

Dračí doupě

k6



souhrn pravidel

Verze 0.16.5

Autor

Michal Světlý

Testování a pomoc s vývojem pravidel

Emil „Hač“ Hančák, Jakub „Orbit“ Růžička, Jan Šilhavý, Karel Urban, Petr „Killman“ Král, Petr Machata

Ilustrace

Jako podklady k některým ilustracím jsou použity obrázky volné ke komerčnímu využití. Děkuji jejich autorům a všem, kdo se podíleli na jejich zveřejnění.

Poděkování

Autorům a hráčům starších verzí Dračího doupěte.

Všem, kdo pomohli s tvorbou a testováním pravidel nebo přispěli nápady a připomínkami.

Pomoc s dokončováním pravidel a zpětná vazba

Pokud chceš pomoci s hledáním chyb, překlepů a nejasných textů nebo s čímkoliv jiným, napiš mi, prosím, na Discordu: <https://discord.gg/bSCtzwNSFt>

Obsah

Kostky a hody.....	6	Viditelnost.....	9
Tvorba postavy.....	6	Boj.....	9
Pravidla pro alchymii.....	7	Pády.....	14
Pravidla pro kouzlení	7	Pasti.....	14
Kouzla, recepty, schopnosti a dovednosti.....	8	Jedy.....	14
Hod na náhodu	8	Léčení zranění	14
Překonávání překážek.....	8	Zlepšování postavy	14
Dveře a zámky	9	Kouzelné předměty	15

Kostky a hody

Prostý hod kostkou (k6)

Výsledkem je hodnota na kostce.

Kostky zranění (kz)

Hod' příslušný počet šestistěnných kostek a spočítej, na kolika padlo 4 nebo víc.

Tvorba postavy

1. Zvol si povolání.
2. Vyber si rasu.
3. Urči dětství, vzhled, chování a záliby.
4. Domluv se s pánem jeskyně, odkud jsi.
5. Zvol si jméno nebo přezdívku.
6. Urči hodnoty vlastností.
7. Napiš si, kolik máš životů
8. Zvol si schopnosti a dovednosti.
9. Rozmysli si, co dalšího umíš.
10. Vyber si výzbroj a výbavu.
11. Hod' si na hotovost: k6 + 4 st.
12. Popiš, jak vypadáš.

Schopnosti a dovednosti

Při přestupu:

Kouzelník: 1 dovednost nebo 2 kouzla

Alchymista: 1 dovednost nebo 2 recepty

Ostatní: 1 dovednost nebo 1 schopnost

Na 1. úrovni máš schopnosti a dovednosti jako po 4 přestupech.

Vrozené schopnosti a životy

Barbar	nezdolná výdrž, orientační smysl 9 životů
Člověk	všestrannost 8 životů
Elf	skvělý zrak, vidění v šeru 8 životů
Hobit	vytříbená chuť, skvělý čich 7 životů
Kroll	ultrasluch 9 životů
Kudůk	citlivý hmat, skvělý sluch 7 životů
Trpaslík	nezdolná výdrž, infravidění 8 životů

Vlastnosti

Rozděl hodnoty 3, 2 a 1 mezi **Fyzičku**, **Finesu** a **Duši**.

Pravidla pro alchymii

Laboratoř a aparatura

- Na destilaci kouzelné esence, identifikaci výrobků, výrobu podle naučených receptů a studium nových receptů ti stačí přenosná *aparatura*.
- Na výrobu podle receptů, které neumíš, potřebuješ *laboratoř*.

Výroba

Na výrobu předmětů je potřeba kouzelná esence (na základní 1 kapka, na pokročilé 2 kapky, na mistrovské 4 kapky), nemagické suroviny (těch máš dost, nemusíš je počítat) a základ předmětu (flakón na lektvary, hliněná nádoba na bombu apod.). Na výrobu

podle vzácných receptů je potřeba vzácná magická surovina.

Výroba trvá několik minut (pokud recept neumíš, tak několik hodin) a můžeš vyrábět několik předmětů současně.

Identifikace

Alchymistický výrobek může alchymista identifikovat několikaminutovým rozbořem pomocí *aparatury*. Pokud je to kapalina, kdokoli na to také může použít *lakmusový papírek*.

Postava s dovedností *zpracování magických surovin* dokáže několikaminutovým rozbořem pomocí *aparatury* zjistit, jestli je zkoumaná substance magická surovina a kolik obsahuje kouzelné esence.

Pravidla pro kouzlení

Příprava kouzel

Příprava kouzla zabere zhruba minutu, po kterou musíš zřetelně a nahlas pronést celé zaklínadlo. Připravena můžeš mít všechna kouzla, která umíš (s výjimkou rituálních), a jedno další ze svitku nebo knihy (musíš na to mít patřičnou úroveň). Každé kouzlo si můžeš připravit jen jednou.

Sesílání kouzel

K seslání kouzla musíš zřetelně a nahlas pronést zaklínací formuli. Cíl tě slyšet nemusí.

Před opětovným sesláním si musíš kouzlo znovu připravit.

Sesílání rituálních kouzel

Rituální kouzlo není možné připravit. Je třeba provést předepsanou přípravu (nakreslit kruh, zapálit svíčky apod.) a následně zřetelně a nahlas pronést celý text rituálu a provést požadované úkony. Vůdce rituálu musí být kouzelník a mít požadovanou úroveň, ostatní musí buď znát jazyk kouzla nebo se naučit text nazpaměť. Doba sesílání se dělí počtem účastníků rituálu.

Trvání kouzel

- Působení kouzla, které umíš, skončí, když začneš to samé kouzlo znovu připravovat.
- Působení kouzla připraveného z knihy nebo svitku skončí, když začneš připravovat jakékoliv jiné kouzlo z knihy nebo svitku.
- Působení všech tebou seslaných kouzel také skončí, když zemřeš nebo utrpíš zranění, které tě vyřadí (spánek působení kouzel neukončuje).
- Tebou seslané kouzlo můžeš kdykoliv ukončit předčasně, stačí na to pomyslet.

- Pokud není řečeno jinak, účinek rituálních kouzel je trvalý. Když to dává smysl, lze ho zrušit opakovaným provedením toho samého rituálu (nejsou na to potřeba suroviny ani oběti).

Cílení kouzel

Pokud není řečeno jinak, cíl kouzla musíš vidět, nebo o něm nějak jinak vědět – dotýkat se ho, slyšet ho mluvit a podobně.

Kouzlení v těžké zbroji

Při kouzlení v těžké zbroji si počítáš nevýhodu (-1).

Kouzla, recepty, schopnosti a dovednosti

Dovednosti se může učit kdokoli od 1. úrovně. Kouzla, recepty a schopnosti povolání se může naučit jen postava s příslušným povoláním (nebo člověk skrze *všestranost*).

- Základní schopnosti se můžeš učit od 1. úrovně.
- Pokročilé od 6. úrovně.

- Mistrovské od 12. úrovně.

Na použití schopností a dovedností se nehází. Když máš na něco schopnost nebo dovednost, umíš to kompetentně a spolehlivě. Pokud na něco dovednost není, umíš to tak dobře, jak to dává smysl vzhledem ke tvým zálibám a minulosti.

Hod na náhodu

Hází se k6. Před hodem je třeba určit, co budou znamenat výsledky (např. 1–3 prší, 4–6 neprší).

Překonávání překážek

- Každou překážku můžete překonat, když vymyslíte, jak na to.
- Když vám přijde, že by řešení mohlo fungovat, tak fungovat bude.

Dveře a zámky

Dveře

- Obyčejné nebo chatrné dveře jde snadno vyrazit.
- Bytné dveře jdou vyrazit jen beranidlem nebo něčím srovnatelným.
- Kamenné nebo železné dveře ručním beranidlem vyrazit nejdou. Můžete je ale například rozbít kamenickými nástroji, rozleptat žíravinou a podobně.

Zámky

- Jednoduchý zámek dokáže šperhákem otevřít každý, zabere mu to ale několik minut a nedokáže ho zase zamknout. Postava s dovedností *otevírání zámků*

to zvládne za jedno kolo a stačí jí na to improvizované nástroje, třeba zahnutý hřebík nebo kus drátu.

- Na otevření kvalitního zámku je třeba dovednost *otevírání zámků* a zlodějské náčiní a zabere to několik minut.
- Na otevření mistrovského zámku je třeba dovednost *otevírání zámků* a *sada mistrovských paklíčů* a zabere to několik desítek minut.
- Kouzelný zámek jde otevřít jen příslušným heslem nebo kouzelným klíčem.

Postava s *otevíráním zámků* dokáže zámek za stejných podmínek zase zamknout.

Viditelnost

Zdroj světla	Kontaktní vzdálenost	Krátká vzdálenost	Střední vzdálenost	Dlouhá vzdálenost
žhavé uhlíky, svítící mech	šero	tma	tma	tma
lucerna, svíčka, louč, pochodeň, olejová lampa	světlo	šero	tma	tma
táborový oheň, zlodějská lucerna	světlo	světlo	šero	tma
maják	světlo	světlo	světlo	šero

Boj

Naložení		Rychlost ¹	Nevýhoda ²
lehké	máš běžnou výzbroj a výbavu a zásoby na 7 dní	4	–
střední	máš běžnou výzbroj a výbavu a k tomu truhlu s pokladem, zásoby na 14 dní, velký kotouč lana nebo několik velkých zbraní	3	–

Naložení		Rychlost ¹	Nevýhoda ²
těžké	neseš vysazené dveře, beranidlo nebo jinou postavu	2	ano
extrémní	vlečeš náklad, který nedokážeš zvednout	1	ano

¹ Tvor s rychlostí 4 za jedno kolo uběhne krátkou vzdálenost.

² Nevýhoda za naložení se počítá při boji na blízko a při obraně **Finesou**.

Vzdálenost

Kontaktní vzdálenost:

- Krok a útok (zhruba 2 metry).
- Protivníky v kontaktní vzdálenosti můžeš ohrozit zblízka, i když se od tebe snaží utéct.

Krátká vzdálenost:

- Dostřel malé vrhací zbraně (zhruba 20 metrů).
- Dá se uběhnout za 1 kolo a rovnou zaútočit zblízka.

Střední vzdálenost:

- Dostřel oštěpu, kuše nebo krátkého luku (zhruba 40 metrů).
- Dá se uběhnout za 2 kola.

Dlouhá vzdálenost:

- Dostřel dlouhého luku (zhruba 60 metrů).
- Dá se uběhnout za 3 kola.

Průběh boje

Kolo představuje několik vteřin boje.

- Začíná vždy pán jeskyně popisem toho, co dělají protivníci. Poté hráči říkají, co dělají jejich postavy a jejich pomocníci.
- Úmysly lze libovolně měnit. Když už je nikdo měnit nechce, začne se házet v pořadí, v jakém na sebe úmysly navazují.

Při zacyklení úmyslů o pořadí rozhodne pán jeskyně.

- Když se dva soupeři ohrožují vzájemně, hází proti sobě na útok.
- Když obránce útočníka neohrožuje, útočník si hází na útok a obránce na obranu.

Hod na útok a na obranu

Hod na útok nebo na obranu je: vlastnost + k6 + postihy a bonusy

Vlastnost při hodu na útok

- Když bojuješ beze zbraně, těžkou zbraní nebo v těžké zbroji, házíš **Fyzičkou**. Platí to i pro těžké vrhací zbraně, když bojuješ se dvěma zbraněmi a jen jedna z nich je těžká, nebo když bojuješ lehkou zbraní, ale máš na sobě těžkou zbraň. **Fyzičkou** také házíš, když se snažíš někam doběhnout rychleji než tvůj protivník a když se s někým přetlačuješ nebo přetahuješ.
- Když střílíš z libovolné zbraně nebo vrháš lehkou vrhací zbraň, házíš **Finesou** (i když máš těžkou zbraň).
- Když sesíláš kouzlo, házíš **Duší**. Pokud kouzlíš v těžké zbroji, počítáš si nevýhodu (-1).

V ostatních případech házíš **Fyzičkou** nebo **Finesou** podle toho, co je pro tebe lepší.

Vlastnost při hodu na obranu

- Když před útokem je možné uhýbat, házíš **Finesou**.
- Když odoláváš jedu, blesku nebo něčemu jinému, před čím uhýbat nejde, házíš **Fyzičkou**.
- Když se bráníš kouzlem nebo odoláváš duševnímu útoku, házíš **Duší**. Pokud kouzlíš v těžké zbroji, počítáš si nevýhodu (-1).

Výhody a nevýhody

Za každou výhodu je +1, za každou nevýhodu -1. Každá okolnost se počítá jen jednou.

Úspěchy

Rozdíl mezi hody určuje počet úspěchů:

0-2	1 úspěch (•)
3-5	2 úspěchy (••)
6 a víc	3 úspěchy (•••)

Za jeden úspěch (•) můžeš například:

- Protivníka zranit (jen jednou, i když máš víc úspěchů).
- Zasáhnout předmět, který drží, nebo ho má na sobě.
- Chytit ho za ruku, srazit ho k zemi a zalehnout ho, přimáčkнуть ho ke zdi, přibodnout mu šípem rukáv ke dveřím nebo ho jinak znevýhodnit.
- Někam ho odtáhnout či zatlačit.
- Zastoupit mu cestu nebo ho třeba chytit za rameno, aby nemohl utéct.
- Dostat se z nevýhodné situace, ve které tě drží.

- V něčem mu zabránit, například v útoku.
- Zapálit mu oblečení (pokud útočíš ohněm).

Za dva úspěchy (••) můžeš:

- Protivníka odzbrojit.
- Hodit mu písek do očí nebo ho jinak oslepit.
- Pevně ho chytit a zacpat mu ústa, aby nemohl vydávat zvuky (a tedy ani sesílat kouzla).
- Způsobit vážné zranění.

Za tři úspěchy (•••) můžeš:

- Srazit protivníka do propasti.
- Pokud jsi například drak nebo obří orel, můžeš protivníka uchopit do spárů a vynést ho vysoko do vzduchu.

Potřebné úspěchy můžeš získat postupně v několika kolech nebo ve spolupráci s někým dalším.

Remíza

Při rovnosti hodů oba soupeři udělají to, co měli v úmyslu, leda by to soupeřův úspěch znemožnil.

Zranění

Zranění je: rozdíl hodů + zranění zbraně nebo kouzla + přidané zranění - zbroj - štít

Zranění otrávenou zbraní

Když zbroj a štít sníží zranění otrávenou zbraní na nulu nebo méně, k otravě nedojde. Pokud zasažený zbroj ani štít nemá, k otravě dojde i v případě, že zásah neodečte žádné životy.

Vážné zranění

- *Noha nebo trup:* zpomalení na polovinu a nevýhoda (-1) na boj na blízko a obranu **Finesou**.

Vícenohé tvory vážně zraněná noha zpomalí méně: čtyřnohého o čtvrtinu, osminohého o osminu atd.

- *Hlava:* nevýhoda (-1) na boj na blízko, boj na dálku, kouzlení a obranu **Finesou**.
- *Paže, křídlo, chapadlo, ocas apod.:* zasažená část těla je vyřazena, zasažený ji nemůže používat. Nevýhoda (-1) na činnosti, které se špatně dělají bez ní.

Imunita, odolnost a zranitelnost

- Imunní nestvůru nemůžeš vůbec zranit.
- Odolná nestvůra dostává poloviční zranění.
- Zranitelná nestvůra dostává dvojnásobné zranění.

Zranění se půlí nebo dvojnásobí před odečtením zbroje a štítu.

Vyřazení

Když zasaženému klesnou životy na nulu nebo méně, je vyřazený.

- Nedokáže útočit a brání se jako *nehybný protivník*.
- Nemůže mluvit (ani šeptat), nedokáže tedy sesílat kouzla.
- Nemůže používat žádné schopnosti.
- Nedokáže se ošetřit.
- Nevládne bez pomoci vypít lektvar.
- Ukončí se působení všech kouzel, která seslal, ať už sám nebo pomocí předmětů.

Po několika minutách:

- Dokáže potichu šeptat (stále tedy nemůže sesílat kouzla).
- Může se s velkou námahou pomalu plazit.
- Pokud má *léčitelství* nebo válečnickou *samoléčbu*, dokáže si ošetřit zranění.
- Zvládne vypít lektvar.
- Může používat schopnosti

Smrt

Tvoje životy mohou klesnout libovolně do záporu. Zemřít můžeš jen v následujících případech:

- Když tě po boji někdo dorazí.
- Když po několika desítkách minut budou tvoje životy stále pod mezí smrti (pod **-Fyzička**).
- Když to jednoznačně vyplývá ze situace.

Manévry a situace

Boj pod vodou

- Všechny projektily dostřelí jen na kontaktní vzdálenost.
- Foukačka a prak pod vodou nefungují.
- Nefungují blesky, ohnivá kouzla a zápalné alchymistické výrobky s výjimkou *termické pasty*.

Hoření

- Zapálené oblečení nebo lampový olej hoří několik minut a zraňují každé kolo za 3kz **ohněm** (odečítá se zbroj, ale ne štít), ostatní hořlaviny podle svého druhu.
- Uhasit hořící osobu zabere 1 kolo.
- Na zranění hořením se hází na začátku kola počínaje prvním kolem po zapálení.

Kouzlení v boji

Pokud u kouzla není uvedeno, že se při se-slání hází na útok, znamená to, že případné útočníky neohrožuješ a tedy si proti nim házíš na obranu.

Nepřímá střelba

Dostřel nepřímou střelbou je zhruba trojnásobek uvedeného dostřelu. Na útok se hází s nevýhodou a pokud se cíl pohybuje nepředvidatelně nebo o útoku ví, automaticky mine.

Plná obrana

Když se soustředíš na obranu, neházíš na útok, ale máš výhodu (+1) na všechny hody na obranu.

Příprava

Když strávíš kolo přípravou svého následujícího útoku, získáš na něj výhodu (+1).

Síla v boji

Síla a velikost určují, co vůbec můžeš soupeři udělat. **Fyzičkou** se hází, jestli se ti to podaří.

Snížená viditelnost

Když protivníka špatně vidíš a on vidí lépe než ty, nebo když má vylepšený nějaký jiný smysl, který mu pomáhá s orientací, máš proti němu nevýhodu.

Pokud ho nevidíš vůbec, máš nevýhodu stejně jako za šera a útočit na něj můžeš jen v kolech, kdy o sobě dá nějak vědět.

Útěk z boje

Když tě chce soupeř zastavit, musí proti tobě získat úspěch a popsat, jak to udělal.

Útok na nehybného protivníka

Nehybný protivník si do hodu na obranu nepočítá **Finesu**, ale ani žádné výhody a nevýhody. Útočník si své výhody a nevýhody počítá.

Útok na více protivníků

Pokud útočíš něčím, co zasahuje víc cílů, například *bombou* nebo plošným kouzlem, házíš na útok bez postihu, jinak si počítáš -1 za každý cíl nad první. Na útok i na zranění házíš jen jednou a výsledek postupně použiješ proti všem cílům.

Útok ze zálohy

Když obránce o útočnickovi nevěděl, jedná se o útok ze zálohy. Nemůže jej v tomto kole ohrozit. Pokud navíc nebyl připravený na boj a zrovna se prakticky nehýbal, bere se jako *nehybný protivník*.

Zajímání

Protivníka lze zajmout například:

- Vyřazením (snížit mu životy na 0 nebo níž).
- Zalehnutím a zpacifikováním (za úspěchy v boji).
- Paralyzovat ho kouzlem, jedem nebo schopností.
- Něčím ho uspat.
- Vytvořit pro něj bezvýchodnou situaci a vyzvat ho, ať se vzdá.

Zásah mimo zbroj

Místo zásahu určuje útočník, takže pokud obránce nemá krytou některou část těla, můžeš ho zasáhnout tam. Musí to ale dávat smysl vzhledem k situaci.

Pády

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. Na obranu se hází

Finesou. Od zranění se odečítá zbroj, ale ne štít. Když pán jeskyně hodí víc než jeden úspěch, znamená to obvykle poškození nějaké části výbavy.

Pasti

Hledání a odstraňování pastí se odehrává popisama. Při spuštění si past obvykle hází na útok, na obranu se hází **Finesou**.

Jedy

Jedy účinkují až po uplynutí doby latence, v jejím průběhu otrávený pociťuje příznaky. Na účinek jedu se hází jako na útok, otrávený odolává **Fyzičkou**.

Léčení zranění

Jednorázová léčba

Všechny prostředky jednorázové léčby zaberou nějaký čas a nejdou tedy použít v boji. Jakákoliv jednorázová léčba účinkuje pouze na nová zranění od jejího posledního použití.

Dlouhodobá léčba

Samovolné hojení trvá stejně dlouho jako v reálném světě (týdny až měsíce). *hojivá mast* léčí po každém spánku 2 životy.

Zlepšování postavy

- Za každou odehranou událost nebo náhodné sekání a za každou prozkoumanou lokaci nebo místnost v podzemí družina získá 1 zkušenost (zk).
- Na přestup na druhou úroveň je potřeba 20 zkušeností, na každou další o 30% víc než na předchozí.
- Při každém přestupu se můžeš naučit nová kouzla, schopnosti alchymistické recepty nebo dovednosti (počet viz tvorba postavy). Při přestupu na 6. a 12. úroveň se ti navíc zvýší hodnoty všech vlastností o 1.
- Na trénink nových schopností a dovedností potřebuješ mistra nebo instruk-

tázní knihu či svitek a dovednosti *staré jazyky* a *čtení a psaní*.

- Výcvik *díky elixíru rychlého učení* trvá tolik dní, na jakou úroveň přestupuješ.

- Nové jazyky, záliby a znalosti, na které nejsou dovednosti, se můžeš učit nezávisle na přestupech a zkušenostech, ale trvá to stejně dlouho jako v reálném světě.

Kouzelné předměty

Poznávání kouzelných předmětů

Když se dotkneš kouzelného předmětu holou rukou, ucítíš jemné brnění a uvědomíš si, k čemu je předmět dobrý a jak se používá.

Použití kouzelných předmětů

- Kouzelné předměty, které dávají nějaké schopnosti (třeba kouzelná zbroj), účinkují na toho, kdo si je obleče.
- Předmět, který je třeba nějak aktivovat (třeba kouzelná hůlka nebo svitek

s kouzlem) může použít jen ten, kdo se ho dotýká. Když se jej dotýká víc osob, použít ho může jen ta, která se ho dotkla první.

- Pomocí kouzelných předmětů můžeš sesílat kouzla, i když nejsi kouzelník.
- Kouzlo seslané kouzelným předmětem skončí ve chvíli, kdy se předmětu přestaneš dotýkat.
- Kouzla seslaná z kouzelných předmětů je možno zrušit *protikouzlem* a ukončit pomocí kouzla *zlom kouzlo* stejně jako kouzla seslaná kouzelníkem.