměl muset bejt korba.

- „souhlas“ by šlo vyjádřit nějakým hmotným tokenem – dotyčný si ode mne vezme destičku s mojí runou, nebo tak něco.

(To by šlo i u portálu – nemusel by bejt „proskakovací“, mohlo by stačit dotknout se teleportovací runy, která se objeví v prostoru.

- což mi připomíná, že původní myšlenka byla, mít *hyperprostor* self-only a na teleportaci někoho jiného používat *portál*.)

IDEA (inspirovaná Markyho systémem časoprostorové magie): Hyperprostor ti dá jedno kolo přesunu – můžeš se tedy dostat tam, kam bys dokázal doběhnout za jedno kolo běhu, spolu se vším, co bys dokázal fyzicky odnést.

- tohle by bylo hodně striktní. Nešlo by se portit za mříž, na střechu, na druhou stranu hradeb a podobně.

- mohlo by to jít i na někoho jiného – dá mu to možnost se přesu-

nout, kamkoliv bude chtít (tohle se mi fakt líbí – o tom, kam se portne, rozhoduje on. To eliminuje spoustu potenciálních exploitů).

- automaticky to omezí dosah (za kolo se dá uběhnout jen krátká vzdálenost).

- asi by to mělo jít kombit s rychlostí – portneš se na dvojnásobnou vzdálenost.

- Obecně se mi líbí interakce s dalšími schopnostmi. Dává třeba smysl vypít pavoučí lektvar a pak hodit teleport.

- spoustaný nebo plazící se kouzelník se moc daleko neportne.

- když někoho poneseš, tak pak budeš náležitě vyflusanej (tohle je otázka, může to tak bejt a nemusí).

- nemusel bych řešit viditelnost a „teleport na místo, kde jsi nedávno byl“.

Problém: Proč bys za to kolo nemohl někoho rovnou bodnout?

- kouzlo ovlivní pouze tebe. Můžeš sice v průběhu přesunu do něčeho „bodnout“, ale nestane se to, protože jeho tvoje kouzlo neovlivní.

Problém: Co když „po cestě“ něco upustíš, třeba bombu?

- to by asi fakt jít nemělo. Věci můžeš pustit buď před nebo až po přesunu, ne v průběhu.

Zásadní problém: Nebyl by to Dračákovej teleport (a nepůsobilo by to tak magicky). Na druhou stranu by to bylo mnohem víc "dungeoncrawl friendly" - to má dost velkou váhu vzhledem k tomu, že mám napsaný dungeon a plánuju psát další.

Problém: Co kdybys chtěl teleportem "přeběhnout" propadlovou past (o které jsi nevěděl)? Spadneš do ní? Zůstaneš před ní?

- Asi by mi dávalo smysl ten přesun prostě odehrát jako normální pohyb - tzn. asi spadneš do pasti. Na druhou stranu ty se přesouváš instantně a když při tom třeba šlápneš na spouštěcí dlaždici, která

spustí šipkovou past, tak chvíli potrvá, než šipka někam doletí... Což vlastně asi dává smysl - pro tebe ten čas běží, takže po cestě můžeš někam spadnout. Pro šipku čas neběží, takže prolétne, až když už tam nebudeš.

Když se snažíš někomu utéct nebo ho naopak dohonit, tak sesláním hyperprostoru získáš kolo navíc (lépe: zkrátíš nebo prodloužíš náskok o jedno kolo) – když tedy běžíš obvyklou rychlostí, tak tím zkrátíš nebo prodloužíš náskok o krátkou vzdálenost.

*/

Magický štít *Magomágen*

Dosah: krátký

Kolem tvého cíle se na okamžik vytvoří neviditelný magický štít. Proti všem útokům vedeným proti němu v tomto kole si házíš na obranu Duši s výhodou (+1) za plnou obranu. Když se brání také, počítá se lepší z výsledků.

Modrý blesk *Artak báarak*

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Hod: Duše + k6 proti Síle

Zranění: 4kz bleskem

Ode zranění se odečítá zbroj a štít.

Protoplazma *Prorep tohabet*

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 cíl

Trvání: několik minut

Hod: Duše + k6 proti Finese

Možnosti v případě zásahu: nevýhoda, zpomalení

Po chvíli soustředění z tvých rozpažených rukou vytrysknou proudy lepkavého protoplazmatického slizu.

Sugesce *Inirinsico*

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Trvání: několik minut

Hod: Duše + k6 proti Duši

Tímto kouzlem můžeš cíli, kterému se díváš do očí, vsugerovat nějaký pocit (strach, únavu, vztek, bolest atd.), nebo ho dočasně o něčem přesvědčit: třeba že jsi pozvaný od pána hradu a má tě tedy pustit dovnitř. Dotyčný si po dobu působení nebude vědom toho, že jsi kouzlil, ale jakmile účinek kouzla pomine, uvědomí si pravý stav věcí a vzpomene si, že tě slyšel vyslovit kouzelné slovo. Co z toho vyvodí a jak zareaguje, je na úvaze Pána jeskyně.

Světlo *Luxmen*

Dosah: Dotyk

Trvání: několik minut

Oslepení: Duše + k6 proti Finese

Předmět, kterého se dotkneš, bude několik minut svítit asi jako lucerna. Kdykoliv v průběhu trvání můžeš pomocí *soustředění* libovolně měnit barvu světla a jeho intenzitu. Nejvyšší možná je zhruba jako maják. *Světlo* pak ozáří i velký sál a je natolik jasné, že oslepí každého, kdo nemá předem zakryté oči a neuspěje v hodu na odolání. Když se přestaneš *soustředit*, barva a intenzita světla se vrátí na původní a případné oslepení odezní.

Pokročilá kouzelnická kouzla

Hypnóza *Sómnos*

Vyvolání: 1 minuta

Dosah: kontaktní

Po dobu *soustředění* bude cíl plnit všechny tvoje příkazy a nebude dělat nic jiného. Instrukce musí být jednoduché, jednoznačné věty. Může jít o nebezpečný příkaz, ale ne o sebevražedný. Dotyčný neprozradí nic, co považuje za tajemství.

Můžeš také cíli uložit jeden tzv. posthypnotický příkaz. Musí to být nějaký jednoduchý pokyn, například: „Zapomeň na to, co jsi právě dělal!“ nebo „Při slově fialka kýchni“ a podobně. Posthypnotický příkaz může jít i proti zájmům postavy, například: „Vyhýbej se dotyku zlata,“ ale není možné uložit nějaký pocit, například: „Nesnášíš zlato.“

Po skončení kouzla si cíl všechno pamatuje, ledaže by dostal posthypnotický příkaz, aby na všechno zapomněl. V případě, že dojde ke konfliktu různých posthypnotických příkazů, platit bude ten, který byl zadán nejpozději.

Levitace *Planere*

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Trvání: po dobu dotyku a soustředění

Tímto kouzlem můžeš libovolně zpomalit rychlost pádu osoby nebo předmětu, který by dokázal zvednout někdo se stejnou silou, jakou máš Duši. Znamená to, že sice nebude snazší cíl zvednout nebo někam hodit, ale když se ti to podaří a zpomalíš rychlost jeho pádu na nulu, zůstane „viset ve vzduchu“. Dokud kouzlo trvá, můžeš libovolně měnit, jak pomalu cíl padá. Jakmile se přestaneš soustředit nebo dotýkat cíle, kouzlo pomine a cíl spadne normální rychlostí.

Příklady použití:

S pomocí *levitace* se můžeš například odrazit a setrvačností „přeplachtit“ propast nebo průrvu, nebo relativně bez námahy přepravovat těžký náklad – pokud ho nějak dokážeš zvednout, bude dál viset ve stejné výšce a budeš ho tedy moci relativně snadno někam odtlačit. Postupnou změnou rychlosti pádu cíle můžeš také cíl pomalu a bezpečně nechat „snést“ k zemi.

Mágův velký mix *Magomegamix*

Dosah: krátký

Zranění: 6kz (cíl si nepočítá zbroj)

Toto kouzlo nejprve vytvoří kolem zvoleného protivníka žlutý mlhovinový opar a posléze se pokusí zcela náhodně prohodit umístění všech molekul jeho těla. Kouzlo působí jen na tvory z masa a kostí (včetně nemrtvých, kteří mají nějaké tělo).

Hází se, jako by šlo o zraňující útok, cíl si nepočítá zbroj. Pokud by tento útok snížil jeho životy na 0 nebo méně, změní se v hromádku třesoucího se rosolu a jeho vybavení, případně další tvorové, které nesl, popadá na zem. V opačném případě (když by cíli zbyly nějaké životy) kouzlo nemá žádný účinek.

Seslání dalšího *mágova velkého mixu* na takto vzniklý rosol celý efekt zvrátí, takže se místo rosolu objeví zase původní cíl. Bude úplně nahý, ve stejné kondici jako před sesláním prvního magomegamixu a z doby, kdy z něj byl rosol, si nebude vůbec nic pamatovat.

Melenina krása *Melenebeau*

Dosah: dotyk

Toto kouzlo změny vzezření cílové osoby tak, že bude pro ostatní jedince své rasy neobyčejně krásná, a to až do chvíle, než dotyčný usne.

Poněkud nepříjemný vedlejší účinek kouzla je, že po celý další den bude cíl naopak vypadat mimořádně odpudivě.

Metamorfóza *Aloiósis*

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 humanoidní osoba

Sesílání: 1 minuta

Trvání: několik minut

Humanoidní tvor, kterého ses po celou dobu sesílání dotýkal, se promění v jiného humanoidního tvora. Kouzlo nezmění vybavení, oblečení a podobně.

K seslání potřebuješ držet část těla tvora, jehož podobu se snažíš vytvořit: vlas, chlup a podobně. Obě bytosti musí mít stejnou Velikost – můžeš například změnit člověka v elfa, ale ne v hobita nebo malé dítě. Proměněný bude mluvit hlasem tvora, do kterého se změní, ale nezíská znalost jejího jazyka, zvyků, minulosti a podobně.

Přeměněný si zachovává své vlastnosti (Sílu, Finesu, Duši, počet životů) a také svá zranění (a to i po proměně zpět). Získá zvláštní schopnosti cílové rasy (trpaslické infravidění) a ztratí zvláštní schopnosti své původní rasy. Všechny ostatní schopnosti a dovednosti mu zůstávají a nezíská jiné než rasové schopnosti ani dovednosti cílového tvora, vlastnosti získané kouzlem nebo magickým původem, ani specifické zranitelnosti (v podobě lykantropa mu tedy například nebude vadit stříbro).

Zpětná proměna nastane samovolně a trvá stejně dlouho jako sesílání.

Montvho čardáš *Montymero*

Dosah: krátký

Rozsah: 1-3 cíle

Hod: Duše + k6 proti Duši (ověření každé kolo)

Trvání: Soustředění

Toto kouzlo účinkuje pouze na inteligentní cíle (tedy s vyšší než zvířecí inteligencí). Protivníci, kteří neuspějí v hodů na obranu proti kouzlu, jsou postiženi těžkým psychickým šokem a po dobu *soustředění* mají potřebu zběsile tančit a křepčit. Nemohou útočit, kouzlit a podobně a brání se s nevýhodou. Každé kolo se hází znovu a cíle tedy mají možnost se probrat. Efekt kouzla také pomine při prvním utrpeném zranění.

Najdi neviditelné *Heurískon avidia*

Dosah: kontaktní

Rozsah: 1 cíl

Trvání: Několik minut

Cíl kouzla po dobu tvého soustředění uvidí neviditelné tvory a předměty. Sem patří postavy zneviditelněné kouzlem, alchymistickým lektvarem či magickým předmětem, ale také bytosti, které jsou ze své podstaty neviditelné, například nevidění.

Kouzlo ale neúčinkuje na bytosti, které nemají hmotnou podstatu (různí duchové a podobně).

Neviditelnost *Avidius*

Trvání: Několik minut

Rozsah: 1 cíl

Cíl kouzla spolu se vším, co nesl ve chvíli seslání, bude po dobu trvání kouzla neviditelný. Odložené věci zůstávají neviditelné po celou dobu působení. Předměty sebrané po seslání kouzla zůstávají viditelné.

Dotyčný by se měl mít na pozoru, protože ti, kdo jsou zvyklí proti magii bojovat, znají různé triky, jak neviditelného odhalit: Mohou například zaplnit prostor řídkou mlhou nebo dýmem, takže spatří jeho obrys, nebo třeba rozpráší *kýchací prášek*, takže se pak sám prozradí.

Oheň *Igneum*

Trvání: Několik minut

Dosah: krátký

Rozsah: oblast v kontaktní vzdálenosti od cílového místa

Zranění: každé kolo 4kz ohněm - Zbroj

Tímto kouzlem stvoříš na cílovém místě magické plameny. Můžeš jimi například zahradit chodbu nebo zcela zaplnit malou místnost. Na cílovém místě nemusí být nic hořlavého, musí tam ale být schopen normální oheň – nelze tedy například vyvolat *oheň* pod vodou. *Oheň* je vázaný na místo, není tedy možné jej seslat přímo na protivníka.

Plameny každé kolo zraňují všechny, kdo se v nich nachází, případně se jimi snaží proskočit či proběhnout. Nehází se na seslání ale rovnou na zranění, jako u přirozeného ohně. Pokud na tebe při seslání někdo útočí, musíš se bránit Finesou, i když sesíláš plameny pod něj. Kouzlo také zapálí nebo spálí všechno, co by za stejnou dobu zapálil obyčejný oheň.

Rychlost *Hyperio*

Dosah: koktaktní

Rozsah: 1 cíl

Zdvojnásobí rychlost běhu (postava bude běhat zhruba stejně rychle jako kůň).

Ticho *Silenció*

Po dobu *soustředění* bude všude kolem tebe až do vzdálenosti (Duše) metrů naprosté ticho. Znamená to mimo jiné, že v tomto prostoru nepůjde sesílat kouzla. Slyšet není nic, tedy ani zvuky zvenku. Kroll uvnitř této oblasti nebude moci použít svůj utrasluch vůbec, z vnějšku pro něj bude pouze představovat „temnou“, neprůhlednou kouli.

Tma *Obscurum*

Po dobu *soustředění* bude všude kolem tebe až do vzdálenosti (Duše) metrů naprostá tma. Trpaslíkovo *infravidění* je také vyřazeno. Lucerny, svíčky a další zdroje světla tím nebudou uhašeny. Když je někdo vynese ven, budou opět svítit. Zvenku bude vidět nepřirozená koule temnoty zakrývající vše, co je za ní. Zevnitř není vidět nic, tedy ani ven.

Vodní dech *Aqua spiro*

Dosah: kontaktní

Trvání: několik minut

Cíl bude po dobu trvání schopen pod vodou dýchat stejně jako ve vzduchu.

Zaklep *Taptap*

Dosah: dotyk

Kouzlo *zaklep* po dobu *soustředění* potlačí jakékoliv zamykací kouzlo, které působí na cílový zámek. Zámek neodemkne, pouze umožní, aby šel vypáčit nebo odemknout klíčem. Zamykací kouzlo tím navíc není zrušeno, takže když jej někdo znovu zamkne, bude opět chráněný proti odemknutí a vypáčení.

Zamkni *Linol*

Dosah: dotyk

Trvání: několik minut (při pomalém seslání je účinek trvalý)

Toto kouzlo magicky zamkne zámek, kterého se dotkneš, takže ho nepůjde vypáčit ani odemknout klíčem. Pokud při sesílání kouzla držíš v ruce klíč od tohoto zámku, tak můžeš navíc určit slovo nebo větu, jejímž vyslovením se zámek sám odemkne.

Toto kouzlo můžeš také seslat formou krátkého rituálu. Zabere to zhruba minutu, ale účinek je pak trvalý.

Zelený blesk *Járák bárák*

Dosah: střední

Rozsah: 1-2 cíle

Hod: Duše + k6 proti Síle

Zranění: 3kz bleskem

Ode zranění se odečítá zbroj a štít.

Zenerova karta *Zenerchart*

Dosah: krátký

Rozsah: 1 inteligentní tvor

Hod: Duše + k6 proti Duši

Trvání: Několik minut

Toto kouzlo vytvoří opalizující obláček, v němž se začnou zjevovat magické karty. Když na něj pohlédne inteligentní tvor, hází si proti tobě Duší a když neuspěje, tak po dobu trvání kouzla ustrne a nebude vůbec vnímat svoje okolí. Pokud bude po tuto dobu cílem útoku, brání se s nevýhodou a jakékoliv utrpěné zranění jej z efektu kouzla vysvobodí. Další možností, jak cíl vysvobodit, je odtáhnout jej z výhledu na obláček. Obláček může v jednu chvíli „lapit“ pouze jednoho tvora. Pokud se ale cíl z jeho vlivu dostane, může se opět někdo chytit.

Je také dobré poznamenat, že obláček nerozlišuje mezi přáteli a nepřáteli. Na toho, kdo ho seslal, ale nepůsobí.

Zlom kouzlo *Frangoetia*

Dosah: krátký

Toto kouzlo zruší působení jakéhokoliv kouzla s dlouhodobým účinkem – musíš ale znát zaklínací slovo rušeného kouzla a vyslovit ho při sesílání. Kouzla, jejichž účinek trvá po dobu *soustředění*, takto není možné zrušit.

Mistrovská kouzelnická kouzla

Ohnivý déšť *Nefelé ignea*

Dosah: krátký

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od cílového místa

Trvání: soustředění

Zranění: +0

V oblasti před tebou začne sršet ohnivý déšť. V každém kole *soustředění* si znovu házíš.

Zloděj

Zloděj je doma mezi městskou chudinou a vyvrheli všeho druhu. Ví, kolik má zaplatit městské stráži, aby se na chvíli dívala stranou, nebo žebrákovi, aby mu řekl, co se tu včera dělo. Snadno se doptá na někoho, kdo mu za patřičnou cenu řekne, co se ve městě děje a na co si případně dát pozor.

1. úroveň

- Umíš základy následujících dovedností:
 - *Ostražitost a plížení*
 - *Otevírání zámků*
 - *Přetvářka a převleky*
 - *Šplhání*
 - *Výroba a odstraňování pastí*
 - *Znalost jedů*
- Nauč se základy jedné další dovednosti podle svého výběru.
(Cizí jazyk, Čtení a psaní, Lov a stopování, Odezírání ze rtů, Orientace a přežití v divočině, Ošetřování zranění, Otevírání zámků, Plavání, Starý jazyk)
- Vyber si jednu ze základních schopností.
- Můžeš si připoutat jeden magický předmět, který získáš na výpravách za dobrodružstvím.

2. úroveň

- Nauč se základy jedné dovednosti.

- Vyber si jednu ze základních schopností.
- Můžeš si připoutat celkem dva magické předměty.

3. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

4. úroveň

- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.
- Vyber si jednu ze základních nebo pokročilých schopností.
- Můžeš si připoutat celkem tři magické předměty.

5. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

6. úroveň

- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.
- Vyber si jednu ze základních nebo pokročilých schopností.
- Můžeš si připoutat celkem čtyři magické předměty.

Základní zlodějské schopnosti

Bezpečný dopad

Dokážeš bezpečně dopadnout z dvojnásobné výšky než ostatní.

Obří skoky

Vyskočíš dvakrát výše a doskočíš dvakrát dále než ostatní.

Útok ze zálohy

Pokud o tobě cíl nevěděl, počítáš si +2 ke zranění.

Získání důvěry

Když se se tebou bude někdo několik minut bavit na nějaké téma, získá pocit, že ti v tomto ohledu může zcela věřit.

Pokročilé zlodějské schopnosti

Chůze beze stop

S výjimkou naprosto nevhodného terénu (bahno, čerstvě napadaný sníh) se dokážeš pohybovat tak, že nezanecháš žádné stopy. A to včetně pachových, takže tě nevystopují ani psi (na krátkou vzdálenost tě však stále ucítí).

Chytání střel

Když uspěješ v *plné obraně*, bezpečně chytíš střelu v letu. Pokud máš volné obě ruce, můžeš v jenom kole do každé z nich chytit jednu střelu.

Splynutí s okolím

Dokud jsi nehybný a nevyčníváš, jsi prakticky neviditelný.

Měj se ale na pozoru, protože ti, kdo jsou zvyklí proti magii bojovat, znají různé triky, jak tě odhalit: Mohou například zaplnit prostor řídkou mlhou nebo dýmem, takže spatří tvůj obrys, nebo třeba rozpráší *kýchací prášek*, takže se pak sám prozradíš.

Druid

Druid zná účinky bylin, ať už léčivých či jedovatých. Zná také zvířata a různé jiné tvory, ale trochu jinak než hraničář: na rozdíl od něj je neloví, ale stává se jimi. Při svých náročných studiích se naučil mnohé o místní historii a správě země, vyzná se v astronomii a z paměti zná všechny druidské obřady a rituály. Umí léčit a ví, jak zajistit zdravou úrodu. Mezi prostým lidem má díky tomu velkou vážnost a autoritu – může klást i značně choulostivé otázky a dostane na ně pravdivou odpověď.

1. úroveň

- Umíš základy následujících dovedností:
 - *Orientace a přežití v divočině*
 - *Ošetřování zranění* (ošetřením vrátíš 2 žt)
- Nauč se základy jedné další dovednosti podle svého výběru.

(Cizí jazyk, Čtení a psaní, Lov a stopování, Odezírání ze rtů, Otevírání zámků, Plavání, Přetvářka a převleky, Starý jazyk, Šplhání, Výroba a odstraňování pastí, Znalost jedů)

- Vyber si dvě ze základních kouzel a schopností.

- Když sesíláš druidská kouzla v těžké zbroji, počítáš si postih -2. Za lehkou zbroj postih nemáš.
- Můžeš si připoutat jeden magický předmět, který získáš na výpravách za dobrodružstvím.

2. úroveň

- Vyber si jedno ze základních kouzel nebo jednu ze základních schopností.
- Můžeš si připoutat celkem dva magické předměty.
- Nauč se základy jedné dovednosti.

3. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

4. úroveň

- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Můžeš si připoutat celkem tři magické předměty.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.

5. úroveň

- Zvyš si jednu vlastnost (rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší může být nejvýše 3).
- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Nauč se základy jedné dovednosti nebo si zvyš jednu dovednost na pokročilou.

6. úroveň

- Můžeš si připoutat celkem čtyři magické předměty.
- Vyber si jedno kouzlo nebo schopnost ze základních nebo pokročilých.
- Zvyš si jednu dovednost na pokročilou.

Základní druidské schopnosti a kouzla

Uzdrav zranění

Dosah: kontaktní

Sesílání: 1 minuta (mimo boj)

Vyléčí (Duše druida + k6) životů. Další léčivé kouzlo (ať už ho sešle druid, kněz či hraničář) účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů.

Zapůjčení

Cena: 1 mag

Sesílání: 1 kolo

Dosah: dlouhý

Po dobu *soustředění* uvidíš, uslyšíš a ucítíš vše, co vidí, slyší a cítí zvíře, na které jsi *zapůjčení* seslal. Nedokážeš při tom ovšem vnímat svými vlastními smysly a nemůžeš ovlivnit, co bude zapůjčené zvíře dělat.

Ukončení *zapůjčení* vyžaduje 1 kolo *soustředění*, ale nestojí už žádnou magenergii.

Částečná proměna

Cena: 1 mag

Sesílání: 1 kolo

Můžeš si takto například nechat narůst ostré zuby nebo drápy (zranění 1), přeměnit své oči, nos či uši (čímž získáš zrak, čich nebo sluch příslušného zvířete) a podobně. Proměna je vždycky viditelná – budeš mít zřetelně psí čenich, oči s kočičí zornicí, prodlouženou čelist s vystouplými tesáky a podobně.

Zpětná proměna vyžaduje 1 kolo *soustředění*, ale nestojí už žádnou magenergii.

Klíčení

Cena: 1 mag

Sesílání: několik minut

Toto kouzlo způsobí zrychlené klíčení existujících semen či pupenů. Kořínky dokáží roztrhat i kámen, pokud jsem v něm alespoň nějaké pukliny.

Pokud se toto kouzlo naučíš, není od věci zvyknout si nosit po kapsách vždy aspoň hrst semínek, abys měl s čím pracovat, když v okolí žádná nejsou.

Pokročilé druidské schopnosti a kouzla

Proměna ve zvíře

Sesílání: 1 kolo

Tímto krátkým rituálem se můžeš proměnit ve čtyřnohé zvíře. Mění se pouze tvoje tělo a předměty připoutané skrze *pouto s předmětem*. Zvířete, do kterého se měníš, nemůže mít žádnou z vlastností vyšší než je tvoje Duše a jeho Velikost se může od tvé Velikosti lišit nejvýše o hodnotu tvé Duše.

Zpětná proměna vyžaduje 1 kolo *soustředění*, ale nestojí už žádnou magenergii.

Pouto s předmětem

Sesílání: několik minut

Dosah: Dotyk

Tímto krátkým rituálem si můžeš vytvořit osobní pouto s nějakým předmětem. Tento předmět nemůže mít žádnou z částí z kovu – to mimo jiné znamená, že nemůžeš vytvořit pouto s těžkou zbrojí.

Všechny takto připoutané předměty se při *úplně proměně* do zvířecí podoby mění s tebou.

Pouto se zvířetem

Sesílání: několik minut

Dosah: Dotyk

Na zvíře, se kterým máš vytvořené pouto, můžeš sesílat *zapůjčení* na libovolnou vzdálenost a když to uděláš, tak se tímto zvířetem do slova staneš – budeš moci rozhodovat, co bude dělat a jak se bude chovat.

V jednu chvíli můžeš mít pouto pouze s jedním zvířetem. Nemůžeš vytvořit pouto se zvířetem, se kterým má pouto někdo jiný. Není

také možné vytvořit pouto se zvířetem, které má někdo zrovna *zapůjčené*.

Zvíře, se kterým chceš vytvořit pouto, nemůže mít žádnou z vlastností vyšší než je tvoje Duše a jeho velikost se může od tvé Velikosti lišit nejvýše o hodnotu tvé Duše.

Rychlý růst

Dosah: kontaktní

Sesílání: několik minut

Trvání: několik hodin

Můžeš takto například nechat zarůst chodbu, nechat kořeny vyrůst přes propast a vytvořit tak most, a podobně. Rostliny mohou zaujmout jen takový tvar a velikost, do jaké by mohly s dostatkem času vyrůst přirozeně. Kořeny stromů tedy mohou například překlenout i několik metrů, tráva to ale nedokáže.

Vegetace roste doslova před očima – nechat zarůst celou chodbu zabere jen několik minut. Růst ale není tak rychlý, aby bylo možné někoho chytit nebo jinak přímo ohrozit.

Po skončení trvání kouzla narostlá hmota zetlí a v několika dalších hodinách se zcela rozpadne.

Oživlé šlahouny

Dosah: krátký

Rozsah: Až 3 cíle najednou

Trvání: soustředění

Po dobu tvého *soustředění* ožijí větve nebo šlahouny v dosahu. Mohou někoho zranit (šlahouny mají zranění 1, silné větve 2), chytit a omotat, dokonce i uškrtit.

Mistrovské druidské schopnosti a kouzla

Mistrovská proměna

Sesílání: 1 kolo

Mistrovská proměna funguje stejně jako *proměna ve zvíře*, ale umožňuje měnit se v jiná než čtyřnohá zvířata – tedy například v ptáky, hady, ryby a podobně. Stále se ale nemůžeš proměňovat v humanoidní tvory ani v hmyz.

Šaman

/* zatím jen koncept */

- šaman komunikuje s duchy
 - může tedy mít například nějakého spřízněného ducha, který pak posedává zvířata. Díky tomu pak může se zvířetem komunikovat a duch také zvířeti propůjčuje schopnosti.
- oproti tomu druid přenáší své vědomí (zapůjčení), případně se rovnou mění ve zvíře

HRANÍ DRAČÁKU

Kdybys chvíli sledoval rozehranou hru, mohl bys slyšet například něco takového:

Pán jeskyně: "Vešel jsi do malý místnosti osvětlený olejovou lampičkou. Je tu stůl a židle, na stěně visí obraz. Místnost nemá žádnéj jinej východ a nikdo tu není."

Pavel: „Co je zač ten stůl, jen obyčejná dřevěná deska s nohama?“

Pán jeskyně: „V podstatě jo. Je to ale kvalitní kus nábytku, hodil by se spíš do pracovny nějakýho úředníka než do hospody.“

Pavel: „V tom případě si ho půjdu prohlídnout zblízka. Mrknu i pod něj, jestli zespodu není něco přilepenýho.“

Pán jeskyně: „Přilepenýho tam nic není, ale všiml sis, že pod deskou je tenkej šuplík.“

Pavel: „Jde otevřít?“

Pán jeskyně: „Nejde, zřejmě je zamčenej.“

Pavel: „Pořádně si posvítím a zkontroluju, jestli tam není nějaká past.“

Pán jeskyně: „Vedle zámku jsi našel malou díрку. Vešla by se do ní tak akorát jehla, nebo možná malá šipka.“

Pavel: „Půjde ten zámek vypáčit dýkou?“

Pán jeskyně: „Chvíli to asi zabere, ale ten šuplík je dřevěnej, takže to určitě půjde. Chceš to udělat?“

Pavel: „Jo, pustím se do toho. Dám si při tom pozor, abych nestál před tou dírkou, ani před ni nestrkal ruce.“

Pán jeskyně: „Po chvíli zápolení jsi zámek vylomil. Opravdu to byla jehlicová past, v pohodě ses jí ale vyhnul. V šuplíku jsou nějaký papíry a malej měšec.“

Tato krátká ukázka zdaleka nezahrnuje všechno, co se v Dračáku může dít. Je na ní ale vidět, jak hra po většinu času probíhá:

- Nejprve Pán jeskyně představí prostředí, popíše případné nehráčské postavy a nestvůry a řekne, co dělají. Hráči se případně mohou zeptat na podrobnosti.
- Hráči potom řeknou, co dělají a říkají jejich postavy.
- Pokud postavám nehrozí přímé nebezpečí, Pán jeskyně rovnou oznámí, jak to dopadlo a co se děje dál. V boji nebo jiné nebezpečné situaci o výsledku rozhodují kostky.

Hraje se ve vašich hlavách

Dračák je mnohem blíž dětským hrám „na hasiče“, „na vojáky“ a podobně, než hrám jako „Člověče, nezlob se“. Když ho jdete hrát, tak vlastně říkáte: „Pojďme si hrát na kouzelníky a válečníky ve světě plném kouzel, draků a jiných fantastických tvorů“. Podobně když Pán jeskyně řekne: „Sestupujete do podzemí“, tak tím ve skutečnosti myslí: „Představte si, že sestupujete do temného podzemí, kam po staletí nevstoupila noha smrtelníka“.

K hraní Dračáku tedy nepotřebujete figurky ani hrací plán. Je sice fajn je mít, protože pomáhají představit si situaci v herním světě, ale není to klíčový prvek hry. Můžete v pohodě hrát i ve vlaku nebo na výletě, stačí vám na to jen kousek místa na hození kostkou, nebo třeba mobilní aplikace, která umí generovat náhodné hody.

Vytváření společné představy

Přestože prostředí a situaci obvykle popisuje Pán jeskyně, můžeš mu s tím pomáhat. Neboj se doplňovat a navrhopvat věci, které nezmíníl.

Příklad:

Pavel: „Jestli jsou ti skřeti na lovu, neměli by mít střelné zbraně?“

Pán jeskyně: „Hmm, jasně. Dva mají krátké luky.“

Ptej se také na všechno, co ti není jasné. A klidně rovnou navrhní řešení. Nikdy si nebudete všichni představovat situaci úplně přesně stejně, ale to ani není nutné. Důležité je, abyste si hned vyjasnili případné nejasnosti. Nenechávej si je tedy pro sebe a hned se ptej.

Příklad:

Jana: „Říkáš, že se v místnosti svítí. Neměli jsme to světlo vidět už z dálky?“

Pán jeskyně: „A jo, máš pravdu. Půjdete se tam teda podívat, když vidíte, že v ní je světlo?“

Jana: „Půjdeme, ale nejdřív zhasnu naši lucernu.“

Plánky, mapy a jiné názorné pomůcky

K získání představy o situaci často pomůže načrtnout mapu nebo nákres. Kreslit nemusí jen Pán jeskyně. Obzvlášť pokud je mezi vámi výtvarník, tak je lepší, když to udělá on.

Společná tvorba světa

Jak jsme si ukázali už při tvorbě postav, váš herní svět můžete tvořit společně. Ve starších RPGčkách to dělal výhradně Pán jeskyně a hráči se ho tedy museli ptát, co jejich postavy vědí. Pokud jste na to zvyklí a vyhovuje vám to, klidně tak hrajte dál.

Dělat to společně má ale několik výhod: Když se do tvorby vašeho světa zapojíš, budeš ho lépe znát a snáze si pak dokážeš představit, že v něm opravdu žiješ. Zároveň tím budeš ostatním vyprávět o tom, co souvisí s tvou postavou, takže ji lépe poznají. Společně vytvořený svět bude také rozmanitější a zajímavější, než když by ho tvořil Pán jeskyně sám. A v neposlední řadě mu tím ulehčíte práci s přípravou, což je vždycky dobře, protože jí má až nad hlavu.

Vymýšlej a popisuj to, co bys mohl znát

Kdykoliv se někam vydáte, nebo když někoho potkáš, Pán jeskyně se tě může zeptat, co o to místo nebo o dotyčném víš.

Příklad:

Pán jeskyně: „Přijíždíte do hlavního města. Jano, Kara tady studovala, co o něm víš?“

Jana: „Nad tím jsem ještě nepřemýšlela.“

Pán jeskyně: „To nevádí. Napadá tě něco?“

Jana: „Je to rušný námořní přístav. Potkávala jsem tu lidi z různých koutů světa a nechávala jsem si od nich vyprávět o jejich domovině.“

Pán jeskyně: „To se mi líbí, jsem pro. Nastřelíš trochu, jak město vypadá?“

Jana: „Je tady spousta vysokých věží a vznosných paláců. Asi tu mají sídla důležitý šlechtický rody. Věže patří k různým chrámům, ale taky ke královskému hradu a k budově univerzity, kde jsem studovala.“

Můžeš s tím ale také rovnou přijít sám.

Příklad:

Pán jeskyně: „Kařin mistr vás přijme ve své pracovně.“

Jana: „Tu určitě dobře znám, mám ji popsat?“

Pán jeskyně: „Jasně!“

Jana: „Je tam velký, dubový stůl a na něm spousta knih, svitků a kouzelnických pomůcek, takže tam skoro není místo na psaní. U stěn jsou vysoké police plné různého haraburdí. Nad stolem je zavěšený vycpaný krokodýl. Na zemi budeme překračovat sklenice, ve kterých plavou oči a jiný divné věci. Víc mě teď nenapadá...“

Pán jeskyně: „To úplně stačí, díky.“

Tvoje postava samozřejmě nemůže znát celý svět. Pro hru je ale přínosné, když se alespoň trochu vyzná tam, kde budete hrát, a když bude potkávat své známé i tam, kde to nezná. Pokud tedy dává smysl, že bys něco nebo někoho znát mohl, chop se příležitosti a popiš to. I když si budeš z návštěvy dalekého města pamatovat jen jednu přístavní putyku, může to Pánovi jeskyně pomoci. Třeba tě tam někdo pozná a díky tomu se dozvíte, co se zrovna ve městě děje, případně tím začne nová zápleтка.

Navrhopvat můžeš úplně cokoliv. Když tě třeba napadne, že by město mohlo být uzavřené magickou bariérou, řekni to nahlas. Pamatuji ale, že dokud to neschválí Pán jeskyně a hráči postav, kterých se to týká, je to jen návrh. Zamítnout to mohou například proto, že už mají vymyšleno něco jiného a tvůj nápad se k tomu nehodí, nebo když jim přijde, že se to do vašeho světa nehodí. Musíš také respektovat to, co už jste odehráli. Pokud jste například zrovna připravlili lodí, nedává smysl říct, že město nemá žádný přístav.

Stejný postup můžete použít, když budete potřebovat vědět, jak

různé věci fungují. Pavel například může vymyslet, jakou velitelskou strukturu má vojsko, ve kterém Gorondar sloužil. Katka může říct, jaká zvířata žijí v okolních lesích. Jana už při popisu města zmínila, že je v něm univerzita – později ji může popsat podrobněji.

Popisovat můžeš i to, co neznáš

Společně můžete tvořit i to, co vaše postavy neznají. Když například připlujete do úplně neznámého města, můžeš určitě popsat, co vidíš – jak široké jsou tam ulice, jak honosné jsou domy na nábřeží, jak se tam k vám lidé chovají, co je napsáno na vývěsním štítu přístavní hospody, nebo třeba jak vypadá úředník, který přišel zapsat lodní náklad.

Vymýšlení nehráčských postav

Kromě prostředí můžeš vymýšlet také nehráčské postavy. Pokud je tvoje postava zná, tak rovnou popiš, co si o nich pamatuje.

Příklad:

Pavel: „Já jsem v tomhle městě nikdy nebyl, ale mistr, který mě učil válečnickému řemeslu, se sem před rokem odstěhoval. Bydlí nejspíš v paláci nebo někde poblíž, protože říkal, že bude cvičit královskou gardu“.

Nezneužívej toho – tuto možnost nemáš proto, abys mohl vyřešit každý problém tím, že si na to vymyslíš vhodnou známost, ale abys mohl postupně doplňovat minulost své postavy a obohacovat váš příběh a herní svět. Měl bys také vymýšlet i postavy, které ti spíš uškodí než pomohou – své dávné konkurenty, nepřátele a podobně.

Příklad:

Katka: „Jednou jsem překazila plány obchodníkovi z města, který u nás v lese vykupoval od pytláků kožešiny. Byl to tlustý, holohlavý hobit, žvýkal tabák a neustále si odplivával. Řekl mi, že jestli mě někdy uvidí ve městě, tak na mě poštvě strážce a nechá mě zavřít. Jako kdybych dělala něco špatného já a ne on.“

Přidávat nové nehráčské postavy sice mohou všichni, ale hraje a rozhoduje pak za ně Pán jeskyně. Ačkoliv tedy Pavel řekl, že by ve městě měl bydlet jeho mistr, ale nemusí to tak skutečně být – možná se už odstěhoval někam jinam, nebo se mu třeba něco stalo.

Zapojení přípravy Pána jeskyně

Když Pán jeskyně vymyslí něco, co by tvoje postava měla vědět, musí ti to nějak sdělit. Může si o tom s tebou například promluvit před hrou, dát ti to napsané na papíře, nebo ti to říct, až když na to při hře dojde.

Příklad:

Pán jeskyně: „Druid Bělovous se zrovna baví s nějakým elfím kouzelníkem. Jano, ty ho znáš, je to mistr Arbados. Často navštěvoval tvého učitele magie.“

Jana ovšem mohla mít úplně jinou představu o tom, s kým se její učitel znal, a Pán jeskyně jí teď vnutil někoho jiného. Lepší tedy je, když se na tom dohodnete.

Příklad:

Pán jeskyně: „Jano, s kým se znal tvůj kouzelnický mistr? Stačí mi jedno jméno.“

Jana: „Nejspíš s někým z univerzity. Jmenuje se třeba Arbados.“

Pán Jeskyně: „Tak ten se zrovna baví s Bělovousem.“

Na to, že ti Pán jeskyně vždycky řekne všechno, co bys měl vědět, se ale nespolehej a raději se ho vždycky zeptej.

Příklad:

Jana: „Zná někdo z nás toho elfa, který se baví s Bělovousem?“

Pán jeskyně: „Zrovna ty bys ho znát mohla. Je to totiž přítel tvého mistra, nejspíš jsi ho u něj několikrát potkala.“

Kdo má kdy konečné slovo

Hráči rozhodují o všem, co se týká jejich postav: koho budou hrát, co budou mít za schopnosti, co budou říkat a dělat, koho jejich postavy znají atd. Pán jeskyně rozhoduje všechno ostatní, včetně případných nejasností v pravidlech.

Snaž se nápady svých spoluhráčů využívat

Přestože máš pravomoc zamítat některé nápady ostatních hráčů, měl bys to dělat co nejméně. Snaž se je vždycky nějak využít, i když třeba trochu jinak, než to řekli nebo mysleli. Platí to jak pro Pána jeskyně, tak pro hráče postav.

Příklad:

Jana: „Co kdyby vládce tohoto města sídlil v pyramidě? Přijde mi, že se vůbec nezajímá o to, co se ve městě děje a tohle by to pěkně symbolizovalo.“

Pán jeskyně: „Pyramidy se sem vůbec nehodí, všude kolem jsou středověké hrady a města. Mohla by to být třeba vysoká věž?“

Jana: „Jo, to by šlo.“

Chyby a nedorozumění

Když uděláš chybu, řekni to nahlas, omluv se a domluv se s Pánem jeskyně a ostatními hráči, jak to vyřešíte.

Příklad:

Pavel: „Ehm, omlouvám se, špatně jsem se podíval. Sekeru ve skutečnosti nemám. Takže ten žebřík jsem asi vyrobit nemohl.“

Pán jeskyně: „V pohodě, stane se. Máte někdo jiný nějaký nástroj, který jste na to mohli použít?“

Naria: „Já mám meč, šlo by to s ním?“

Pán jeskyně: „Určitě. Takže jste to udělali mečem.“

Když něco přeslechne nebo zapomene Pán jeskyně, nebo třeba když špatně použije nějaké pravidlo, upozorni jej na to.

Příklad:

Pán jeskyně: „Jak jdeš chodbou, zakopl jsi o nastražené lanko a spustil jsi past.“

Pavel: „Hele, já jsem ale přece před chvílí říkal, že zapálím lucernu, kleknu si a podlahu v chodbě pomalu prohledám.“

Pán jeskyně by se nad tím měl zamyslet, chybu uznat a buď vrátit hru, nebo se s tebou domluvit na nějakém rozumném řešení.

Příklad:

Pán jeskyně: „Tak to promiň, to jsem musel přeslechnout. V tom případě sis toho lanka samozřejmě všimnul a past jsi nespustil.“

Když bude ale trvat na svém, smiř se s tím a hraj dál tak, jako kdyby to byla pravda. Je lepší se k tomu vrátit po hře, než ji zkazit hádkou.

Když se ti cokoliv nezdá, řekni to nahlas

Máš pocit, že by kníže neměl pobíhat po městě bez své stráže? Netušíš, proč vlastně pronásledujete uprchlého zločince? Nevíš, jestli tvoje *ohnivá koule* zapálí střechu stodoly? Hra tě moc nebavila, protože se málo bojovalo? Řekni to nahlas a pokuste se společně najít odpověď nebo řešení!

Tohle nesmírně důležité pravidlo se týká všech hráčů i Pána jeskyně. Dračák stojí na budování společné představy o postavách, o herním světě, o situaci a o tom, co se bude dít. Abyste to mohli dělat společně, musíte o tom mluvit. A aby s tebou ostatní mohli o něčem mluvit, musíš jim o tom říct.

Řešení mohou být různá podle toho, v čem je problém. Někdy si stačí věci vyjasnit. Občas může být potřeba vrátit kus děje a odehrát to ještě jednou. Může být potřeba změnit něco v minulosti postav, nebo změnit jejich charakter, zvyky a podobně. Pokud sis například udělal postavu, která ostatním leze na nervy, je rozhodně na místě její chování změnit, nebo si vytvořit jinou.

Rozhodování a řešení sporů

Když se do sporu dostanou vaše postavy, tak je na nich, jak si ho vyřeší. Dejte ale pozor, aby se z toho nestal spor mezi hráči.

Neshody mezi hráči, ať už o pravidlech nebo o čemkoliv jiném, co se týká hry, rozhoduje Pán jeskyně. Snaž se jeho rozhodnutí respektovat, i když s ním nesouhlasíš, a pokračovat ve hře. Až skončí, tak se k tomu případně můžeš vrátit.

Přetrvávající spory

Pokud se budete k nějakému sporu vracet, pokuste se to vyřešit mimo hru – nejlépe úplně mimo herní sezení, nebo alespoň na začátku příštího, než začnete hrát.

V ten moment přestanou platit herní rozhodovací pravomoce a budete si moci promluvit jako přátelé a spoluhráči místo jako Pán jeskyně a hráči postav. Myslete při tom ale na to, že se se scházíte, abyste se společně bavili hraním Dračáku, takže opravdu nestojí za to se kvůli tomu hádat. Rada „moudřejší ustoupí“ tady platí víc než kde jinde. Dejte si také pozor, abyste nestrávili víc času dohádováním se než vlastním hraním.

Co dělat, když tě hra nebaví

Když tě hra nebaví, rozhodně si to nenechávej pro sebe. Promluvte si o tom a pokuste se s tím něco udělat. Když problém přetrvává dlouhodobě, zvaž následující možnosti:

- Navrhnout, co by tě ve hře bavilo.
- Vzít si jinou postavu.
- Nabídnout, že převezmeš vedení hry.
- Dát si na chvíli pauzu.
- Najít si jinou skupinu.

Pokud má podobný pocit víc hráčů, je možná na místě nějaká větší změna:

- Zvažte předčasné ukončení rozehrané kapitoly. Můžete zkusit posunout děj o nějaký čas dopředu, nebo se třeba ve vašem herní světě přesunout na jiné místo.

- Zvažte nový začátek s jinými postavami a v jiném prostředí. Pokud je stávající téma vyčerpáné, může vám to zase vrátit nadšení ze hry.
- Zvažte změnu Pána jeskyně. Vedení hry je náročné a dělat to dlouhodobě může být vyčerpávající. I kdyby to mělo být třeba jen na jedno dobrodružství, může to pomoci.

Může se stát, že nic z toho nezabere – někteří lidé si prostě vzájemně nesednou a některým skupinám není souzeno fungovat. V takovém případě z toho nedělej vědu: poděkuj za hru, rozluč se a zkus to s někým jiným.

Citlivá témata

Pokud je ti nepříjemné to, co se děje ve hře nebo při ní, ať už z jakýchkoliv důvodů, máš právo říct, že to ve hře nechceš. Nemusíš to obhajovat ani vysvětlovat.

Toto pravidlo je opravdu důležité dodržovat. Každý člověk má totiž jiné životní zkušenosti a určitá témata tedy pro něj mohou být mnohem závažnější a citlivější než pro ostatní.

Nepřítomnost hráčů

Když nějaký hráč na hru nedorazí, musíte se domluvit, co to znamená pro jeho postavu. Z následujících možností můžete vždy použít tu, která zrovna dává největší smysl. Na začátku hry, si ale řekněte, jak to bude, aby s tím všichni počítali. Dejte si také pozor, aby se jí nestalo něco, co se pak jejímu hráči nebude líbit – určitě by neměla umřít, přijít o něco cenného nebo dělat věci v rozporu s tím, jak se obvykle chová.

- *Varianta 1:* Postava se oddělí od družiny. Může třeba zůstat v táboře, nebo si zařizovat vlastní věci. Občas to nemusí být možné – když jste například poslední hru přerušili v okamžiku, kdy společně šplháte po ledovci, tak dost dobře nedává smysl se rozdělovat.
- *Varianta 2:* Postava jde dál s vámi, ale neřeší se, co přesně dělá. V boji se za ni nehází apod. Pokud ale potřebujete nějaký předmět nebo schopnost, kterou má jen ona, můžete ji využít.
- *Varianta 3:* Postavu zahraje Pán jeskyně nebo jiný hráč. Tohle funguje pouze v případě, že se moc nesoustředíte na hraní charakterů. Když když totiž výraznou postavu zkouší hrát někdo jiný, obvykle to působí divně. Lepší je pak použít variantu 2.
- *Varianta 4:* Postava nikdy neexistovala. Nemůžete se jí tedy na nic ptát ani používat její předměty a schopnosti. Jakmile se její hráč vrátí, zase existovat bude. Tohle je docela obtížné si představit, ale vyžaduje to nejméně násilných zásahů do děje.

Největší problém je, když na postavě nepřítomného hráče visí pokračování příběhu. Například se čeká na její rozhodnutí, jen ona může otevřít magický portál a podobně. V tom případě se buď může Pán jeskyně hráče předem zeptat, jak se v takové situaci rozhodne, nebo můžete udělat střih, hrát chvíli jiný kus děje a k tomu rozehranému se vrátit, až bude klíčový hráč přítomen.

HRANÍ ZA POSTAVU

V této kapitole se nedozvíš, jak co nejlíp pobíjet nestvůry nebo jak překonávat různé překážky. To by ostatně ani nebylo vhodné, protože součástí zábavy ze hry je, přicházet na to postupně spolu se svou postavou. Místo toho se podíváme na to, jak hrát za postavu tak, abys tím bavil nejen sebe, ale i své spoluhráče a Pána jeskyně.

Nejsi tvoje postava

Tvoje postava nezná většinu z toho, co znáš ty. Neumí například pracovat s počítačem a ani netuší, že by něco takového mohlo existovat. Nezná fyzikální zákony a chemické reakce. Snaž se vždycky hrát jen s tím, co by mohl vědět obyvatel fantastického světa.

Platí to i obráceně. Nemusíš se naučit kouzlit, abys mohl hrát kouzelníka. Stačí, když řekneš: „Sesílám na skřeta *modrý blesk!*“

Odděluj informace hráče a postavy

Nejen že máš jiné znalosti než tvoje postava, máš také jiné herní informace. Na rozdíl od ní například víš, kolik Pánovi jeskyně padlo na kostce, nebo co viděla a slyšela postava jiného hráče, když byla sama na výzvědech. Při hře by ses ale měl rozhodovat jen podle toho, co opravdu ví tvoje postava.

Příklad:

Naria se oddělila od zbytku družiny. V jedné z chodeb našla past a bezpečně se jí vyhnula. V další místnosti ji přepadli skřeti. Gorondar s Karou zaslechli její výkřik a běží jí na pomoc. Pavel s Janou sice vědí, že je v chodbě past, ale jejich postavy to netuší.

Pavel: „Nariin výkřik zněl naléhavě, takže tou chodbou prostě proběhnu.“

Jsou ale případy, kdy to neplatí:

- Vždycky ber v potaz, co bude tvoje rozhodnutí znamenat pro vaše společné hraní. Pokud by ses kvůli tomu například měl rozhádat se svými spoluhráči, rozhodně to nedělej.
- Měl bys také myslet na to, zda to povede k zábavné hře pro všechny hráče u stolu. Není například moc dobrý nápad, aby se tvoje postava sama vydala na dlouhou pouť někam do pustiny a nikomu o tom neřekla, protože bys pak dlouho hrál sám a ostatní by se nudili.

Když si nejsi jistý, jestli je něco dobrý nápad, řekni to nahlas a promluvte si o tom společně.

Opakování informací, které už hráči znají

Když se vaše postavy rozdělí, tak poté, co se znovu sejdou, by měly ostatním vlastními slovy shrnout, co zažily.

Příklad:

Naria na výzvědách narazí na tábor skřetů. Pán jeskyně popíše, jak to tam vypadá. Ostatní postavy ale neví, co tam viděla, takže až se vrátí do tábora, měla by to Katka svými slovy zopakovat, přestože jste to už všichni slyšeli od Pána jeskyně. Ostatní hráči totiž mohou pracovat jen s tím, co jim řekla Katka, nikoliv s tím, co jí předtím řekl Pán jeskyně.

Může se stát, že postava řekne něco trochu jiného, než skutečně zažila, případně něco vynechá. To je v pořádku – ať už to dělá záměrně nebo třeba proto, že si věci vyložila po svém, do hry to patří a může to vést k zábavným situacím. Dejte si ale pozor, aby šlo vždy o nedorozumění mezi postavami, nikoliv mezi hráči. Pokud něco špatně pochopil hráč, co nejdříve si to vyjasněte.

Pokud vás opakování už odehraných věcí nebaví, nebo když by to bylo moc dlouhé, můžete to klidně přeskočit. I tak je ale důležité zmínit, že si to postavy mezi sebou řeknou, aby bylo jasné, že s tím od té chvíle mohou pracovat všichni.

Příklad:

Katka: „Řeknu ostatním, co jsem tam viděla“.

Hraní se „společným vědomím“

Striktní oddělování informací hráče a postavy je sice obvyklý a doporučený styl hry, ale není jediný možný. Někteří hráči raději uvažují v taktické rovině a tolik se nevžívají do rolí postav. Pokud vás to tak baví, není na tom nic špatného – nezapomeňte na to ale upozornit případné zájemce o hru ve vaší skupině, protože na to nemusejí být zvyklí.

Nenechávej si své informace pro sebe!

Když tvoje postava ví něco, co ostatní nevědí, neměla by si to nechávat pro sebe. Když tedy například jen Kara umí staroelfsky a přečte si nějaký nápis, měla by to přeložit pro ostatní. Obdobně když se Naria vrátí z průzkumu, měla by ostatním říct, co viděla.

Představ si, že by na dotaz, co zjistila, řekla: „*Nic zajímavýho.*“ Ostatní hráči by teď museli hrát s tím, že jejich postavy o skřetím táboru nevědí. To povede ke dvěma věcem:

- Až na tábor ostatní postavy narazí, uvědomí si, že jim o něm Naria neřekla, a budou na ni po právu našťvané, protože to je docela důležitá informace.

- Nejen že to vede ke špatným vztahům mezi postavami, ale zároveň je to nepříjemné i pro ostatní hráče: Třeba je napadl nějaký plán nebo trik, jak na skřety vyzrát, ale jejich postava ho nemůže přednést, protože o žádném skřetím tábo-ru neví.

Dračák je kooperativní, družinová hra, takže by si vaše postavy měly věřit a měly by spolupracovat. Hrát tajnůstkářskou postavu sice může znít lákavě, ale není to moc dobrý nápad. Ostatní hráči si toho všimnou a zkazí to důvěru mezi postavami. Tajemství stále mají ve hře své místo, ale měla by být společná – tedy něco, co vědí vaše postavy a tají to před okolním světem, nikoliv co si neříkají mezi sebou.

Rozhodování v roli a mimo ni

Velká část tvých rozhodnutí bude „v roli“ neboli „za postavu“: Co tvoje postava udělá, jak si poradí s nějakým problémem, jestli bude lhát nebo řekne pravdu atd. V těchto případech by ses měl snažit do své postavy vcítit, být věrný jejímu charakteru a zohledňovat její cíle, zájmy a motivace. Z pohledu tvé postavy nedává například smysl riskovat svůj život jen tak pro nic za nic, takže bys to při hraní v roli neměl dělat ani ty.

Kromě toho ale také budeš při hře dělat spoustu rozhodnutí nikoliv za postavu, ale za hráče: Například jakou postavu budeš hrát, jaký bude mít vztah k ostatním, jak se obvykle chová v různých situacích, jaké bude mít hodnoty a charakterové vlastnosti a podobně. Budeš se také zapojovat do tvorby světa, příběhu a nehráčských postav. Jelikož tato rozhodnutí nedělá tvoje postava, nemusíš se u nich řídit jejími cíli, zájmy ani charakterem a většinou bys dokonce ani neměl, protože to, co je dobré pro tvoji postavu, nemusí být nutně dobré pro hru.

- Kdykoliv děláš hráčské rozhodnutí „mimo roli“, mysli na to, že nehraješ jen proto, aby ses bavil sám, ale také abys bavil své spoluhráče.

Říkej rovnou, čeho se snažíš dosáhnout

Mnoha nedorozuměním můžeš předejít, když nebudeš pouze popisovat, co děláš, ale řekneš také, čeho se tím snažíš dosáhnout. Představ si následující situaci:

Příklad:

Katka: „V jedné z předchozích místností byla hromada dřeva. Nanosím ho sem.“

Pán jeskyně: „Jasně, není problém. Zabere to pár minut.“

Katka: „Zapálím ho.“

Pán jeskyně: „Hele, to asi nepůjde. To dřevo tam prakticky leželo ve vodě. Je totálně nasáklé a napůl shnilé.“

Naria by si určitě všimla, že nosí dřevo, které rozhodně nepůjde zapálit. Pán jeskyně ale nevěděl, že zrovna to chce udělat, takže neměl důvod to Katce říct. Kdyby rovnou řekla, co zamýšlí, proběhlo by to nějak takhle:

Příklad:

Katka: „Potřebujeme pořádný oheň. Nanosím sem tu hromadu dřeva, kterou jsi popsal v jedné z předchozích místností.“

Pán jeskyně: „To asi nebude fungovat. To dřevo tam prakticky leželo ve vodě. Je totálně nasáklý a napůl shnilý.“

Výsledek je sice stejný, ale není potřeba vracet poněkud trapné nošení shnilého dřeva na podpal. Pán jeskyně navíc může rovnou navrhnout alternativu, pokud nějaká existuje. A mohou se k tomu také vyjádřit ostatní hráči.

Příklad:

Pán jeskyně: „V další místnosti ale byly dřevěné postele. Ty sice budeš muset rozštípat, ale hořet budou dobře.“

Pavel: „Rozštípat je nebude problém, mám sekeru.“

Katka: „Fajn, tak zajdem tam.“

Nevyřazuj se z děje

Příklad:

Jana: „Půjdu se zeptat svého mistra, přidáte se?“

Katka: „Jasně!“

Pavel: „Já ne, s kouzelníkama nechci mít nic společného.“

Pavel sice věrně hraje trpaslického válečníka, který nemá rád kouzla a magii, ale v tomhle případě to nebylo dobré rozhodnutí, protože díky němu jeho postava nebude u důležitého rozhovoru. Pavel se tím odsoudil do role tichého pozorovatele a i kdyby ho napadlo něco podstatného, Gorondar to ostatním bude moci říct až později, když se zase někde setkají.

Nevyřazuj ostatní z děje

To samé, co jsme si řekli v předchozím odstavci, platí i obráceně: Když by se Jana ostatních vůbec nezeptala, jestli chtějí jít s ní, a šla na schůzku sama, vyřadila by je tím z děje.

Kdykoliv tedy chceš něco udělat, řekni o tom ostatním a dej jim možnost se přidat.

Stav svou postavu do nepříjemných situací

Příklad:

Pán jeskyně: „Po dvou týdnech plavby jste dorazili do přístavu. Znáte tady někoho?“

Jana: „Když jsem tu byla se svým mistrem, nechala jsem se zatáhnout do neférové sázky s jedním kudůkem, jmenoval se Balren. Prohrála jsem spoustu peněz a neměla jsem na to, abych mu zaplatila. A vzhledem k tomu, že mistr se hned následující den vracel domů, odjela jsem s ním a dluh jsem nechala být.“

V tomto příkladě Jana záměrně dává Pánovi jeskyně do rukou „municipi“, přestože by nemusela. Balren po ní nejspíš bude peníze chtít a Kara z toho navíc nemůže nic získat – v nejlepším případě nic neztratí, v horším ji to bude stát spoustu zlaťáků, nebo se třeba dostane do problémů. Proč to tedy dělá?

- Pomáhá tím Pánovi jeskyně s tvorbou děje. Zápletka se navíc bude osobně týkat jedné z postav, takže bude jasné, proč se tím družina zabývá.
- Říká tím ostatním něco o své postavě: Kara se zřejmě občas sází a ne vždy se dokáže postavit svým problémům čelem.

- Umožní tím své postavě růst: Když se Kara do dluhu dostala, nedokázala si s ním poradit, teď už to třeba dokáže.
- Stmelí tím družinu: Při jednání s Balrenem totiž určitě bude potřebovat pomoc od ostatních. Tím, že se jim svěří se svými problémy, se jim otevře a ukáže, že jim důvěřuje. Za to, že jí pomůžou, jim pak bude zavázaná a tím spíš bude ochotna pomoci jim, až to budou potřebovat.

Povšimni si ale, že se jedná čistě o hráčské rozhodnutí, mimo roli. Když by se měla rozhodnout Kara (tedy postava), jestli chce dlužit spoustu peněz nějakému pochybnému kudůkovi, samozřejmě by s tím nesouhlasila.

Zapojuj do svých problémů ostatní

V předchozím příkladě je velice důležité, aby se Kara nesnažila svůj dluh vyřešit sama, ale aby požádala o pomoc Nariu a Gorondara, nebo aby se alespoň nebránila, když jí sami pomoc nabídnou. Pokud by to neudělala, vyřadila by tím své spoluhráče z této zápletky a nijak by tím nepřispěla ke stmelení družiny a budování vzájemné důvěry a přátelství.

Počítej s důsledky svých činů

To, že hraješ vymyšlenou postavu v imaginárním světě, ještě neznamená, že tvoje činy nebudou mít důsledky. Když například zabiješ ctihodného měšťana, zřejmě to bude někdo vyšetřovat a pokud tě dopadnou, mohou tě odsoudit k smrti, nebo alespoň uvrhnout do

žaláře. Možná jsi mocný kouzelník nebo válečník, ale proti celé městské stráži nebo dokonce královské armádě toho moc nezmužješ. Čím déle budeš navíc spravedlnosti unikat a čím větší spoušť napácháš, tím větší prostředky vládce země vyčlení na tvoje dopadení.

Chovej se tak, abys chtěl se svou vlastní postavou spolupracovat

Představ si, že se svými přáteli půjdeš do hospody, a jeden z nich vytáhne pistoli a všem na očích zastřelí číšníka. Chtěl bys s nějakým takovým dál kamarádit?

Měj vždycky na paměti, že jsi členem družiny. Aby to fungovalo, tak s tebou ostatní musí být ochotni spolupracovat. To, že je tvoje postava zloděj a vrah, není omluvou. Je sice v pořádku hrát někoho, kdo se chová jinak, než jak by ses choval sám, ale Dračák je kooperativní, družinová hra, takže vaše postavy musí být schopné a ochotné spolupracovat.

Uvažuj nahlas

Přemýšlej nahlas o tom, co se ve hře děje. Nejlépe v roli, za postavu.

Příklad:

Pavel: „Čekal bych, že touhle dobou už pomalu dorazí městská stráž.“

Katka: „Kolik myslíš, že jich bude?“

Pavel: „Posledně mě jich honilo deset. To ale bylo v nejlepších čtvrti, tady by je to nemuselo až tak trápit.“

Jana: „No jo, jenže my jsme za sebou nechali mrtvolu, nebyl čas se jí zbavit. Jestli to už někdo nahlásil, tak to nejspíš budou považovat za vraždu.“

Pavel: „Hmm, máš pravdu. Měli bychom radši na čas zmizet, než se to tu trochu uklidní.“

Přemýšlet o všem nahlas a společně je snazší, protože si tím vzájemně nakopáváte fantasmii. Současně tím ale také pomáháte Pánovi jeskyně – ten teď díky tomuto rozhovoru ví, že hráči počítají s tím, že se po nich budou shánět strážé, a kolik očekávají, že jich bude. To ho jednak nemuselo vůbec napadnout a navíc může na jejich představě stavět. Když strážných přijde méně než deset, tak z toho postavy usoudí, že odhadly situaci správně. Když jich bude víc, řekne jim to, že se nejspíš děje něco důležitějšího, než si původně myslely.

Bud' aktivní

V příkladu, kdy Pavel odmítl pozvání na schůzku s Kařiným mistrem, to Gorondar vysvětlil tím, že nemá rád kouzelníky. Řekli jsme si, že to nebylo dobré rozhodnutí, protože se tím Pavel vyřadil z děje. Není ale vhodné ještě z jednoho důvodu: Gorondar tím totiž v podstatě řekl „Mně se nechce“. Už v kapitole **Tvoje postava** <ODKAZ> jsme si řekli, že by sis měl vytvořit aktivní postavu. Jen si ji vytvořit ale nestačí, je třeba ji tak také hrát.

Když s něčím nesouhlasíš, navrhní alternativu

Když někdo z tvých spoluhráčů navrhne postup nebo plán, o kterém si myslíš, že nebude fungovat, nestačí říct, že s tím nesouhlasíš – snaž se vždycky navrhnout, jak by to fungovat mohlo, nebo jaké řešení by se ti líbilo víc.

Příklad:

Pavel: „Já bych se s tím kudůkem vůbec nemazlil. Prostě mu řekneme, že si s náma nemá zahrávat a když to nepochopí, tak mu to vysvětlíme ručně.“

Jana: „To se mi moc nelíbí. Na rozdíl od nás se tady vyzná a kdo ví, jestli nemá podplacené místní strážce. Radši bych mu udělala to samé, co udělal on mě – vsadila se s ním o něco, co nemůže vyhrát.“

Pavel: „To zní dobře. Je to starej podvodník, takže určitě přijme sázku, když si bude myslet, že je pro něj výhodná. Můžu se s ním navíc vsadit já nebo Naria, aby neměl podezření, že ho chceš oklamat kvůli starému dluhu.“

Jana: „Mohli bychom na to použít metamorfózu. Když se například proměním v Gorondara, tak to bude vypadat, jako že je na dvou místech současně.“

Pavel: „A nebo že vypiju mnohem víc, než bych měl vydržet...“

Vyvaruj se mimoherních hlášek

Neříkej při hře věci, které se ní nesouvisí. Když si chceš například promluvit o tom, jak dopadl včerejší zápas ve fotbale, udělej to až po hře, nebo ideálně úplně někdy jindy. To samé platí pro vtipkování o tom, co se ve hře děje.

To, že se ostatní zasmějí, nebo že je to také zajímavá, není dostaččná omluva – odbíhání od hry sice opravdu může být zábavné, ale povede k tomu, že to nebude dobrá hra a může to tedy snadno otrávit Pána jeskyně nebo ostatní hráče postav.

Pokud máš potřebu vtipkovat, vytvoř si vtipnou postavu a vtipkuj za ní v roli – to může naopak být přínosné a hru zpestřit. Dej si ale pozor, abys to nepřeháněl. Když se ostatní snaží navodit vážnou atmosféru nebo dramatickou scénu, vtipkování nehodí v žádné podobě.

Nezapomínej hrát roli

Dračák není možné hrát neustále v roli. Občas je potřeba probrat, jak funguje nějaké pravidlo či schopnost, vyjasnit si, jak přesně vypadá místnost, nebo říct třeba: „Podej mi, kostky, prosím“. To je samozřejmě v pořádku. Dávej si ale pozor, ať nevypadáváš z role víc, než je nezbytně nutné.

Když se například bavíte o tom, co udělat dál, nebo co by mohl znamenat tajemný nápis na zdi, není žádný důvod, proč byste nemohli mluvit v přímé řeči za postavy.

Vyprávěj příběh své postavy

Za to, aby se příběh tvé postavy dostal do hry, jsi zodpovědný ty. Pán jeskyně se ti bude snažit vyjít vstříc, ale vymýšlet zápletky na míru několika různým postavám, je velice obtížné. Ty, na rozdíl od něj, se staráš jen o jednu z nich. Snaž se proto využívat příležitosti k vyprávění o své postavě:

- Když se to hodí, můžeš přímo v roli vzpomínat, co jsi kdysi zažil a viděl.
- Vkládej do hry místa, které s tvou postavou souvisí – jako třeba když Jana při popisu hlavního města zmínila univerzitu, kde Kara studovala.
- Vkládej do hry nehrácké postavy, které tvá postava zná, případně s nimi měla v minulosti co do činění.

HRAŇÍ DRUŽINY

V této kapitole si projdeme, jak fungovat jako družina a ne jako skupina jednotlivců.

Určujte si společné cíle

Příklad:

Pavel: „Rád bych si někdy pořídil vlastní kovárnu. Když jde o zbraně, tak není nad trpaslickou práci.“

Jana: „Ty bys pořád jenom zbrojil. Měl bys taky někdy pěstit svého ducha.“

Pavel: „No jo, máš pravdu, proti duchům jsou potřeba kouzelné zbraně.“

Jana: „Mizero, takhle jsem to nemyslela.“

Pavel: „Já vím :)“

Katka: „Ale víte, že to není vůbec špatný nápad? Mohli bychom založit novou osadu někde na kraji divočiny. Měli bychom pak základnu na naše výpravy a pomáhali bychom osadníkům s obranou“.

Kromě toho, že to za dobrý nápad považují postavy, je to také dobrý nápad pro hru:

- Pomůže to Pánovi jeskyně se směřováním příběhu a řekne mu to, co si má připravit.
- Postavy tím získají společný cíl, na jehož dosažení budou moci pracovat.
- Příběh se bude týkat něčeho, na čem postavám záleží.

Pracujte na získání společné základny

Určete si za svůj cíl, pořídit si dům, tvrz, nebo třeba loď.

- Když budete něco vlastnit, bude vám na tom záležet a budete se také díky tomu zajímat o dění kolem.
- Získáte tím důvod, proč potřebujete vydělat spoustu peněz. To může být dobrá motivace, proč se vydávat na nebezpečné výpravy za pokladem, nebo proč plnit náročné úkoly.

Nemusí to ale být jen o penězích:

- Král nebo pán vašeho kraje vám může nabídnout kus země nebo malou tvrz výměnou za vaše služby.
- Můžete třeba zajmout pirátskou loď a získat ji tak pro sebe.

Staňte se součástí nějaké organizace

Bud'te součástí něčeho většího, než je vaše družina: žoldnéřské kumpanie, šlechtického panství, města a podobně.

- Problémy této organizace pak pro vás budou osobní a když ji někdo ohrozí, budete se tím chtít zabývat.
- Budete moci postupovat v hierarchii této organizace a získávat na důležitosti.

Přestože se postavy v Dračáku obvykle přímo nezapojují do vysoké politiky, mohou se jí nepřímou účastnit v něčích službách.

Domluvte se na dělení pokladů

Vaše postavy si dříve nebo později budou potřebovat rozdělit nalezené poklady. Něco budete moci prodat a utržený zisk rozdělit rovným dílem, ale kouzelné předměty nejspíš budete chtít používat.

Čím víc se vaše postavy budou znát a čím víc si budou důvěřovat, tím víc bude dávat smysl, abyste získané předměty a poklady považovaly za společné. Kouzelný meč by měl používat ten, komu se zrovna nejvíc hodí, raději než ten, kdo ho zrovna v podzemí našel, nebo kdo ho pro sebe urval.

Podobně není od věci mít aspoň část hotovosti společnou, abyste z ní mohli platit běžné výdaje a nemuseli se pokaždé dohadovat, kolik kdo přispěje.

Příklad:

Pavel: *„Z prodeje pokladů z poslední výpravy jsme vydělali 12 zlatých. Jak si je rozdělíme?“*

Katka: *„Já bych to klidně všechno nechala ve společný pokladně.“*

Jana: *„Mně by se popravdě nějaký peníze hodily, aspoň zlaťák nebo dva.“*

Pavel: *„Takže každý dostane dva zlaté a zbylých šest nechám v banku. Jste pro?“*

Rozhodování v družině

Většina družin nemá problém se na něčem domluvit. Když se vám to ale stávat bude, měli byste se dohodnout, jakým způsobem budete společně rozhodovat, a pak se toho držet. Rozumné možnosti jsou:

- Necháte rozhodovat vůdce nebo velitele, kterého si zvolíte.

- O důležitých věcech budete hlasovat. V případě rovnosti hlasů může rozhodovat los nebo vůdce družiny.
- Méně důležité věci, jako třeba kdo bude mít hlídku, nebo kdo bude vařit, můžete rozhodovat losem.

Týká se to jen rozhodování postav v družině. O domluvě mezi hráči pojednává kapitola **Rozhodování a řešení sporů** <ODKAZ>.

Budujte si pověst

Na začátku hry, když se vaše družina dá poprvé dohromady, vás obyvatelé nebudou znát a budou se k vám tedy chovat zdrženlivě. Když jim pomůžete, nebo naopak uškodíte, začne se o vás mluvit. Vaše pověst vás bude předcházet a lidé se pak na vás začnou sami obracet, nebo před vámi naopak zavírat dveře, protože se vás budou bát a nebudou s vámi chtít mít cokoliv společného.

Jakou pověst si vybudujete, je na vás. Ačkoliv se ale v zásadě dá hrát i družina vyvrhelů, obvyklé je hrát kladné hrdiny, kteří lidem pomáhají a brání je před nebezpečím.

PLÁNOVÁNÍ

Občas se vám může stát, že dostanete úkol, nebo si zvolíte cíl, u kterého bude potřeba vymyslet a naplánovat, jak to uděláte. V této kapitole se podíváme na to, jaká úskalí při plánování hrozí a jak se s nimi můžete vypořádat.

Držte se toho, co si Pán jeskyně připravil

Jestli si Pán jeskyně bude dělat přípravu a jak bude podrobná, je na něm – každému vyhovuje trochu jiný přístup. Pokud ale nějakou udělá, měli byste to respektovat a nepouštět se někam, kde to připravené nemá.

Příklad:

Pán jeskyně nakreslil mapu království a vymyslel spoustu zápletek, které se v něm mohou dít. Hráči se následně rozhodnou, že nasednou na loď a odplují někam úplně jinam.

Nemusí to vždycky být úplně špatně – postavy se nejspíš časem vrátí, takže na to, co je připravené, může stejně dojít. Ne každý Pán jeskyně se ale cítí dobře, když má celou hru improvizovat. Proto se v takovém případě nedivte, když vám řekne něco jako:

Příklad:

Pán jeskyně: „Nezlobte se, ale tam nemám vůbec nic připraveného. Jestli se tam opravdu chcete vydat, tak něco vymyslím, ale bude mi to chvíli trvat.“

Tohle je také jeden z důvodů, proč je dobré, abyste se průběžně bavili o svých plánech a cílech – Pán jeskyně pak bude dopředu vědět, co si má připravit.

Pokud hrajete převážně improvizovanou hru, tak samozřejmě tohle omezení neplatí a můžete opravdu dělat cokoli, co dává smysl.

Nebojte se jednat, i když nemáte perfektní plán

Vymyslet dokonalý plán je obtížné, zabere to spoustu času a zdaleka ne všechny hráče to baví. Myslete na to, že Dračák je dobrodružná hra, nikoliv hra na vymýšlení plánů.

Hrubý plán je navíc pro hru často lepší než plán dokonalý: Když totiž vymyslíte, jak se pojistit proti každé alternativě, může se stát, že pak nebude důvod, proč to odehrávat. Pán jeskyně vám prostě řekne, že jste to udělali přesně tak, jak jste to naplánovali, protože není žádný důvod, proč by se něco mělo pokazit. To je sice z pohledu postav dobře, protože přesně proto jste ten plán dělali, na druhou stranu ale výsledkem vašeho dlouhého a úmorného snažení je pak jen několik vteřin hry, a to je trochu škoda. Může se vám také stát, že budete počítat s něčím, co je ve skutečnosti jinak, a celý váš pracně připravovaný detailní plán se zhroutí a budete beztak muset improvizovat.

Nepromýšlejte všechny možnosti

Plánování je tím obtížnější, čím více různých variant je třeba promyslet. Když se tedy pro jednu z nich rozhodnete a pustíte se do její realizace, přestože ještě nemáte jasno, jak přesně ji provedete, výrazně si to tím usnadníte.

Řešte problémy až ve chvíli, kdy nastanou. Je to mnohem jednodušší a ve výsledku také zábavnější, jak jsme si ukázali v minulém odstavci na příkladu s dokonalým plánem.

Postavy nemají mobily

Občas se budete muset rozdělit. V tom případě je důležité domluvit se, kde a jak se zase potkáte. Ve světě Dračáku totiž nejsou mobilní telefony ani jiné způsoby komunikace na dálku, takže může být docela obtížné se vzájemně najít.

Když na to zapomenete, můžete to vymyslet i zpětně – postavy by totiž, na rozdíl od vás, na tohle určitě nezapomněly. Také není od věci mít nějaké obvyklé místo, kde se nejčastěji scházíte, případně se připravit na nečekaný vývoj událostí.

Příklad:

Katka: „Kdybychom se náhodou po cestě rozdělili, sejďeme se v hlavním městě, stejně se tam potřebujeme dostat.“

Jana: „Dobře. U hliněného džbánu, jako obvykle.“

Nechte plánovat jen postavy

Zde si představíme techniku, kterou můžete použít, pokud si chcete užít hru, kde postavy vytváří a následně realizují promyšlené plány, aniž byste ale sami museli strávit dlouhé hodiny jejich vymýšlením.

- Vymyslete, co chcete udělat, ale neřešte, jak přesně to uděláte.
- Řekněte, jak dlouho vaše postavy plánují a připravují akci.
- Začněte odehrávat, jak postavy plán realizují.
- Za běhu zpětně domýšlejte, co vlastně v tom plánu bylo.

Příklad:

Postavy chtějí s kudůkem Balrenem uzavřít sázku, kterou nebude moci vyhrát. Hráče napadlo, že k tomu využijí kouzlo *metamorfóza*, díky kterému se Kara promění v Gorondara.

Pavel: „Zbytek odpoledne strávíme plánováním, večer se na to vyřhneme.“

Pán jeskyně: „Dobře. Kde začnete?“

Pavel: „Zajdu za ním do hospody, kde obvykle vysedává.“

Pán jeskyně: „Je to obyčejná přístavní putyka. Balren sedí u velkého stolu, spolu s ním tam jsou dva trpaslíci a jeden barbar.“

Pavel: „Jdu přímo k nim. Řeknu: *„Prej tady je někdo, koho nejde přechlastat. Vsadím boty, že na mě nemá!“*“

Pán jeskyně: „Balren se na tebe otočí a s lišáckým úsměvem říká: *„Možná je, možná taky není. O tvoje smradlavý boty tady ale nikdo nestojí. Nic lepšího nenabídneš?“*“

Pavel: „*Ha! Proti takovému skrčkovi vsadím klidně deset zlatejch!*“

Pán jeskyně: „*„Platí!“* říká Balren a nastavuje ruku, abyste si plácnuli.“

Pavel: „Jdu do toho.“

Pán jeskyně: „Kudůkův úsměv se ještě víc rozšířil a říká: *„Ten skrček sedí tady vedle,“* a ukazuje na mohutného barbara. Celej stůj se rozchechtal.“

Pavel: „*A sakra!*“

Pán jeskyně: „*Teď už z toho nevycouváš, hochu, sázka je sázka!*“

Katka: „Fajn, máme je tam, kde jsme je chtěli mít. Napadlo mě ale, že oni určitě taky budou chtít podvádět.“

Pavel: „To je fakt, na to jsme se určitě připravili. A dokonce vím jak. Řeknu kudůkovi: *„Máš pravdu, už jsme si plácli. Ale v tom případě nedeme chlastat místní chcánky, ale pořádněj trpasličí špiritus!“* a vytáhnou láhev, kterou jsem si kvůli tomu vzal.“

Pán jeskyně: „Jasně, tu jsi určitě zvládl někde koupit. Kudůkovi trochu poklesly koutky, ale nakonec kývnul. Jak chcete využít tu metamorfózu?“

Jana: „Potřebujeme se někde vyměnit. Asi na záchodě, to by nemuselo bejt nápadný.“

Pán jeskyně: „Dobře, to jste si taky domluvili předem. Jano, Kara tam teda už vysedává?“

Jana: „Jojo, přesně tak.“

Pán jeskyně: „Dobrá, vrátíme se teda k soutěži. Barbar asi opravdu vydrží hodně, několik rund na něm není vůbec znát.“

Pavel: „Ještě jich pár dáme. Pak bouchnu do stolu a řeknu: *„Ha, tohle začíná bejt zajímavý. Radši se na to skočím vyprázdnit, dokud ještě vidím na cestu!“*“

Pán jeskyně: „*„Ne, že tam budeš dávit!“*, říká kudůk.“

Pavel: „*Neměj strachu, hned jsem zpátky.*“

V plánu mohou být jen věci, které postavy mohly stihnout za dobu, kterou strávily přípravou a plánováním. Gorondar například určitě mohl za odpoledne koupit láhev trpasličího špiritusu, ale nestihl by třeba sehnat něco, co se prodává jen v sousedním městě.

ORGANIZACE HRANÍ

Ať už si chceš Dračák jen vyzkoušet, nebo ho hrát dlouhodobě, budeš na to potřebovat čas, spoluhráče a k tomu buď místo, kde budeš hrát, nebo připojení k internetu a aplikaci na hlasovou komunikaci, případně na sdílení materiálů ke hře.

Hledání spoluhráčů

Prvním a nejdůležitějším úkolem na tvé cestě za dobrodružstvím je, najít si spoluhráče.

- Nejjednodušším způsob, jak si vyzkoušet Dračák nebo i jiná RPČka, jsou cony a jiné herní akce. Tam také potkáš spoustu aktivních hráčů a můžeš se s nimi rovnou domluvit na dlouhodobějším hraní.
- Můžeš také oslovit své známé, příbuzné, kamarády, spolužáky a podobně. Možná tě překvapí tím, že RPGčka znají, nebo dokonce i hrají. Pokud ne, máš skvělou příležitost je to naučit.
- Dobré místo ke shánění hráčů jsou také internetové diskusní servery. Některé přijímají nové uživatele jen na pozvání, ale na většinu se můžeš zaregistrovat a rovnou napsat inzerát.
- Když někam píšeš bez přihlášení, případně pokud nechceš lovit odpovědi po různých diskusních fórech, nezapomeň na sebe vždy uvést kontakt.

Buď trpělivý a občas se připomeň. Než se v nějaké skupině uvolní místo, nebo než se poskládá dost hráčů na novou, může trvat i několik týdnů nebo měsíců. Obsadí ho pak obvykle ten, kdo se o něj aktivně zajímá.

Zakládání nové skupiny

Zakládání nové skupiny se rozhodně neboj, není to nic těžkého. V případném inzerátu je dobré zmínit:

- Kde bys chtěl hrát, jak často, jaké by ti vyhovovaly herní dny a jestli jsi ochoten hrát i po netu.
- Jestli hledáš Pána jeskyně, nebo už ho máš, případně chceš hru vést sám.
- Pokud už máš připravený svět nebo dokonce i zápletku, stručně to popiš. Nesepisuj ale romány. Pokud to hráče bude zajímat, sami se tě zeptají na podrobnosti.

Úplně nejdůležitější a vlastně jediné podstatné je, shodnout se na místě (případně na hraní po netu) a čase. Všechno ostatní můžete domluvit na prvním setkání.

Hledání skupiny

Při hledání skupiny nezapomeň zmínit, jakou hru chceš hrát. Stolních RPGček je hodně, takže se ti mohou ozvat i hráči nebo skupiny, které nehrají Dračák, ale nějakou jinou hru. V tom případně je samozřejmě na tobě, jestli ji budeš chtít vyzkoušet. Každé RPGčko se hraje jinak a hodně také záleží na zkušenostech hráčů, takže pokud by tě náhodou první hra nebavila, nelámej hned hůl a zkus ještě nějakou jinou.

Shánění hráčů do rozjeté hry

Při shánění nových hráčů do rozehrané hry je dobré zmínit:

- Kde, kdy a jak často se scházíte.
- Jaké nástroje a programy používáte, pokud hrajete po netu.
- V jakém světě hrajete a v čem se případně vaše hra liší od Dračáku, jak je popsáný v pravidlech.
- Jestli hrajete s příběhovou imunitou nebo bez ní.
- Zda hledáte spíš aktivní hráče, kteří si budou sami určovat cíle pro své postavy, nebo zda příběh spíš směřuje Pán jeskyně a hráči by se jej měli držet.

Zapojení nového hráče

Když se do vaší rozehrané hry přidá nový hráč, je třeba začlenit jeho postavu do hry a do příběhu. Zde je pár tipů, jak na to:

- Můžete mu nabídnout, aby převzal nějakou nehráčskou postavu. Výhodou je, že pak bude rovnou zapojen do děje. Budete mu ale muset říct, co je zač a co všechno ví.
- Když si bude chtít vytvořit úplně novou postavu, snažte se mu dát co nejdůležitější roli ve vašem příběhu: Může vás například požádat o pomoc s nějakým problémem, nebo to třeba může být královský vyslanec a mít důležité informace a pověření, které mu dává pravomoc v této věci vyjednávat. Další dobrou možností je, aby jeho postava měla sociální zázemí, které se nějak týká vašeho aktuálního příběhu. Když například zrovna řešíte vraždu na univerzitě, může to být její student, nebo třeba zaměstnanec.

Mohlo by se zdát, že je lepší novému hráči nedávat důležitou roli, protože je nezkušený a o vaší hře nic neví, ale opak je pravdou: Když budete potřebovat s jeho postavou komunikovat a spoléhat se na ni, mnohem snáze ho zapojíte a o to dříve se stane plnohodnotným členem vaší družiny.

Domlouvání hry

Domluvit se, kdy se zase příště sejdete, případně jestli vás v pravidelný termín přijde dost na to, aby se dalo hrát, se neliší od domlouvání jakékoliv jiné společné aktivity. Ne všichni hráči jsou na to ale zvyklí, takže si raději projdeme pár věci, které je vhodné dodržovat:

- Pokud nemůžeš nebo nechceš na hru dorazit, řekni to ostatním co nejdříve, ať si mohou udělat jiné plány.
- Dejte vždycky všem hráčům vědět, že je hra zrušená, ať se na ni někdo netrmácí zbytečně.
- Když máš špatnou náladu, jsi naštvaný, nebo máš zrovna jiné starosti, je lepší se omluvit a hru vynechat.

HERNÍ POSTUPY

V této kapitole si projdeme nejčastější situace, na které při hře narazíte, a řekneme si, jak je odehrát, na co si při tom dát pozor a jak určit výsledek.

Náhodný hod

Náhodný hod můžete použít, když chcete nestranně rozhodnout něco, co nezávisí na schopnostech postav. Hází se k6 a před hodem je vždycky třeba určit, co budou znamenat jednotlivé výsledky.

Příklad:

Jana: „Jaké je zrovna počasí?“

Pán jeskyně: „Nevím, hodíme si. Jednička – je krásně, šestka – je bouřka.“

Pavel: „Je v téhle vesnici zbrojíř?“

Pán jeskyně: „To není moc pravděpodobné – jedna z šesti.“

Dejte si ale pozor, ať neházíte na věci, které vás ve skutečnosti nezajímají. Ve druhém příkladě Pavel zřejmě chce najít zbrojíře, takže lepší otázka by byla: „Kde je tady nejbližší zbrojíř?“ Pán jeskyně by mu to pak mohl rovnou říct, nebo si na to hodit, místo abyste házeli kostkou v každé vesnici, dokud nepadne jednička. K tomu, jak správně formulovat své záměry, se ještě vrátíme v kapitole **Hraní za postavu** <ODKAZ>.

Putování

Putování je běžnou součástí fantastických příběhů. Popisovat ale pochod krok za krokem by byla neuvěřitelná nuda, takže ve hře to obvykle přeskakujeme a odehráváme jen to zajímavé, například:

- Přepadení
- Překonávání obtížných překážek
- Průzkum zajímavých míst

Můžete také občas někoho potkat a vyměnit si s ním novinky. Ve světě Dračáku je to běžný způsob, jak se šíří informace.

+Zásoby

Vaše postavy jsou zkušení dobrodruzi a samozřejmě vědí, že si na výpravu musí vzít vodu a jídlo. Můžete to tedy s klidným srdcem nechat na nich a prostě říct „Bereme si dostatek vody a zásob“. Kvalita proviantu záleží na vašem živobytí (viz kapitola **TODO**).

Hlídky

Při cestování řekněte, jestli v noci držíte hlídky. V jakém pořadí hlídáte, stačí rozhodnout až ve chvíli, kdy se něco zajímavého stane. Pán jeskyně pak podle toho určí, na čí hlídku to zrovna vyšlo, případně si na to hodí (viz **Náhodný hod** <ODKAZ>).

Příklad:

Pán jeskyně: „Cesta k ruině pevnosti vám zabere zhruba dva týdny. Ze začátku jste mohli doplňovat zásoby ve vesnicích a případně přespávat u někoho na seníku, po pár dnech ale civilizace zmizela a dál je jen divočina. Budete držet hlídky?“

Pavel: „Že se vůbec ptáš.“

Pán jeskyně: „Třetí noc se něco stalo. Máte domluvené pořadí, nebo si mám hodit, kdo zrovna hlídá?“

Jana: „Asi záleží na tom, kdo byl zrovna jak unavený.“

Pán jeskyně: „Dobře. Takže 1-2 je Gorondar, 3-4 Naria, 5-6 Kara.“

Překonávání překážek

Při svých výpravách často narazíte na různé překážky: Pobořené zdi, zřícené stropy, zamčené dveře, rozbouřené řeky, smrtící pasti, průrvy, propasti a podobně. Vymýšlení, jak si nimi poradíte, je důležitým prvkem hry.

Překonávání překážek v Dračáku není o náhodě. Když umíš šplhat, tak na zeď prostě vyšplháš. Když je moc strmá a vysoká, nebo když šplhat neumíš, musíš si nějak pomoci: zatlouct do ní skoby, vyrobit žebřík, postavit lešení, požádat někoho, aby ti pomohl a podobně.

- Každou překážku jde překonat, když vymyslíš, jak to udělat.

+Používej svou výbavu a to, co najdeš v okolí

Pokud máš šperháky a paklíče a umíš to s nimi, můžeš zámek otevřít. S kladivem a perlíkem je můžeš rozbít, páčidlem vylomit. Se sekerou můžeš rozsekat dveře. Když v podzemí najdeš hromadu dřeva a máš příslušné nástroje, můžeš z ní vyrobit most, schody nebo třeba žebřík.

Příklad:

Pán jeskyně: „Nario, jak před sebou proklepáváš podlahu holí, zjistila jsi, že je v ní propadlo. Na délku má asi metr a půl.“

Katka: „To asi všichni zvládneme přeskočit, ne? Po jistotu ale před ním udělám křídou čáru, ať víme, kam už nesmíme šlapat. Pak ho přeskočím a udělám ji i na druhé straně.“

Pán jeskyně: „Přeskočit ho není problém, za ním je zase pevná podlaha.“

Pavel: „*Hele, teď to sice přeskočíme, ale kdo ví, v jakém budeme stavu, když tudy budeme potřebovat utéct. Radši to něčím přemostíme.*“ V předchozí místnosti byly dveře, zajdu je vysadit a položím je přes propadlo.“

Pán jeskyně: „Dobře. Vysadit šly celkem snadno. Položil jsi je přes propadlo a vypadá to, že vás v pohodě udrží.“

Podstatná je také kvalita tvých nástrojů. Jednoduchý zámek jde vypáčit i kusem drátu. Na dobrý zámek potřebuješ pořádné paklíče. Na mistrovský zámek vyrobený dávnými trpaslíky může být potřeba speciální sada zámečnických nástrojů.

+ Používej svoje schopnosti

Při používání kouzel a schopností buď kreativní. Kouzla nejsou jen od toho, aby dávala zranění v boji – *modrým bleskem* můžeš například přepálit lano, na kterém visí lustr, přestože to není napsané v pravidlech. Když to dává smysl, bude to fungovat.

+Náklad a zranění

Ber v úvahu, co všechno s sebou neseš a jak moc jsi zraněný. Pokud máš například zlomenou nohu, tak asi nebudeš chtít skákat přes propast. Neznamená to, že se přes ni nemůžeš dostat – jak jsme si řekli, všechno jde vždycky nějak překonat. Můžete přes ni třeba položit prkno nebo postavit most, můžeš se zhoupnout na laně a podobně.

Příklad:

Gorondar přes propadlo položil dveře pro případ, že by tudy družina potřebovala utéct. Po dveřích totiž půjde přejít, i když ponesou zraněného.

To samé platí i pro náklad: S nacpanou tornou se špatně skáče, takže může být potřeba přeskočit bez ní a pak ji třeba přetáhnout na laně.

Na omezení své postavy pamatuj sám – nečekej, zda ti to Pán jeskyně připomene.

+Když to nejde silou...

Na rozdíl od počítačových her v Dračáku není předem pevně určeno, jak jdou překážky překonat. Fungovat bude cokoliv, co dává smysl. Pokud vás tedy nenapadá lepší možnost, můžete se například někam prokopat nebo probourat, dveře můžete prostě rozmlátit, skálu rozlámat opakovaným rozpalováním a chlazením a podobně. Počítejte ovšem s tím, že někam se prokopat, natož třeba rozbít skálu, zabere klidně několik dní nebo i týdnů, bývá to docela hlučné, výsledek pak dost dobře nejde zamaskovat a navíc je to pořádná fuška.

Dejte si také pozor, aby se z hrubé síly nestal univerzální nástroj na řešení všech problémů – je to sice určitě možné a v mezích pravidel hry, ale nejspíš to brzo začne být docela nuda.

Průzkum

Na vašich výpravách se často dostanete do nebezpečných míst: Ať už to bude hrobka dávného krále, kterou pasti a magičtí strážci chrání před vykradači, hrad plný vojáků, v jehož žaláři je uvězněn váš přítel, nebo třeba podzemní labyrint, kde kdysi dávno probíhaly magické experimenty, hrozba bude číhat na každém kroku a budete tedy muset být neustále ve střehu, jen pečlivým prohledáváním se dostanete ke skrytým pokladům a všimnout si náznaku nebezpečí bude často znamenat rozdíl mezi životem a smrtí.

Čím si svítíte?

Podobně jako u zásob potravin předpokládáme, že vaše postavy vědí, kolik si mají nakoupit či vyrobit svíček a loučí, aby jim nedošly uprostřed výpravy. Ze stejného důvodu také nemusíš přesně počítat, jak dlouho vydrží louč a kdy je potřeba zapálit novou.

Může ale být důležité, čím a jak si vlastně svítíte: lucernu vám může někdo zkusit rozkopnout a zhasnout, případně se od ní můžete v průběhu boje vzdálit, loučí můžeš odhánět vlky a jinou divou zvěř a podobně.

- Když vstoupíte do temného podzemí, nebo třeba když v noci držíte hlídky, domluvte se, kdo bude svítit a čím.
- Lucerna nebo louč se obvykle drží v ruce, takže při tom nejde dost dobře bojovat se štítem nebo s dvojruční zbraní.

Příklad:

Katka: „Postavím lucernu na zem, abych mohla střílet z luku.“

Kreslení mapy

Kreslit si mapu je vhodné zejména při průzkumu podzemí či velkých budov, hodí se ale také přehledná mapa oblasti, kde zrovna působíte. Kromě toho, že bez ní by snadno mohly zabloudit, je ale mapa také důležitá herní pomůcka a výrazně pomáhá k tomu, abyste si dokázali představit, kde zrovna postavy jsou a jak to tam vypadá.

Podobně jako u nošení světla může být důležité, kdo mapu kreslí: když se například rozdělíte, někteří do ní nebudou moci nahlížet. Když vaše postavy o mapy přijdou, měli byste si i vy začít kreslit novou od místa, kde zrovna jste, a do té staré se nekoukat.

Reálně mapu nemusí nutně malovat hráč postavy, která ji kreslí ve hře – zejména při průzkumu podzemí je dokonce lepší, když to dělá Pán jeskyně, protože je to mnohem rychlejší, než kdyby vám měl diktovat tvary místností.

Prohledávání

V dávno opuštěném podzemí, nebo třeba ve skryši lapků, mohou být skryté pasti, tajné schránky, průchody a podobně. Stejně jako při překonávání překážek, ani při prohledávání se nehází – když hledáš tam, kde něco skutečně je, tak to najdeš.

Tajemství bývá skryto v popisech

Snaž se pozorně poslouchat, co Pán jeskyně popisuje. Se vším, co zmíní, můžeš dál něco dělat. Když například popíše: „V místnosti je stůl, židle a na stěně obraz,“ tak můžeš zkusit sundat obraz ze stěny, aby ses podíval, jestli pod ním něco není, poklepat na desku stolu, zda není dutá a podobně.

Zjevné věci se nepopisují

Téměř každá místnost má podlahu, strop a stěny. Cokoliv z toho můžeš samozřejmě prohledávat, i když to Pán jeskyně vysloveně nezminí – zejména když máš nějakou indicii, že by tam mohlo být něco ukryto. Stěny můžeš například proklepat, jestli nejsou někde duté, zaposlouchat se u nich, nebo třeba vyzkoušet, jestli některý z kamenů nejde zatlačit nebo vytáhnout.

Příklad:

Pán jeskyně: „Místnost je prázdná. Na jedné ze stěn je šmouha, zřejmě tam odněkud prosakuje voda.“

Katka: „Přiložím ucho k té stěně s čmouhou.“

Pán jeskyně: „Je za ní slyšet tiché syčení vody.“

Katka: „Zkusím ji proklepat.“

Pán jeskyně: „Na jednom místě to zní dutě, zřejmě tam jsou nějaké dveře.“

Katka: „Důkladně prohlédnu stěnu kolem, jestli tam nejsou nějaké páčky, tlačítka a podobně.“

Pán jeskyně: „Jeden z kamenů jde zatlačit. Chceš to udělat?“

Katka: „Jo, ale stoupnu si bokem, ať nejsem přímo přede dveřma.“

Pán jeskyně: „Dobře. Zatlačila jsi kámen do zdi, dveře se pomalu otevírají dovnitř do místnosti. Hučení vody je teď mnohem silnější, jinak se nic zvláštního nestalo.“

Při hledání používej svou výbavu

Když si potřebuješ někam posvítit, můžeš například zavěsit lucernu na konec hole, nebo ji přivázat na lano a spustit ji tam, nebo tam hodit zapálenou louč. Holí můžeš proklepat strop, na který bys jinak nedosáhl, nebo z dálky zkoušet, jestli na podlaze není nášlapná dlaždice – když je past nastražená tak, aby zasáhla toho, kdo na dlaždici šlápne, tak tě díky tomu nezasáhne.

Prohledávám místnost

Když oznámíš, že prohledáváš celou místnost nebo chodbu, tak to znamená, že si pořádně prohlédneš stěny, stop, podlahu a vybavení v místnosti. Pán jeskyně ti popíše všechno, co jsi našel, ale obvykle ti neřekne, co přesně to je.

Příklad:

Pán jeskyně: „Na východní stěně jsi našel spáru ve tvaru čtverce, asi tak půl metru na půl metru“.

Spáru pak můžeš zkoumat dál: Zkusit do ní něco strčit, proklepat ohraničený čtverec, jestli není dutý, nebo třeba podrobně prohledat stěnu kolem, jestli tam není nějaká páčka nebo tlačítko.

Popisuj to co nejpodrobněji: Když zmíníš, že hledáš skryté tlačítko a nějaké tam je, automaticky ho najdeš. Nevadí ale, když to hned přesně neodhadneš – Pán jeskyně ti pak nejspíš řekne, třeba že jsi na stěně našel malou díрку, kterou pak můžeš zkoumat dál.

Berte také v úvahu, že podrobné prohledávání zabere spoustu času. Projít každý kousek zdí a podlahy v dvacetimetrovém sálu může zabrat klidně i několik hodin. Obvyklé je tedy nejdřív zkoumat různé náznaky a teprve až když jste v koncích, tak se uchýlit k detailnímu prohledání chodeb či místností, kde třeba podle tvaru mapy tušíte, že by mohlo něco být.

Zapomněli jsme na něco?

Na rozdíl od tvé postavy, která v místnosti skutečně stojí, si ji musíš představit čistě podle popisu Pána jeskyně. Díky tomu se může snadno stát, že zapomeneš nebo přehlédneš něco, co má tvoje postava přímo před očima. Aby se to stávalo co nejméně, můžete se kdykoliv Pána jeskyně zeptat, jestli jste neminuli něco zjevného a důležitého.

Příklad:

Katka: „Prohledali jsem to tu všechno?“

Pán jeskyně: „Proklepali jste důkladně všechny stěny a nic zajímavého jste nenašli. Je tu ale ještě stůl se šuplíkem, tomu jste se zatím nevěnovali.“

Hledání pastí

Hledání pastí probíhá stejně jako prohledávání chodeb či místností.

Příklad:

Pavel: „Pomalů a opatrně vyrazím levou chodbou.“

Pán jeskyně: „Asi po dvou metrech sis všiml, že v pravé stěně chodby je ve svislé řadě několik malých kulatých děr, asi tak na prst.“

Zneškodnění pastí

Když máš pocit, že jsi našel past, můžeš ji obvykle zkusit zneškodnit nebo spustit tak, aby tě nezasáhla.

Příklad:

Gorondar v předchozím příkladě našel ve stěně chodby několik děr v řadě nad sebou. Nyní je na Pavlovi, jak s touto informací naloží. Může se třeba pokusit proplazit pod dírami, aby ho nezasáhlo to, co z nich nejspíš vyletí. Může je zkusit něčím ucpat. Může je zakrýt štítem, nebo třeba dveřmi, které před chvílí položil přes propadlo. Může si stoupnout stranou a zkusit past spustit holí.

Past na truhle můžeš například z dálky otevřít tyčí nebo provazem přivázaným k víku, při otevírání šuplíku můžeš stát z boku stolu místo před ním, tlačítko můžeš stisknout dřívkem místo prstem (kdyby z něj náhodou vyjela otrávená jehlice) a podobně.

Odstranění a odmontování pasti

Pokud jsi zloděj nebo ses naučil *líčení a odstraňování pastí*, můžeš past zneškodnit, aniž bys ji rozbil nebo spustil naprázdno. Musíš se k ní ale samozřejmě nejdříve dostat, což nemusí být jednoduché, když například střílí ze druhé strany propasti, nebo je namontovaná z druhé strany dveří. Když to dává smysl, můžeš ji také celou odmontovat a nalíčit někde jinde.

Vypínání pasti

Pasti nalíčené v prostorách, které někdo používá, obvykle jdou vypnout – ten, kdo propadlo do chodby nalíčil, do něj nejspíš nechtěl spadnout pokaždé, když se v noci vracel domů. Vypínací mechanismus ale většinou bývá dobře schovaný a často je až za vlastní pastí, protože ten, kdo ji zná, se jí snadno dokáže vyhnout, když se po delší době vrací domů.

Nezneužívej nepřímé informace

Hraj fér. Pán jeskyně může občas položit návodnou otázku, jako třeba: „V jakém jdete pořadí?“ nebo „Kdo prohledává ten stůl?“. V tom případě už samozřejmě nemůžeš říct „My do té chodby radši ani nepůjdeme“.

Pořád jdeme opatrně

Je jasné, že když vstoupíte do podzemí nebo jiného nebezpečného prostoru, půjdete pomalu a opatrně a budete si u toho dávat pozor na pasti. Pokud výslovně nezmíníte, že se cítíte v bezpečí, nebo pokud nevyplývá ze situace, že na opatrnost nemáte čas – třeba když zrovna prcháte před rozzuřeným zlobrem, tak si automaticky dáváte pozor.

To ale ještě neznamená, že se vám nemůže nic stát, ani že vždycky všechno najdete. Opatrný průzkum vám sám o sobě zajistí jen dvě věci:

- Všimnete si všech zjevných vodítek.
- Když něco spustíte, budete na to moci zareagovat.

Příklad:

Pavel: „Půjdu do pravé chodby. Postupuju pomalu a opatrně, Naria mi svítí lucernou“

Pán jeskyně: „Po několika krocích jsi stoupl na nášlapnou dlaždici. V pravé stěně něco cvaklo. Co kdo děláte?“

Nášlapná dlaždice v tomto případě byla příliš dobře maskovaná na to, aby si jí v mihotavém světle lucerny bylo možné všimnout za chůze – na to by se musel Gorondar plazit po kolenou a zblízka si prohlížet každou spáru, což samozřejmě nemohl tušit.

To, že šel pomalu a opatrně, ale dá ale všem možnost na

cvaknutí zareagovat a hrozícímu nebezpečí se tím vyhnout. Kdyby Gorondar místo opatrné chůze běžel, tuto možnost by neměl a rovnou by si proti pasti házel na obranu (jak se to dělá si řekneme v kapitole **Jiná nebezpečí** <ODKAZ>).

Infiltrace

Když se potřebujete dostat do střežené budovy nebo oblasti, můžete například:

- Zkusit se tam proplížit (dovednost *ostražitost a plížení*)
- Za někoho se převléct a tvářit se, že tam patříte (dovednost *přetvářka a převleky*)
- Odvést pozornost

Kromě dovedností se mohou hodit také kouzla jako *neviditelnost* nebo *metamorfóza* (proměna v někoho jiného). K odvedení pozornosti můžete třeba zaplnit prostor vyčarovanou mlhou, něco poblíž zapálit, nebo třeba někomu zaplatit, aby zinscenoval výtržnost.

Různé metody mají různé dopady. Když se tam zlodějka dostane v převlečení za služku, nemusí si toho vůbec nikdo všimnout. Když zapálíte sousední dům, zítra o tom nejspíš bude vědět celé město, pokud ještě bude stát.

Zjišťování informací

Informace jsou často klíčem k úspěchu. Než vyrazíte do čarodějovy věže, není od věci zjistit, kdo to byl a co tam dělal. Když po vás někdo něco chce, může být důležité, kdo to vlastně je a proč to potřebuje.

Někdy je to jednoduché – stačí se prostě zeptat.

Příklad:

Když postavy dorazily do domu druida Bělovouse, zrovna se s ním baví dva neznámí muži.

Jana: „Dobrý den ve spolek, já jsem Kara a tohle je Naria a Gorondar. Bělovouse, představíš nám ostatní hosty?“

Pán jeskyně: „A, vítejte, přátelé. Tohle jsou dřevorubci Badril a Mant. Narazili v lese na hodně podivné věci. Což je ostatně důvod, proč jsem vás pozval.“

Obvykle ale nejdřív musíte najít někoho, kdo o tom něco ví.

Doptávání se

Při zjišťování informací obvykle nedává smysl, abyste všude chodili společně. Vyptávat by se měl pokud možno ten, kdo k tomu má nejlepší předpoklady. Zloděj se například vyzná v městském podsvětí, hraničář zná lovce a uhlíře, kouzelník a alchymista se vyznají v knihovnách a magických školách, válečník v armádě či městské gardě. Můžete se také rozdělit a každý zkoušet hledat jinde. Další tipy, do jakých prostředí které povolání zapadne, najdete v kapitole **Schopnosti povolání** <ODKAZ>. Berte také v potaz dovednosti a minulost postav. Léčitel se určitě vyzná mezi léčiteli a bývalý námořník nejspíše zjistí, odkud připlula nějaká loď.

Příklad:

Pán jeskyně: „Mrtvý trpaslík má u sebe zvláštní, zahnutou dýku. Něco takového se v těchto končinách hned tak nevidí.“

Gorondar: „Poptám v armádě, tam určitě bude někdo vědět, kde se takové zbraně vyrábí.“

Podobně jako při použití dovedností, ani při vyptávání se nehází. Nemusíte to detailně odehrávat, většinou to nebývá moc zajímavé. Jsou dvě možnosti, jak to může dopadnout:

- Pán jeskyně ti rovnou řekne, co jsi zjistil.
- Našel jsi někoho, kdo o tom něco ví. V tomto případě se následný rozhovor odehrává.

Schůzka s tím, kdo něco ví

Na schůzku s tím, kdo má patřičné informace, byste měli jít pokud možno všichni. Jsou pro to dva dobré důvody:

- Hráči, jejichž postavy zrovna nejsou na scéně, se nemohou naplno zapojit do hry.
- Snáze si poradíte s případnou léčkou či jinou nečekanou nepřijemností.

Bývá ale zvykem nechat vést rozhovor toho, kdo schůzku zařídil – dává to ostatně většinou smysl, protože se v daném prostředí nejlépe vyzná, a kromě toho tím pomůžete tomu, aby se všichni hráči čas od času dostali ke slovu.

Pátrání v knihovnách

Pokud někdo z vás umí číst, může také hledat v knihách, nebo třeba v úředních záznamech. Když číst neumíte, nebo tím nechcete ztrácet čas, můžete si někoho najmout, aby hledal za vás.

Rozhovory

V Dračáku se rozhovory odehrávají.

Příklad:

Pán jeskyně: „Večer jste dorazili k městu. Brána je ale zavřená a stojí před ní dva vojáci na stráž. Jeden z nich říká: *„Je nám líto, vstup do města je zakázán. Budete si muset najít nocleh jinde.“*“

Pavel: „Kdo to nařídil?“

Pán jeskyně: „Náš velitel, kapitán Bregund.“

Pavel: „Tomu ale neseme zprávu! Podívejte, tohle je jeho pečeť.“

Pán jeskyně: „Hmm, to je skutečně kapitánova pečeť. Andire, otevři bránu!“

V pravidlech není dovednost na vyjednávání, ale jak je ale vidět na tomto příkladu, výsledek málokdy záleží jen na vaší výřečnosti: vliv může mít situace, okolnosti, předměty, kouzla, schopnosti, různé dovednosti a podobně. Postavy si například mohly tuto pečeť někde „vypůjčit“, aby se pak v noci snadno dostaly do města. Kdyby Kara uměla *metamorfózu*, mohla někoho do kapitána Bregunda proměnit, případně se za něj mohl někdo přestrojit.

Často také hraje roli, jak dobře dotyčného odhadnete a co mu nabídnete. Stráže můžete zkoušet uplatit, knihovníka můžete pozvat do hospody a opít, kouzelníkovi můžete za jeho pomoc nabídnout nějaký svitek nebo magický předmět.

Boj

Když jde do tuhého, přichází na řadu kostky a následující pravidla.

Představení situace

Boj vždy začíná představením situace. Pokud to není jasné z mapy, Pán jeskyně popíše terén, případně tvar chodeb a místností. Následně představí zařízení místnosti nebo jiné překážky a věci, které můžete v boji nějak využít: židle, sloupy, svícny na stolech atd. Nakonec vyjmenuje všechno, co vás může nějak ohrozit: stráže, nestvůry, díry v podlaze a podobně.

Příklad:

Naria s Gorondarem, se snaží dohnat zbytek družiny. Zřejmě při tom ale zabloudili do neprozkoumané části podzemí.

Pán jeskyně: „Vběhli jste do obdélníkové místnosti. Na šířku má tak čtyři metry, na délku osm. Strop podpírají čtyři sloupy.

U stěn jsou dlouhé stoly, další je uprostřed. Na nich jsou holé kosti, spousta různých váčků, svázané otýpky bylin a velké, čadící svíčky.

U prostředního stolu stojí velký, svalnatý ork a mnohem menší goblin. Ork má zbroj ze silné kůže a dvojruční kyj. Goblin má na sobě plášť z ptačího perí. Nemá žádnou zbraň, v ruce drží lebku.“

Pokud ti z popisu něco není jasné, požádej Pána jeskyně o upřesnění. Můžeš mu také návrhy nebo návodnými dotazy s popisem pomáhat.

Příklad:

Katka: „Čím si svítí, když někam jdou?“

Pán jeskyně: „Hmm, něčím by asi měli. Na stole uprostřed jsou dvě lojové lampy. Jedna z nich je zapálená.“

Další popis může být potřeba, když se třeba v průběhu boje přesunete do jiné místnosti, když někomu dorazí posily a podobně.

Kola

Když je jasné, kde se bude bojovat a kdo se boje účastní, začínají bojová kola. Každé představuje zhruba 3 vteřiny. Nejsou to tedy tahy, ve kterých by se hráči střídali, jsou to prostě jen krátké časové úseky a všechno se v nich děje současně.

Záměry

Na začátku každého kola vám Pán jeskyně popíše, co dělají vaši protivníci. Mějte přitom na paměti, že to jsou jenom záměry, a co se opravdu stane, závisí na tom, co budete dělat vy a z části také na náhodě.

Příklad:

Pán jeskyně: *„Ork zvedá svůj kyj, kousek popojde a zastaví se v bojovém postoji. Goblin se drží vzadu. Jednou rukou ukazuje na Gorondara a cosi u toho mumlá. Co děláte?“*

Potom každý hráč popíše, co bude dělat jeho postava.

Proveditelnost záměrů

Když si nejsi jistý, jestli něco půjde udělat, zeptej se Pána jeskyně.

Příklad:

Pavel: *„Půjde kolem toho orka proběhnout ke goblinovi?“*

Pán jeskyně: *„Určitě, místnost je dost široká. Ork se ti v tom ale nejspíš bude snažit zabránit.“*

Všimni si, že se Pavel neptá, jak je místnost široká, ale jestli půjde udělat to, co ho napadlo. A Pán jeskyně rovnou dodal, jaké to bude mít důsledky, aby s tím Pavel mohl počítat. Když by něco udělat nešlo, měl by také navrhnout jiné možnosti:

Pavel: *„Zvládnou zvednout jeden z těch stolů, co jsou u stěn, a hodit ho orkovi na hlavu?“*

Pán jeskyně: *„To asi nedáš, jsou fakt masivní. Ten uprostřed je ale mnohem menší, s tím by to šlo.“*

Úpravy záměrů

Co kdo chcete udělat, říkejte samozřejmě postupně, abyste si rozuměli. Vaše postavy a jejich nepřátelé to ale budou dělat současně, takže to můžete brát v úvahu a své plány upravovat. Stejně tak Pán jeskyně může měnit záměry protivníků.

Příklad:

Katka: „Zavolám na Gorondara: „Utíkáme!“ a běžím zpátky.“

Pavel: „Zkusím oběhnout orka a dostat se ke goblinovi, abych mu zabránil v mumlání.“

Katka: „Aha, tak v tom případě se zastavím a připravím si luk. Rozhodně tady Gorondara nenechám.“

Pán jeskyně: „Dobře. Ork vyrazí Gorondarovi naproti, aby mu zablokoval cestu ke goblinovi. Goblin dál mumlá.“

Snažte se ale své záměry měnit co nejméně. Tuto možnost máte, abyste mohli reagovat na to, co dělají ostatní, nikoliv abyste se s Pánem jeskyně snažili vzájemně přechytračit.

Co se dá stihnout v jednom kole

Kolo trvá zhruba tři vteřiny, takže v něm můžeš udělat víc věcí, než jen máchnout mečem. Stihneš například:

- Tasit zbraň a rovnou zaútočit.
- Uběhnout *krátkou vzdálenost* a rovnou zaútočit na blízko.
- Srazit protivníka k zemi a bodnout ho svou zbraní.
- Nabít luk a vystřelit.
- Vystřelit na někoho z kuše.

- Sundat ze zad luk nebo jinou zbraň.
- Opatrně něco položit na zem.
- Vytáhnout z opasku lektvar.
- Sundat ze zad tornu.
- Vyndat něco ze sundané torny.
- Vypít připravený lektvar.
- Seslat kouzlo.
- Zamířit.
- Soustředit se na obranu.
- Pokusit se dostat z nevýhodné situace.
- Počíhat si na vhodnou chvíli k útoku.

Když chceš udělat něco, co zde není uvedeno, Pán jeskyně po domluvě určí, kolik kol to zabere.

Vzdálenost

Vzdálenost odhadujeme v počtech kol běhu:

- **Kontaktní** – jeden či dva kroky od tebe
 - Protivníky v kontaktní vzdálenosti můžeš ohrozit zblízka, i když se od tebe v tomto kole snaží utéct.
- **Krátká** – v dostřelu malé vrhací zbraně
 - Krátkou vzdálenost můžeš uběhnout za 1 kolo a rovnou útočit na blízko. Pokud ovšem od tebe protivník utíká, tak ho nejdříve musíš dohonit.

- **Střední** – v dostřelu oštěpu nebo kuše
 - Dá se uběhnout za 2-4 kola.
- **Dlouhá** – v dostřelu dlouhého luku
 - Dá se uběhnout za 5-16 kol.

Při běhu nezvládneš dělat nic moc jiného – můžeš něco zakřičet, ale určitě nepůjde nabíjet, mířit, vytahovat věci z torny a podobně.

Rychlost

Většina zvířat běhá mnohem rychleji než člověk – kůň nebo vlk je například zhruba dvakrát rychlejší, takže vzdálenost, kterou by člověk uběhl za dvě kola, urazí za kolo. Někteří tvorové jsou naopak mnohem pomalejší a překonat *krátkou vzdálenost* jim zabere dvě kola nebo i více.

K popsání rychlosti různých tvorů proto používáme následující stupnici:

- pomalá chůze – rychlá chůze – běh – koňský běh

Každý další stupeň je dvojnásobkem předchozího. Vzdálenost, kterou pomalu ujdeš za 8 kol, tedy rychlou chůzí zabere jen 4 kola, během 2 kola a kůň nebo vlk ji uběhne za 1 kolo.

- Pokud nějaké kouzlo nebo schopnost vyžaduje *soustředění*, můžeš se u toho pohybovat pouze *pomalou chůzí*. V jednom kole *soustředění* tedy zvládneš ujít jen pár kroků.
- Když jsi *vyřazený z boje*, zvládneš se jen pomalu plazit, případně se s něčí pomocí belhat. Můžeš se tedy také pohybovat jen rychlostí *pomalé chůze*.

Zrychlení a zpomalení

Když nějaká schopnost nebo kouzlo způsobuje *zpomalení*, znamená to snížení rychlosti na polovinu, tedy posun o stupeň rychlosti dolů. *Zrychlující* kouzla a efekty naopak zvyšují rychlost pohybu na dvojnásobek a posouvají tedy o stupeň rychlosti nahoru.

Vyhodnocení

Když je jasné, co kdo chce udělat, je třeba určit, jak to dopadne.

- Když chceš někoho zranit, srazit k zemi, vyrazit mu zbraň, v něčem mu zabránit, ovlivnit ho kouzlem, nebo jej jakkoliv jinak ohrozit nebo omezit, házíš si proti němu *na úspěch*.
 - Když tě tvůj cíl chce také ohrozit, tvůj *hod na úspěch* se porovná s jeho *hodem na úspěch*.
 - Pokud tě v tomto kole ohrozit nechce, třeba proto, že útočí na někoho jiného, hází si proti tobě *na obranu*.
- Když v tomto kole nikoho neohrožuješ, *na úspěch* si házet nemusíš. To, co chceš udělat, se ti nepovede pouze v případě, že ti v tom někdo úspěšně zabrání.

Takto se postupně hází za všechny účastníky boje. Za hráčské postavy a jejich pomocníky hází hráči postav, za nestvůry a protivníky hází Pán jeskyně.

Hod na úspěch

Na úspěch se hází šestistěnnou kostkou a k výsledku se vždy přičte jedna z vlastností (Síla, Finesa nebo Duše) a případné bonusy a postihy. Čím více ti v součtu padne, tím lépe. Kterou vlastnost si započítáš, záleží na tom, co se snažíš udělat.

Síla se přičítá, když:

- Snažíš se někomu utéct nebo ho naopak doběhnout.
- S někým se přetlačuješ nebo přetahuješ.
- Snažíš se protivníka někam zatlačit nebo ho srazit k zemi.
- Bojuješ na blízko v těžké zbroji (s libovolnou zbraní).
- Bojuješ beze zbraně.
- Bojuješ nebo házíš těžkou zbraní.
- Bojuješ nebo házíš lehkou zbraní a spoléháš se spíš na hru-bou sílu než na techniku.

Finesa se přičítá, když:

- Střílíš libovolnou zbraní.
- Snažíš se někomu podrazit nohy.
- Při útěku kličkuješ nebo využíváš překážky.
- Chceš se kolem někoho prosmýknout, nebo vyklouznout z nevýhodné pozice.
- Bojuješ nebo házíš lehkou zbraní a spoléháš se na rychlost, techniku nebo přesnost.

Duše se počítá, když:

- Sesíláš kouzlo (je jedno jestli ze svitku, z hůlky nebo z čehokoliv jiného).

Některé věci, třeba boj s lehkou zbraní, jsou uvedené jak pod Silou, tak pod Finesou. Znamená to, že si můžeš vybrat – obvykle tu vlastnost, kterou máš vyšší. Musí tomu ale odpovídat tvůj popis.

Příklad:

Když chceš protivníka povalit, házíš si Silou. Když mu chceš podrazit nohy, házíš si Finesou. V obou případech ho v případě úspěchu dostaneš na zem. Rozdíl je jen v tom, jak to uděláš.

Stejně postupujte, když chceš udělat něco, u čeho pravidla použitou vlastnost neurčují.

Hod na obranu

Na obranu se hází stejně jako *na úspěch*: 1k6 + vlastnost + postihy a bonusy. Rozdíl je jen v tom, jakou vlastnost si přičítáš.

- Když před něčím uhýbáš, ať už před střelbou, před ránou mečem, nebo třeba před letící *ohnivou koulí*, házíš si na obranu Finesou.
- Pokud se bráníš před něčím, čemu nejde uhnout, třeba když odoláváš jedu nebo kouzlu, které se sesílá přímo na cíl (na-příklad *vzplanutí*), házíš si na obranu Silou.
- Když se bráníš zbraní nebo štítem, tak si házíš stejnou vlastností jako *na úspěch*.
- Když odoláváš psychickému nebo duševnímu kouzlu nebo nehmotnému útoku, házíš si na obranu Duší.

Mysli na to, že na obranu si házíš pouze proti útočníkům, které v tomto kole neohrožuješ. Když se tedy s někým přetlačuješ, šermuješ s ním, sesíláš na něj kouzlo a podobně, neházíš si proti němu *na obranu*, ale *na úspěch*.

Příklad:

Gorondar chce proběhnout kolem orka, aby se dostal ke goblinovi. Pavel si tedy proti orkovi bude házet *na obranu*, protože chce ohrožit goblina, nikoliv orka. Když se mu podaří proběhnout kolem orka, tak si proti goblinovi bude házet *na úspěch*.

Většinou kouzel se nedá bránit – pokud například sesíláš *modrý blesk* na jednoho skřeta, tak proti němu si házíš na úspěch Duší ale proti druhému se musíš bránit Silou nebo Finesou. V některých případech ale obrana kouzlem smysl dává: Když se například chceš vyhnout útoku tak, že se pomocí kouzla *hyperprostor* přemístíš z dosahu útočníka, tak si na obranu házíš Duší.

Obrana proti kouzlům

U kouzel je vždy uvedeno, jakou vlastností si cíle hází na obranu. Platí to ale pouze pro *hod na obranu* – pokud kouzelníka v tomto kole ohrožuješ, neházíš si *na obranu*, ale *na úspěch*, a přičítáš si tedy vlastnost podle toho, co děláš, nikoliv podle toho, proti čemu se bráníš.

Příklad:

Pokud se Gorondar neubrání před orkem, bude to znamenat, že mu ork zabránil v tom, aby se dostal ke goblinovi. Nebude ho tedy moci ohrožit a místo *na úspěch* si proti němu bude házet *na obranu*.

Nehybný cíl

Když se cíl nemůže hýbat, například proto, že je pevně svázaný, je v bezvědomí, nebo je to třeba nehybný sloup, na obranu si hází $0 + k6$ a nepočítá si žádné postihy ani bonusy.

Nulová obrana je nejhorší možná

Nemůžeš mít horší obranu, než když se vůbec nebráníš.

- Když máš tak velké postihy, že bys měl na obranu házet méně než o + k6, házíš si místo toho o + k6.

Pořadí házení

V některých případech záleží na tom, v jakém pořadí se hází.

Příklad:

Předtím, než si budeme moci hodit, jak dopadne střetnutí Gorondara s goblinem, musíme nejprve zjistit, jestli se Gorondar prosmýkne kolem orka. Nejdřív tedy musí Pán jeskyně hodit za orka na úspěch a Pavel za Gorondara na obranu. Výsledek rozhodne o tom, jestli si Gorondar bude proti goblinovi moci hodit *na úspěch*, nebo si bude házet jen *na obranu*.

Na pořadí hodů může záležet, i když se zrovna nesnažíš protivníkovi zabránit v zamýšlené akci.

Příklad:

Když by měla Naria připravený luk a chtěla střílet na orka, mohlo by se jí podařit ho zranit nebo jinak znevýhodnit. Ork by potom měl nižší šanci zabránit Gorondarovi v tom, aby se dostal ke goblinovi.

Na tomto příkladu je také vidět, že záměry mohou být zřetězené: Nejdřív si musí hodit Katka, abychom zjistili, jestli se jí podaří orka vyřadit, nebo alespoň znevýhodnit. Pokud orka nevyřadí, bude Pán jeskyně házet na jeho pokus zastavit Gorondara. Když se mu to nepodaří, bude si teprve Pavel moci hodit na Gorondarův pokus zabránit goblinovi v mumlání.

- Kdykoliv se někdo snaží ohrozit protivníka, který zamýšlí ohrozit někoho jiného, hází přednostně. A to v pořadí, v jakém na sebe akce logicky navazují.

Když se stejného protivníka snaží ohrozit více hráčských postav nebo jejich pomocníků, tak se na pořadí házení můžete domluvit. Když se více protivníků snaží ohrozit stejnou postavu, o pořadí jejich hodů rozhoduje Pán jeskyně.

Výhody a nevýhody

Podmínky při boji nejsou vždycky vyrovnané. Když například stojíš po pás ve vodě a tvůj protivník je na břehu, budeš mít proti němu nevýhodu.

- Za každou výhodu si k hodu přičti 1 a za každou nevýhodu si naopak odečti 1.

Bonus za výhodu si počítáš až od chvíle, kdy se do ní skutečně dostaneš.

Příklad:

Když boj začíná popisem že se vykláníš zpoza rohu a někdo na tebe střílí, počítáš si výhodu za kryt. Když ale boj začíná popisem, že jsi uprostřed místnosti a někdo na tebe střílí, a ty ohlášíš, že se skočíš za stůl, tak si výhodu za kryt budeš počítat až od příštího kola, protože do krytu se dostaneš až v průběhu tohoto kola.

Postih za nevýhodu si počítáš už od chvíle, kdy se do ní dostaneš.

Příklad:

Gorondar chytil skřeta pod krkem a přimáčkne ho ke stěně. Naria na skřeta střílí z luku. Jelikož Katka hází až po Pavlovi, přičte si k hodu bonus za výhodu, protože skřet už je Gorondarem přitisknutý ke zdi.

Bonus nebo postih si vždy přičítá hráč postavy. Vždycky také říkej nahlas, jaké postihy a bonusy si počítáš a za co jsou.

Příklad:

Gorondar stojí na břehu řeky a útočí na skřeta, který se z ní snaží vyběhnout. V této situaci můžeme říct, že skřet má proti Gorondarovi nevýhodu, nebo také že Gorondar má proti skřetovi výhodu – znamená to to samé, pořád je to ta samá situace. Ve hře to ale vždy zohledníme tak, že si hráč postavy (tedy Pavel) přičte +1 za to, že má Gorondar výhodu a nikoliv tak, že si Pán jeskyně započte postih -1 za to, že má goblin nevýhodu. Pavel navíc řekne nahlas, jaký bonus nebo postih si počítá a za co:

Pavel: „*Házím Silou a počítám si +1, protože jsem na břehu řeky a skřet se brodí vodou.*“

Jsou k tomu tři důvody:

- Když bonus nebo postih přičte Pán jeskyně k hodů za protivníka, hráč si toho často vůbec nevšimne a neuvědomuje si pak, že je jeho postava podle Pána jeskyně ve výhodné nebo nevýhodné situaci. Když si ho naopak započítá hráč a řekne to nahlas, tak tím potvrzuje, že si je této okolnosti vědom.
- Nestane se vám, že byste stejnou okolnost započítali dvakrát.
- Ulehčíte tím práci Pánovi jeskyně, který jí má v boji víc než dost.

Když se něco vztahuje na tebe stejně jako na tvého protivníka, výhodu za to nebude mít žádný z vás.

Příklad:

Když bojuješ po tmě a ani ty ani tvůj protivník nemáte *infravidění* ani *ultrasluch*, tak vás tma omezuje oba stejně a postih ani bonus si nepočítáš.

Nebojte se vzájemně si připomínat, když někdo zapomene započítat nějakou výhodu nebo nevýhodu. Neděláte to jen kvůli tomu, abyste hráli fér, ale také abyste se ujistili, že si všichni představujete situaci stejně.

Druhy výhod a nevýhod

Nejčastější druhy výhod a nevýhod v boji jsou:

- Ztížení pohybu

Jsi zalehnutý, jsi zatlačený do rohu nebo přimáčkutý ke stěně, jsi po pás ve vodě, brodíš se v bahně, balancuješ na hraně propasti, máš vážně zraněnou nohu, neseš spolubojovníka nebo jiný nadměrný náklad.

- Ztížení viditelnosti

Bojuješ se zavazanýma očima, neseš světlo a někdo na tebe střílí ze tmy, máš písek v očích, protivník je neviditelný, cíl je schovaný v křoví.

- Nevhodná zbraň

Bojuješ s kopím v úzkém prostoru, používáš meč při zápasení na zemi.

- Nadměrný náklad

Neseš těžkou truhlu, táhneš vyřazeného spolubojovníka, neseš několik velkých zbraní.

- Kryt

Střílíš zpoza rohu, bráníš hradby před ztečí.

- Dezorientace

Máš vážné zranění hlavy, působí na tebe kouzlo nebo schopnost způsobující halucinace, zmatení nebo ztrátu paměti.

- Strach

Působí na tebe kouzlo nebo schopnost způsobující magický *strach*.

- Vyvedení z rovnováhy

Dostal jsi těžký zásah, někdo do tebe narazil.

- Překvapení

O útočníkovi jsi nevěděl a útok jsi nečekal.

- Střelba na protivníka, který k tobě běží

Když chceš zaútočit zblízka na protivníka, který útočí na dálku (střílí z luku, sesílá *modrý blesk* a podobně) a na začátku kola nejste v kontaktní vzdálenosti, takže k němu musíš nejdřív doběhnout, střelec má proti tobě výhodu.

- Střelba na útočníka zblízka

Když střílíš nebo házíš vrhací zbraň na protivníka v kontaktní vzdálenosti, který tě ohrožuje bojem zblízka, máš proti němu nevýhodu. Při sesílání kouzel se tato výhoda nepočítá.

- Střelba na běžící cíl

Běžící cíl se hůře zasahuje, střelec má tedy nevýhodu. Platí to i pro útoky vrhací zbraní nebo kouzlem, kterému se cíl brání (Finesou (jde tedy před ním uhýbat)).

- Útok do zad

Protivník utíká z boje nebo probíhá kolem tebe, protivník je obklíčený, v tomto kole tě neohrožuje a máš dost prostoru, aby ses mu dostal do zad.

Sčítání výhod a nevýhod

Postihy a bonusy za výhody nebo nevýhody stejného druhu se nesčítají.

Příklad:

Když tě někdo zatlačí do rohu místnosti a pak tě přitiskne ke zdi, tak si počítáš jen -1, protože obojí ti omezuje pohyb.

Postihy a bonusy za výhody nebo nevýhody různého druhu se sčítají.

Příklad:

Když Gorondar skočí na skřeta, zalehne ho a mázne mu bláto do očí, tak si skřet bude počítat postih celkem -2, protože zalehnutí mu omezuje pohyb a bláto v očích viditelnost.

Přestože se postihy za nevýhody stejného druhu nesčítají, každá z nich omezuje, co můžeš dělat, a pokud se chceš zbavit postihu, musíš se zbavit každé z nich.

Příklad:

Gorondar srazí goblina k zemi a zalehne ho. Goblin si odteď počítá -1, protože je zalehnutý, a navíc nemůže vstát, dokud na něm Gorondar leží. Pořád má ale volné obě ruce a může s nimi něco dělat – třeba se pokusit Gorondara škrtnout.

Když příběhne ještě Naria a přišlápne goblinovi ruku, tak si goblin bude sice stále počítat postih pouze -1, protože jak zalehnutí, tak přišlápnutá ruka mu ztěžují volnost pohybu, ale kromě toho, že nemůže vstát, dokud na něm Gorondar leží, také nemůže hýbat rukou, dokud ji má přišlápnutou.

Trvání výhod a nevýhod

Výhody a nevýhody jsou nedílně spojené s nějakým stavem nebo situací ve hře. Jakmile tento stav nebo situace pomine, zmizí i výhoda či nevýhoda z ní plynoucí.

Příklad:

Když ležíš a tvůj protivník stojí, máš proti němu v boji nevýhodu. Jakmile se postavíš na nohy, nevýhody se zbavíš.

- Jednorázové výhody a nevýhody, jako třeba překvapení, vyvedení z rovnováhy nebo útok do zad se počítají pouze na jeden hod.
- Situační výhody a nevýhody, jako třeba ztížení pohybu, tma, kryt, nevhodná zbraň, střelba na ležící cíl, střelba na útočníka zblízka a podobně trvají, dokud trvá příslušná situace.
- Nevýhody plynoucí z pozice v boji, třeba když tě protivník zatlačil do rohu, trvají, dokud se z nich nedostaneš (viz kapitola **Prolomení nevýhody** <ODKAZ>).
- Krátkodobá omezení, třeba když ti někdo hodí písek nebo bahno do očí, trvají do té doby, než se jich zbavíš, třeba než si bahno z očí otřeš. To obvykle zabere jedno kolo.
- Výhody a nevýhody plynoucí z účinků kouzel trvají po dobu působení kouzla.
- Nevýhody plynoucí z působení jedů trvají po dobu působení jedu (viz kapitola **Jedy** <ODKAZ>).
- Nevýhody za vážné zranění trvají, dokud si nevyлéčíš všechny ztracené životy (viz kapitola **Zranění a léčba** <ODKAZ>).

Speciální akce

V této kapitole si projdeme několik akcí, pro která platí zvláštní pravidla. „Akcí“ myslíme to, co plánuješ udělat v jednom kole.

Ohrožení více protivníků

Když chceš v jednom kole současně ohrožit více než jednoho protivníka, počítáš si k hodu postih rovný jejich počtu. *Na úspěch* si házíš pouze jednou, ale každý soupeř si proti tobě hází zvlášť.

Příklad:

Gorondar brání chodbu proti tlupě skřetů, kteří se přes něj snaží prodrat. Chodba našťestí není moc široká, takže současně se kolem něj mohou zkoušet prodrat jen dva. Když ale nechce nechat projít žádného z nich, bude muset ohrožit dva protivníky najednou a k *hodu na úspěch* si tedy započítá postih -2.

Pokud útočíš něčím, co zasahuje víc cílů najednou, například granátem, kouzlem s plošným účinkem a podobně, tento postih si nepočítáš.

Příklad:

Kara sesílá *ohnivou kouli* na dva skřety. Toto kouzlo zasahuje víc cílů najednou, takže Jana hází *na úspěch* bez postihu.

Míření

Když strávíš kolo mířením, máš na následující výstřel výhodu (+1).

- Mířit jde i s vrhací zbraní, ale nikoliv při sesílání kouzla.
- Můžeš si také předem zamířit na místo, kde čekáš, že se někdo objeví, nebo na cíl s tím, že vystřelíš, až když něco udělá (nebo neudělá).

Bonus za míření se sčítá s případnými bonusy za výhody a nevýhody.

TODO: Příklad „míření + překvapení“.

Klamný útok nebo jiná finta v boji

Když v tomto kole děláš klamný útok, házíš soupeři židli pod nohy, nebo se ho nějak jinak snažíš rozptýlit, rozhodit či odvést jeho pozornost, tak:

- Nikoho neohrožuješ, takže si neházíš *na úspěch*.
- Pokud ti v tom nikdo nezabrání, protivník bude mít jedno-
rázovou nevýhodu. A to buď už v tomto kole – pak z ní bu-
dou moci těžit tví protivníci, nebo až v příštím – pak z ní
budeš moci těžit ty při svém následujícím *hodu na útok*.

Příklad:

Naria a Gorondar bojují s rozzuřeným zlobrem. Naria přišla o luk a má jen svou dýku, takže místo aby se snažila zlobra zranit, se rozhodne raději pomáhat Gorondarovi. Začne sbírat kameny a házet je zlobrovi na hlavu – ne-
snaží se mu tím ublížit, chce pouze rozptýlit jeho pozornost.

Zlobr bojuje s Gorondarem, takže se nepokouší Naraii v házení kamenů bránit. Naraia je tedy automaticky úspěšná a Pavel si bude při *hodu na úspěch* počítat +1 za to, že je zlobr rozptýlený (tímto si také připomínáme, že bonusy a postihy si vždy přičítá hráč).

Plná obrana

Když se soustředíš na obranu, tak:

- Nemůžeš v tomto kole nikoho zranit ani jinak ohrozit či omezit.
- Nemůžeš u toho dělat nic jiného: utíkat, nabíjet apod.
- Na všechny obrany v tomto kole máš výhodu (+1).

Příklad:

Zlobrovi se podařilo odhodit nebohého Gorondara, takže Naria teď proti němu stojí sama. Má pořád jen dýku, takže se rozhodne raději ustupovat a počkat, až se Gorondar vrátí do boje. Výměnou za to, že zlobra v tomto kole nijak neohrožuje, si *na obranu* hodí s výhodou (+1).

Kouzla není možné použít na plnou obranu, leda by to v jejich popisu bylo výslovně povoleno (například *magický štít*).

TODO: Příklad „plná obrana + krytí se za sloupem“.

Únik z nevýhody

Když se soustředíš na to, aby ses dostal z nevýhody, například se snažíš se odstrčit toho, kdo na tebe leží, prorazit z obklíčení, vyčistit si oči od písku a podobně, tak:

- Nemůžeš v tomto kole nikoho zranit ani jinak ohrozit či omezit.
- Počítáš si výhodu (+1), když se pokoušíš dostat z nevýhody.
 - Na rozdíl od *plné obrany* si tento bonus nepočítáš k *hodům na obranu*.

Příklad:

Gorondar drží skřeta přitisknutého ke zdi. Naria na něj střílí. Skřet se snaží Gorondarovi vysmýknout. Započítá si k hodu výhodu (+1), ale když ho přehodí, tak se pouze vyprostí z nevýhody, nezíská proti němu žádné úspěchy.

Proti Nariině střelbě si bude házet *na obranu* bez bonusu, protože Naria mu nebrání v tom, aby se dostal z nevýhody. /* TODO: Tuhle větu možná zrušit, pokud to sloučím s plnou obranou. */

Boj na dálku

Při boji na dálku, ať už střelnou zbraní, vrhací zbraní, kouzlem, nebo čímkoliv jiným si počítáš postih podle vzdálenosti cíle:

- *Kontaktní* nebo *krátká*: bez postihu
- *Střední*: postih -1
- *Dlouhá*: postih -2

Munice

Munici si počítej, jen když máš od nějakého druhu méně než 6 nábojů (šípů, šipek, vrhacích nožů, apod.). Když máš víc, tak prostě předpokládáme, že si je po boji posbíráš, případně doplníš ve městě.

Netýká se to drahé nebo vzácné munice, která se při útoku spotřebuje: Různé granáty, jedy, magické flakóny a podobně si vždycky počítej.

Určení výsledku

Zda se ti podaří to, co zamýšlíš, závisí na rozdílu tvého hodu a hodu tvého protivníka:

- Pokud jsi hodil stejně, nebo jsi ho přehodil o 1 či 2, máš proti němu jeden úspěch.
- Jestliže jsi ho přehodil o 3-5, máš proti němu dva úspěchy.
- Pokud jsi ho přehodil o 6 nebo víc, máš proti němu dokonce tři úspěchy.

Když ty i tvůj protivník házíte *na úspěch* a padne vám stejně, tak oba máte jeden úspěch a můžete ho použít podle následujících pravidel. Pokud jeden z vás házel *na obranu*, tak úspěch má jen útočník (protože *hodu na obranu* vyjadřuje to, že se nesnažíš protivníka nijak ohrozit, jen se proti němu bráníš).

Úspěchy

Za každý úspěch můžeš svému soupeři udělat jednu věc, každou pouze jednou. Například:

- Zranit ho.
 - Za další úspěch můžeš říct, že jsi zasáhl nějaké citlivé místo (hlavu, kyklopovo oko, ocas obřího šтира a podobně).
- Nějak ho znevýhodnit, někam ho zatlačit či odtáhnout.
 - Současně mu tím můžeš zabránit v tom, aby se někam dostal.
- Dostat se z nevýhody, ve které tě protivník drží.
- Utéct od něj.

Pokud je proti tobě v nevýhodě, ať už dané okolnostmi nebo tím, že ho do ní nejdříve za jeden úspěch dostaneš, tak můžeš také:

- Odzbrojit ho.
- Srazit ho do propasti nebo zatlačit do pasti.
- Zabránit mu, aby něco udělal.

Protivníkovi můžeš udělat jen to, co jsi ohlásil na začátku kola.

Příklad:

Když se orkovi podaří Gorondarovi zabránit v tom, aby se dostal ke goblinovi, Gorondar už v tomto kole nemůže po goblinovi hodit dýku, protože to nebylo součástí Pavlova záměru. Může to udělat až v dalším kole a protivníci na to budou moci reagovat.

Na začátku kola ale nemusíš do detailů popisovat, jak přesně svůj plán provedeš. To stačí udělat, až když víš, kolik máš úspěchů.

Příklad:

Pavel: „Ještě z rozběhu vrazím do goblina, abych ho vyvedl z rovnováhy. Pak mu levou rukou zacpu pusu, aby nemohl mluvit.“

Nemůžeš popisovat protivníkovy reakce, to je práce Pána jeskyně. Popisuj jen to, jsi mu udělal. Stejně tak Pán jeskyně nemůže popisovat, jak zareaguje tvoje postava, protože o tom vždy rozhoduješ ty.

Příklad:

Pavel nemůže říct, že goblin uskočil směrem od orka. Může ale říct, že do něj vrazil tak, aby ho směrem k orkovi strčil.

Tvůj popis také musí dávat smysl vzhledem k situaci ve hře a musí to jít provést nástroji, které máš k dispozici.

Zranění

Když se rozhodneš protivníka zranit, ubereš mu počet životů, který spočítáš takto:

- Základem zranění je to, o kolik jsi protivníka přehodil. Může to být i nula, pokud jste hodili stejně.

- K rozdílu hodů se přičítá zranění uvedené u zbraně, případně výsledek hodu na zranění kouzla. Jak se hází na zranění kouzla si řekneme v dalším odstavci.
- Protivník si nakonec odečte kvalitu své zbroje a štítu a případnou odolnost proti tomuto druhu zranění.

Příklad:

Gorondar bojuje se zlobrem. Pavel hodil na úspěch 4 (Gorondar má Sílu 3, Pavlovi na kostce padlo 1). Pán jeskyně hodil za zlobra 8 (zlobr má sílu 6, Pánovi jeskyně na kostce padlo 2). Zlobr tedy Gorondara přehodil o 4. Útočí masivní kládou – ta má zranění +3.

Gorondar má naštěstí těžkou zbroj s kvalitou 2 a štít s kvalitou 1. Celkem je zraněn za: 4 (rozíl hodů) + 3 (zranění zlobrovy zbraně) – 2 (Gorondarova zbroj) – 1 (Gorondarův štít), tedy za 4.

Zranění improvizovanou zbraní

Improvizované zbraně mají o 1 nižší zranění než odpovídající pořádná zbraň.

Hlášení útoku zbraní

Když chceš protivníka zranit zbraní, obvykle se výsledek hodu hlásí rovnou s „plus zranění“ na konci.

Příklad:

Když máš Finesu 3, bojuješ dýkou, která má zranění 1, chceš protivníka zranit a na kostce ti padlo 2, tak řekneš:

„Mám proti němu pět plus jedna.“

Pokud zasáhneš, Pán jeskyně pak může rovnou spočítat, o kolik životů tvůj protivník přijde.

Zranění kouzlem

Základ zranění kouzlem je rozdíl mezi hody na úspěch (případně na obranu), stejně jako u zbraní.

Příklad:

Kara sesílá *modrý blesk* na orka. Ork bojuje s Gorondarem, proti Kaře si tedy hází na obranu. Janě na úspěch padlo celkem 7 (Duše 3 + 4 na kostce), Pánovi jeskyně padlo na obranu za orka 6 (Síla 4 + 2 na kostce). Jana má tedy jeden úspěch a rozhodne se ho zranit.

Kouzla mají zranění uvedeno v počtu „kostek zranění“ (zkráceně „kz“). Za tím je ještě uvedeno, o jaký druh zranění se jedná – podle toho se pozná, jestli má nestvůra proti tomuto kouzlu odolnost.

Příklad:

Kouzlo *modrý blesk* má zranění: 4kz bleskem.

Kostky zranění jsou obyčejné šestistěnné kostky, kolik padlo se ale počítá jinak:

- Zranění kouzla určíš tak, že hodíš příslušný počet kostek zranění a spočítáš ty, na kterých padlo 4 nebo víc.

Příklad:

Modrý blesk má zranění 4kz, Jana tedy hodí čtyřmi šestistěnnými kostkami (nebo čtyřikrát jednou kostkou). Padne jí: 1, 3, 4 a 6. Na dvou kostkách padlo 4 nebo víc, tento modrý blesk má tedy zranění 2.

Číslo hozené na kostkách zranění se přičítá k rozdílu hodů na úspěch (nebo hodu na úspěch a hodu na obranu), stejně jako zranění zbraně. Od výsledku se pak odečítá zbroj a štít zasaženého a odolnost proti použitému druhu zranění.

Příklad:

Jana přehodila orka o 1 (na úspěch jí padlo 7 a orkovi na obranu 6) a na kostkách zranění jí padlo 2. Ork má na sobě lehkou zbroj s kvalitou 1 a nemá štít. Celkem je tedy zraněn za 2 životy (1 za rozdíl hodů, +2 za zranění kouzla, -1 za zbroj).

Odolnost proti zranění

Některé nestvůry jsou odolné proti určitým druhům zranění.

Příklad:

Bodat do kostlivce nemá moc velký smysl – proto má odolnost 2 proti zranění bodem. Když do něj tedy Naria vystřelí z luku, od zranění si odečte 2.

U kouzel je vždy napsáno, jaký druh zranění způsobují. U zbraní to výslovně napsané není – šípy způsobují bodné zranění, palice a klady drtivé, mečem se dá bodat nebo sekat atd.

Přidané zranění

TODO

Některá kouzla nebo magické předměty přidávají k útoku další zranění, například **bleskem** za 3kz (tedy tři *kostky zranění*).

- Přidané zranění se přičítá pouze v případě zásahu, stejně jako obyčejné zranění.
- Od každé složky zranění si zasažený odečte Zbroj proti příslušnému druhu zranění.
- Každá složka se zvlášť porovná se Silou (pokud je to *fyzické zranění*) nebo Duší (pokud je to *duševní zranění*) cíle, jestli jde o vážné zranění. Rána s přidaným zraněním tedy může způsobit více vážných zranění.

- Každá složka se také zvlášť porovná s plnou kondicí cíle, jestli jde o okamžitou smrt.

Příklad

Gorondar útočí očarováným kladivem na oživlou sochu. Kladivo má 1/2 a navíc při zásahu způsobí zranění **bleskem** za 3kz. Socha je z kamene a je tedy těžké ji poškodit – má Zbroj 3. Je ovšem náchylná na drtivá zranění a proti Gorondarovu kladivu má Zbroj pouze 1.

Gorondar ji přehodil o 3. Kladivo má zranění 2, celkem tedy 5. Socha si odečte Zbroj proti drtivému zranění (což je 1). Je tedy zasažena za 4. To není víc, než je její Síla, takže nejde o vážné zranění ani o smrt jednou ranou, takže si pouze sníží kondici.

Jde o zásah, takže si Gorondar hází ještě na přidání zranění. Na třech kostkách zranění mu padne 4, 6 a 1, což dává zranění **bleskem** 2. Od toho si socha odečte svou zbroj proti **blesku**, což je 3. Přidaným zraněním tedy není vůbec poškozena. Kdyby zraněna byla, tak by si toto číslo opět porovnála se svou Silou, jestli nejde o vážné zranění nebo smrt jednou ranou.

Vyřazení

Když ti klesnou životy na 0 nebo méně, jsi vyřazený z boje. Pokud jsi ještě neházel, nejspíš ti to také znemožní provést to, co jsi zamýšlel.

Příklad:

Goblin se řítí na Gorondara, Naria na něj ale střílí z luku. Goblin má celkem 4 životy, takže pokud ho Naria zraní alespoň za 4, ke Gorondarovi nedoběhne.

Vážný zásah

Pokud máš alespoň 2 úspěchy a za první z nich dáš soupeři zranění nejméně za 1 život, tak můžeš za druhý úspěch říct, že jsi mu tímto zásahem vyřadil nějakou část těla. Nemůžeš ale takhle vyřadit celého protivníka, takže když ho zasáhneš do těla nebo do hlavy, tak sice bude mít nevýhodu, ale bude dál schopen boje.

Příklad:

Katka: „Prostřelila jsem mu levou nohu, takže se na ní nemůže postavit.“

Vážný zásah může způsobit několik věcí:

- Protivník nebude moci zasaženou část těla používat. Když takto například zasáhneš kyklopovo oko, tak ho tím oslepíš. Když trefíš ocas obřího štíra, nebude jím moci útočit. S vážně zraněnou nohou se nedá běhat atd.
- Zasažený díky tomu může mít na některé věci nevýhodu. S vážně zraněnou nohou budeš mít například určité nevýhodu v boji zblízka, ale ne při střelbě z luku.

Důsledky vážného zásahu zmizí ve chvíli, kdy si zasažený doléčí všechny ztracené životy.

Znevýhodnění, zatlačení nebo odtažení protivníka

Jak už jsme si řekli, výhody a nevýhody jsou vždy pevně svázané s nějakou situací. Pokud tedy chceš použít jeden ze svých úspěchů na to, abys protivníka znevýhodnil, nestačí říct: „*Dostal jsem ho do nevýhody*“, musíš popsat, co přesně to znamená.

Příklad:

Katka: „Jak se ork opírá o dveře, přistřelím mu šípem rukáv ke dveřím.“

Ork má teď přibodnutou ruku ke dveřím. Dokud s tím něco neudělá, bude si počítat nevýhodu a navíc nebude moci levou ruku používat.

To, co popíšeš, může kromě situace tvého protivníka změnit také tvoji pozici.

Příklad:

Pavel: „Srazím goblina na zem a zalehnu ho.“

Goblin teď bude mít nevýhodu proti Gorondarovi, protože leží pod ním. Současně ale bude mít Gorondar nevýhodu proti orkovi, protože leží na goblinovi, zatímco ork stojí.

Tvůj popis také určí, jak se bude moci protivník nevýhody zbavit.

Příklad:

Orkovi s rukou přistřelenou ke dveřím bude stačit například šíp zlomit – to ho nejspíš nijak zvlášť nezpomalí. I tak si ale bude v příštím kole počítat nevýhodu – když někdo zaplatí úspěchem za znevýhodnění protivníka, tak se to musí opravdu započítat jako nevýhoda, byť jen na jedno kolo.

Kdyby Naria chtěl orka v nevýhodě udržet, bude mu muset aktivně bránit v tom, aby šíp zlomil – třeba ho chytit za druhou ruku, kterou to bude chtít udělat. Bude si tedy muset proti orkovi házet, mít proti němu alespoň jeden úspěch a použít ho na zabránění v orkově akci.

Jiný příklad:

Goblin zalehnutý Gorondarem to bude mít o dost těžší. Aby mohl vstát, musí nejdřív Gorondara odvalit (tedy si nejspíš proti němu hodit Silou a bude potřebovat alespoň jeden úspěch na prolomení nevýhody), nebo se zpod něj vysmýknout (hodit si proti němu Finesou). Gorondar každopádně nepotřebuje další úspěchy na to, aby goblina v nevýhodě udržel – snažit se musí goblin.

Současně se znevýhodněním můžeš také protivníkovi zabránit v pohybu a znemožnit mu tím udělat to, co měl v plánu. Musí to ale vyplývat z toho, že se nedostal tam, kam se chtěl dostat.

Příklad:

Goblin doběhnout ke stolu a sebrat z něj svou hůl. Pavel ale hodil víc a za jeden úspěch Gorondar na goblina skočí a srazí ho k zemi. Obdobně by ho mohl přimáčknout štítem ke stěně, chytit ho za ruku nebo za nohu, a podobně. Goblinovi se každopádně nepodaří sebrat hůl, protože se k ní nedostal, a současně bude proti Gorondarovi v nevýhodě.

Můžeš také protivníka zatlačit nebo odtáhnout od jeho zamýšleného cíle:

Příklad:

Litý vlk srazil Nariu na zem a chystá se jí zakousnout. Gorondar jí běží na pomoc. Pavlovi padne proti vlkovi úspěch a rozhodne se, že rozběhnutý Gorondar narazí do vlka a srazí ho tak kus stranou od Narii. Vlk nyní nemůže Nariu zakousnout, protože je od ní daleko.

Bránění v pohybu

Když blokuješ úzký prostor, ležíš na protivníkovi a podobně, tak bráníš v pohybu automaticky. Protivník tě bude muset zatlačit, přirazit ke zdi, shodit ze sebe a podobně a on tedy proti tobě bude potřebovat úspěch.

Když má ale protivník dost prostoru a ty ho zrovna nedržíš, neležíš na něm a podobně, tak tě nemusí ohrozit, aby se kolem tebe dostal – může tě prostě oběhnout. Pokud mu v tom chceš zabránit, tak na to potřebuješ úspěch a jemu stačí se pouze bránit.

Zabránění v akci

Už jsme si probrali možnost, jak můžeš za jeden úspěch někomu znemožnit zamýšlenou akci tím, že mu zabrániš v tom, aby se dostal ke svému cíli, případně jej odtáhneš či odstrčíš z dosahu. To ale nemusí být možné.

Příklad:

Gorondar chce zabránit goblinovi v mumlání, protože tuší, že goblin sesílá kouzlo. Na to mu ale nebude stačit ho někam zatlačit nebo odtáhnout – v tom případě bude goblin prostě mumlat dál.

V takových situacích můžeš protivníkovi v zamýšlené akci zabránit pouze když je vůči tobě v nevýhodě. Nezáleží na tom, o jaku nevýhodu se jedná, nebo jak k ní dotýčný přišel. Pokud máš v tomhle kole dost úspěchů, tak ho dokonce můžeš za první do nevýhody dostat a za druhý mu zabránit v akci. Takto můžeš někomu zabránit například v kouzlení, v nabití či tasení zbraně, nebo také v útoku – třeba tím, že mu chytíš ruku se zbraní.

Příklad:

Gorondar chce zabránit goblinovi v mumlání. Bude potřebovat alespoň dva úspěchy: Jeden na to, aby ho dostal do nevýhody a až za druhý mu pak může zabránit v kouzlení. Pavel to pak popíše následovně:

Pavel: „Levou rukou chytnu goblina pod krkem, pravou pustím meč, sebe-ru ze stolu svazek bylin a nacpu mu ho do pusy.“

Rozdíl mezi obranou a zabráněním v útoku

Když si házíš na obranu, tak to znamená, že se snažíš útoku uhnout, nebo ho třeba vykryt svou zbraní či štítem. Když ale použiješ úspěch na to, abys protivníkovi v útoku zabránil, tak se vůbec nedostane k máchnutí zbraní, k výstřelu či k seslání kouzla.

Důležité to je zejména u plošných kouzel, nebo třeba když se útočník snaží hodit granát: Přestože kouzlo či granát nezasáhne tebe, může pořád zranit někoho jiného.

Příklad:

Kara sesílá *ohnivou kouli* na orka a goblina. Když se jí v tom žádný z nich nebude snažit zabránit, oba si proti ní budou muset hodit a i když se jeden z nich ubrání, druhého pořád mohou plameny popálit.

Když by se ale například ork pokusil Kaře zabránit v seslání kouzla a podařilo se mu to (na to by proti ní musel hodit úspěch a musela být vůči němu v nevýhodě), tak by si goblin vůbec nemusel házet na obranu.

Obdobně můžeš někoho ubránit tím, že útočníkovi zabrániš v útoku.

Prolomení nevýhody

Podobně jako u bránění v pohybu i při prolamování nevýhody musíš protivníka přehodit pouze v případě, když ti v tom brání přímo svou pozicí.

Příklad:

Naria přistřelila orkovi rukáv ke dveřím a on teď chce šíp přelomit. Naria je od něj daleko, takže mu v tom svou pozicí nebrání. Ork tím tedy nikoho neohrožuje a pokud mu v tom nebude někdo aktivně (a úspěšně) bránit, tak se mu to podaří.

Naria by mu v tom mohla bránit třeba dalším výstřelem z luku. Ork je v nevýhodě (z té se ostatně chce dostat), takže jí na to bude stačit jeden úspěch. Orkovi se tedy stačí ubránit.

Opačný příklad:

Orkovi se podařilo Nariu chytit za ruku. Na to, aby se vyprostila, bude tentokrát potřebovat úspěch ona.

Stejným způsobem můžeš z nevýhody dostat i někoho jiného.

Příklad:

Ork stále drží Nariu za ruku. Gorondar jí přispěchá na pomoc. Pavel proti orkovi hodí dva úspěchy a popíše to takto:

Pavel: „Seknul jsem orka do ruku, kterou drží Nariu. Zranil jsem ho (*za jeden úspěch*) a navíc ji musel pustit (*za druhý úspěch*).“

Útěk

Utéct z boje nemusí být vždy jednoduché. Když se protivník rozhodne běžet za tebou a je rychlejší než ty, akorát mu tím vystavíš záda (bude mít proti tobě výhodu).

Když ho přehodíš a použiješ jeden úspěch na útěk, může to znamenat, třeba že jsi do něj strčil, využil jsi vhodné chvíle k útěku, nebo jsi nějak jinak získal malý náskok.

V řeči pravidel to znamená, že na konci kola mezi vámi bude *krátká vzdálenost*. Protivník tě stále může pronásledovat, ale nebude tě moci hned v příštím kole ohrozit z blízka, protože to jde jen na *kontaktní vzdálenost*.

Pronásledování

Když je jedna strana výrazně rychlejší, třeba když na koni pronásleduješ běžícího, a on se ti nemá kde ztratit, výsledek je zřejmý a jde jen o to, kdy ho dojedeš.

Když jste oba srovnatelně rychlí, tak popisujte, co děláte, stejně jako v boji. Pokud výsledek vyplýne z prostředí a situace, nemusíte házet. V opačném případě záleží na tom, o co se bude prchající snažit:

- Pokud se ti snaží ztratit z dohledu nebo utéct někam, kam ty nemůžeš, házíte si oba Finesou.
- Když takovou možnost nemá, jde o to, komu dřív dojdou síly. V tom případě házíte oba Silou.

Pokud do honičky zasahuje někdo jiný, třeba po někom z vás střílí, házejte každé kolo. Ten, kdo hodí víc, upraví náskok o jedno kolo běhu ve svůj prospěch. Když vám do toho nikdo nezasahuje, tak je jeden hod rozhodne výsledek celé honičky.

Sesílání kouzel

Sesílání kouzel funguje stejně jako všechno ostatní: Kouzelník si hází na úspěch, jeho cíl si hodí buď proti němu, nebo na obranu. Rozdíl hodů určuje, kolik má kouzelník úspěchů a za ně pak může dělat všechny věci, které jsem si zrovna vyjmenovali – a to i v případě, že toková možnost v popisu kouzla není výslovně uvedena. Stále ale platí, že to musí dávat smysl a musí to jít příslušným kouzlem udělat.

Příklad:

Kara chce *modrým bleskem* přepálit lano, na kterém visí těžký lustr, aby spadl na hlavu zlobrovi, se kterým zrovna Gorondar bojuje.

Pán jeskyně: „Čeho tím chceš dosáhnout? Chceš ho tím zranit? Nebo ho tím jen rozhodit?“

Jana: „Chtěl bych hlavně, aby se mu lustr zavěsil na hlavu a překážel mu v dalším boji. Pokud ho to zraní, tím líp.“

Pán jeskyně: „Ok, to by šlo. Hoď si na úspěch“.

Jana by ale také mohla říct, že chce zlobra jen rozptýlit. V tom případě by to byla finta (speciální akce) a nemusela by si házet vůbec. Přišla by tím ale o možnost zlobra lustrem zranit.

Když totiž bude proti zlobrovi házet a padnou jí dva úspěchy, tak za jeden bude moci popsat, jak se lustr zavěsil zlobrovi na hlavu a za druhý úspěch mu dát zranění. V tomto případě si nejspíš nebude házet na zranění kouzla, protože zlobra nezasáhne blesk, ale lustr. Přičte si tedy bonus za zranění lustrem, který určí Pán jeskyně (něco mezi +0 a +3, jako kdyby to byla zbraň).

Zajímání

TODO:

- můžeš protivníka vyzvat k tomu, aby se vzdal (nejlépe ho nejdříve dostat do několika nevýhod)
- nebo ho prostě utlouct do vyřazení (ideálně obuškem, pěstmi a podobně)

Příklady bojových akcí

/* Tohle je jen nápad, možná ne moc dobrý. Alternativa by byla, rozstrkat to do příkladů v průběhu boje. */

TODO: Ke každému bodu napsat, jak se to vyhodnocuje.

- Při boji v sevřené formaci si počkáš na útok spolubojovníka a využiješ toho, že je protivník odkrytý
- Při boji s protivníkem s delší zbraní se přesuneš do jeho těsné blízkosti
- Místo útoku zbraní rozhodíš protivníka kopem. Následně toho využiješ
- Počkáš si, až se protivník odkryje svým vlastním útokem
- Přehodíš si protivníka přes rameno a následně využiješ toho, že je vyvedený z rovnováhy
- Přidržíš protivníkovi ruku nebo zbraň
- Zaútočíš nejprve štítem, čímž protivníka odkryješ
- Kopneš protivníkovi do ruky se zbraní

- Přesuneš do výhodné pozice
- Skřípneš soupeři ruku svou čepelí
- Při útoku skryješ svou zbraň za pláštěm
- Zachytíš svým pláštěm protivníkovu zbraň
- Využiješ protivníkovu zranění
- Zapůsobíš emotivně – pokusíš se v protivníkovi vzbudit strach nebo třeba soucit
- Využiješ nějakou nebojovou dovednost, třeba Fyzickou zdatnost, abys vyběhnul po stěně, zhoupnul se na lustru, uhnul pomocí salta či přemetu, atd.
- Využiješ výhodnou pozici, například ke skoku na protivníka z výšky
- Zaútočíš z rozeběhu
- Rozeběhneš se a srazíš protivníka kopem z výskoku
- Předstíráš útok, abys rozhodil protivníkovu obranu
- Necháš zbraň sklouznout po krytu protivníka, abys jej následně ohrozil bodem
- Odrazíš protivníkovu zbraň nebo štít, aby s ním nestihnul krýt tvou další ránu
- Vyvedeš protivníka z rovnováhy (například zatlačením štítem) a následně toho využiješ
- Zatlačíš protivníka do stísněného prostoru
- Oběhneš přecísleného protivníka a zaútočíš mu do zad

- Převrhneš protivníkovi do cesty stůl, židli nebo jiný vhodný předmět
- Rozhodíš soupeře hozením menšího předmětu do tváře
- Zamíříš střelnou nebo vrhací zbraní

Jiná nebezpečí

Pasti a jedy

Zranění pastí nebo jedem

Když spustíš past, nebo když jsi otrávený jedem, hází se stejně jako v boji: Past nebo jed si hodí *na úspěch*, ty si hodíš *na obranu*.

- Proti pasti se obvykle hází Finesou. Když máš připravený štít a dává smysl, že ti proti této pasti pomůže, můžeš si hodit Silou.
- Proti jedu se vždy hází Silou.

Příklad zranění pastí:

Naria stoupla na náslapnou dlaždici a spustila tím šipkovou past. Past má sílu 5 a zranění 2. Pán jeskyně hodí za past na úspěch a padne mu 3, celkem má tedy past 8/+2.

Katka hází na obranu. Padlo jí 2 a Naria má Finesu 3, dohromady má tedy 5. Pán jeskyně přehodil Katku o 3, takže past Nariu zasáhla a má proti ní 2 úspěchy. Past si samozřejmě nevybírá, co udělá, to záleží na tom, jak je zkonstruovaná. Šipková past tedy určitě způsobí zranění a druhý úspěch z něj pravděpodobně udělá vážné zranění. Jiné druhy pastí by mohou třeba zasaženého odhodit, srazit k zemi a podobně.

Základem zranění je rozdíl hodů, což je v tomto případě 3. K tomu se přičte zranění pasti (+2). Naria má na sobě lehkou zbroj, takže si nakonec odečte 1. Celkem je tedy zraněna za 4 životy. A je to vážné zranění, takže Pán jeskyně zásah popíše například takto:

Pán jeskyně: „Z protější stěny vylétla šipka a trefila tě do levého ramene. Je to hluboká rána, bolest tě málem omráčila. Levou rukou teď vůbec nedokážeš hejbat.“

To, že bude zasaženo zrovna levé rameno, mohl Pán jeskyně určit buď úvahou ze situace, nebo náhodně. Když by například past střílela z levé stěny chodby zhruba ve výšce ramen, zasáhla by nejspíš právě levé rameno. Kdyby to chtěl určit náhodně, mohl by říct třeba: „Jednička je hlava, dva až čtyři levá ruka, pět nebo šest je levý bok“ a pak hodit šestistěnnou kostkou.

Příklad zranění jedem:

Gorondar porazil orka a vyvážnul jen s několika škrábanci. Po chvíli se ale ukázalo, že orkova zbraň byla otrávená – začal se silně potit a špatně se mu dýchá. Po uplynutí *latence* jedu se hází na jeho účinek. Jed má sílu 6 a Pánovi jeskyně padlo 5, celkem je to 11/0. Gorondar má sílu 3 a Pavlovi padlo 4, na obranu má tedy 7.

Rozdíl hodů je 4 a jed má tedy proti Gorondarovi 2 úspěchy.

Jedy

Jedy nepůsobí okamžitě. U každého trvá různě dlouho, než se otrava projeví. Této době říkáme *latence*.

- V průběhu *latence* nemá jed žádný účinek, ale otrávený začne pociťovat *příznaky* otravy. Podle nich jde poznat, o jaký jed se jedná.
- Po skončení *latence* jed způsobí zranění.
 - Hází se stejně jako jakýkoliv jiný *útok*, jed má svou vlastní sílu a zranění (nepřičítá se žádná vlastnost, pouze hod k6).

- Otrávený se brání hodem *Síla* + *k6*.
 - Od zranění jedem se neodečítá zbroj.
- Některé jedy místo vážného zranění způsobují něco jiného: Slepotu, paralýzu a podobně.
 - Tento účinek nahrazuje vážné zranění. Nastane tedy pouze když jed způsobí větší zranění než je *Síla* otráveného.
 - *Trvání* jedu říká, jak dlouho účinek působí. Pokud jed pouze zraňuje, *trvání* uvedeno nemá. Způsobené vážné zranění se léčí jako jakékoliv jiné.

Některé jedy můžeš neutralizovat, když máš správné sérum, kouzlo nebo protijed.

- Když je jed neutralizován v době *latence*, tak vůbec nezačne působit a otrávenému se tedy nic nestane.
- Neutralizace jiného než zraňujícího jedu po skončení *latence* zruší jeho případný účinek ale nevrátí ztracenou kondici.
- Neutralizovat zraňující jed po skončení *latence* je zbytečné – jed už způsobil zranění, které je potřeba vyléčit jako každé jiné.

Příklad

Gorondar je v boji zasažen otráveným gobliním šípem. Jed má latenci 5 minut, sílu 6/0 a způsobuje paralýzu na 10 minut.

Gorondarovi se sice podařilo utéct z boje, ale je otrávený a jed pomalu působí. V průběhu následujících pěti minut se začnou projevovat příznaky: začne se silně potit a bude se mu špatně dýchat.

Po uplynutí pěti minut se hází na účinek jedu: Pán jeskyně hodí 5 a přičte sílu jedu, celkem je to 11/0. Gorondar hodí 3 a přičte svou Sílu, celkem

má 6. Je tedy zraněn za 5 (sníží si kondici) a je to za víc než jeho Síla. Nedostane ovšem vážné zranění – místo toho je paralyzován po dobu trvání jedu, což je 10 minut.

Pokud mu v průběhu paralýzy někdo podá správný protijed, paralýza zmizí.

Pád

Zranění pádem se hází jako útok se silou 1 za každý metr pádu a zraněním podle toho, kam padáš: od +0 za měkkou lesní půdu po +3 za nastražené bodce.

- Brání se hodem *Finesa* + k6.
- Od zranění se odečítá zbroj.

Pasti

Při hledání a zneškodňování pastí, nebo i při obyčejném průzkumu podzemí či otevírání dveří popisuj co mačkáš, kam si u toho stoupáš a podobně. Když při spuštění pasti nejsi v prostoru, který past zasáhne, nic se ti nestane. Když ale naopak uděláš to, co past spouští, tak si rovnou házíš na obranu.

Účinek pasti

Při spuštění pasti za ni Pán jeskyně hází na *útok*:

- Past má vlastní sílu a zranění. Nepřičítá se žádná vlastnost, jen hod k6.
 - Pasti si nepočítají bonus za přípravu (ani když je nalíčí postava). Jediná výjimka je v případě, že do ní někdo oběť cíleně naláká.

- Všichni zasažení si hází na obranu. Jakou si počítají vlastnost je vždy uvedeno v popisu pasti, obvykle to je Finesa.
 - Pokud máš štít a dává smysl, že ti pomůže, můžeš se bránit Silou nebo Finesou a přičíst si za něj +1.

Líčení pastí

Když chceš nalíčit past, popiš, jak bude vypadat, z čeho ji vyrábíš a jak se bude spouštět. Útok pasti bude stejný, jako kdybys útočil Finesou s použitím zbraně srovnatelného účinku.

Příklad

Máš Finesu 3 a vyrobíš improvizovanou past ze svojí kuše, která má 2/3. Tvoje past bude mít útok $5/3 + k6$.

Léčení zranění

Dobrodružný život je plný nástrah a nebezpečí, takže zranění nejsou pro postavy nic vzácného. Na štěstí ale ve světě Dračáku existují léčivá kouzla a lektvary a také byliny, které léčení výrazně zrychlují.

Ošetření zranění

Ošetřením můžeš zranění výrazně zmírnit a napomoci jejich rychlejší léčbě. Zabere to několik minut a jsou k tomu potřeba alespoň základní pomůcky a léčitelské potřeby: čistá voda, alkohol na vyčištění ran, obvazy a podobně.

- Ošetření vrátí 1 život plus stupeň dovednosti *Ošetřování zranění*.

- Ošetřovat zranění tedy můžeš, i když nemáš dovednost *Ošetřování zranění*, ale vrátíš tím pouze 1 život.
- Se začátečnickým *Ošetřováním zraněním* vrátíš pacientovi 2 životy, s pokročilým 3 a s mistrovským stupněm dokonce 4 životy.
- Když při ošetřování použiješ léčivé byliny (jsou běžnou součástí cestovní výbavy nebo léčitelských potřeb), výrazně tím zrychlíš následné hojení (viz odstavec **Účinek léčivých bylin** <ODKAZ>).

Znovu je možné ošetřením obnovit životy stejnému pacientovi až poté, co se doléčí zpět na maximum.

Příklad:

Gorondar má celkem 9 životů. V boji s orky je zraněn dohromady za 6, zbývají mu tedy 3 životy. Naria mu ošetřením vrátí dva, čímž se dostane na 5 životů. Dokud se ale nedoléčí zpět na svých plných 9 životů, ať už kouzlem, lektvarem, odpočinkem, nebo jakkoliv jinak, další ošetření mu nevyléčí žádné životy – a to ani když dostane nové zranění.

Stále má ale smysl ošetřovat nová zranění pomocí léčivých bylin, protože tím zrychlíš následné hojení.

Neléčená zranění

Pokud tvá zranění nejsou ošetřena, uzdravení se může táhnout týdny nebo i měsíce. Vyléčíš si zhruba jeden život za týden strávený v klidu na lůžku.

Účinek léčivých bylin

Pokud jsou tvá zranění ošetřena pomocí léčivých bylin, jednou za den se ti po vydatném spánku nebo odpočinku vyléčí počet životů rovný tvé Síle.

Léčivé byliny z pochopitelných důvodů používá každý, kdo si je může dovolit – jsou součástí obvyklé cestovní výbavy. Ve většině případů se tedy budeš léčit touto rychlostí.

Léčení vážných zásahů

Vážné zásahy (a nevýhody z nich plynoucí) zmizí, až když si doléčíš všechny ztracené životy na maximum.

Léčivá kouzla a lektvary

Jakékoliv léčivé kouzlo, i kdyby ho seslal někdo jiný, bude znovu na stejný cíl účinkovat až poté, co se dotyčný doléčí do plných životů. Obdobně libovolný léčivý lektvar bude na tebe znovu účinkovat až poté, co si doléčíš životy do maxima.

- Spolu s pravidlem pro ošetřování zranění to znamená, že dokud si nedoléčíš všechny ztracené životy do maxima, tak si můžeš životy obnovit vyléčit jen třemi způsoby:
 - Jednou ti může někdo vyléčit část ztracených životů ošetřením tvých zranění.
 - Jednou ti někdo může vyléčit část ztracených životů léčivým kouzlem.
 - Jednou ti může část ztracených životů vyléčit léčivý lektvar.

- Na přirozené hojení zranění, ať už podpořené léčivými bylinami nebo ne, se toto omezení nevztahuje. Časem se tedy můžeš samovolně doléčit, i když jsi už vyčerpal všechny tři uvedené metody léčby.

Umírání hráčských postav

Možná sis všiml, že pravidla pro boj říkají, kdy je postava vyražena, ale ne kdy zemře. Má to dva důvody:

- Když hrajete s příběhovou imunitou, tak postavy musí mít možnost boje přežít.
- I když hrajete bez příběhové imunity, smrt postavy je natolik vážná věc, že není dobrý nápad nechat ji čistě na náhodě.

Hráčská postava tedy zemře, pouze když to jednoznačně vyplývá ze situace.

Příklady:

- Rozdrtil tě několikatunový kamenný blok.
- Spadl jsi do lávového jezírka.
- Zřítel ses do bezedné propasti.
- Roztrhala tě smečka vlků.

Když zemře hráčská postava

Když se rozhodnete hrát bez příběhové imunity, není od věci se rovnou domluvit, jak budete řešit, když někdo přijde o postavu:

- Každý hráč si může například hned na začátku vytvořit víc postav a rovnou je zapojit do společné minulosti. Když mu pak postava zemře, nová snáze zapadne do rozehraného příběhu.
- Dobře také funguje, když hráč převezme nějakou nehráčskou postavu. Opět to má výhodu v tom, že je rovnou zapojený do děje.

Pokud se nedohodnete jinak, nová postava bude na stejné úrovni jako ta předchozí.

- V zásadě sice můžete mít v jedné družině postavy na různých úrovních, ale je lepší se tomu vyhnout. Postavy by měly být zhruba stejně silné a mít srovnatelné možnosti, aby se všichni hráči mohli rovnou měrou uplatnit. Kdybys například hrál postavu na první úrovni ve skupině postav na desáté úrovni, moc by sis nezahrál.

Umírání protivníků

Protivníci a různé nestvůry, na rozdíl od hráčských postav, nemají příběhovou imunitu. Stále pro ně ale platí všechna ostatní pravidla, včetně toho, že podle pravidel pro boj mohou být pouze vyřazeni, a že umírají pouze když to jednoznačně vyplýne ze situace. To znamená, že pokud chceš mít jistotu, že je tvůj soupeř opravdu mrtvý, musíš to tak pospat.

Příklad:

Pavel: „Obejdu vyřazené skřety a dám jim všem poslední pomoc.“

Dorazit takto obvykle můžeš pouze vyřazeného nebo znehybněného protivníka a pouze když ti v tom nikdo nebrání.

Soupeření (plížení, pronásledování)

/ Pokud se bude házet, měla by tohle bejt až za Bojem, ať nemusím znovu vysvětlovat házení a výhody a nevýhody */*

TODO

- Varianta 1:
 - Když máš dovednost, automaticky vyhraješ proti tomu, kdo ji nemá.
 - Když má někdo výhodu, vyhraje.
 - Nebo: Prostě porovnat Vlastnost (plus případné postihy a bonusy).
 - Tohle mi přijde fér pro pronásledování.
 - Co ties?
- Varianta 2: Hod na vlastnost (Finesa na plížení, Síla na běh). Výhoda je normálně bonus k hodu.
- Varianta 3:
 - */* IDEA: Vždycky víš, jak moc se můžeš přiblížit, takže není třeba házet.*
 - The question is always how, not if. **/*
 - Když se potřebuješ dostat blíž, musíš si zajistit nějakou výhodu (odvést jejich pozornost, stát se neviditelným a podobně).

Příklad:

Když umíš *ostrážitost a plížení*, tak tě za normálních okolností někdo jiný s mistrovským stupněm této dovednosti odhalí. Když ale na sebe necháš seslat kouzlo *neviditelnost*, tak budeš mít proti němu výhodu a nevšimne si tě.

Výhody a nevýhody mají vliv, pouze pokud se skutečně nějak vztahují k tomu, co se snažíš udělat. Když by měl například tvůj soupeř z předchozího příkladu vážně zraněnou nohu, tak tě sice určitě nedožene, když by došlo na honičku, ale v tom, aby si tě všiml, mu to nijak nebrání.

ZLEPŠOVÁNÍ POSTAVY

TODO

Postup po úrovních

Postup po úrovních má významný podíl na tom, že je hraní Dračáku dlouhodobě zábavné. Postavy spolu s ním získávají nové schopnosti a roste jejich celková síla, takže dokáží čelit nebezpečnějším protivníkům a mají také větší vliv na události ve vašem herním světě. Hráči se také díky tomu mají stále na co těšit.

Z těchto důvodů je vhodné postupovat pravidelně. Pokud by například hráči postoupili z první úrovně na pátou za měsíc hraní a pak dva roky nepostoupili vůbec, nejspíš by je to moc nepotěšilo.

Je také vhodné, aby se na nižších úrovních postupovalo rychleji a na vyšších pomaleji. Důvodem je, že postavy na nízkých úrovních nemají moc schopností. To je sice zajištěno, že nebudete hned od začátku zahlceni spoustou možností, ale kdybyste měli se dvěma kouzly hrát několik let, asi by vás to přestalo bavit.

Doporučená rychlost postupů

Pokud se nedomluvíte jinak, získáte novou úroveň vždy po tolika měsících hraní, kolik činí vaše stávající úroveň:

- Na druhou úroveň postoupíte po 1 měsíci hraní
- Na třetí postoupíte po dalších 2 měsících.
- Na čtvrtou po dalších 3 měsících atd.

Jde o čas v reálném světě, nikoliv v herním. Znamená to tedy, že pokud se bude scházet například jednou týdně, tak na první úrovni strávíte zhruba 4 sezení.

Tímto tempem se celkem po třech měsících hry se dostanete na třetí úroveň, kde se budete moci začít učit pokročilé schopnosti a kouzla, a po dalších dvou letech hraní budete na sedmé úrovni, kde začínají mistrovská kouzla a schopnosti.

Na poslední, dvanáctou úroveň, se tímto tempem dostanete po 6 letech hry. Většina skupin takhle dlouho se stejnými postavami nehraje, takže není moc pravděpodobné, že by se vám to stalo. Pokud je to váš případ, tak vám srdečně gratuluju! Také to ale znamená, že s tím asi budete muset něco udělat – buď můžete na hodně vysokých úrovních (9. a vyšší) rychlost postupu ještě více zpomalit, nebo si vymyslete nové schopnosti a přidejte si další úrovně.

Jiné metody získávání úrovní

Rychlost získávání úrovní si můžete libovolně upravit. Když například dopředu víte, že budete hrát krátkou, jednorázovou kampaň, možná bude lepší měřit čas v týdnech místo měsíců – takže hned po prvním týdnu hry postoupíte na druhou úroveň, po dalších dvou týdnech na třetí, atd.

Můžete se také domluvit na úplně jiném způsobu postupů. Pokud jste například na nějaký zvyklí z jiného rpgčka a vyhovuje vám, můžete ho samozřejmě používat i v Dračáku. Myslete ale na to, že v Dračáku je celkem 12 úrovní.

Co přestup znamená pravidlově

Při přestupu na každou lichou úroveň (třetí, pátou atd.) se zvyšuje hodnota jedné z vlastností o 1.

- Můžeš si zvýšit kterou chceš, ale rozdíl mezi tvou nejvyšší a nejnižší vlastností nemůže být větší než 3.
- Pokud si zvýšíš Sílu, vzroste tím zároveň i tvé maximum životů a také aktuální stav životů (pokud jsi měl před přestupem zranění dohromady za 4 životy, po přestupu budeš mít pořád zranění dohromady za 4 životy).
- Když si zvýšíš Duši, zvedne se tím zároveň i tvá Magenergie (aktuální i maximální).

Co přestup znamená příběhově

Pokud to je jde, snažte se přestup načasovat tak, aby dával smysl v příběhu. Postavy by si ideálně měly najít nějakého učitele a strávit s ním nějaký čas, nebo se alespoň věnovat tréninku či studiu knih a experimentování.

I když na to ale v kampani dost času nemáte, třeba proto, že se události valí jedna za druhou a postavy si nemohou dovolit na delší dobu někam zmizet, přestupy kvůli tomu neodkládejte, získávání nových schopností je důležitou součástí zážitku hry. Prostě si zvyšte úroveň a neřešte, kdy a jak přesně postavy k novým schopnostem přišly.

Získávání nových dovedností

Dovednosti uvedené v seznamu v kapitole **Tvoje postava** <OD-KAZ> se vždy pořizují při přestupu na novou úroveň – v popisu tvého povolání v kapitole **Schopnosti povolání** <ODKAZ> máš vždy uvedeno, na kterých úrovních to můžeš dělat – vždy to znamená možnost buď si zlepšit nějakou stávající, nebo si pořídit novou na základní stupeň.

TODO: Zmínit i získávání nedobrodružných dovedností (těch, co nejsou v pravidlech).

TODO: Možnost 2 zrušit.

~~Když se chceš naučit nějakou dovednost, která tam uvedena není, třeba navigaci nebo nějaký cizí jazyk, máš dvě možnosti:~~

- 1.** Domluvit se s Pánem jeskyně a ostatními hráči, aby studium nové dovednosti zapadlo do příběhu.
 - Když se například domluvíte, že uděláte v příběhu pauzu a budete pokračovat tím, co se stalo po dvou letech, tak v průběhu těchto dvou let mohou postavy dělat různé věci – mimo jiné se něco naučit.
 - Tímto vlastně doplníte minulost svých postav a tudíž tím získáš znalosti nebo dovednosti plynoucí z minulosti. Tyto dovednosti si nemusíš zvlášť zapisovat.
 - Nové dovednosti také automaticky získáš pokaždé, když se něčemu budeš v rámci příběhu delší dobu věnovat – když například strávíte tři měsíce plavbou jako posádka na lodi, určitě se při tom přiučíte něco z námořnického řemesla.
- 2.** ~~Libovolnou dovednost se můžeš naučit při přestupu na novou úroveň místo dovednosti uvedené v pravidlech.~~
 - ~~V tomto případě si tuto dovednost zapiš k ostatním dovednostem.~~

VÝBAVA

Zbraně, zbroje a štíty

/ Přesunuto z boje, zatím needitováno. Asi by tady mohla bejt tabulka. */*

- Zbraně mají zranění, které se přičítá pouze v případě zásahu (tedy když hodíš stejně nebo více než tvůj protivník a jako jednu z možností si vybereš ho zranit).
- Boj beze zbraně má zranění 0 a hází se vždy Silou.
- Jednoruční lehké zbraně (například dýka) mají zranění +1, dvojruční lehké zbraně (třeba kopí) mají zranění +2. Můžeš si s nimi počítat Sílu nebo Finesu podle svého výběru.
- Jednoruční těžké zbraně (například palcát nebo bojová sekera) mají zranění +2, dvojruční těžké zbraně (třeba dvojruční meč) mají zranění +3. Počítáš si s nimi vždy Sílu.
- Improvizované nebo primitivní zbraně (obušek, hůl, kámen, kyj a podobně) mají zranění o 1 nižší (může být i 0 – v tom případě od pěsti liší jen v tom, co přesně můžeš protivníkovi udělat).
- Pokud máš dvě jednoruční zbraně, ke zranění té, kterou zrovna útočíš, si přičti 1. Pokud je alespoň jedna z nich těžká, počítáš si Sílu. Když jsou obě lehké, můžeš si vybrat mezi Silou a Finesou.
- Štít snižuje zranění o 1. Můžeš si s ním počítat Sílu nebo Finesu podle svého výběru.

- Zbroj snižuje zranění o svou kvalitu: Lehká o 1, těžká o 2. Při sesílání kouzelnických kouzel v lehké zbroji si počítáš postih -1, v těžké -2 (a to i když je sesíláš ze svitku nebo z jiného předmětu).

MAGICKÉ PŘEDMĚTY

Vlastnosti magických předmětů se projeví až po jejich připoutání.

- Připoutání zabere 1 kolo *soustředění*.
- Není možné připoutat předmět, který má připoutaný někdo jiný.
- Na první úrovni si můžeš připoutat jeden magický předmět, od druhé dva, od čtvrté tři, od šesté čtyři, atd.

Lektvary není třeba připoutávat, účinkují automaticky po vypití.

Svitky (TODO)

- Kouzlo ze svitku může seslat jen povolání, pro které je určeno.
- Můžeš sesílat jen kouzla, na které máš úroveň (na začátečnických úrovních jen začátečnická, na pokročilých úrovních začátečnická a pokročilá, atd.)
- Kouzlo ze svitku se můžeš i naučit (při dalším přestupu jako jakékoliv jiné – počítá se do počtu kouzel, která se můžeš naučit při přestupu). Opět jen povolání, pro které je kouzlo určeno.

Použití kouzelných předmětů

/ Tohle dát možná do kapitoly Výbava? */*

Kouzelné předměty, jako jsou magické meče či zbroje, svitky s kouzly nebo třeba čarovné hůlky a prsteny, snadno poznáš: když se jich dotkneš holou rukou, ucítíš jemné brnění.

Předmět se s tebou následně pokusí „sladit“. Můžeš to odmítnout, v tom případě se nic nestane. Když tomu necháš volný průběh, brnění se změní v příjemný, hřejivý pocit. Od té chvíle máš předmět *připoutaný*.

- Připoutání předmětu zabere jedno kolo *soustředění*.
- Na odpoutání stačí pomyslet.

Některé předměty není možné připoutat. Při dotyku sice brní, ale nepokusí se s tebou sladit.

- Nemůžeš si připoutat předmět, který má připoutaný někdo jiný.
- Připoutat také nejdou různé magické pasti, očarované truhly a podobně, které jsou „pořád aktivní“.

Předměty přestanou být připoutané, když zemřeš. Spánek ani bezvědomí ale připoutání nezruší.

Počet připoutaných předmětů

V jednu chvíli můžeš mít připoutaný jen určitý počet kouzelných předmětů. Počítají se všechny, včetně svitků s kouzly.

- Na první úrovni můžeš mít připoutaný jen jeden předmět.
- Od druhé úrovně můžeš mít připoutané 2 předměty.
- Od čtvrté úrovně si můžeš připoutat 3 předměty.

- Od šesté úrovně si můžeš mít připoutané 4 předměty a tak dále

Když tohoto počtu dosáhneš, nemůžeš si připoutat další předmět, dokud alespoň jeden neodpoutáš.

Jak poznáš, co předmět dělá

Prvním připoutáním kouzelného předmětu (včetně lektvarů a svitků s kouzly) zjistíš, jak se používá a co dělá. Od té budeš mít pocit, že jsi to vždycky věděl.

- Některé magické předměty skrývají, co umí, případně o sobě neprozradí úplně všechno. Co dělají a jak se používají, musíš zjistit jinak – například si to přečíst v nějaké staré knize.

Předměty účinkují, jen když jsou připoutané

Většina kouzelných předmětů účinkuje, pouze když jsou připoutané. Když tedy budeš například bojovat kouzelným mečem, ale nebudeš ho mít připoutaný, bude to ve všech ohledech jen obyčejný meč. Neprojeví se žádná z jeho kouzelných vlastností a nebude ani působit na duchy a jiné bytosti zranitelné pouze kouzelnou zbraní.

Lektvary, tinktury, masti, oleje a podobně působí, i když připoutané nejsou – stačí je vypít, potřít se jimi atd. Můžeš si je ale připoutat, abys zjistil jejich účinky.

Sesílání kouzel ze svitků

Abys mohl seslat kouzlo ze svitku, musíš si jej nejprve připoutat. Na to se jej musíš dotknout a strávit jedno kolo *soustředěním*, stejně jako když připoutáváš jakýkoliv jiný magický předmět.

Poté musíš celý text na svitku nahlas a srozumitelně přečíst. U jednoduchých kouzel to zabere zhruba minutu, v případě rituálů to trvá déle (je to vždy uvedeno na kartě). V případě kouzel sesílání dokončíš tím, že se na chvilku soustředíš a nahlas a srozumitelně vyslovíš *zaklínací formulí*. To ovšem nemusíš udělat hned. Kouzlo tedy můžeš mít připravené a kdykoliv později jej seslat vyslovením zaklínací formule, což vyžaduje jen jedno kolo *soustředění*.

- Při vyslovení zaklínací formule nemusíš svitek držet, dokonce jej ani nemusíš mít u sebe (při připoutávání a čtení kouzla samozřejmě ano).
- Když si svitek odpoutáš a znovu připoutáš, kouzlo přestane být připravené. Před použitím ho musíš znovu celé přečíst.

Když chceš kouzlo seslat znovu, musíš opět přečíst celý text svitku.

- Od druhé úrovně si můžeš připoutat víc magických předmětů současně, takže můžeš mít připravených víc kouzel a každé z nich seslat v jednom kole.

Rituály sesílací formulí nemají, nejdou tedy připravit a dokončit později. Účinkují vždy hned po dokončení sesílání.

Seslání kouzla přímo ze svitku nestojí magenergii (ta je tam uvedená pro případ, že by se ho někdo chtěl ze svitku naučit) a může to udělat postava s libovolným povoláním – tedy za předpokladu, že si svitek připoutá a připraví si kouzlo přetrháním toho, co je na něm napsané.

Čtení svitků s kouzly

Řekli jsme si, že před sesláním kouzla ze svitku si ho musíš připravit tím, že celý svitek nahlas přečteš. Na to pochopitelně musíš umět číst a psát a také znát jazyk, ve kterém je kouzlo napsané.

Většina kouzel je zapsaná ve staroelfštině. Kouzelník tedy tyto svitky určitě dokáže přečíst, protože automaticky umí jak *staroelfštinu*, tak *čtení a psaní*. Ostatní povolání se tyto dovednosti musí naučit, pokud chtějí sesílat kouzla ze svitků.

„Čtení“ svitků z paměti

Při přípravě kouzla zapsaného na svitku je nezbytné, mít ho připoutaný a vyslovit správná slova. Nemusíš tedy nutně umět číst příslušný jazyk – pokud ti text přečte někdo jiný a ty to po něm zopakuješ, fungovat to bude také.

Příklad:

Hraničářka Naria našla svitek s kouzelnickým kouzlem *modrý blesk*. Neumí ovšem číst a nezná staroelfštinu, ve které je kouzlo zapsané, takže si kouzlo ze svitku nedokáže připravit sama. Když si ho ale připoutá a poprosí Karu, která staroelfštinu číst umí, aby jí s tím pomohla, může text ze svitku přeříkat, kouzlo si tím připravit a následně ho seslat. Před dalším použitím bude ale opět muset poprosit Karu, aby jí pomohla s přípravou kouzla.

Je zřejmé, že když se příslušná slova naučíš nazpaměť, budeš si moci kouzlo sám připravovat, i když neumíš svitek přečíst. Znalost textu kouzla se nebere jako dovednost. Stačí, když odehraješ, jak se ho naučíš – budeš nejspíš muset sehnat někoho, kdo ti bude ochotný svitek pořád dokola předčítat. Může to být někdo z družiny, kdo umí číst příslušný starý jazyk, nebo můžeš někoho takového najít a zaplatit mu za to.

Příklad:

Jana: „Říkal jsi, že cesta nám zabere několik dní. Využiju je k tomu, abych Nariu naučila připravovat si *modrý blesk* ze svitku.“

Pán jeskyně: „Dobře. Odteď to tedy Naria zvládne sama.“

Učení se kouzel ze svitků

Pokud je kouzlo na svitku určeno pro tvé povolání, tak se ho z něj také můžeš při přestupu na vyšší úroveň naučit místo kouzla z pravidel. V tom případě jej budeš moci sesílat jako každé jiné naučené kouzlo, tedy za svoji magenergii. Nebudeš na to muset mít připoutaný svitek a nebudeš si kouzlo muset před sesláním připravovat. Svitku se při tom nic nestane, bude dál fungovat jako dřív.

Příklad:

Když si Naria připoutá svitek s kouzlem *modrý blesk* a s Kařinou pomocí ho přečte, může z něj toto kouzlo seslat. Nemůže se z něj ale *modrý blesk* naučit při přestupu na další úroveň, protože to není hraničářské kouzlo.

Sesílání kouzel z hůlek, prstenů a podobně

Některé kouzelné předměty, jako třeba hůlky, prsteny a podobně, mají v sobě vsazené drahokamy zářící vnitřním světlem a umožňují komukoliv sesílat kouzla bez přípravy a bez znalosti starých jazyků – stačí mít předmět připoutaný, jedno kolo se soustředit a vyslovit příslušnou sesílací formuli. Jeden ze vsazených drahokamů potom vždy pohasne. Když už žádný nezáří, kouzlo není možné seslat.

Většinou existuje způsob, jak pohaslé drahokamy dobíjet – může to vyžadovat provedení rituálu v určitý čas, použití nějaké vzácné suroviny a podobně. Jak se předmět dobíjí, se dozvíš obvykle při jeho připoutání.

VEDENÍ HRY

Dbej na to, aby si všichni hráči zahráli

Jedním z tvých nejdůležitějších úkolů je zajistit, aby si všichni hráči zahráli. V následujících kapitolách si probereme, jaké k tomu máš nástroje a na co by sis měl dávat pozor.

Přidělování slova a rozdělování tvé pozornosti

Všem hráčům bys měl věnovat stejnou míru pozornosti. Když tedy nějaký hráč zapomene, že není u stolu sám, je na tobě, abys jej udržel na uzdě a dal prostor i ostatním. Představ si to, jako když sleduješ dobrou televizní debatu – moderátor dává slovo jednotlivým diskutujícím a napomíná je, když si moc skáčou do řeči, nebo mluví moc dlouho.

V boji ti s tím pomůže rozdělení na kola – v každém bys měl postupně projít všechny hráče a zeptat se jich, co budou dělat. Stejně to ale můžeš dělat i mimo boj – udělej si vždycky pomyslné kolo, postupně se všech zeptej, co mají v plánu a až pak popiš, co se děje dál.

Důležitý je oční kontakt a oslovení jménem – je pak jasné, s kým zrovna mluvíš a kdo tedy má slovo. Pokud mu budou ostatní skákat do řeči, rázně je okřikni – je to tvoje pravomoc. Může také pomoci změnit to, jak sedíte u stolu: hráčům, které máš naproti sobě, podvědomě věnuješ víc pozornosti než těm, kteří sedí stranou, protože

je máš přímo před očima. Posad' si tedy pasivnější hráče tak, abys jim dobře viděl do očí a aktivnější trochu stranou. Když některé hráče špatně slyšíš, přisedni si, abys k nim byl blíž, případně zkuste hrát v méně hlučném prostředí.

Moderuj hráče, ne jejich postavy

Moderátorské zásahy bys měl obvykle dělat pouze v případě, že hráči mluví k tobě. Pokud se baví mezi sebou, třeba když diskutují o tom, co udělají dál, tak bys do toho obvykle zasahovat neměl. I zde ale existují výjimky.

Když hráči neberou v potaz situaci

Hráči občas zapomenou, v jaké situaci jsou zrovna jejich postavy – například se uprostřed audience u krále začnou otevřeně bavit o tom, co si o něm myslí. V tom případě jim do toho vstup a zeptej se jich, jestli si to uvědomují a opravdu to chtějí udělat. Když na tom budou trvat, prostředí na to adekvátně zareaguje – nejspíš se jich chopí strážé.

Když není jasné, jestli hráč mluví za postavu

Občas také hráč na něco reaguje, aniž by si promyslel, jestli by to opravdu udělala jeho postava, případně úplně vypadne z role. V tom případě jej požádej o upřesnění.

Příklad:

Postavy právě oznámily veliteli městské stráže, že se k městu blíží skřeti vojsko.

Pán jeskyně: „Žádný poplach rozhodně vyhlašovat nebudu. Kdybych začal panikařit pokaždý, když začnou za mnou přijdou vyděšení civilové, nedělali bychom nic jinýho!“

Katka: „To je vůl...“

Pán jeskyně: „To Naria opravdu řekla?“

Katka: „Promiň, to mi ujelo. Naria to určitě neříká, nechce velitele urazit.“

Dávej si ale pozor na to, jak to říkáš – můžeš hráče požádat o potvrzení, ale neříkej jim, co jejich postavy mohou nebo nemohou chtít udělat. Věta: „To by tvoje postava určitě neudělala!“ by od tebe nikdy neměla zaznít. Místo toho bys měl vždycky říct: „Chceš to opravdu udělat?“

Mimoherní hlášky

Někteří hráči mají tendenci říkat při hře věci, které s ní nijak nesouvisí. Mohou například z ničeho nic zmínit, jak dopadl včerejší zápas ve fotbale, nebo třeba vtipkovat o tom, co se zrovna ve hře děje.

V takových případech bys je měl hráče napomenout, a to i když se tomu všichni zasmějí. Cílem hry totiž není jakákoliv společná zábava, ale taková, která pramení z hraní Dračáku. Časté odbíhání od hry sice může být zábavné, ale povede k tomu, že to nebude dobrá hra – proto byste se tomu měli pokud možno vyvarovat.

Když by se tohle dělo často a tvoje napomínání nepomáhalo, na rovinu řekni, že tě taková hra nebaví a nechceš ji vést. Pak se dohodněte, co s tím uděláte.

Pasivní hráči

Když se nějaký hráč málo zapojuje do hry, přestože mu dáváš stejný prostor jako ostatním, může to mít různé důvody.

Některým hráčům vyhovuje hru většinu času jen sledovat a zasahovat do ní minimálně. V tom případě je to v pořádku a nemusíš si kvůli tomu lámat hlavu.

Může to ale být také tím, že dotyčnému nesedí témata, která se

ve hře objevují, nebo třeba váš styl hry. Zkus si s ním o tom promluvit a pokud možno mu vyjít vstříc. Nenuť se ale do toho, pokud by to mělo být nepříjemné tobě – občas prostě hráči chtějí od hry něco natolik odlišného, že není možné vyhovět všem.

Můžeš také požádat ostatní, aby ti s tím pomohli, častěji pasivního hráče při hře oslovovali a interagovali s jeho postavou. Případně můžete zkusit změnit role v družině – například udělat z jeho postavy vůdce výpravy, takže se ocitne v centru dění.

Naplňování hráčských preferencí

Různí hráči chtějí od hry různé věci. Někteří by klidně pobíjeli skřety od rána až do večera, pro jiné je důležitý příběh a dramatické situace, pro další zase vztahy mezi postavami (ať už hráčskými či nehráčskými) a další velká skupina ráda své postavy staví do morálně nejednoznačných nebo psychologicky vypjatých situací.

Málokterý hráč samozřejmě spadá přesně do jedné z těchto škatulek, většina v různé míře preferuje několik z těchto směrů. Pro tebe to znamená dvě věci:

- 1) Měl by ses snažit dávat do hry pro každého hráče aspoň něco z témat, která ho nejvíc zajímají.
- 2) Tím, že se budeš aspoň trochu věnovat různým tématům, uděláš hru pestřejší a zajímavější pro všechny.

Neplatí to jen pro tebe – hráči postav také mohou ovlivňovat směřování hry a navrhovat různá témata. Snaž se je v tom podporovat a jejich nápady využívat. Měl také sledovat, co navrhují a zamýšlet se, co tím sledují – dají se z toho vyčíst jejich preference, přestože je nedokáží sami formulovat.

Umožni hráčům vyprávět příběhy postav

V kapitole **Hraní Dračáku** <ODKAZ> jsme si řekli, že za to, aby se příběh postavy dostal do hry, je odpovědný její hráč. To ale není celá pravda – pokud mu totiž nevyjdeš vstříc, tak se může klidně rozkrájet, ale nebude to mít znatelný efekt.

Když tedy například zmíní někoho, s kým se jeho postava zná, měl bys tuto osobu zapojit do hry. Může po družině něco chtít, může potřebovat pomoc, může být zapletena do toho, co se zrovna děje a podobně.

To samé se týká i míst, která hráči zmíní v minulosti svých postav. Když například zrovna uvažuješ, kde by se mohl nacházet kouzelný meč, a jedna z postav je barbar ze severních plání, je to skvělá příležitost zapojit ledové pláně do hry.

Pokládej návodné otázky

Předtím, než sám začneš něco vymýšlet nebo popisovat, se na to zeptej hráčů. Když dává smysl, že to některá z postav zná, nech to popsat jejího hráče.

Příklad:

„Katko, Naria má místní lesy prochozené křížem krážem. Jaké tady rostou stromy?“

Nabádej také hráče k tomu, aby své postavy spojovali s tím, co se zrovna ve hře děje nebo nachází.

Příklad:

„Uvítal vás Partel, předák místních uhlířů. Kdo z vás ho znáte?“

Povšimni si, jak je tato otázka formulovaná. Není to „Znáte někdo předáka místních uhlířů?“ ale „Kdo z vás ho znáte?“ V obou případech by ses sice zeptal na to samé, ale v tom druhém naznačuješ, že by ho někdo znát měl, takže ti hráči spíš vyjdou vstříc.

Můžeš být dokonce ještě návodnější a zeptat se třeba takhle:

Příklad:

„Uvítal vás předák místních uhlířů. Katko, Naria ho určitě zná. Jak se jmenuje?“

Ujistí se, že tě hráčské postavy zajímají

Když budou hráči tvořit svoje postavy, spolupracuj s nimi a ujistí se, že tě jejich postavy zajímají. Nemusí ti být nutně sympatické, ale měl bys mít pocit, že se o nich chceš dozvědět víc. O těchto postavách budete totiž společně vyprávět příběhy, a to tě těžko bude bavit, když tě nebudou ničím zajímat.

Je důležité, aby to splňovaly opravdu všechny postavy – když by tě nějaká z nich nezajímala, podvědomě bys jí při hře věnoval méně pozornosti a upozaďoval bys tím i jejího hráče.

Mysli ale na to, co jsme si řekli v kapitole **Kdo má kdy konečné slovo** <ODKAZ> – tedy že o tom, co se týká hráčské postavy, rozhoduje vždy její hráč. Nesnaž se mu tedy vnutit, jak jeho postava má nebo nemá vypadat, místo toho se ho ptej na podrobnosti, které tě zajímají.

Příklady:

„Co tě přivedlo k tomu, aby ses stal námořníkem?“

„Máš někoho, na kom ti záleží?“

„Je něco, za co jsi ochoten bojovat?“

Pokud jeho odpovědi k ničemu zajímavému nepovedou, řekni mu na rovinu, proč se na to ptáš, a pokus se mu dát nějaké návrhy, co by třeba mohlo být zajímavé. Můžeš ho také odkázat na podkapitolu **Minulost** v kapitole **Tvoje postava** <ODKAZ>, kde je několik odstavců o tom, jak vytvořit zajímavou a týmovou postavu.

Bud' fér

Nikomu nenadržuj, nedělej hráčům naschvály. Nepodváděj, a to ani když to myslíš dobře a chceš hráčům pomoci.

Hraj otevřeně

Kostky házej tak, aby na ně hráči dobře viděli. Vždycky říkej předem, na co se hází a co znamenají jednotlivé výsledky.

Pokud máš pocit, že bys něco potřeboval hodit potají, abys mohl výsledek změnit, raději výsledek rovnou rozhodni bez hodu. Není pak od věci vysvětlit hráčům své důvody – třeba že by bylo škoda přijít o zajímavý vývoj situace kvůli jednomu nešťastnému hodu kostkou. Když budeš hrát fér, hráči ti v takových případech budou důvěřovat a dají na tvůj úsudek.

Když někdo udělá chybu

Když uděláš chybu ty, řekni to nahlas a omluv se za to. Když udělá chybu jiný hráč, tak ho na to upozorni, ale nevyčítej mu to. V každém případě si o tom promluvte a domluvte se, jak náprava chyby změní situaci ve hře.

Příklad:

Pán jeskyně: „Oops, ta mrtvola nemohla mít u sebe meč, ten je totiž zabodnutý nahoře ve skále. Zbodal jsem to, moc se omlouvám.“

Katka: „To je v pohodě. Já si ho teda zatím škrtnu.“

Pán jeskyně: „Díky.“

Pomáhej hráčům, ale ne postavám

Kdykoliv budeš mít pocit, že hráči něco špatně pochopili, nebo přeslechli nějakou důležitou informaci, řekni to nahlas a vyjasni to.

Nedělej ale žádné „zásahy shůry“: když postava vleze do smrtící pasti, nebo když ti padne šestka, zrovna když má postava málo životů, odehraj to přesně podle pravidel.

Výjimkou je, pokud jste domluveni na příběhové imunitě a postava by měla zemřít. V tom případě se domluv s hráči, jak to vyřešíte.

Příklad:

Pán jeskyně: „Zatraceně, další šestka. Promiň, fakt jsem nečekal, že tě sejme obyčejný vlk. Budeme každopádně muset vymyslet, jak to uděláme, aby tě teď nedorazil.“

Katka: „Slyšely jsme něco?“

Pavel: „Gorondar by asi o pomoc proti jednomu vlkovi nevolal. Ale mohl by vás chtít varovat pro případ, že by jich tu bylo víc.“

Pán jeskyně: „Dobře. Zaslechly jste teda Gorondarův varovný výkřik.“

Jana: „Běžíme mu na pomoc!“

Nerad' hráčům, co mají dělat jejich postavy

Když se hráči zaseknou, neříkej jim, co mají dělat. Kdybys totiž řekl třeba: „*Postav žebřík, jsi přece tesař*“, hráč může mít pocit, že jeho postavu vlastně hraješ ty a on tam sedí úplně zbytečně. Je to jemný rozdíl, takže to chce trochu cviku. Pokud si nejsi jistý, rad' hráčům spíš méně než více. Případně se jich po hře zeptej, jestli jim tvoje rady vadily.

Pomáhej hráčům nepřímo

Můžeš opakovat věci, které postavy vidí nebo vědí.

Příklad:

Pavel: „Chtělo by to něčím podepřít. Ale čím?“

Pán jeskyně: „Nahoře byly dřevěné trámy.“

Pavel: „A jo, na to jsem úplně zapomněl. Díky.“

Dále můžeš připomínat, co postavy umí.

Příklad:

„Jsi bývalý tesař, určitě dokážeš vyrobit žebřík.“

A můžeš také nápady hráčů rozvádět a nabízet jim možnosti, jak by to šlo provést.

Příklad:

„Z toho shnilého dřeva asi žebřík nepostavíš, ale o místnost předem byl velký stůl, z toho by to určitě šlo.“

Není také od věci připomínat, co se stalo v předchozích sezeních. Hráči totiž, na rozdíl od jejich postav, mezi hrami musí myslet na hromadu jiných věcí, takže mohou snadno vypustit z paměti něco důležitého, co by postavy určitě nezapomněly.

Příklad:

Pavel: „Co teď uděláme?“

Pán jeskyně: „Minule jste se domluvili, že se chcete vydat do hlavního města.“

Pavel: „A jo, vlastně.“

Nikdy nepředpokládej, co hráči udělají

Nikdy nerozhoduj za hráčské postavy, ani nepředpokládej, co v nějaké situaci udělají. Když je například honí městská stráž a mají možnost odbočit na rušnou hlavní ulici, kde jsou další stráže, tak nesmíš předpokládat, že poběží dál – musíš se hráčů zeptat. Stejně tak je špatně předpokládat, že si postavy na cestě z hostince určitě nedávají pozor. Pravděpodobně skutečně nedávají, ale je na hráčích, aby to rozhodli.

Nech hráče reagovat co nejdříve

TODO

„Vešel jsi do nálevny, posadil ses ke stolu a obestoupilo tě pět drsně vypadajících chlapů,“ je příklad toho, jak to určitě nedělat.

V prvé řadě bys tím rozhodl za hráče – v hospodě se nemusel chtít posadit ke stolu, mohl třeba chtít dojít k výčepnímu pultu. Navíc bys mu takhle nedal možnost reagovat včas: Pět chlapů se

tam určitě nezjevilo z čirého vzduchu, museli nejdřív odněkud přijít, možná vstát od stolu a třeba u toho něco říkat. Na cokoliv z toho mohl hráč chtít reagovat a tímhle popisem bys jej o tu možnost připravil.

Hráč tě může kdykoliv požádat, abys mu dal víc prostoru a informací. Na oznámení z předchozího příkladu může například říct: *„Počkej a kde se tam tak najednou vzali?“*

Není ve tvé pravomoci vnutit hráčům scénu či situaci, která jim nepřijde uvěřitelná, leda by to mělo nějaké nadpřirozené důvody. Odpověď: *„Opravdu se tam z ničeho nic zjevili, je to fakt podezřelé,“* je v pořádku, pokud za tím skutečně nějaký takový důvod stojí. Ve všech ostatních případech se raději vrať v čase, lépe to vysvětlí a dej hráči možnost zareagovat.

Situační rozhodnutí

Pravidla jsou jako zákony: je třeba se jimi řídit, aby hra byla férová a zábavná, nepopisují ale do detailů všechno, co mohou chtít hráči udělat, nebo co se může v herním světě dít. Zajistit, aby to, co se ve hře děje, dávalo smysl, je úkolem tebe a tvých spoluhráčů. Při hře tedy budete často debatovat o tom, jak různé věci fungují, nebo jestli to, co hráče napadlo, bude fungovat.

Ve všem, co se přímo netýká hráčských postav a jejich minulosti, máš konečné slovo ty. Neměl bys ale rozhodovat všechno sám, ale moderovat diskusi a nakonec vždy zvolit nějaké kompromisní řešení. Mysli na to, že hrajete ve vymyšleném světě. Mnohem důležitější, než aby fungoval naprosto realisticky, je, aby hráče hra bavila.

Při debatách o tom, jak věci fungují, se často ocitneš v opozici. Hráči totiž mají tendenci svým postavám fandit a podvědomě jim pomáhat, i když dělají rozhodnutí za hráče a nikoliv za postavu.

Když se tedy budou snažit natáhnout uvěřitelnost až k prasknutí, případně interpretovat pravidla tak, aby byla pro jejich postavy co nejvýhodnější, ber to jako normální věc, se kterou se musíš naučit pracovat.

Dej na názor hráčů

Hráči jsou mnohem víc zainteresovaní na tom, co se stane jejich postavám, než ty. Je tudíž lepší, když něco odehraješ způsobem, který se ti moc nebude líbit, ale přijde správný hráči, než když jemu navzdory prosadíš svůj názor. Hráči by vždycky měli mít pocit, že to, co se ve hře děje, dává smysl a je to fér. A co **pro ně** dává smysl a co **jim** přijde fér, vědí určitě oni mnohem líp než ty.

Příklad:

Pán jeskyně: „Mokré dřevo určitě hořet nebude.“

Pavel: „Ale jo, sice bude chvíli čadit, ale nakonec chytne.“

Katka: „Je to tak, takhle to na chatě děláme běžně.“

Pán jeskyně: „Tak jo, v tom případě máte dost paliva na celou noc.“

Nauč se neříkat ne

Velice důležité je, abys hráče kategoricky neodmítal. Když se totiž postavíš tvrdě proti nim, z debaty o vašem herním světě tím uděláš konflikt hráče proti autoritě Pána jeskyně a i když si ji obhájíš, utrpí tím dobrá nálada a přátelská atmosféra u stolu a to rozhodně není dobře.

Místo toho, abys jim něco zakazoval, se snaž vymyslet, jak by šly jejich záměry provést. K tomu ale potřebuješ vědět, o co jim jde – proto je potřeba se na to ptát.

Příklad:

Pán jeskyně: „V místnosti jsou čtyři sloupy. Kolem stěn jsou rozestavené malé sudy.“

Katka: „Skočím mezi ty sudy.“

Pán jeskyně: „To asi nepůjde, jsou naskládané jeden vedle druhého. Čeho tím chceš dosáhnout?“

Katka: „Chci se za nima krýt.“

Když víš, o co se hráč snaží, zamysli se, jak by toho šlo docílit. Představ si, že sám vbíháš do místnosti se sloupy a sudy a chceš se schovat. Co bys mohl udělat?

Příklad:

Pán jeskyně: „Ty sloupy, co jsem popisoval, jsou docela široké. Za těma by se šlo krýt mnohem líp.“

Katka: „Ok, v tom případě zaběhnu za sloup.“

Nauč se říkat ano

Nauč se přijímat hráčské nápady a řešení, přestože se ti nebudou pozdát. Když by něco aspoň trochu mohlo fungovat, tak by to fungovat mělo.

Bude vidět neviditelný protivník, když ho postavy postříkají vodou? Dokáže zloděj vyšplhat na záda rozzuřeného slona? Je možné hodit bombu oknem do prvního patra domu? Nehledě na to, co si o čemkoliv z toho myslíš, bys měl odpovědět „ano“.

- Když budeš hráčům důvěřovat, budou cítit větší odpovědnost za to, co navrhuji a budou se tedy sami hlídat, aby nevymýšleli moc velké šílenosti.

- Když jim budeš nápady často zamítat nebo upravovat, získají pocit, že je v tvój hře těžké něco vymyslet.
- Podpoříš tím dojem, že jsou postavy schopné a kompetentní.
- Přededeš tím dlouhým a často úmorným debatám o tom, co může a nemůže fungovat.

Tento způsob uvažování a vedení hry také souvisí se žánrem vašich příběhů. Mysli na to, že v Dračáku hrajete dobrodružné příběhy ve fantastickém světě, takže je v pořádku, když v něm postavy dělají věci, které bys v realistickém románu nenašel.

Kdy se hází

TODO: Možná k tomu přibude pronásledování a plížení.

V Dračáku se hází jen ve dvou případech:

- 1) Když postavě hrozí nějaká újma (někdo na ni útočí, spustila past, otrávil se jedem, někdo na ni seslal *modrý blesk*...).
- 2) Když chcete náhodně rozhodnout něco, co nezávisí na schopnostech postav (jestli zrovna prší, kolik členů má hlídka skřetů apod).

Nejistota tedy mimo boj pramení téměř výhradně ze situace ve hře. Hráči nevědí, co se skrývá za další zatáčkou nebo v neprozkoumané části podzemí. Stejně tak mohou jen odhadovat, jestli je lapkové chtějí zabít, nebo jen okrást. Věci by ale měly dávat smysl, aby mohli hráči dělat informovaná rozhodnutí: Není moc pravděpodobné, že by je lapkové přepadli, aby si s nimi zahráli karty.

Putování

Když postavy někam putují, jsou v zásadě tři možnosti, jak k tomu můžeš přistoupit:

1. Shrnout to jednou větou: „Po týdnů jste dorazili do hlavního města. Po cestě se nic zajímavého nestalo“.
2. Určit úvahou, k čemu po cestě dojde.
3. Hodit si na to kostkou.

První možnost se hodí, když se cesta odehrává se v bezpečných končinách a není ničím zajímavá. Zbylé dvě si probereme v následujících odstavcích.

Připravená událost

Setkání nebo událost si připrav předem, pokud chceš nějak posunout příběh, nebo hráčům sdělit, co se děje v kraji, do kterého putují – postavy mohou například potkat královskou výpravu nebo jinou důležitou osobu. Necpi to ale do hry, když to nedává smysl. Pokud hráči řeknou, že půjdou hlubokými lesy mimo běžné stezky, tak samozřejmě královskou výpravu nepotkají, protože ta pojede po cestě. Stále se o tom ale mohou dozvědět později od někoho, kdo procesí potkal.

Náhodné setkání

Náhodné setkání znamená, že si dopředu připravíš několik možností, co se po cestě může stát. Při hře si potom hodíš kostkou a odehraješ to, co padlo. Například:

- (1) přepadení postav
- (2) přepadení jiné výpravy
- (3) útok nebezpečné nestvůry
- (4 – 6) nic se nestalo

V tomto případě hráčům před hodem neříkej, co znamenají jednotlivé možnosti, ale řekni jim, že házíš na náhodné setkání.

Smyslem tohoto hodu je vytvořit dojem, že herní svět funguje sám o sobě, a že události nezávisí na tvójí libovůli, nebo alespoň ne všechny. Hodí se, zejména když se postavy vydávají do nebezpečných končin.

Náhodné setkání nebo přepadení obvykle nebývá příběhově důležité – podstatné a zajímavé věci je lepší nenechávat na náhodě a prostě je do hry dát. Nemělo by také zabrat moc času, takže to nepřeháněj s počtem útočníků.

Přepadení je také skvělá příležitost, jak dát hráčům příležitost své protivníky přechytračit – můžeš třeba nejdřív zmínit ohořelé pozůstatky vozu, nebo jiné zmínky, že zde v nedávné době došlo k přepadení. Hráči pak budou moci vyslat zvědy a zjistit předem, že na ně někdo číhá.

Překonávání překážek

Podstatnou částí hry je překonávání různých překážek. Cílem při tom není jen určit výsledek, ale hlavně zapojit představivost a kreativitu hráčů. Neměli by si tedy u toho klást otázku: "*Povede se mi to překonat?*" ale "*Jak si s tím poradíme?*"

Z tohoto důvodu se na překonávání překážek nehází. Když hráči vymyslí něco smysluplného, tak se jim to povede – pointa je v tom vymýšlení. Na kostky dojde pouze ve dvou případech: Když postava spustí nějakou past, nebo když ji při tom, co dělá, někdo ohrožuje.

Popis překážky

Z čistě herního hlediska není důležité, jestli je skála černá nebo bílá, ale jestli na ni půjde vylézt. I přes to se ale stručný popis hodí, protože pomáhá hráčům, aby si představili situaci a prostředí, kde se zrovna jejich postavy nachází.

Příklad:

Pavel: „Přes celou místnost je v podlaze široká puklina. Je v ní tma a táhne z ní lezavý, nepříjemný chlad.“

Vždycky ale dodej, co hráči potřebují vědět, aby mohli přemýšlet o tom, jak překážku překonají.

Začni zjevným řešením

Obvykle se hodí říct, jak obtížné bude překážku překonat nejjednodušším způsobem, který se nabízí. Postavy totiž asi nezačnou stavět most, když vidí, že jámu dokáží snadno překročit. Pokud je tedy překonání překážky triviální, rovnou to hráčům řekni.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „Moc ne, zvládneš ji v pohodě přeskočit.“

Jak si překážka stojí proti zjevnému řešení, má smysl zmínit, i když je nepoužitelné – hráči tak získají představu o její obtížnosti.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „Hodně. S rozběhem bys doskočil sotva do půlky.“

Zmiň zjevné komplikace

Následně zmiň všechny zjevné okolnosti, které postavám v překonání nějak brání.

Příklad:

Pán jeskyně: „Díra je dost široká. Šla by přeskočit s rozběhem, ale na ten tu není dost místa.“

Roli také může hrát, jak je postava naložená, případně zraněná.

Příklad:

Pán jeskyně: „Tu díru bys dokázal s rozběhem přeskočit, ale ne s nacpanou tornou, kterou máš na zádech. Naria má navíc bodnou ránu v břiše, ta to nepřeskočí ani bez torny.“

Dialog s hráči

V jednom z předchozích příkladů se Pavel zeptal, jak je díra široká. Všimni si, že odpovědí není přesné číslo. Pavla totiž ve skutečnosti nezajímá, jestli je to 203 centimetrů nebo 215, ale jestli jámu dokáže přeskočit, případně jestli bude fungovat nějaké jiné řešení, které ho napadlo.

Připomeň si podkapitolu **Říkej rovnou, čeho se snažíš dosáhnout** v kapitole **Hraní za postavu** <TODO>. Pokud z toho, co hráč popisuje, nebo na co se ptá, není jasné, čeho se snaží dosáhnout, zeptej se ho na to. Potom mu řekni, jestli to, co zamýšlí, půjde udělat.

Příklad:

Pavel: „Jak je ta díra široká?“

Pán jeskyně: „Proč to chceš vědět, chceš ji přeskočit?“

Pavel: „Jo.“

Pán jeskyně: „To nebude problém.“

Když hráči chtějí udělat něco divného

/ TODO: Obráceně: Když chce hráč udělat něco divného, pravděpodobně to znamená, že si špatně vyložil, co jsi svým popisem myslel. */*

Je možné, že si hráči nesprávně vyloží, co jsi svým popisem myslel, a pokusí se udělat něco nesmyslného nebo sebevražedného. Nikdy nepředpokládej, že chce postava dobrovolně skočit do propasti, vždycky to ber jako znamení, že někde došlo k nedorozumění, a s hráči si to vyjasni.

Příklad:

Pán jeskyně: „Vbíháš do místnosti a vidíš, že kus před tebou je přes ni široká trhlina.“

Pavel: „Už jsem rozběhnutý, tak ji rovnou přeskočím.“

Pán jeskyně: „Počkej, asi jsem to špatně popsal. Je fakt hodně široká, tak daleko určitě nedoskočíš. A s tornou na zádech už vůbec ne.“

Pavel: „Aha, jasně, v tom případě samozřejmě zastavím.“

Nabízej hráčům komplikace

Pokud to dává smysl, můžeš hráčům nabízet, že se při překonáním překážky dostanou do nepříjemné situace. Vždycky ale řekni, co konkrétně to bude znamenat.

Příklad:

Pavel: „Zvládnou to přeskočit?“

Pán jeskyně: „S tornou na zádech to bude docela problém. Zvládneš to, ale na druhé straně se zachytíš jen rukama, nohy ti budou viset dolů do propasti. Budeš se pak muset nějak vydrápat nahoru“.

Pavel: „To zvládnou, jdu do toho.“

Komplikace také může nabídnout sám hráč – v tom případě je samozřejmě příjmi, pokud to dává aspoň trochu smysl.

Příklad:

Pavel: „Zvládnou to přeskočit?“

Pán jeskyně: „Musel bys sundat tornu.“

Pavel: „Ani když se zachytím jen rukama?“

Pán jeskyně: „Jako že bys pak visel nohama do propasti?“

Pavel: „Přesně tak.“

Pán jeskyně: „Jo, to půjde.“

Říkej hráčům předem, do čeho jdou

Co se stane, když hráč zvolí nějaké řešení, mu musíš vždycky říct předem. Pokud tě tedy komplikace napadnou až poté, co mu odsouhlasíš, že něco půjde udělat, nemůžeš říct třeba: „*Přeskočil jsi to, ale na druhé straně ses zachytil jen rukama*“. Ber to jako smlouvu – v popisu výsledku může být jen to, co jste si dohodli.

Příklad:

Pán jeskyně: „Je to dost hluboko, ale ty jsi docela mrštná, takže se zvládneš dole překulit tak, aby se ti nic nestalo. Tvoje torna ale dostane za brat – jestli v ní máš něco křehkého, tak se to rozbije.“

Katka: „Na to v tuhle chvíli nemyslím, mám v zádech tlupu skřetů. Skáču dolů“.

V tomto příkladě je to v pořádku, protože Katka věděla, co se jí stane, a sama se rozhodla, že vzhledem k okolnostem to je pro Nariu přijatelná cena.

Rozbilo se ti něco?

Přestože nemůžeš hráči zpětně vnutit komplikace, se o kterých nevěděl a nemohl je tedy odsouhlasit, můžeš mu je navrhnout a nechat ho, ať sám rozhodne, jestli podle něj dávají smysl.

Příklad:

Pán jeskyně: „Je to dost hluboko, ale ty jsi docela mrštná, takže se zvládneš dole překulit tak, aby se ti nic nestalo.“

Katka: „V tom případě skáču dolů.“

Pán jeskyně: „Hmm, tvoje torna při tom asi dostane zabrat. Rozbije se ti při tom něco?“

Katka: „Ouch. Máš pravdu, flakónky to asi nevydržely, měla jsem je tam jen tak volně hozené“.

Když dáš hráči najevo, že spoléháš na jeho úsudek, velmi pravděpodobně si rozbité věci popíše sám. Pokud to ale odmítne, nenuť ho do toho.

Vrácení rozhodnutí

Pokud si dodatečně uvědomíš nějaké důsledky, se kterými jste při domluvě o překonání překážky nepočítali, hráč může vzít své rozhodnutí zpět.

Příklad:

Pán jeskyně: „Tvoje torna při pádu asi dostane zabrat. Rozbije se ti při tom něco?“

Katka: „A sakra, úplně jsem zapomněla, že mám v torně volně hozené flakonky. S těma by asi Naria dolů neskákala, můžu udělat něco jiného?“

Pán jeskyně: „Jasně.“

Připravuj překážky, ne jejich řešení

Častou chybou Pánů jeskyně je, že zároveň s překážkou vymyslí i řešení, třeba: *„Tuhle díru musí hráči přeskočit s tím, že se na druhé straně zachytí kořenů.“*

Postavy ji totiž vůbec nemusí chtít přeskakovat. Mohou ji něčím přemostit, nebo třeba jít někudy jinudy. Vždycky existuje spousta řešení, která tě vůbec nenapadla – to není chyba, ba právě naopak. Ve vymýšlení jednoduchých a funkčních řešení bys měl hráče co nejvíc podporovat.

Může vůbec postava spadnout?

Řekli jsme si, že hráč musí vždy předem vědět, do čeho jde. Nemůžeš tedy říct *„Na druhé straně ses zachytl kořenů. Ty tě ale neudržely, takže padáš do propasti“*. Postava může někam spadnout jen v jednom z těchto případů:

- Postava spustila past a neuspěje v hodu na obranu.
- Někdo ji shodí (viz kapitola **Boj** <ODKAZ>).
- Rozhodne se tak její hráč.

Zjišťování informací

Když se postavy pokouší něco zjistit, myslí na to, v čem jsou kompetentní. Nechtěj například po hráči zloděje přesný popis toho, jak se vyptává v městském podsvětí – ne každý tohle dokáže dobře zahrát a výsledkem pak snadno může být, že jeho zloděj bude vypadat jako úplný ňouma. To bys nikdy neměl dopustit.

Místo toho rovnou hraj s tím, že se zloděj mezi městskou spodinou pohybovat umí a spolupracuj s hráčem na tom, aby to tak skutečně vypadalo. Vyjdi z toho, čeho chce dosáhnout, a zamysli se, jak by to asi zkušený zloděj udělal.

Jak jsme si řekli v kapitole **Hraní Dračáku** <TODO>, netrap hráče odehráváním toho, jak se několik hodin vyptávají – shrň to jednou větou a přeskoč rovnou k rozhovoru s osobou, která něco ví. Na schůzku s ní mohou (a dokonce by i měly) jít všechny postavy, takže se zapojí všichni hráči.

Příklad:

Pán jeskyně: „Žebrák, kterého ses vyptával, se z tebe nejdřív snažil vymámit prachy, ale poté, co jsi ho zmáčknu, ti rychle prozradil, kde najdeš šéfa téhle čtvrti: „*Ptej se po Jednozubovi v taverně U rezavý kotvy.*““

Pokud nemáš informace připravené, vymýšlej je za běhu

Hráči se tě budou často ptát na věci, které nemáš promyšlené. V tom případě si něco vymysli. Když to nebudeš dělat, hráči začnou mít brzy pocit, že jim žádné informace nedáváš – oni to totiž nepoměřují podle toho, co všechno máš připravené, ale podle toho, co se dozví, když se tě na něco zeptají.

Nemusíš se toho bát – vymyslet odpověď na konkrétní otázku většinou není těžké. Kdyby tě přece jen nic nenapadlo, promluv si s hráči o tom, jak by to mohlo být a něco z toho si vyber.

Příklad:

Pavel: „Kde byla ta dýka vyrobena? Měl bych to poznat podle tvaru a výzdoby.“

Pán jeskyně: „Tak to fakt netuším. Poznat bys to ale měl, to je pravda. Je to kvalitní práce, máš nějaký tip, kde jsou vyhlášení zbrojírů?“

Pavel: „Tak určitě v hlavním městě, pak v trpaslických městech a nejspíš taky někde daleko na výhodě.“

Pán jeskyně: „Tohle určitě není místní ani trpaslická práce, takže je od jednoho z výhodných mistrů.“

To, co hráčům řekneš, se snaž použít

Z toho, co se postavy dozví, se stává herní skutečnost. Aby to tak ale opravdu působilo, je důležité, abys tyto informace propojoval s dalším děním.

Příklad:

Pán jeskyně sice zatím nepromýšlel, odkud přesně je ten, kdo ztratil dýku, kterou postavy našly, ale teď je jasné, že musí mít nějaké spojení s dalekým východem. Buď odtamtud dotyčný přímo pochází, nebo ji třeba mohl od někoho takového dostat darem. Druhou možnost může být ale komplikované dostat do hry, takže je lepší určit, že dotyčný je z východu. To postavy poznají, jakmile se s ním potkají, a Pán jeskyně jim ho popíše. Hráči si to pak určitě spojí s tím, co vědí o nalezené dýce, a budou mít díky tomu pocit, že to do sebe zapadá a příběh dává smysl.

Rozhovory

Rozhovory v přímé řeči jsou kořením hry, dávají spoustu prostoru pro hraní postav. Snaž se aspoň trochu hrát různé osoby, se kterými se postavy potkají, i když ti to moc nejde. Je to dovednost jako každá jiná a čím víc to budeš zkoušet, tím lepší v tom budeš.

V průběhu rozhovoru se snaž myslet na to, co dotyčný chce, případně co pro něj má nějakou hodnotu: peníze, život dcery, novinky z dalekých zemí a tak dále. Nemusíš to mít rozmyšlené předem – když hráči navrhnou něco rozumného či pravděpodobného, chyt' se toho.

Příklad:

Pán jeskyně: „Před domem hlídají dva strážní. Tváří se dost nevrle a jeden z nich říká: „*Co tu chcete?*““

Pavel: „Vytáhnu stříbrňák a říkám: „*Potřebujeme si promluvit s pánem domu. Samozřejmě chápu, že otravovat ho teď po obědě není jen tak, takže tohle vám nabízím za ochotu.*““

Pán jeskyně: „„*No dobře. Že seš to ty, já vás teda ohlásím,*“ říká strážný a bere si nabízenou minci.“

Nehráčské postavy by měly být sdílné

Pokud nemáš velmi pádný důvod, proč by někdo něco říct neměl, tak ať to řekne. Pro hráče je totiž velice otravné, když potkávají samé tajemné osoby, ze kterých se nedají vypáčit žádné informace. Není také od věci dát čas od času postavám do cesty někoho upovídaného, kdo jim řekne spoustu zajímavých věcí a nich za to nechce.

Vedení soubojů

Moderování souboje

Některým hráčům může být nepříjemné skákat ostatním do řeči, nebo se neustále hlásit o slovo, což vede k tomu, že většinu hry mlčí a nebaví se. Jedním z tvých hlavních úkolů je zajistit, aby k tomu nedošlo. Boj je rozdělen na kola právě proto, abys to měl jednodušší. Na začátku každého kola tedy vždycky jednoho po druhém projdi všechny hráče, na každého se podívej zeptej se, co bude jeho postava dělat.

- Oční kontakt je velmi důležitý – díky němu dáš pasivnějším hráčům jasně najevo, že jsi tam i pro ně. Velice jim tím pomůžeš zapojit se do hry.

Počítání vlastností

Jaká se kdy počítá vlastnost, není tesané do kamene. Ba právě naopak: Měli byste zohledňovat konkrétní situaci ve vaší hře. Ber při tom v úvahu názor hráčů a to, jak svůj záměr popíšu: Když například někdo kličkuje mezi překážkami, může si určitě na útěk z boje hodit Finesou, přestože na běh se normálně hází Silou.

Určitě ale neměň, čím se hází při boji se zbraněmi a při sesílání kouzel, protože to může nabourat rovnováhu hry - mohlo by se pak třeba stát, že hráči budou zvedat jenom Sílu, protože se jim jiná vlastnost nevyplatí. Když ale nejde o kouzlení nebo použití zbraní, tak se neboj hráčům povolit házet jakoukoliv vlastností, která pro to dává alespoň trochu smysl.

Přidělování výhod a nevýhod

Co se kdy počítá za výhody a nevýhody, určuješ ty. Ber při tom ale v úvahu názor hráčů: když jim budeš všechno zakazovat, přestanou se snažit něco vymýšlet. Podobně když budeš protivníkům počítat výhody, přestože se všichni hráči shodnou, že by je mít neměli, nejspíš je to brzo přestane bavit.

Snaž se je také motivovat, aby využívali prostředí – můžeš jim připomínat, jaké mají možnosti.

Příklad:

„V místnosti jsou sloupy, za které by se šlo schovat.“

Dám mu nevýhodu

Větu „Dám mu nevýhodu“ pravděpodobně uslyšíš od hráčů často – a nikdy by ses s ní neměl spokojit. Vysvětlí jim to nějak takhle:

Příklad:

Naria střílí z dlouhého luku na skřeta, který se k ní řítí se šavlí v ruce. Přehodila ho o 1.

Pán jeskyně: „Máš proti skřetovi jeden úspěch, co mu uděláš?“

Katka: „Dám mu nevýhodu“.

Pán jeskyně: „Katko, takhle pravidla nefungují. Musíš vymyslet, co konkrétně mu uděláš. Až když ho to bude zjevně znevýhodňovat při tom, co se pokusí udělat, tak za to bude mít nevýhodu.“

Katka: „Aha, jasně. Mohla bych ho k něčemu přistřelit?“

Pán jeskyně: „To si moc nedokážu představit – běží k tobě, takže za ním určitě není žádná stěna nebo tak něco.“

Katka: „Hmm, tak v tom případě ho zraním, no.“

Pán jeskyně: „Ok.“

Katka: „I když počkej. Můžu střílet šíp do země tak, aby o něj zakopnul?“

Pán jeskyně: „Jasně. To ho určitě rozhodí a trochu zpomalí, ale asi se z toho hned v dalším kole vzpamatuje.“

Katka: „To mi stačí.“

Příklad se záměrně týká se střelby, protože při boji zblízka se snáze vymýšlí, co protivníkovi udělat. Obvykle totiž dává největší smysl protivníka šípem zranit, případně mu dát vážné zranění, když má střelec dva úspěchy (za jeden musí dát zranění, aby za druhý mohlo být vážné).

Hráč nemusí nutně uplatnit všechny úspěchy – když nic rozumného nevymyslí, zůstanou nevyužity. Obvykle ale dává smysl nějaká forma krátkodobé dezorientace nebo ztráty rovnováhy – třeba to zakopnutí v minulém příkladě, nebo rána do hlavy, kterou zastaví helma, ale dotyčného trochu otřese. Takové nevýhody trvají jen jedno kolo.

S každým dalším odehraným soubojem tohle pro vás bude menší a menší problém, protože hráči si postupně vytvoří zásobu různých smysluplných věcí, které mohou protivníkům v boji dělat.

Hody

Postihy a bonusy, ať už za výhody nebo za cokoliv jiného, si k hodu přiřítají vždy hráči. Když má například skřet nevýhodu, hráč si za to přiřte +1. Když má naopak skřet výhodu, hráč si jedničku odečte.

Na tobě je, abys zkontroloval, že si hráč započítal všechno, co hod nějak ovlivňuje. Nejlepší je, když hráči při hodu sami vyjmenují, co všechno si přiřítají, a ty to pak jen doplníš.

Příklad:

Pavel: „Jdu po zraněném skřetovi. Mám čtyřkovou sílu plus jedna za to, že ho Naria tiskne k zemi.“

Pán jeskyně: „Ještě máš výhodu za to, že má rozpárané břicho.“

Pavel: „Aha, jasně. Takže šest plus hod?“

Pán jeskyně: „Jop.“

Říkat nahlas, jaké si kdo počítá postihy a bonusy a za co jsou, je důležité. Odhalíte tím případné chyby a navíc si díky tomu ujasníte, jaké okolnosti hrají roli.

Popisy

Dávej si záležet na popisech účinků kouzel, schopností a kouzelných předmětů. Když je totiž zredukuješ na jejich pravidlový efekt, tak nejsou nijak zvlášť zajímavá – *modrý blesk* prostě zraňuje, *hromový palcát* odhazuje a podobně. Až díky tvým barvitým popisům si hráč řekne: „Tohle vážně umím? To je super!“

Příklad:

Zásah *hromovým palcátem*, což je kouzelná zbraň, která protivníka se zahřměním odhodí zpět, bys mohl popsat takhle: „Zranil jsi ho za tři a odhodil jsi ho kus zpět“, ale takhle je to mnohem lepší: „Ozvalo se ohlušující zahřmění, skřet odlítnul přes celou místnost a se zaduněním se rozplácnul o protější stěnu. Tváří se poněkud překvapeně.“

Při zásahu *modrým bleskem* můžeš zase popsat zápach spáleného masa, naježené vlasy a podobně.

Nech hráče popisovat výsledek

Nemusíš všechno popisovat sám. Je dokonce lepší hráče vyzvat, ať si výsledek popíše sám, a pak to případně doplnit, protože tím jej víc zapojíš do hry a navíc ho může napadnou něco zajímavého, co by tebe třeba nenapadlo.

Příklad:

Pán jeskyně: „Máš proti němu dva úspěchy. Co jsi mu udělal a jak to vypadalo?“

Pavel: „Srazím ho k zemi, přišlápnu ho levou nohou a sekerou mu vyrazím zbraň z ruky. A dodám: ‚Vzdej se, hajzle!‘“

Pán jeskyně: „Bojujete těsně vedle propasti. Chceš, aby jeho šavle spadla dolů?“

Pavel: „Přesně tak.“

Boj s nestvůrami

Některé obzvláště nebezpečné nestvůry používají speciální pravidla.

Vícenásobné útoky

Některé nestvůry, jako třeba obří štír nebo hydra, mají tělo stavěné tak, že mohou současně útočit z několika směrů.

- Tyto nestvůry si v jednom kole hází víckrát. Mohou tedy dokonce zaútočit víckrát na stejný cíl.

Zranitelnost nestvůr

Některé nestvůry jsou snáze nebo naopak hůře zranitelné určitými druhy zbraní nebo útoků. Herně se to projevuje, jako kdyby proti nim měli větší nebo menší zbroj.

Příklad:

Oživlá socha má zbroj 3, proti drtivým útokům ale jen 1. Kostlivec má proti bodu zbroj 2. /* TODO: Až bude bestiář, tak zkontrolovat, že tahle čísla se děj. */

Nestvůra také může být určitými druhy útoku kompletně nezranitelná.

Příklad:

Ohnivému elementálovi oheň nic nedělá. Duch je nehmotný, takže magické zbraně neškodně projdou skrz něj.

Nezapomeň dát hráčům vědět, že jejich útok má jiný než očekávaný účinek.

Příklad:

Pán jeskyně: „Po zásahu palicí se na soše udělaly pukliny a odpadl z ní velký kus kamene. Vypadá to, že je proti ní překvapivě účinná.“

Jiný příklad:

Pán jeskyně: „Trefila jsi kostlivce přesně do srdce – teda spíš tam, kde by bylo, kdyby nějaké měl. Šíp mu proletěl skrz hrudní koš a nic moc mu nedělal.“

A do třetice:

Pán jeskyně: „Rána sekerou prošla skrz ducha, jako kdyby tam vůbec nebyl. Zásah na něm není nijak znát.“

Boj s nehmotným protivníkem

- Může procházet zdi nebo se třeba někde vynořit ze země.
- Nemagické zbraně a jiná než duševní kouzla skrz něj projdou a nic mu neudělají.
- Jeho útok projde nemagickou zbrojí nebo štítem, jako kdyby tam vůbec nebyly. Od zranění se tedy odečítá kvalita zbroje a štítu pouze v případě, že jsou kouzelné a postava je má připoutané.

Duševní kouzla

Duševní kouzla působí pouze na tvory, kteří mají duši. Zvířata duši nemají, v bestiáři mají tuto hodnotu proškrtnutou. Duševní kouzla tedy na ne vůbec nepůsobí – nemohou je zranit ani jinak ovlivnit.

/* TODO: Co třeba kouzlo *strach* seslané na koně? Není důvod, proč by ho to nemělo vyděsit. Tzn. buď musí mít duši, nebo to nemůže být duševní kouzlo (což je divný). Pokud bude mít duši (malou, nejspíš), tak ho půjde vyřadit *mentálním útokem* (což je taky divný – i když, asi proč ne). */

Umírání hráčských postav

Pokud jste se dohodli, že ve hře chcete mít možnost smrti hráčských postav, znamená to pro tebe velkou zodpovědnost. Když si totiž nedáš pozor, může se stát, že si hráč vyloží smrt své postavy jako tvoji chybu a bude ti to pak mít za zlé.

Příklad:

Do podzemí jsi umístil chodbu, skrz kterou přeskakují blesky, s tím, že něco takového nikdo nemůže přežít. Hráč následně řekne: „Zkusím to proběhnout.“

V tenhle moment rozhodně nestačí oznámit, že je postava mrtvá, přestože by to k tomu mohlo svádět. Zeptej se hráče, proč to chce udělat:

Pán jeskyně: „Uvědomuješ si, doufám, že tohle nemůžeš v žádném případě přežít?“

Hráč: „Aha, v tom případě tam samozřejmě nepolezu. Myslel jsem, že si normálně hodím na obranu.“

Kdybys postavu nechal prostě zemřít, hráč by nejspíš měl pocit, že to nebylo fér. On totiž předpokládal, že o výsledku rozhodnou kostky, a že to tedy jeho postavu nanejvýš vyřadí. Tys mu ale šanci házet vůbec nedal, a navíc jsi ani nevěděl, že to od tebe očekává.

- Aby k takovým situacím nedocházelo, tak **kdykoliv chce hráč udělat něco zjevně sebevražedného, vždycky se ho zeptej, proč to dělá a čeho se tím snaží dosáhnout**, a ujisti se, že si plně uvědomuje riziko smrti své postavy.

Hráč se potom může rozhodnout, že to i přesto riskne. Může to také chtít udělat třeba proto, že se tím jeho postava obětuje za ostatní - na takovou smrt budete jistě ještě dlouho vzpomínat. V takových případech postava opravdu zemře. Vždycky se ale ujisti, že to dělá s plným vědomím rizika a nikoliv proto, že si představuje situaci a její důsledky jinak než ty.

Vedení hry s příběhovou imunitou

Pokud hrajete s příběhovou imunitou, pasti mohou postavy vyřadit, ochromit, připravit je o vybavení, uvěznit a podobně, ale nemohou je na místě zabít. To ve skutečnosti není až tak velké omezení, jak by se mohlo stát. Nemůžeš sice použít například padající několika-tunový kamenný kvádr, ale většina pastí nemusí být nutně smrtící: šipková past postavu zraní nebo vyřadí, pád do propadla postavu zraní a znemožní ji se dostat pryč, kyselinová past zraní a poškodí vybavení, jedovatý plyn může zraňovat či vyřazovat, ale také třeba oslepotovat nebo způsobit halucinace.

Také protivníci musí mít vždycky nějakou smysluplnou možnost, jak nechat postavy přežít. Když jsou inteligentní, je to jednoduché: vždycky se mohou rozhodnout postavy zajmout, aby je mohli vyslechnout, postavit před soud nebo třeba upéct a sníst. Když jsou to ale divoké šelmy, může se ti stát, že budeš muset situaci trochu přihnout.

Příklad:

Když je Gorondar vyřazen při boji se smečkou vlků, můžeš například říct, že se mezi sebou začali rvát o právo na kořist, nebo popsat jiné, větší nebezpečí, které je zažene a dá Kaře s Nariou možnost ho zachránit – třeba medvěda.

Když postavu přemůžou zombie nebo jiní nemyslíci tvorové, mohou jí třeba jen ukousnout nohu a nechat ji být.

Vedení hry bez příběhové imunity

TODO: Tohle určitě napsat znova. Jde v zásadě o to, aby byl PJ férovej a nikomu nenadržoval.

Při hře bez příběhové imunity buď tvrdý: Jakmile protivníci dostanou šanci postavy zabít, tak to také udělají, leda by měli předem v plánu je zajmout. Když totiž někdy necháš postavy přežít a někdy ne, bude to působit, jako že kdo umře, nezáleží na pravidlech a na tom, co se hráči rozhodli udělat, ale čistě na tvójí libovůli.

Hlavními postavami příběhu jsou hráčské postavy

Hlavními protagonisty vašeho příběhu by měly být hráčské postavy. To je velice důležité – pokud si vymyslíš vlastního hlavního hrdinu, třeba dědice království, který se bude snažit získat trůn a bude k tomu využívat hráčské postavy, tak hráči budou mít jen vedlejší roli a nejspíš je to nebude moc bavit. Klíčem k zábavné hře totiž je, aby hráči skrze své postavy sami o něco usilovali: ať už o splnění úkolu, o dosažení nějakých vlastních cílů, nebo třeba aby zabránili katastrofě či zmařili něčí zlý plán.

Dědic královského trůnu stále může být vhodnou zápletkou kampaně, pokud hybatelem děje nebude on, ale družina. Hráči by tedy měli přijmout za cíl svých postav, že jej chtějí dostat na trůn, a v průběhu hry by se toho měli snažit dosáhnout. Neměli byste prostě hrát příběh o tom, jak se oprávněný dědic snaží získat trůn, ale o tom, jak se ho pro něj snaží vybojovat hráčské postavy.

Zapojení postav do děje

Pokud tvoji hráči sami vymýšlí, co budou jejich postavy dělat a čeho chtějí dosáhnout, máš to jednoduché: Stačí jim dávat do cesty překážky, komplikace, záhady a podobně. Hráči ale většinou bývají spíše pasivní a v tom případě je na tobě, abys jim nějaké cíle nabídnul. Následuje pár možností, jak to můžeš udělat.

Ohrož někoho nebo něco, na čem postavám záleží

Když ohrožíš někoho nebo něco, na čem postavám záleží, budou se tím určitě chtít zabývat. Může to být jejich společný známý, blízká osoba některé z postav, užitečný informátor, osoba, která jim zadala úkol a slíbila jim zaplatit odměnu, nebo také jejich rodné město, vesnice, hrad či království nebo organizace, jíž jsou členy.

To, že na něčem postavám záleží, může vyplývat z dosavadního děje. Když je například na minulém sezení skupina vojáků zachráněna před přesilou orků, na dalším můžeš tyto vojáky ohrozit a postavy nejspíš budou chtít pomoc oplatit. Může to ale také vyplývat z minulosti postav – když jsou například všechny ve službách místního šlechtice, jsou vázány ctí a přísahou, aby mu šly na pomoc.

Pokud minulost postav vytváříte postupně, můžeš vždy hráče požádat, aby vymysleli něco, k čemu mají blízký vztah – připomeň si kapitoly **Odkrývání minulosti postav**, **Společná tvorba světa** a **Vymýšlení nehráčských postav** v kapitole **Hraní Dračáku** <ODKAZ>. Je to jednak jednodušší, než všechno vymýšlet sám, a navíc tím budeš mít zaručeno, že to hráče opravdu bude zajímat.

Není také od věci dát postavám možnost něco hodnotného získat, třeba dům ve městě nebo hrad. Když budou něco vlastnit, budou na tom zainteresované a budou tedy chtít zasáhnout, když to nějak ohrožíš.

Nech někoho, ať postavám zadá úkol

Úkolem může být například nalezení cenného předmětu, artefaktu nebo vzácné magické suroviny, vyzvídání informací, záchrana uneseného dítěte, doručení důležité zprávy a podobně.

Postavy obvykle potřebují dobrý důvod, proč se do toho pouštět. Tím je nejčastěji odměna, ale pokud jsou třeba ve službách velmože,

mohou to klidně dostat rozkazem.

Buď připraven na to, že mohou úkol odmítnout. Může to být z morálních důvodů, například že nechtějí vraždit či ubližovat nevinným, nebo třeba mohou dojít k závěru, že je to zatím nad jejich síly. Než tedy začneš vymýšlet detaily, je vhodné se hráčů zeptat, jestli budou úkol chtít přijmout. Můžeš například zadání odehrát ještě na konci sezení. Tím si jednak potvrdíš zájem a současně se hráči budou mít na co těšit.

Předlož před postavy něco zajímavého, co by mohly chtít prozkoumat

Další možnou zápletkou jsou různé záhady, třeba vražda nebo krádež, tajemný poutník, nebo třeba zmínka o tom, že nedaleko je zřícenina věže slavného mága. U tohoto druhu zápletek si ale nikdy nemůžeš být jistý, že to hráče opravdu zaujme – popis zříceniny věže mohou snadno pochopit jen jako součást scénérie.

Domluv se s hráčem, aby zápletku přednesla jeho postava

Nejjistější způsob, jak zajistit, aby postavy chtěly záhadu prozkoumat, je domluvit se přímo s některým z hráčů, aby s tím přišla jeho postava.

Příklad:

Jana: „*Jak jsem studovala v hradní knihovně, narazila jsem na zmínku o staré kouzelnické věži. Pod ní je údajně rozsáhlé podzemí, kde dávní magové prováděli své výzkumy. Ráda bych to tam šla prozkoumat, co vy na to?*“

Výslovně zmiň poklad

Další možností, jak udělat záhadu zajímavější, je zmínka o pokladu. Čím konkrétnější, tím lepší: „Je tam uložen *meč posledního soudu*“ zní líp než „Určitě tam je nějaký poklad“. Hodně také pomůže, když dáš hráčům do rukou fyzickou rekvizitu, třeba mapu. Poklad na ní může být naznačen jen křížkem, ale to, že někdo mapu nakreslil, dává určitou formu záruky, že tam skutečně něco je.

Když se o něco hráči zajímají, využij toho

Nezřídká se také stává, že hráči začnou zkoumat něco, s čím jsi vůbec nepočítal. Zříceninu věže jsi například opravu zmínil jen na dokreslení scenerie, ale postavy se ji hned vydají prozkoumat. To je na jednu stranu fajn, protože nemusíš vymýšlet zápletku, ale také to pravděpodobně nemáš vůbec připraveno. V tom případě to řekni hráčům na rovinu a domluv se s nimi, že se tam vrátí později.

Příklad:

Pán jeskyně: „Několik dní jste putovali lesem. Na cestě nebylo nic zajímavého, jen na jednom místě jste mezi vrcholky stromů zahlédli zříceninu nějaké věže.“

Jana: „Ha, to mě zajímá. *„Chtěla bych si tu věž prohlédnout, půjdete se mnou?“*“

Pavel: „*Jasně, nikam nespícháme.*“

Pán jeskyně: „Teď jste mě dostali, s tím jsem nepočítal. Nemám vůbec rozmyšleno, co by tam mohlo být.“

Katka: „Beztak potřebujeme doplnit zásoby a určitě by taky bylo fajn, si o ní nejdřív něco zjistit.“

Pán jeskyně: „Tak já si to připravím a pak se tam vrátíte, ok?“

Postav družinu do nebezpečné nebo dramatické situace

Máloco dokáže stmelit postavy tak dobře, jako když musí čelit společnému problému nebo nebezpečí: Mohou být na potápějící lodi, mohou doprovázet karavanu, která je zrovna pod útokem, může je někdo okrást nebo podvést a podobně. Moc to ale nepřeháněj – když bude každé dobrodružství začínat tím, že se pod postavami něco potápí, nebo na ně někdo útočí, bude to asi působit divně.

Věci mohou být jinak, než se zdálo

Jakoukoliv zápletku můžeš převést na nějakou jinou. Když například postavám někdo zadá úkol, a následně nedorazí na splněné místo, postavy ho nejspíš budou chtít najít, aby dostaly slíbenou odměnu. Někdo je může poslat pro vzácný obraz, aby tím odlákal pozornost od toho, co se sám chystá provést, a případná vina spadla na ně. Unesený syn může být ve skutečnosti dědic trůnu, kterého se krutý král chce zbavit.

Se zvraty v příběhu ale také raději šetři. Mohou to být okamžiky, na které budete ještě dlouho vzpomínat, ale když to s nimi budeš přehánět, rychle se omrzí a hráči budou čekat zradu úplně všude.

Dej si pozor, aby se zápleтка skutečně týkala postav

Hráči s tebou budou do jisté míry spolupracovat, viz kapitola **Držte se přípravy Pána jeskyně** <ODKAZ>, měl bys jim ale vždy aspoň trochu vyjít vstříc. Stejně jako by tebe měly zajímat jejich postavy, hráče by měla zajímat zápleťka a měla by se skutečně týkat jejich postav.

Příklad špatně postavené zápletky:

Hra začala tím, jak se obyčejní, chudí lidé vydávají na výpravu do podzemí. Když ho prozkoumali, Pán jeskyně vymyslel, jak se ve městě, ze kterého všichni pochází, jedna frakce pokusí o převrat a předpokládal, že hra bude o tom, jak se postavy k tomuto sporu postaví. Ukázalo se ale, že družina nemá žádný důvod se o to zajímat – vysoká politika je hra pro špióny, šlechtice a diplomaty, nikoliv pro kováře, tesaře, písaře a léčítele.

Tomuto problému obvykle předejdeš tím, že si s hráči předem promluvíš, o čem vaše hra bude. Když na to přijdete až při hře, řešením je vymyslet jinou zápletku a tu stávající třeba odložit, až budou postavy na vyšší úrovni, případně se k ní příběhově propracují. Můžete také rozšířit minulost postav, aby pro ně byla zápleтка zajímavější.

Jednorázová hra

Jednorázové hry se obvykle hrají na conech nebo jiných herních akcích. Jde vždy o jeden ucelený příběh a organizátoři předem zveřejní, o co v něm zhruba půjde a pro jakou úroveň postav je určený.

Postavy také často bývají vytvořené předem s tím, že si účastníci na začátku hry vyberou, kterou z nich kdo bude hrát. Většinou je ale možné se s Pánem jeskyně domluvit, pokud bys chtěl na postavě něco změnit, nebo si vytvořit vlastní.

Epizodní hraní

Epizodní hraní sestává z jednotlivých uzavřených příběhů, které spolu dějově nesouvisí a spojuje je pouze to, že ve všech vystupují hráčské postavy a přenáší si mezi nimi získané předměty. Nejčastěji se takto hrají jednotlivá vydaná dobrodružství.

Co postavy dělají mezi jednotlivými výpravami, se obvykle ne-

odehrává. Předpokládáme, že v té době trénují v rámci přestupu na novou úroveň, doplňují zásoby, nakupují novou výbavu a podobně. Před začátkem nového dobrodružství se domluvte, co se na postavách od poslední hry změnilo.

Kampaň

Kampaň je dlouhodobá hra na pokračování, kde na sebe jednotlivá sezení dějově navazují. Pravidla podporují hraní kampaně růstem síly postav při postupech na vyšší úrovně. To jednak hráče drží u hry, ale plyne z toho také růst vlivu, věhlasu a postavení postav v herním světě.

Postup po úrovních nicméně sám o sobě kampaň nedělá, postupovat můžete i při epizodním hraní. Zajistit, aby děj z předchozích sezení pokračoval v tom dalším, je na tobě. V následujících odstavcích si probereme pár možností, jak toho dosáhnout.

Stav na minulosti postav

Připomeň si odstavec **Vytvoření minulosti do začátku** v kapitole **Tvoje postava** <ODKAZ>. Ta ukazuje jeden z možných směrů, jak můžeš zápletku svázat s tím, kdo postavy jsou a koho znají. Můžeš to ale udělat i obráceně a vyjít rovnou z toho, co si hráči vymysleli.

Zajímavé a dobře vytvořené postavy ti jednak ušetří spoustu práce – hráči v nich zmiňují různé osoby, organizace a místa, které můžeš použít. Zároveň je to pro tebe dobrý zdroj informací, co by mělo být ve vašem herním světě a co by hráči chtěli zažít.

Když si například hráč vytvoří bývalého gladiátora, tak tím ne přímo říká, že by ve vašem příběhu měly být gladiátorské zápasy, ve městech by tedy měly být příslušné arény a lidé by si měli povídat o tom, kdo vyhrál poslední velké hry. Měl bys mu také dát možnost se

do arény vrátit, klidně s celou družinou. Když tedy postavy někdo zajme, může jim dát možnost, vybojovat si v aréně svou svobodu zpět. Mohou také z arény někoho zachraňovat, nebo třeba rozkrývat komplot, kdy prohnílý šlechtic využívá zápasy v aréně, aby se zbavil nepohodlných osob.

Používej stávající nehrácké postavy

Pokaždé, když vymýšlíš, kdo by mohl za něčím stát, nebo třeba něco chtít po postavách, se zamysli, jestli by nešla použít nějaká starší nehrácká postava. Důležité to je zejména u protivníků – hráči budou automaticky přemýšlet, kdo z jejich starých známých by v nové kulišárně mohl mít prsty. Rozkrývat takové souvislosti může být ve-lice zábavné.

Zapojuj také osoby, které jsi ty nebo některý z hráčů zmínil jen letmo.

Příklad:

Thlusty hobit, kterému někdo na náměstí převrhnul vůz, když šly zrovna postavy kolem, jim může později nabídnout odměnu, když najdou zloděje a vrátí ukradené zboží.

Vracej se na známá místa

Máloco dá hráčům pocit, že se jejich činy skutečně zapsaly do vašeho herního světa, jako návrat do známých míst. Lidé si je tam nej-spíš budou pamatovat, ať už v dobrém nebo ve zlém. Někdo je třeba může pozvat na pivo, zavzpomínat s nimi na staré časy a nechat si od nich vyprávět, co dalšího zažili. Pokud ale třeba odtamtud utekly a nechaly tam něco nedořešeného, je to skvělá příležitost se k tomu vrátit.

Odkazuj se na předchozí děj

Když budou postavy příště něco nakupovat, obchodník jim může dát slevu s vysvětlením, že pomohli jeho příbuznému dopadnout zloděje. Hráči tím získají pocit, že jejich činy mají nějaký význam, a že v herním světě něco změnili.

Může se to ale také obrátit proti nim – pokud někomu ublížili, nebo mu třeba zmařili plány, dotyčný se jim může snažit pomstít, šířit o nich pomluvy, nebo jim minimálně bude házet klacky pod nohy. Nebo si je naopak zkusí najmout s tím, že bude raději, když budou pracovat pro něj než proti němu.

Nepřeháněj to se simulací

Hraní kampaně svádí k odehrávání života postav den po dni, hodinu po hodině. To ovšem není nutné a obvykle ani žádoucí. Napínavé situace tvoří jen malou část jejich života, většinu zabírá každodenní rutina: musí někdy jíst, prát si oblečení, trénovat, učit se nová kouzla a podobně. Pro hru to ale není příliš zajímavé, takže je vhodné to přeskočit.

Příklad:

„V průběhu plavby se nic zajímavého nestalo.“

„Zimu jste strávili studiem u svých mistrů.“

Růst moci a vřhlasu postav

Postavy v Dračáku začínají jako čerstvě vycvičení novicové a jak začínají dobrodružství, získávají nové, silnější schopnosti a dokáží porazit silnější protivníky. Spolu s tím by měl růst také vliv a bohatství osob a organizací, které budou chtít využít jejich služeb, nebo jim postavy zkříží plány.

Ze začátku, když jsou postavy nezkušené a neznámé, se o ně tedy budou nejspíš zajímat relativně nedůležití lidé – osamělý kouzelník, starosta vesnice a podobně. Když se z nich ale stanou věhlasní drakobijci, začnou se na ně obracet královští rádci a jiné mocné a vlivné osoby.

Pestrost a variabilita hry

TODO

Při debatě o tom, co by se mělo dít v další kapitole hry, máte takřka nepřeborné možnosti. Využívejte jich! Sebezábavnější téma se dříve nebo později ohraje.

Můžete například střídat herní prostředí:

- cestu na lodi, průzkum podzemní hrobky, horolezeckou výpravu, přechod přes poušť, potápění v zatopených jeskyních, spleť městských ulic

A klidně i žánry, například:

- detektivní pátrání, akční honičku, velkou bitvu, ochranu důležité osoby, zápletku s politickým podtextem, vyšetřování zločinu

Vyberte si vždycky jen jeden nebo dva prvky – třeba detektivní zápletku a podzemní hrobku. Při navrhování dalších dějových prvků to pak berte v úvahu. Dobré je také stavět na předchozím ději – pokud jste například skončili minulou hru tím, že jste zajali špeha, můžete další začít tím, že jste u něj našli šifrovanou depeši. A ta pak možná nějak povede k odhalení vraždy nebo k průzkumu tajemné krypty.

Myslete také na to, že občas je dobré trochu polevit. Odehrát oslavu něčích narozenin, nebo třeba probrat zařizování týmové základny, může být příjemným osvěžením a vhodnou předehrou před další zběsilou akcí.

Příprava

V kapitole **Držte se toho, co si Pán jeskyně připravil** <ODKAZ> jsme mluvili o tom, že by hráči měli pokud možno respektovat tvou přípravu, a že by se měli průběžně bavit o tom, co budou chtít podnikat dál, abys s tím mohl počítat.

Připravuj zápletku, prostředí a postavy, nikoliv děj

Co budou v průběhu hry dělat hráčské postavy, není možné určit dopředu, protože za ně rozhodují hráči. Snažit se dopředu vymyslet, co se bude dít, tedy není dobrý nápad, protože vždycky narazíš na to, že se hráči rozhodnou udělat něco jiného, než jsi předpokládal. Platí to i v případě, že se pokusíš promyslet různé varianty, jak by se mohli rozhnout – možností je totiž strašně moc a pravidla navíc hráče záměrně motivují, aby se snažili vymýšlet zajímavá a netradiční řešení, takže tě vždycky něčím překvapí.

Zápletku je to, o co v kampani půjde.

Důležití protivníci

TODO

Neméně důležitým nástrojem, jak stavět pevný a zajímavý příběh, jsou nehráčské postavy – protivníci. Nemusí nutně jít o záporáky v pohádkovém smyslu. Vládce města může například skutečně usilovat o blahobyt a prosperitu, jen se třeba k moci dostal nečestně či násilím a někdo, komu postavy přísahaly věrnost, si to vzal osobně.

Hlavní protivníci se do hry nemusí zapojovat přímo, mohou klidně stát v pozadí a pouze tahat za nitky a posílat své služebníky.

Porážka každého takového protivníka bude téměř určitě znamenat uzavření důležité kapitoly. Ne každá kapitola ale musí nutně skončit konfrontací s někým mocným. Přeživší protivníci budou pravděpodobně iniciátory dalšího děje.

Tvorba podzemí

- Mapa
 - Více cest
 - Pasti
 - Překážky
 - šplhání, plavání
- Obyvatelé
 - Měl by existovat důvod, proč tam jsou.
 - Co vědí?
- Protivníci
- Příběh
 - Texty

- Vyprávění obyvatel
- Dlouho opuštěné podzemí zachycuje nějakou situaci
- Poklady
- Magické předměty

Pasti

Pasti v podzemí, kde někdo žije, často mívají deaktivční mechanismus – ten, kdo je nalíčil, tudy nejspíš potřeboval chodit bez toho, aby se do nich pokaždé sám lapil. V zapečetěných hrobkách, tohle většinou neplatí – pohřbený past nespustí a nikdo jiný v hrobce nemá co pohledávat.

Improvizace

TODO

V průběhu pravidel jsme jich ostatně už spoustu zmínili: Kdokoliv může vymýšlet a přidávat do hry nová místa a nehráčské postavy, prostředí můžete popisovat až ve chvíli, kdy do něj postavy vstoupí, a mohou ti s tím pomáhat hráči, minulost postav hráči nemusí vymyslet hned celou, ale můžete ji doplňovat postupně podle toho, co bude zrovna důležité pro příběh.

TODO

Přemýšlej za antagonisty a snaž se využít každé příležitosti, abys o tom dal vědět hráčským postavám

/ Tohle patří spíš do improvizace. Problém ale je, že to navazuje na příklad s hobitím obchodníkem. (ten je zmíněný v kapitole Kampaň – Zapojuj staré nehráčské postavy) */*

Šikovná metoda, jak vymýšlet další děj, je vžít se do osoby, které družina maří plány, a přemýšlet, co udělá, jako kdyby to byla tvoje postava. V průběhu hry se pak o tom snaž dát vědět hráčským postavám.

Příklad:

Zápletkou na další hru by mělo být pátrání po zloději, který okradl kupce na náměstí. Pán jeskyně se zamyslí, co takový zloděj asi udělá: Zřejmě bude chtít svůj lup někde prodat a pak si půjde vydělené peníze pořádně užít. Pán jeskyně tedy vymyslí, kde a komu zloděj svůj lup prodá a do které hospody se pak zašije.

Následně je třeba vymyslet, jak se o tom dozvědí hráčské postavy. První krok je jasný – družinu osloví okradený kupec a nabídne jí odměnu za dopadení zloděje a vrácení nákladu.

V průběhu hry se postavy pustí do pátrání. Pán jeskyně dopředu neví, co hráče napadne, ale ví, co chce zloděj dělat. Když se tedy například postavy začnou vyptávat kolem náměstí, může jim tam někdo říct, kam utíkal. Takto se mohou doptat až k domu, kde bydlí překupník. Tam třeba mohl někdo vidět, jak zloděj vchází do dveří. A překupník jim může následně říct, do jaké hospody zloděj obvykle chodí.

Hráči ale také mohou chtít dělat něco úplně jiného – třeba najmout někoho z místního podsvětí, aby zloděje podle popisu našel. To je opět pro Pána jeskyně příležitost, jak předat hráčům informaci, takže ji rád využije a postavy se tak dozvědí, že si zloděj užívá ve své oblíbené hospodě. Stále ale budou potřebovat zjistit, kam se podělo ukradené zboží, takže Pán jeskyně bude čekat na příležitost, aby to mohl postavám prozradit. Když tedy například zloděje chytí a budou jej vyslýchat, určitě se to od něj dozví. Když

jim zloděj uteče, nejspíš zamíří právě k překupníkovi, a postavy ho při tom mohou sledovat. Mohl by sice utíkat ledaskam, ale touhle variantou Pán jeskyně předá hráčům připravenou informaci. Zloděj si to může zdůvodnit třeba podezřením, že na něj dobrodruhy poslal právě překupník.

Stav na nápadech hráčů

TODO

Snaž se hráčské návrhy a teorie vysvětlit způsobem, který hráče nenapadl

Když například jeden hráč zmíní, že by vrah mohl sloužit jednomu ze šlechticů, který byl včera večer přítomen na oslavě pořádané za vražděným velmožem, můžeš to otočit tak, že se ve skutečnosti vrah na jednoho z nich snaží vinu hodit. Tento svůj nápad neříkej nahlas, zkazil bys tak hráčům překvapení. Prostě se tím řiď při určování dalšího průběhu hry.

Využij každou příležitost, aby se souvislosti projevily a postavy se o nich dozvěděly

Druhý krok je ještě podstatnější: Zamysli se nad tím, jak se to časem postavy budou moci dozvědět a využijej všechny příležitosti, kdy by se to mohlo stát.

Pokud například postavy vraha dopadnou, mohou u něj najít dopis s rozkazem od vrahova skutečného pána. Nemusíš se při tom moc zabývat tím, že nedává moc velký smysl, aby si vrah něco takového nechával. Odkrytí záhady v předchozím ději má přednost. A může tím ostatně vzniknout další záhada. „Proč si vrah rozkaz nechal?“ může být otázka, která další děj posune zcela nečekaným směrem.

Odkrýváním souvislostí se hráčům odvděčíš za úsilí, které vklá-

dají do návrhů a teorií, co všechno se může dít, a současně vytvoříš dojem, že příběh drží pohromadě a dává smysl. Když si budeš souvislosti nechávat pro sebe, hráči budou mít pocit odtažení od děje, a to i přes to, že je budeš mít vymyšlené.

Nech hráče popsat scénu

Nechávej hráče popsat prostředí, zejména když se bude bojovat. Dobré je také nechat je nakreslit situační plánec. Můžeš jim do toho samozřejmě mluvit – například připomínat věci, které jste odehráli dříve.

Když totiž scénu a situaci popíšeš ty, tak se snadno stane, že hráči z tvého popisu pochopí něco trochu jiného, než jsi měl na mysli, a následně budou překvapeni, když se situace vyvine jinak, než na základě své představy očekávali. Když si ale scénu popíšeš sami, tak se role obrací – je na nich, aby svou představu sdělili tobě a sami tě upozorní, pokud něco pochopíš jinak, než to mysleli. Hráčů je navíc na vymýšlení a popisování detailů víc, takže to pro ně není takové zátěž. A ty se pak nemusíš tolik starat o to, jak to tam vlastně vypadá, a můžeš se soustředit na to, co a proč dělají protivníci, což je pro zážitek ze hry obvykle důležitější.

Začátek nástřelem situace

TODO

Začněte tím, kde se zrovna nacházíte. Návrhy podávejte všichni, není to výhradní úkol Vypravěče. Může to být například:

- V úzké a krivolaké uličce
- Na náměstí plném stánků se zeleninou
- Na městských hradbách

- V hlubokém lese

O tom, která z navržených variant platí, rozhodne Vypravěč. Měl by při tom přihlídnout k tomu, o co mají hráči největší zájem.

Přidejte detaily

Vybranou variantu rozpracujte. Představte si, že tam skutečně jste. Co vidíte kolem sebe? Co slyšíte a cítíte? Co máte pod nohama?

- Vaše boty klapou o tvrdou kamennou dlažbu
- Všude se ozývá hlasité volání stánkařů a vzrušené smlouvání
- V silném vichru se na hradbách jen stěží udržíte
- Les voní mechem a jehličím, kazí to ale štiplavý zápach kouře

Spustěte akci

Něco se děje a týká se to vašich postav. Nemusíte zatím vědět proč. Například:

- Někdo vás honí
- Vy někoho honíte
- Něco vyšetřujete
- Před vámi hoří a vy běžíte pomoci
- Utíkáte z hořící budovy

Hraní podle scénáře

Specifickým stylem vedení hry je hraní striktně podle scénáře. To znamená, že si předem určíš, co se bude dít. Hráči pak pochopitelně nemohou dělat rozhodnutí zcela svobodně – pořád je na nich, co řeknou a udělají jejich postavy, ale nemohou tím změnit, co se kdy stane, ani jak příběh nakonec dopadne.

Pokud to budeš chtít vyzkoušet, měl bys dodržet následující:

- Předem se na tom domluv se svými spoluhráči.
- Když se v průběhu hry od tvé přípravy odchýlí, otevřeně jim to řekni a domluvte se, jak se ke scénáři vrátíte.

Railroading

Railroading je anglický pojem, který označuje postup, kdy se Pán jeskyně s hráči nedomluvil, že budou hrát podle připraveného scénáře, ale místo toho se je do něj snaží vmanipulovat. Souvisí s tím také termín iluzionismus, který označuje tyto manipulativní techniky – tedy snahu udržet hráče v iluzi, že jejich rozhodnutí mají skutečný dopad na příběh a herní svět, zatímco ve skutečnosti nic ovlivnit nemohou.

Obě tyto věci jsou nevhodné a potenciálně škodlivé, rozhodně to nedělej. Nikdo totiž nemá rád, když s ním někdo potají manipuluje. Hráči na to vždycky dříve nebo později přijdou a budou pak na tebe oprávněně naštvaní.

Pokud chceš hrát podle připraveného scénáře, otevřeně se na tom s nimi domluv. Hráči pak nebudou mít pocit, že s nimi manipuluješ a navíc s tebou budou aktivně spolupracovat, aby se scénáře drželi, takže to budeš mít mnohem jednodušší.

Struktura příběhu

Při hraní Dračáku nejde příběh plánovat dopředu, protože co se stane, záleží na rozhodnutí hráčů a občas také na náhodě. Příběh tedy vzniká až vlastním hraním. To ale neznamená, že by neměl mít žádnou strukturu.

Uzavírej kapitoly

Každá zápleтка někdy končí. Když postavy prozkoumají podzemí, vrátí se do města, prodají nalezené poklady a začnou plánovat další výpravu. To samé platí i pro hru mimo podzemí: když se například snaží dostat právoplatného dědice na trůn, mělo by se jim to po čase buď podařit, nebo by mělo být zřejmé, že neuspěly: třeba tím, že dědic zahyne. Příliš to nenatahuj – když se dlouho nic neuzavře, hráči získají pocit, že se ve hře nic neděje.

Nech postavy občas oddychnout

Při hře se nezřídka stává, že zatímco postavy řeší jeden problém, způsobí několik dalších. To pak vede k tomu, že jedna akce střídá druhou a hráči nevědí, kde jim hlava stojí. To je na jednu stranu dobře – když by se nic nedělo, byla by to nuda. Může to ale u hráčů vyvolat pocit, že nemají kontrolu nad událostmi a prostor k tomu, co by sami chtěli dělat, například postoupit na vyšší úroveň.

Občas je tedy potřeba udělat pauzu. Poté, co se uzavře stávající kapitola, nezačíněj novou a místo toho se zeptej, jak postavy stráví volný čas. Obvykle se hodí, spojit to s přestupem na vyšší úroveň. Vybírání nových schopností podpoří dojem plynutí času mezi dobrodružstvím. Pokud mají postavy vlastní loď nebo základnu, můžeš se jich zeptat, jak se o ni starají, případně jak ji vybavují.

Práce s časem

Střih

- Přeskakování

Retrospektiva

Sny

Četnost soubojů

/ Patří to sem? */*

Přidělování kouzelných předmětů

Když bude mít každá postava doma ve skřini sto kouzelných mečů, dalším už je asi neohromíš – neměl bys tedy hráče kouzelnými předměty zahltit. Na druhou stranu by jich ale nemělo být ani příliš málo. Mají totiž stejnou herní funkci jako schopnosti a kouzla – rozšiřují možnosti postav a umožňují hráčům dělat zajímavé věci.

Kolik kouzelných předmětů dávat do hry

Dobrym vodítkem, kolik předmětů by postavy měly mít možnost získat, je omezení, kolik si jich mohou současně připoutat:

- Na první úrovni si každá postava může připoutat jeden kouzelný předmět, na druhé dva a dále se tento počet zvyšuje o 1 předmět každé dvě úrovně.

V průběhu první úrovně by tedy například postavy měly mít možnost dohromady najít nebo koupit alespoň tolik kouzelných předmětů, aby každá měla alespoň jeden. Nevadí, když jich získají o něco víc, protože různé předměty se hodí v různých situacích a naopak to dá hráčům možnost taktizovat, které si kdy připoutají.

- Družina by měla mít zhruba od jednonásobku do dvojnásobku kouzelných předmětů, které si postavy mohou v součtu připoutat.

Do tohoto počtu se nepočítají „spotřební“ předměty, jako jsou lektvary, kouzelné masti a podobně.

Dočasné a trvalé spotřební předměty

Lektvary, které vyrábí alchymisté, vydrží jen několik hodin. Pokud do té doby nejsou použity, kouzelné vlastnosti z nich vyprchají. Důvodem k tomu je, aby hráči alchymistů mohli vyrábět relativně hodně lektvarů a jiných užitečných spotřebních předmětů, ale přitom tyto výrobky nebyly tak levné a běžné, že by si jich postavy mohly kdykoliv za pár měďáků nakoupit plné batohy – pak by totiž družina alchymistu vůbec nepotřebovala.

Alchymisté dokáží vyrobit také „trvalé“ spotřební předměty, které jsou sice pořád na jedno použití, ale účinkovat budou klidně i po několika stoletích – na to ale potřebují vzácné magické suroviny. Když tedy dáš do hry například surovinu na výrobu léčivého lektvaru (TODO: její jméno, až bude – asi trollí krev), je to z hlediska počtu přidělených spotřebních předmětů stejné, jako kdybys tam dal rovnou léčivý lektvar – buď ho z ní totiž umíchá družinový alchymista, nebo si ho postavy mohou nechat vyrobit u alchymisty ve městě.

Přidělování „spotřebních“ předmětů

Lektvary, masti, tinktury a obecně všechny kouzelné předměty, které se nemusí připoutávat, ale zato se použitím spotřebují, se pochopitelně neřídí omezením na počet připoutaných předmětů. Kolik bys jich měl dávat do hry, závisí v první řadě na tom, kolik má tvoje družina alchymistů. Jejich hlavní schopností je totiž právě výroba lektvarů, bomb a podobných spotřebních předmětů, takže kdybys jimi družinu zahltil, výrazně bys hráčům alchymistů snížil možnosti uplatnění jejich postav.

- Pokud družina nemá alchymistu, spotřební předměty dávej do hry tak, aby jich každá postava měla vždycky několik na výběr.
 - Když jich totiž budeš hráčům dávat málo, budou si je šetřit pro případ, že je někdy budou opravdu nutně potřebovat – což není dobře, protože ve hře jsou proto, aby je hráči používali.
- Pokud je ve vaší družině alchymista, spotřební předměty dávej do hry výjimečně a snaž se vybírat nebo vymýšlet takové, které postavy neumí vyrábět.
 - Stále ale můžeš do hry dávat vzácné magické suroviny, ze kterých postavy alchymistů mohou „trvalé“ lektvary samy vyrobit.

Nakupování kouzelných předmětů

Hráčské postavy pravděpodobně nejsou jediné, kdo prohledává ztracené ruiny. A přestože si dobrodruzi kouzelné předměty obecně spíš nechávají, protože jsou jim na nebezpečných výpravách velice užitečné, čas od času nějaké prodají – a hráčské postavy si je pak

mohou koupit.

Nějaký ten magický předmět by sem tam ke koupi být měl, protože to dá postavám možnost uplatnit zlato a jiné poklady, které na svých výpravách najdou. Vždycky sice mohou utrácet za živobyті a mohou také mít jiné plány, na co získané bohatství použít, ale kouzelné předměty mohou hráči kreativně využívat při další hře a možnost je nakupovat je také výbornou motivací, proč se pouštět do nebezpečí a hledat poklady.

Dávej hráčům vědět, že si mohou kouzelné předměty koupit

Když už nějakého toho obchodníka s kouzelnými předměty vytvoříš a určíš, co prodává, nezapomeň dát postavám vědět, že tuto možnost mají. Obchodník je může sám oslovit a ukázat jim, co nabízí. Můžeš to ale také využít jako záminku k výpravě do exotických krajů – postavy se mohou třeba doslechnout, že v dalekém městě sídlí známý obchodník s magickými předměty.

Hráči se také samozřejmě mohou rozhodnout obchodníka přepadnout a okrást – v tom případě ušetří, ale pravděpodobně se to rozkřikne a příště už je nikdo neosloví, nebo si s sebou vezme početnou ochranku.

Zdroje kouzelných předmětů

Postavy mohou kouzelné předměty získávat různými způsoby, například:

- Nacházet je při průzkumu podzemí či divočiny.
- Porazit někoho, kdo je vlastní – třeba jinou skupinu dobrodruhů.

- Koupit si je od nějakého obchodníka, nebo třeba od jiné družiny.
- Za odměnu – například za splnění nějakého úkolu.

Rozmysli si předem, kolik a jakých kouzelných předmětů půjde získat jednotlivými způsoby. Celkem by ses měl vejít do počtu doporučeného v kapitole **Kolik kouzelných předmětů dávat do hry** <ODKAZ>.

Předměty na objednávku

Když budou hráči toužit po určitých kouzelných předmětech, snaž se jim vyjít vstříc. Můžeš to využít jako příležitost k dalšímu dobrodružství – například určit, že slavný meč naposledy vlastnil pán dávné elfí tvrze a kde se nacházela.

Hráči by se každopádně měli sami aktivně snažit o vysněných předmětech něco zjistit. Klidně jim na rovinu řekni, že po nich musí pátrat.

Svět Dračáku

Jak už jsme si řekli v podkapitole **Váš herní svět** kapitoly **Úvod** <TODO>, v této příručce není popsáný konkrétní herní svět. Najdeš v ní ale různé prvky, které napovídají, jak asi bude vypadat. Zde si je postupně projdeme, abys měl představu, co můžeš očekávat, případně co je třeba změnit, pokud budeš chtít vytvořit výrazně odlišný.

Zaniklé civilizace

Podobně jako náš svět, i ten váš herní by měl mít nějakou historii. Na území, kde se rozkládají současná království, v dávných dobách byly jiné říše, s vlastní kulturou, znalostmi a tradicemi. Jejich obyvatelé stavěli velkolepá města a budovali podzemní komplexy, ze kterých dnes zbývají jen ruiny. Obyčejní rolníci v nich dnes vidí jen snadno dostupný stavební materiál, zato pro odvážné dobrodruhy jsou zlatým dolem plným pokladů a dávných artefaktů - pokud ovšem v temných hlubinách dokáží překonat všechny pasti, nástrahy a nebezpečné nestvůry a vynést je na denní světlo.

Tento koncept má obdobu ve skutečné historii: Po pádu vyspělé antické civilizace v období starověkého Řecka a Říma nastala dlouhá doba úpadku, již říkáme středověk. Ruiny antických měst a památek, které ještě dnes obdivujeme, v té době byly mnohem zachovalejší a na středověké obyvatele musely působit jako pozůstatky něčeho velkého a úžasného, co v jejich současnosti nemá obdoby.

Staré rasy

Starší rasy měly vyspělou civilizaci mnohem dříve – zatímco budovaly velkolepá města a paláce, mladší rasy se stále živily lovem a sběrem. Kromě toho existují ještě „divoké“ rasy, které vlastní civilizaci nikdy budovat nezačaly.

- Starší rasy jsou elfové, trpaslíci, orkové a goblini.
- Mladší rasy jsou lidé a hobiti.
- Divoké rasy jsou barbaři, kudůci, krollové a skřeti.

Barbaři a kudŭci nejsou samostatné rasy v biologickém smyslu: barbaři jsou necivilizovanou odnoží lidí, kudŭci jsou divocí příbuzní hobitů. Zdaleka ne všichni ale žijí původním, tradičním stylem lovců nebo pastevců, mnozí přesídlili do lidských měst. To samé platí pro potomky dávných elfů a trpaslíků – ti mají sice slavnou minulost, ale v současnosti tvoří výraznou menšinu. Moderní civilizaci budují převážně lidé a v některých oblastech hobiti.

Ve vašem herním světě si můžete mladé, staré a divoké rasy libovolně změnit, případně je nemusíte použít vůbec. Můžete si třeba říct, že všechny rasy byly odjakživa promíchané a staré říše se tedy vyznačovaly jen specifickou kulturou a nikoliv rasovým složením – podobně jako v reálné historii jak starověcí Řekové tak Římané byli lidé, ale mluvili jiným jazykem, jinak spravovali svá města a uctívali jiné bohy.

Staré jazyky

Pravidla také pracují se starými jazyky – těmi se mluvilo právě v těch starých, vyspělých říších, po nichž zbyly ruiny. Když si tedy budete vytvářet vlastní dávné říše, nezapomeňte změnit nabídku starých jazyků, které se mohou postavy naučit. Jejich znalost totiž umožňuje číst a používat svitky s kouzly, které po starých říších zbyly.

- Staré jazyky jsou staroelfština, starotrpasličtina, staroorkština a starogoblinština.

Za zmínku také stojí, že většina svitků s kouzelnickými kouzly je napsaná ve staroelfštině, a že kouzleník ji umí automaticky právě proto, aby je dokázal používat. Když si tedy vytvoříte vlastní staré jazyky, dejte mu místo staroelfštiny jiný starý jazyk, ideálně ten, ve kterém jsou nejčastěji psaná kouzla, nebo možnost vybrat si libovolnou jinou dovednost.

Staré jazyky nemusí být nutně pojmenované podle starých ras. Ve skutečné historii by mezi ně patřila například latina (kterou se mluvilo v Římské říši), starořečtina (kterou se mluvilo v Řeckých městských státech) a podobně.

Současná civilizace

Po úpadku dávných říší elfů, trpaslíků, goblinů a orků začali novou civilizaci budovat lidé. Do ní se vmísili potomci starých elfů a trpaslíků a také příslušníci některých divokých ras: Barbaři, kudŕci a krollové. Orkové a goblini se nikdy z pádu svých dávných říší nevzpamatovali a promísili se s divokými kmeny skřetů.

Jaké budou existovat říše a království v současnosti vašeho herního světa, je na vás – pravidla s tím nijak nepracují. Rasy v nich mohou být promíchané, ale mohou také vznikat enklávy, kde vládnu příslušníci jedné rasy – trpaslická města, elfská království, hobití kraje a podobně. Státy obvykle sdružují obyvatele se stejnou kulturou a jazykem, takže pokud vymyslíte třeba Vardingarské království, bude se tam nejspíš mluvit Vardingarštinou.

Domluvte se také, jakým jazykem se bude nejčastěji mluvit v oblasti, kde budete hrát. Všechny postavy by ho měly aspoň trochu znát, aby se vzájemně domluvily. Pokud vás nic zajímavého nenapadá, nebo to zatím nechcete řešit, říkejte mu prostě „obecná řeč“.

Kouzla

Asi nejstriktnějším omezením toho, v jakém světě se dá Dračák hrát, jsou kouzla uvedená v pravidlech a způsob jejich sesílání.

Když si totiž vyberete nějaký knižní nebo filmový fantasy svět, pravděpodobně v něm nebudou *zelené blesky a ohnivě koule*. Může tam také být úplně jiný systém magie: v Dračáku se kouzlí za magenergií, kterou kouzelníci získávají zaostřením vůle, zatímco ve

vámi vybraném světě může kouzlení například spotřebovávat nějakou vzácnou substanci, nebo třeba vyžadovat kontakt s božskými bytostmi či přesné provedení nějakého postupu. V neposlední řadě se také může lišit, co kouzelníci dokáží. V těchto pravidlech jsou nastaveni tak, aby byli v boji zhruba stejně silní jako válečníci a ostatní postavy, zatímco v některých světech mohou být schopni v mžiku zničit celé armády, případně naopak mohou být kouzla vzácná či slabá.

Když tedy budete chtít hrát ve světě, kde je výrazně jiná magie, máte v zásadě dvě možnosti: buď můžete hrát v jeho upravené verzi, kde místo původních zaklínadel budou ta z těchto pravidel, nebo si můžete vytvořit vlastní kouzla a případně i celý magický systém. To druhé je ale spousta práce a není jednoduché udělat to herně vyvážené, takže byste se do toho neměli pouštět, dokud nebudete mít dobrou představu, jak pravidla fungují. Berte při tom každopádně v úvahu, že hra ve světě, kde kouzelníci lusknutím prstů usmaží libovolného protivníka, asi nebude moc zábavná pro hráče válečníků a jiných nekouzlicích povolání. Obdobně by asi nebylo moc zajímavé hrát za kouzelníka, který sotva dokáže pohnout stéblem slámy a pak se z toho bude týden vzpamatovávat.

Zbraně

Zbraně uvedené v kapitole TODO <ODKAZ> zhruba odpovídají historickému středověku. Není to samozřejmě přesné, protože v jeho průběhu se výbroj průběžně měnila a vždy také záleží na konkrétní oblasti – v Číně a Japonsku se například používaly jiné zbraně než v oblasti Středozemního moře.

Při tvorbě vašeho vlastního světa historický výskyt zbraní nemu-

síte brát vůbec v potaz, pro hru to není nijak zvlášť důležité. Když se vám do toho ale bude chtít, o historii výzbroje a váleční se dá najít spousta zajímavých knih, videí a dalších zdrojů. Novým zbráním dejte stejné zranění, jaké má nějaká podobná zbraň v pravidlech.

Kouzelné předměty

V kapitole TODO <ODKAZ> najdeš příklady kouzelných předmětů, které postavy mohou na svých výpravách najít. Z hlediska tvorby herního světa se k nim váží následující otázky:

- Kdo a proč je vyrobil a jak se dostaly do ruin a podzemních komplexů, kde je teď postavy budou nacházet?
 - Základní možnost je, že je v dávných dobách vyrobili obyvatelé dnes už zaniklých civilizací, ale můžete vymyslet i něco jiného.
- Dají se někde koupit?
 - Jak jsme si řekli v kapitole **Nakupování kouzelných předmětů** <TODO>, je vhodné, aby kouzelné předměty kupovat šly, ale v omezené míře.
- Jak jsou běžné?
 - Pokud jdou kouzelné předměty běžně koupit a postavy si je mohou dovolit, tak nemohou být vyloženě vzácné – v tom případě by je totiž vlastnily jen největší boháči a nikdo jiný by si je nemohl dovolit. Když budou naopak levné a všudypřítomné, tak zas není moc důvod, aby postavy kvůli jejich získávání riskovaly život.

Bestiář

V kapitole **Bestiář** <ODKAZ> najdeš různé tvory, se kterými se mohou postavy potýkat. Pobíjení skřetů a nestvůr je podstatnou součástí Dračáku – dá se sice hrát úplně bez toho a bojovat třeba jen s nepřátelskými špehy či vojáky, nebo dokonce vůbec, ale hra pak vyzní úplně jinak, než jak se obvykle hraje.

Pokud se chceš držet toho, že skřetí národy a nestvůry z Bestiáře jsou určeny k tomu, aby s nimi mohly hráčské postavy bojovat, je vhodné, aby to běžné obyvatelé vašeho herního světa nepohoršovalo.

Příprava a improvizace

Většina Pánů jeskyně používá jak přípravu, tak různé improvizací techniky. V jakém poměru to budeš dělat, je na tobě – někdo se necítí ve své kůži, když nemá podrobnou přípravu, jiný raději improvizuje. Je každopádně dobré se naučit obojí, protože hrát striktně podle přípravy může hráče příliš svazovat a naopak některé věci, třeba podzemí plná pastí, hádanek a podobně, se jen velmi těžko improvizují a je tedy lepší si je připravit.

BESTIÁŘ

Velikost

- 1 – (pod 1 kg) myš, krysa
- 2 – (3 kg) kočka, orel, sup
- 3 – (10 kg) šakal, liška
- 4 – (25 kg) rys
- 5 – (50 kg) kudŕk, hobit, šimpanz, hyena, vlk
- 6 – (75 kg) člověk, elf, barbar, trpaslík, velký pes, puma, levhart, orangutan
- 7 – (150 kg) kroll, medvěd, jelen, tygr, lev, gorila
- 8 – (300 kg) poník, grizzly, aligátor
- 9 – (600 kg) kůň, los
- 10 - (1 tuna) buvol, bizon, krokodýl
- 11 – (2 tuny) nosorožec
- 12 – (4 tuny) hroch
- 13 – (6 tun) slon