

Fantasy hra na hrdiny

# DRAČÍ DOUPĚ

verze 1.5

PRŮVODCE HROU



Pravidla pro začátečníky

## Obsah

Vítej, bojovníku! . . . . .	3	<b>Pravidla pro boj ...</b> . . . . .	57
Vážený čtenáři . . . . .	3	Základní souboj . . . . .	57
Jarikovo dobrodružství . . . . .	4	1. Souboj tváří v tvář . . . . .	58
Výprava k Šedému vrchu . . . . .	5	2. Střelecký souboj . . . . .	62
Závěr dobrodružství . . . . .	20	Pohyb . . . . .	64
Poznámky . . . . .	21	Průběh souboje . . . . .	65
Kostky . . . . .	21	*Rozšířený souboj* . . . . .	65
Míry a váhy . . . . .	21	<b>... a mimo boj</b> . . . . .	70
Měnový systém . . . . .	22	Čas . . . . .	70
Některé důležité pojmy . . . . .	22	Pohyb postav . . . . .	70
Zkratky . . . . .	22	Odpočinek . . . . .	72
<b>Tvoje postava</b> . . . . .	23	Postřeh . . . . .	72
Rasy . . . . .	23	Naslouchání . . . . .	73
Povolání tvé postavy . . . . .	24	Světlo . . . . .	73
Tvorba postavy . . . . .	25	Pasti a jedy . . . . .	74
Určení postihů a bonusů . . . . .	27	Dveře a jiné překážky . . . . .	74
Určení počtu životů . . . . .	27	Vyjednávání . . . . .	75
Přesvědčení . . . . .	27	Výměna postavy . . . . .	75
Vybavení . . . . .	30	Otázky . . . . .	75
Zkušenost . . . . .	31	<b>Osobní deník</b> . . . . .	76
Úroveň . . . . .	32	<b>Hra ve skupině</b> . . . . .	78
Určení zvláštních schopností . . . . .	32	Pán jeskyně . . . . .	78
Zvláštní schopnosti podle rasy . . . . .	32	Učení hrou . . . . .	78
Hobit . . . . .	32	Příprava na hru . . . . .	78
Trpaslík . . . . .	32	Průběh hry . . . . .	78
Kroll . . . . .	32	Konec hry . . . . .	79
Zvláštní schopnosti podle povolání . . . . .	33	Hráči nejsou postavy! . . . . .	79
Válečník . . . . .	33	Figurky . . . . .	80
Hraničář . . . . .	34	<b>Svět DrD</b> . . . . .	80
Alchymista . . . . .	39		
Kouzelník . . . . .	47		
Zloděj . . . . .	55		

**PODĚKOVÁNÍ:** O vznik těchto pravidel se zasloužili následující lidé: Marta Bendová, Martin Hlaváč, Petr Hoffmann, Filip Naum, Jiří W. Procházka, Tomáš Rylek, Tomáš Štípský a všichni hráči DrD, kteří nám napsali své nápady a připomínky. Všem srdečně děkujeme. Zcela zvláštní a speciální poděkování dluží ALTAR panu Zdeňku Rampasovi za jeho bezpříkladnou a obětavou spolupráci.

**NA TVORBĚ PRAVIDEL SE PODÍLELI:** Michael Bronec, Vladimír Chvátil, Vilma Kadlečková, Radim Křivánek, Jan Obdržálek, Karel Papík, Jiřina Vorlová.

**TVORBU PRAVIDEL KOORDINOVAL:** Martin Klíma

ISBN 80-901078-3-4

© 1991, 1992 ALTAR

© Illustrations 1990 Magda Vodrážková

Dračí doupe<sup>®</sup>, DrD<sup>®</sup> a ALTAR<sup>™</sup> jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR

## Vítej, bojovníku!

Chceš zažít něco neobyčejného?

Chceš se vypravit do jeskyně, která je plná úžasných pokladů a strašlivých nestvůr?

Potom je hra Dračí doupe přesně to, co potřebuješ — a je tvoje veliké štěstí, že ji máš. Vždyť možná právě v ní najdeš něco, co jsi už dávno marně hledal: netušená dobrodružství, v kterých se můžeš setkat tváří v tvář s příšerami a porazit je v boji, zachránit město před zlým čarodějem, objevit poklad nebo třeba vysvobodit princeznu. Záleží jen na tobě, jaký příběh si vybereš z nesmírného množství možností, které Dračí doupe poskytuje; jestli se přidáš na stranu dobra nebo zla, jestli budeš statečný nebo zbabělý — a jakého úspěchu nakonec dosáhneš.

V našich zemích jsou hry na hrdiny téměř neznámé a Dračí doupe je prvním pokusem o vytvoření něčeho podobného pro české publikum. Ovšem hry na hrdiny samy o sobě žádnou novinkou nejsou; v jiných částech světa se hrají už mnoho let a jsou všeobecně známé. Můžeš si být jist, že podobný druh zábavy vyzkoušely před tebou

už miliony lidí — a že většina z nich byla spokojená, protože hry na hrdiny s léty nejen že neztrácejí svoji přitažlivost, nýbrž naopak se šíří čím dál tím víc a nové a nové vznikají.

Doufáme, že i tobě se budou líbit.

Nyní ještě několik poznámek k této příručce. Především zatím čti pouze tuto první knihu, která je určená pro hráče. Druhý díl — příručku pro Pána jeskyně — ještě vůbec neotvírej. Jsou tam informace, které bys ve vlastním zájmu neměl předem číst — pokud chceš, aby tě hra bavila a byla plná překvapení.

Jestliže se podíváš na obsah této příručky pro hráče, vidíš, že je v ní napřed jakási část nazvaná "Jarikovo dobrodružství". V této části najdeš příběh, kterého se i ty sám můžeš zúčastnit. Není to žádné obyčejné čtení, ale výprava do neznáma. Sám ji budeš řídit, sám budeš rozhodovat o tom, co se v příštím okamžiku stane — a jen na tvé vlastní obratnosti a chytrosti bude záležet, jestli unikneš všem nebezpečím a zvítězíš!

Příběh začíná vyprávěním o světě, ve kterém se tvé první dobrodružství odehrává, o jeho legendách a minulosti; najdeš tam také naznačení některých záhad, na které později při výpravě do podzemí narazíš... a především se dozvíš, proč by se vůbec mělo na tu



výpravu jít. Pokud si ale myslíš, že nic z toho nepotřebuješ vědět (a nebo jsi netrpělivý a chceš se raději co nejdříve dostat do jeskyně), můžeš tento začátek přeskočit a začít číst až od místa, kde je nadepsáno: "Výprava k Šedému vrchu".

"Výpravu k Šedému vrchu" už ale rozhodně nepřeskakuj; během ní totiž nejlépe získáš představu o tom, jak vůbec hraní Dračího doupete vypadá. Kdybys teď hned začal číst pravidla, možná bys něčemu nerozuměl a to by tě mohlo odradit.

Ale už dost vysvětlování a vzhůru k Šedému vrchu.

## Vážený čtenáři

Kniha, kterou jsi právě otevřel, sestává ze dvou částí — Průvodce hrou a Příručky Pána jeskyně. Průvodce hrou by si měl přečíst každý, kdo chce hrát tuto hru. Ale pozor — jen ten, kdo je rozhodnut stát se Pánem jeskyně, si může přečíst Příručku Pána jeskyně.

**Slučitelnost a strategie trvalého zlepšování:** Hrací systém Dračího doupete se neustále rozvíjí a zdokonaluje. Snažíme se odstraňovat všechna nedorozumění a nejasnosti, na které nás hráči upozorní. To přirozeně vede k tomu, že se od sebe různá vydání pravidel liší. Abychom si udrželi přehled, rozhodli jsme se jednotlivé verze pravidel číslovat.

Existují zatím čtyři verze pravidel pro začátečníky: 1.0, 1.1, 1.2 a tato pravidla, která držíš v rukou — verze 1.5. Rozdíl v prvních třech verzích nebyly příliš velké, zato tato verze obsahuje některé zásadní změny. Jsou tu soustředěny výsledky čtyř let rozsáhlého testování a vývoje a uplatněny připomínky stovek hráčů a nadšenců. Rozsah změn je mimo jiné vidět i z toho, že jsme se rozhodli přeskóčit verze 1.3 a 1.4 a přejít rovnou k verzi 1.5. Ve všech případech, kdy se pravidla v této knize liší od pravidel z předcházejících verzí, má pravdu verze 1.5

Při tvorbě těchto pravidel jsme se snažili o co nejlepší slučitelnost s DrD Pravidly pro pokročilé verze 1.3 — určité změny vynucené změnami v Pravidlech pro začátečníky jsou podrobně popsány v této knize.

**Sleva na další verze DrD:** Je samozřejmě možné, že vyjdou i DrD Pravidla pro začátečníky verze 1.6 nebo 2.0. Pokud budeš mít o tuto (nebo ještě vyšší) verzi pravidel zájem, můžeš je mít se slevou. Na zadní straně obálky této knihy je "Certifikát vlastnictví DrD I" a po jeho předložení ALTARU dostaneš výtisk vyšší verze pravidel o 30% levněji. Staň se členem klubu Hexaedr a dozvíš se podrobnosti o této nabídce.

### Jarikovo dobrodružství

Stál na okraji lesa, opíral se o mohutný kmen prastarého, věkovitého stromu, a díval se na jih — tam, kde nad Šedým vrchem stálo polední slunce. Nebe bylo čisté a bezmračné, země vyprahlá — a horký letní vzduch voněl senem; rozkvetlé louky vypadaly vlídně, přátelsky a bezpečně.

Nic neprozrazovalo poutníkům, že toto místo je prokleté.

On, hraničář Jarik, ale přesto cítil, že nad tou zemí leží stín. Znal legendy o Šedém vrchu, které si vesničané šepetem vyprávěli, když seděli v bezpečí kolem ohně; už jako malý chlapec jim často naslouchal. Byly to příběhy o pokladech ukrytých v podzemním labyrintu a hlídaných tvorech, jejichž jména by nahlas nikdo nevyslovil. Mluvílo se i o spících nestvůrách, které kdysi pomáhaly Temnému čaroději Fensalirovi ve válce proti elfům a které po jeho pádu uprchly hluboko do podzemí, aby tam čekaly na další věk války, kdy je nějaký dostatečně mocný mág povolá zpátky na svět.

Jarik zdaleka nevěřil všemu, co slyšel. Často se toulal po lesích daleko od vesnice (chtěl se koneckonců stát hraničářem a jako takový musel znát lesní moudrost) — ale za celých sedmáct let svého života ještě žádného ghúla, zombii ani skřeta nepotkal. Nakonec si začal myslet, že takové bytosti vůbec neexistují; že jsou to všechno jenom povídačky na strašení dětí. Přesto ale byl zvědavý a toužil se o tom přesvědčit... Šedý vrch mu nedopřával klidu.

Nikdy dřív se neodvážil vstoupit na zakázaná místa. Vyhýbal se Šedému vrchu, obcházel ho obloukem... a až dnes poprvé se k němu přiblížil.

Stál a díval se.

V té chvíli se najednou zvedl vítr, slunce zakryl mrak a na prosluněnou zemi padl stín.

Listy v rozložitě koruně stromu se zachvěly. Ten strom byl starý — tak starý, že ještě pamatoval doby války mezi elfy a vojskem temného mága Fensalira...

Vzápětí se vítr utišíl, stín zmizel a nebe bylo stejně jasné jako dřív. Ale Jarik už nedokázal zůstat na tom místě; od-

trhl oči od Šedého vrchu, prosmýkl se mezi stromy a ztratil se v lese.

Tehdy netušil, jak brzy se tam znovu vypraví.

Stalo se to na konci léta. Byla už tma, když se Jarik po několika dnech strávených v lese vrátil zpátky do vesnice — do chalupy, v které bydlel se svým starým strýcem. A sotva otevřel dveře a vešel do síně, spatřil dva cizince, jak sedí za stolem a ve světle olejové lampy prohlížejí nějakou knihu.

Jeden z nich byl zřejmě bojovník, barbar odněkud ze Severních hor. Měl divoké oči, nízké čelo, mohutnou šíji — a široká ramena, která prozrazovala obrovskou sílu. Oblečený byl do plátového brnění. Jeho dlouhý obouřučný meč ležel na stole vedle knihy — tak, aby byl pohotově na dosah; barbar ho tam nechal zřejmě ze zvyku, přestože ve vesnické chalupě se sotva dalo očekávat nějaké nebezpečí. Nabroušené ostří se ve světle chladně lesklo.

Druhý muž zato nepřipomínal válečníka ani v nejmenším; byl o hodně starší, štíhlý, a jeho jemná úzká tvář prozrazovala, že víc používá rozum než sílu. Dlouhými prsty listoval v knize a ukazoval nějaké stránky barbarovi, který roztržitě poslouchal jeho výklad. Na sobě měl široký tmavý plášť s kápí; tu ale shodil dozadu, takže byla vidět celá jeho hlava... a také dlouhé špičaté uši. Podle nich se dalo poznat, že to není člověk, nýbrž elf.

Když Jarik vstoupil, oba cizinci zvedli oči.

„Konečně jsi přišel, Jariku!“ ozval se elf.

„Do... dobrý večer,“ hlesl Jarik s pohledem upřeným na barbarův meč.

„Nelekej se; nepřišli jsme s tebou bojovat,“ řekl elf s úsměvem. „Vzpomínáš si na mě? Chodíval jsem sem občas, když ještě byl tvůj otec naživu...“

Jarik odvrátil oči od meče a pohlédl do elfovy tváře — a nepřijemné překvapení se změnilo v radost.

„Čaroděj Órbrin!“

Teprve teď se přivítali jako staří přátelé.

„Tohle je válečník Donar,“ představil Órbrin barbara. Donar natáhl svou obrovskou tlapu a na jeho tváři se objevil výraz, který připomínal úsměv.

Potom seděli a mluvili o svých plánech. Órbrin ukázal Jarikovi knihu a přečetl mu úryvek psaný ozdobnými elfími runami. Mluvílo se v něm o Šedém vrchu — a o tajemstvích a pokladech, které jsou tam ukryty.

„Dřív jsem si myslel, že pověsti o Šedém vrchu jsou jenom pověry — ale když se totéž píše i v téhle elfí knize, bude na tom zřejmě něco pravdy,“ řekl Órbrin. „My dva jsme se rozhodli vypravit se tam; jen proto jsme přišli. Někaké zásoby a vybavení už máme. Přespíme tady ve vesnici a ráno vyrazíme.“

Jarik poslouchal s očima hořícíma dychtivostí.

„Já půjdu s vámi!“ vyhrkl.

Órbrin se zarazil.

„Ty? Ty chceš jít do jeskyně, Jariku? Vždyť nemáš žádné zkušenosti a nic neumíš!“

„Jsem hraničář! Právě proto, že nemám žádné zkušenosti, se tam chci vypravit. Když budu sedět doma ve strýčkově chalupě, nikdy je nezískám.“

Órbrin zaváhal.

„Ale je to nebezpečné. Nikdo neví, na co v podzemí narazíme. Mohou tam být nestvůry, s kterými budeme muset bojovat — a vůbec není jisté, jak takový souboj dopadne. Některé příšery útočí zbraněmi, drápy nebo jedem, některé kouzly, a jiné nás zase mohou ochromit a potom zabít. Je možné, že se nikdo z nás živ nevrátí. Rozmysli si to dobře, Jariku!“

Ale Jarik se už rozhodl. Věděl, že sotva kdy bude mít lepší příležitost spatřit zblízka Šedý vrch — a jeho zvědavost byla silnější než strach.

Nic ho nemohlo odradit.

„Co musím mít s sebou do jeskyně, přátelé?“

„Hlavně meč,“ zavrčel barbar Donar a udeřil dlaní do jílce svého obouřučáku.

„No ano,“ ozval se Órbrin. „S jakými zbraněmi dovedeš zacházet, Jariku?“

„Umím střílet z luku...“

„To je dobré — ale luk můžeš použít jen ve větších prostorách nebo v dlouhých chodbách. Potom není na škodu mít s sebou šípky se stříbrnými hroty, protože některé zručné kouzle-



né bytosti nemůžeš zabít ocelí... Ale pro boj zblízka potřebuješ meč."

"Mám meč," odpověděl Jarik. Vešel do vedlejší místnosti, otevřel dřevěnou truhlu a vyházel staré hadry, které byly uvnitř. Na samém dně, zabalený do roztrhaného pláště, ležel meč jeho otce.

"Učil jsem se s ním bojovat," řekl Jarik. "Ale nepotřeboval jsem ho zatím; vesničané s sebou zpravidla nenosí takové zbraně. V lese mi vždycky stačil nůž."

"V jeskyni ho rozhodně potřebovat budeš," zabručel Donar.

"Určitě," přikývl Órbrin. "Teď ale ještě musíš mít brnění. Kožené je nejlačnější, ale není moc dobré. Plátové je lepší, ale zato dost těžké. Možná poneseme plně pytle zlata," zasmál se, "a pak by se nám špatně utíkalo, kdyby nás někdo začal pronásledovat. Nejlepší ze všech bývá rytířské... ale to je zase drahé."

"Mám po otci šupinové brnění a štít..."

"To je přesně to, co potřebuješ!" prohlásil Donar.

"Tak. Teď už jenom obvyklou výstroj: jídlo, provaz, křesadlo, lucernu a lahve s olejem — mimochodem, je lepší lucerna než pochodně, protože hoří déle, ale pochodně zase můžeš hodit do nějaké jámy a podívat se tak, co je uvnitř, místo abys tam strkal hlavu... takže musíme mít obojí. Potom kožené měchy s vodou, prázdné vaky na nalezené věci — a pergamen, abychom si mohli kreslit mapu. V podzemí se dá snadno zabloudit..."

"Pro hraničáře není těžké dát dohromady takové vybavení," prohlásil Jarik.

"Potom je to skvělé. Shledej všechny ty věci — a ráno vyrazíme," usmál se elf.

Ráno vstali ještě před svítáním, všichni tři vzali své zbraně a zásoby a vyrazili k Šedému vrchu...

A nyní si představ, že ty sám ses na chvíli stal jedním z nich.

## Výprava k Šedému vrchu

Jmenuješ se Jarik a jsi hraničářem. Máš třípytlivé šupinové brnění, dlouhý luk s dvaceti obyčejnými a pěti stříbrnými šípy, nůž, štít, meč svého otce a všechny zásoby, které ti tví přátelé Órbrin

a Donar poradili — a vydáváš se na svoji první výpravu do jeskyně.

Dorazili jste k Šedému vrchu ve chvíli, kdy se slunce objevilo nad obzorem; bylo stále ještě časně ráno. Ovšem v podzemí se samozřejmě nepozná, jestli je noc nebo den; tak jako tak budete muset rozsvítit lucernu. Lucerna hoří čtyři hodiny, pochodeň třicet minut.

V Órbrinově knize bylo napsáno, že vchod do podzemí je na západní straně kopce. Našli jste ho velice snadno; byl to otvor zakrytý velkým kamenem. Donar vrazil do štěrbiny mezi kamenem a skálou svůj meč, všichni tři jste se o něj opřeli — a kámen se vám podařilo odvalit. Zjistili jste, že je to jenom tenká plochá deska — otesaná rukama těch, kdo nebyli lidmi... Na její spodní straně jste našli vyryté nějaké staré obrazce — snad runy; čas ale už většinu z nich smazal a vy je nedokážete přečíst.

V téhle chvíli už začíná skutečná hra — a ty si vezmi kus čtverečkováného papíru, aby sis mohl dělat poznámky.

Především si napiš tři údaje o sobě: totiž Obranné číslo, Útočné číslo a Počet životů. Obranné číslo závisí na tvé obratnosti, na kvalitě zbroje a na dalších skutečnostech; Útočné číslo zase mimo jiné na síle a na zbrani, kterou používáš. To všechno se dá snadno spočítat podle tabulek a později to bude v této příručce podrobně vysvětleno. Zatím se o to vůbec nestarej a předpokládej prostě, že tvé Obranné číslo je 7 a Útočné číslo 6. K čemu budou oba tyto údaje dobré, to uvidíš později. K Počtu životů si poznamenej číslo 6.

Nyní tedy stojíte před vchodem do podzemí.

Předtím, než vstoupíte dovnitř, zapalujete lucernu.

Od této chvíle musíš sledovat čas, protože lucerna za nějakou dobu dohoří a pokud ji včas nedoplníte olejem ze svých zásob, zůstanete v jeskyni potmě. Je praktické udělat to tak, že si na svém papíře označíš pole dlouhé 24 čtverečků a za každých uplynulých deset minut proškrtněš jeden z nich (lucerna hoří asi 4 hodiny); ovšem můžeš samozřejmě používat jakýkoliv jiný systém počítání času, který si vymyslíš.

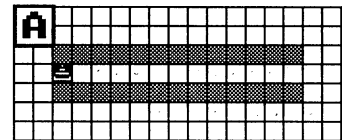
Vstupujete dovnitř. Vchod je úzký — ale vidíte, že chodba za ním je už prostornější; má dva sáhy na výšku a jeden na šířku. (Všechny rozměry

v této hře budou uváděny v sázích, protože tyto jednotky zapadají do světa mágů a bojovníků rozhodně lépe než moderní jednotky. Pro jednoduchost ale budeme předpokládat, že jeden sáh odpovídá právě jednomu metru). Chodba je vytesaná ve skále; její stěny jsou hrubé a vlhké a podlaha se pozvolna svažuje. Vidíte osm sáhů před sebe; dál světlo lucerny nedosáhne.

V téhle chvíli je potřeba začít kreslit mapu. Ve vaší skupince by takový úkol asi připadl Órbrinovi; je to koneckonců práce spíš pro mága než pro bojovníka nebo hraničáře; ovšem jako jediný hráč to stejně budeš muset udělat ty.

Takže si vezmi svůj čtverečkováný papír a nakresli tu chodbu: vede od západu na východ (předpokládej, že jako na všech mapách i na té tvé je sever nahore), je jeden sáh široká a dvanáct sáhů dlouhá; víc z ní v této chvíli nevidíte a zatím nevíte, co je vpředu. Každý čtvereček představuje jeden sáh.

Abys měl přesnější představu, jak chodba vypadá, podívej se na pomocnou mapku (A).



A teď konečně poslední věc, kterou je potřeba udělat: musíme si ujasnit, v jakém pořadí jdete a co právě držíte v rukou.

První jde Donar, za ním Órbrin a nakonec ty. Donar vytasil svůj meč; nemůže ale používat štít, protože při boji musí držet meč oběma rukama. Ty jsi na tom líp; tvůj meč je kratší a lehčí, takže ho udržíš v jedné ruce. Můžeš bojovat a zároveň se chránit. Ale má to také nevýhodu; nemůžeš způsobit svým nepřátelům tak velké zranění jako Donar. Órbrin, který jde uprostřed, nemá v ruce žádnou zbraň; mágové bojují kouzly. Stará se o mapu a také nese lucernu, kterou vám všem svítí na cestu.

Postupujete opatrně krok za krokem. Tou chodbou nestačí prostě "proběhnout"; nezapomeň, že jste v podzemí Šedého vrchu, na místě plném nebezpečí. Kolem mohou být pasti; v podlaze se může skrývat propadliště, do

# První dobrodružství

kterého se zřítíte. Zkoumáte každý kámen, než na něj vstoupíte, a proto se pohybujete velice pomalu.

*Tímto tempem urazíte za deset minut — což je doba nazývaná "1 směna" — nanejvýš 100 sáhů. Po každých 100 sáhích, které ujdete, si ve svém počítadle času proškrtíte jeden čtvereček.*

Už během cesty vidíte, že třináct sáhů od vchodu je chodba přehrazená zdí. Když dojdete k tomu místu, narázíte na křižovatku typu T, čili: cesta na východ je uzavřená a z vaší chodby vyběhají dvě chodby postranní; jedna na sever, jedna na jih. Jako všechny chodby jsou i tyto jeden sáh široké.

*Podívej se na mapku (B).*

*Jeden sáh (čili jeden čtvereček na tvém papíře) je obvyklá šířka chodeb v jeskyních. Kdykoliv se na dalších stránkách bude mluvit o chodbách, rozumí se tím vždy chodby široké jeden sáh; výslovně uvedené budou jenom výjimky.*

(1) Přicházíte k té křižovatce — a teď se můžete rozhodnout, co budete dělat: jestli půjdete nějakou chodbou nebo jestli budete naslouchat.

Naslouchání znamená, že všichni stojíte naprosto tiše a snažíte se zachytit nějaké zvuky. Nemůžete chodit ani mluvit, protože pak byste samozřejmě nic neslyšeli.

Naslouchání trvá jednu směnu.

Pokud jsou blízko nějaké bytosti, je to velice užitečné; nemohou vás totiž potom přepadnout ze zálohy, a překvapíte naopak vy je.

*Můžeš si vybrat z několika možností. Vyber tu, pro kterou by ses jako Jarik rozhodl (předpokládáme, že ses poradil s Órbrinem a Donarem a oni s tím rozhodnutím souhlasí). Pak si najdi příslušný bod (jehož číslo je uvedené v závorce) a přečti si, k čemu to vedlo.*

Chceš:

- Jít na sever . . . . . (2)
- Jít na jih . . . . . (3)
- Stát a naslouchat u severní chodby (4)
- Stát a naslouchat u jižní chodby . . (5)
- Nechat toho radši včas a vrátit se zpátky do vesnice . . . . . (6)

(2) Severní chodba je deset sáhů dlouhá a potom ústí do nějaké místnosti.

*Podívej se na mapku (C) a překresli si chodbu do své mapy.*

Co chcete dělat?

- Vejit . . . . . (7)
- Naslouchat . . . . . (8)
- Vrátit se k první křižovatce . . . . . (1)

(3) Jižní chodba je osm sáhů dlouhá a potom ústí do nějaké místnosti.

*Podívej se na mapku (D) a překresli si chodbu do své mapy.*

- Co chcete dělat?
- Vejit do místnosti . . . . . (9)
- Naslouchat . . . . . (10)
- Vrátit se k první křižovatce . . . . . (1)

(4) Nasloucháte u severní chodby. Neslyšíte nic. Co chcete dělat?

- Jít severní chodbou . . . . . (2)
- Jít jižní chodbou . . . . . (3)
- Naslouchat u jižní chodby . . . . . (5)
- Vrátit se . . . . . (6)

(5) Nasloucháte u jižní chodby. Z dále slyšíte někoho mluvit — je to ostrá, nelibozvukná hrdelní řeč. Nevíte, kolik tvorů tam je — ale rozhodně víc než dva. Chcete:

- Jít jižní chodbou . . . . . (3)
- Jít severní chodbou . . . . . (2)
- Naslouchat u severní chodby . . . . (4)
- Vrátit se . . . . . (6)

(6) Vracíš se s Órbrinem a Donarem zpátky k východu z podzemí. Bez jakýchkoliv dalších příhod opouštíte Šedý vrch. Nikoho jste nepotkali, žádné poklady jste nezískali a žádné tajemství neodhalili — ale zato jste všichni živi a zdraví.

Gratulujeme — byl to bezesporu úspěch.

*Tato varianta je zde uvedena proto, aby ste v zásadě měli možnost z jeskyně odejít; sotva se ale dá předpokládat, že utečete hned na začátku. I kdybys to ty sám chtěl udělat, Órbrin a Donar by tě přemluvíli, abys šel dál. Vrať se proto ještě zpátky k bodu (1), zkus jít znovu na některou stranu a chovej se trochu rázněji!*

(7) Vešli jste do místnosti.

Místnost má obdélníkový půdorys; stěna po vaší levé ruce vede šest sáhů na západ, potom čtyři sáhů na sever, dalších šest sáhů zpátky na východ — a tam, přímo před vámi, je jeden sáh široké ústí další chodby. Stěna po vaší pravé ruce vede stále rovně na sever.

*Pro lepší představu se podívej na mapku (E) a překresli si místnost do své mapy.*

Ovšem v té místnosti nejste sami.

Z nejzažšího, severozápadního kouta se zvedly tři postavy; jsou tiché, nehybné, hrozivé, a sledují vás prázdnýma očima. Něco na nich není v pořádku — snad cáry šedé kůže, které jediné zůstaly z jejich obličejů, zacuchané chomáčky vlasů, mezi kterými prosvítá holá lebka, vyceněné zuby bez rtů nebo mrtvolná strnulost v jejich postojí...

Páchnou.

„Nemrtví,“ sykl Órbrin. „Zombie.“

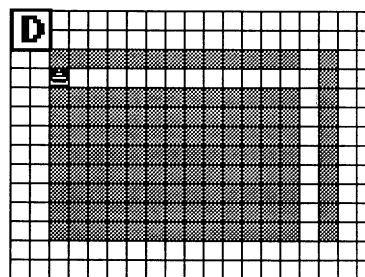
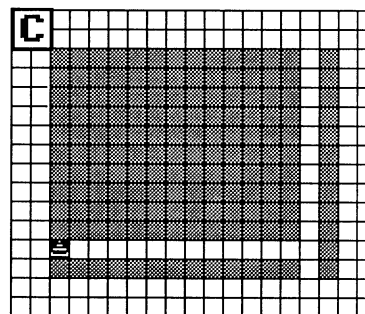
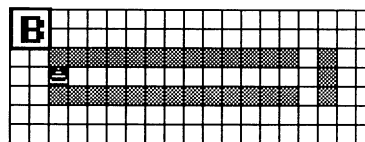
Zombie se pomalu pohuly směrem k vám. Chcete:

- Utéct . . . . . (11)
- Bojovat . . . . . (12)
- Snažit se proběhnout kolem nich do protější chodby . . . . . (13)
- Vyjednávat s nimi . . . . . (15)
- Nevšímat si jich a prohledávat místnost . . . . . (16)

(8) Nasloucháte u severní místnosti. Neslyšíte nic. Chcete:

- Vejit . . . . . (7)
- Vrátit se k první křižovatce . . . . . (1)

(9) Bez naslouchání jste vstoupili do jižní místnosti. Je kruhová (má průměr 9 sáhů). Mimo vchodu, kterým jste vstoupili, do ní ústí ještě jedna chodba — a to z východu.



Místnost najdeš nakreslenou na mapce (F).

V téhle chvíli ale není zrovna nejpráhodnější doba na nějaké zkoumání, přemýšlení nebo prohlížení. V druhém vchodu do místnosti se skrývali čtyři skřeti — ohavné chlupaté bytosti vysoké jen o málo víc než jeden sáh; slyšeli vás přicházet a teď na vás nečekaně zaútočili.

Ze svých krátkých luků vystřelili čtyři šípy — ale vlastně nebyli nijak zvlášť šikovní; tři šípy totiž minuly, a až ten čtvrtý zasáhl překvapeného Donara (který jak víme šel vpředu jako první) do ramene.

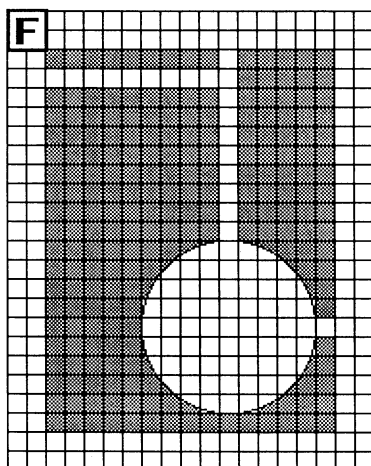
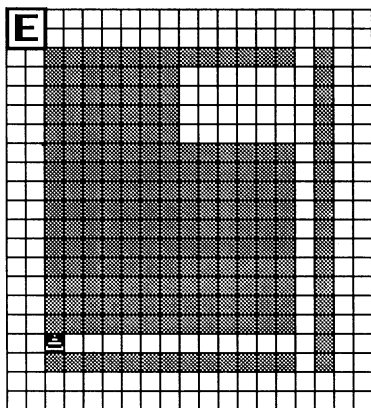
Co myslíš — budete:

Utíkat . . . . . (17)

Bojovat s těmi hlupáky . . . . . (18)

Vyjednávat s nimi . . . . . (19)

(10) Nasloucháte u místnosti na konci jižní chodby. Jste opatrní; Órbrin zakryl lucernu pláštěm. Ve tmě a tichu slyšíte zřetelně ostrou hrdelní řeč skřetů; jsou čtyři, sedí na podlaze v jižní



místnosti a jejich oči ve tmě svítí. Mluví spolu bez obav a nevědí o vás.

Chcete:

Překvapivě na ně zaútočit . . . . . (20)

Vstoupit jako přátelé a pokusit se s nimi domluvit . . . . . (21)

Pokusit se je tiše ze zálohy postřílet (22)

Nevyrušovat je a vrátit se ke křižovatce . . . . . (1)

(11) Utíkáte před zombiemi. Pomalu se pohnuly směrem k vám — ale nepronásledují vás daleko. U křižovatky ses otočil — a vidíš je tiše stát na konci severní chodby.

Chcete:

Odejít z podzemí . . . . . (6)

Jít jižní chodbou . . . . . (3)

Naslouchat u jižní chodby . . . . . (5)

Vrátit se ještě na sever a přece jenom s nimi bojovat . . . . . (12)

(12) Rozhodli jste se se zombiemi bojovat. Donar a ty jste s tasenými meči skočili dopředu a Órbrin mezitím vytáhl z kapsy malou lahvičku. Zombie si uvědomily nebezpečí; jako mlčenlivá šedá stěna se pohnuly blíž a zvedly ostré pařáty, které kdysi — velice dávno — bývaly lidskýma rukama.

V té chvíli Donar zaútočil svým obouručným mečem; vrhl se na nejbližší ze zombií, ostří zasvištělo — a odporná hlava nestvůry spadla barbarovi k nohám. Vychrtlé šedivé tělo zombie se zachvělo a zhroutilo se na zem.

I Órbrin zaútočil — tou malou lahvičkou, o které bys sotva řekl, že je to nějaká zbraň. Hodil ji po jedné ze zombií, lahvička se rozbila a tekutina vystříkla. Muselo v tom být nějaké kouzlo; zombie strnula jako zasažená bleskem a kolena se jí podlomila. Před očima se měnila... vlastně rozpadala; v okamžiku se stala tím, čím ve skutečnosti byla: hromádkou ztrouchnivělých kostí.

Třetí zombie zbyla na tebe.

V téhle chvíli tě možná napadlo, že bys mohl použít svých stříbrných šípů; zombie je ovšem už příliš blízko, než aby se dalo střílet, a navíc bys beztak nestačil odložit meč a štít, sundat luk, který máš na zádech, založit šíp a vystřelit. Zbývá ti tedy bojovat mečem.

Stojíte proti sobě a ani ona, ani ty nejste překvapeni. Je proto potřeba rozhodnout, kdo zaútočí první — kdo bude mít

iniciativu. Hod' dvakrát šestistěnnou kostkou — jednou za zombii jednou za sebe.

Zombii padlo vyšší číslo . . . . . (23)

Tobě padlo vyšší číslo . . . . . (24)

Oběma padlo stejně . . . . . (25)

(13) Snažíte se proběhnout kolem zombií do protější chodby. A daří se vám to; zombie nikdy nebývají příliš rychlé.

Chodba pokračuje stále rovně na sever. Utíkáš za Órbrinem a snažíš se nemyslet na zombie, které vám zůstanou za zády...

Čti (14).

(14) Chodba vede stále rovně a nemá žádné odbočky. Urazili jste asi šest sáhů — a ty najednou za sebou slyšíš tiché cvaknutí; zaznělo to asi tak, jako když nějaké přesně vyrobené součástky stroje zapadnou na svá místa a zaklesnou se jedna do druhé. Prudce se otočíš — a v mihotavém světle Órbrinovy lucerny vidíš, že chodba je v místě, na kterém jste byli ještě před vteřinou, přehrazená těžkými, masivním kováním zdobenými dveřmi.

Zůstaneš omráčeně stát.

„Bohové! Co je to?!”

Órbrin si uvědomí, že něco není v pořádku; ohlédne se — a i on se zarazí.

„Donare! Počkej!”

Oba dva se vrátí k tobě; a pak všichni nerozhodně stojíte před dveřmi a prohlížíte si je.

„To... tady nebylo,” prohlásil Donar. „Žádných dveří jsem si nevšiml!”

Dveře vypadají velice staře. Jsou pokryté pavučinami, zámek je zrezivělý a bez klíče.

Órbrin na ně zírá beze slova... v obličejí má výraz hrůzy.

„Nemohli jsme projít těmi dveřmi. Nemohli. Podívejte se na ten prach!”

Kolem dveří je neporušená závěj prachu a hlíny. Celá desetiletí — a možná i staletí — jimi nikdo neprošel.

„A stěny,” ozval ses.

Prohlížíte si zdi. Není už to žádná chodba nahrubo vytesaná ve skále; tady tvoří stěny hladce opracované kamenné kvádry, které přesně zapadají do sebe.

Donar vzal za zrezivělou kliku dveří a rázně s ní začloulal. Rozpadla se mu v ruce.

„Počkej,” zarazil ho Órbrin. „Nevíme, co je za nimi! Ocitli jsme se na nějakém docela jiném místě... Slyšel jsem o takových věcech: člověk projde

## První dobrodružství

chodbou — myslí si, že prošel chodbou — a ve skutečnosti to je magická brána, která ho odnese na jiný konec podzemí... nebo do jiného podzemí stovky mil daleko... Rozumíte? V této chvíli můžeme být KDEKOLIV!“

„Ale... když nás Magická brána odnesla sem, může nás přece odnést i zpátky!“ namítneš.

„Magické brány bývají většinou jednosměrné. Možná narazíme na jinou, která vede zpátky k východu z podzemí Šedého vrchu — ale s jistotou se to tvrdit nedá. Nenajdeme ji jinak než náhodou.“

Chvíli se bezradně díváte jeden na druhého.

Pak se rozhodnete:

Přece jenom se pokusit otevřít ty

dveře . . . . . (26)

Jít dál chodbou . . . . . (27)

(15) Rozhodli jste se vyjednávat se zombiemi. Órbrin postoupil kupředu a s úsměvem řekl:

„Takové příjemné setkání! Opravdu rádi vás vidíme!“

Zombie neodpovídají; jen jejich prázdné oči se pomalu otočí k němu.

„Přišli jsme sem s přátelskými úmysly,“ pokračuje Órbrin.

Ty a Donar se na sebe podíváte a nenápadně schovává své meče za záda.

„Budete tak hodní a necháte nás projít?“ dodá Órbrin.

Zombie stále mlčí. Čelisti mají rozevřené; ústa bez rtů jsou plná ostrých zubů. Hrozivě napřahují kostnaté ruce; pohnuly se, pomalu se blíží k vám.

Přátelští nejsou ani v nejmenším; Órbrinova slova na ně nijak nepůsobí.

Teď, když vyjednávání selhalo, chcete:

Utéct . . . . . (11)

Bojovat . . . . . (12)

Snažit se proběhnout kolem nich do protější chodby . . . . . (13)

Nevšímat si jich a prohledávat místnost . . . . . (16)

(16) Rozhodli jste se prohledávat místnost. Zombie o vás ale už vědí — a rozhodně vás nenechají beztretně chodit po svém území. Slyšíte klapnutí — to naprázdno cvakly čelisti jedné z nich...

„Oni na nás zaútočí,“ vyhrkneš — zbytečně; Órbrin a Donar si to v té chvíli taky uvědomili.

„Rychle,“ vykřikne Órbrin. Začnete  
Utíkat . . . . . (11)  
Bojovat . . . . . (12)  
Pokusíte se proběhnout kolem nich do protější chodby . . . . . (13)

(17) Utíkáte na sever a skřeti za vámi. Slyšíte jejich křik a nadávky, kterými nijak nešetří. Běžíš jako poslední a ten nejrychlejší skřet na tebe vystřelí (ostatní střilet nemohou, protože by mohli zasáhnout své kamarády před sebou) — ale mine. Podařilo se ti skočit do západní chodby, dřív než skřet stihl znovu vystřelit.

Skřeti zpomalili; vědí, že západní chodba vede k povrchu, a bojí se tam jít. Zastavili se na křižovatce a poslali za vámi ještě jeden šíp — ale vy už jste v té chvíli opustili temné podzemí. Sedíte na sluncem zalité stráni a odpočíváte.

Ty jako hraničář dovedeš léčit rány; prohlédl jsi Donarovo zranění, ale není to nic vážného.

Tak tedy skončilo vaše první dobrodružství.

Ovšem — dá se sotva předpokládat, že takový zkušený válečník jako Órbrin a Donar by vzali nohy na ramena jen proto, že potkali hrstku skřetů. Je to hrozně nepravděpodobné. Vrať se proto ještě zpátky k bodu (3), zkus jít znovu do té místnosti a vyříd' to s těmi skřety trochu rázněji.

(18) Barbar Donar vztekle zařval a vrhl se na skřety. Skřeti odhodili luky a tasili své krátké meče — ale platné jim to příliš nebylo; Donar se rozmáchl svým obouručákem a nejbližšímu skřetovi rozpoltil lebku.

V té chvíli jiný skřet zaútočil na tebe.

Do jisté míry se dá odhadnout, jestli takový bojovník má šanci tě zasáhnout nebo ne; pozná se to podle jeho Útočného čísla. Na svém papíře máš poznamenané údaje o sobě; teď si tam tedy připiš: skřet — Útočné číslo: 4, Obranné číslo: 3, Počet životů: 4.

Ovšem to, jestli tě skřet zasáhne nebo ne, závisí i na jeho a tvém štěstí. Takže hod' za skřeta šestistěnnou kostkou a výsledek přičti k jeho Útočnému číslu (dostaneš nějaké číslo mezi 5 a 10). Potom hod' znovu — tentokrát za sebe; protože ty sám ale neútočíš, nýbrž se bráníš, přičti výsledek ke svému Obrannému číslu (to je 7, takže dostaneš 8–13). Když obě čísla srovnáš, vidíš, že:

Tvoje číslo je větší než skřetovo a nebo jsou obě stejná . . . . . (28)  
Skřetovo číslo je větší než tvoje . . . . . (29)

(19) Pokoušíte se vyjednávat se skřety — ale ty ani nenapadne vás poslouchat. Střílejí znovu; ne už ale jenom na Donara, nýbrž na vás na všechny. Tři z nich minuli. Nyní střílí poslední — a míří na tebe.

Do jisté míry se dá odhadnout, jestli takový skřet má šanci tě zasáhnout nebo ne; pozná se to podle jeho Útočného čísla. Na svém papíře máš poznamenané údaje o sobě; teď si tam tedy připiš: skřet — Útočné číslo: 4, Obranné číslo: 3, Počet životů: 4.

Ovšem to, jestli tě skřet zasáhne nebo ne, závisí i na jeho a tvém štěstí. Takže hod' za skřeta šestistěnnou kostkou a výsledek přičti k jeho Útočnému číslu (dostaneš nějaké číslo mezi 5 a 10). Potom hod' znovu — tentokrát za sebe; protože ty sám ale neútočíš, nýbrž se bráníš, přičti výsledek ke svému Obrannému číslu (to je 7, takže dostaneš 8–13). Když obě čísla srovnáš, vidíš, že:

Tvoje číslo je větší než skřetovo a nebo jsou obě stejná . . . . . (30)

Skřetovo číslo je větší než tvoje . . . . . (31)

(20) S tasenými meči jste se vrhli na skřety.

Takový útok rozhodně nečekali. Donar jednomu z nich rozpoltil lebku svým obouručákem — a ty jsi probodl druhého; a to dřív, než si vůbec stačili uvědomit, co se děje.

Dva zbývající se mezitím vzpamatovali a začali utíkat.

Ve světle lucerny konečně vidíte, jak ta místnost vypadá: je kruhová, má průměr devět sáhů a vedou z ní dvě chodby; jedna na sever (tou jste přišli) a druhá na východ. Skřeti utíkají k východní chodbě a vy za nimi.

Jeden skřet se trochu opozdil a ty jsi ho dohnal. Není už ale tak jisté, zda se ti ho podaří zabít.

K tomu, abys poznal, jak to dopadlo, slouží Útočné číslo. Na svém papíře máš poznamenané údaje o sobě; teď si tam ještě připiš: skřet — Útočné číslo: 4, Obranné číslo: 3, Počet životů: 4. Ovšem to, jestli ho skutečně zasáhneš nebo ne, závisí i na jeho a tvém štěstí. Takže hod' za sebe šestistěnnou kostkou a výsledek přičti ke svému Útočnému číslu (dostaneš nějaké číslo mezi 7 a 12). Skřet ale navíc utíká; nemůže

tvoji ránu odrazit mečem a je tedy dočista bezbranný. To je pro tebe výhoda; zasáhneš ho s větší pravděpodobností, než kdyby bojoval. Takže od jeho čísla ještě odečti 3 (což je postih, s kterým se počítá vždy, když brání se tvor utíká). Potom vezmi šestistěnnou kostku a hod' znovu — tentokrát za skřeta; protože ten ale neútočí, nýbrž se brání, přičti výsledek k jeho Obrannému číslu (to je 3, takže dostaneš 1–6).

Nyní srovnej skřetovo a svoje číslo. Pokud je větší to jeho nebo jsou obě stejná, vyvázl. Pokud je větší tvoje, zasáhl ho! Připravil ho o tolik životů, kolik činí rozdíl mezi těmi dvěma čísly, a ty je odečti od jeho Počtu životů, který máš napsaný na papíře.

Zbývá mu ještě nějaký život?

Ano . . . . . (32)

Ne . . . . . (33)

(21) S prázdnýma rukama a vlídným úsměvem na tváři vstupujete do jižní místnosti. Pozdravíte.

Órbrin odkryl lucernu, takže konečně vidíte, jak ta místnost vypadá: je kruhová, má průměr devět sáhů a vedou z ní dvě chodby; jedna na sever (tou jste přišli) a druhá na východ.

Pro lepší představu se podívej na mapku (F) a překresli si místnost do své mapy.

„Mohli bychom tudy projít, přátelé?“ zeptal se.

Skřeti ztuhli. Jejich ohavné svaštělé obličejy jsou protažené překvapením.

Ale rychle se vzpamatovávají. Pomalu vstali; teď stojíte proti sobě.

„Nechceme vás rušit...“ začal Órbrin.

V tom okamžiku skřeti hmátli po mečích; jejich úmysly jsou víc než zřejmé. Vy jste ale s podobnou možností také počítali — a máte své zbraně po ruce.

Ani oni, ani vy už nejste překvapeni; žádná strana tedy nemá výhodu. Proto je potřeba rozhodnout, kdo bude rychlejší a zaútočí první — čili kdo bude mít iniciativu. Hod' dvakrát šestistěnnou kostkou — jednou za skřety, jednou za vás.

Skřetům padlo vyšší číslo . . . . . (34)

Vám padlo vyšší číslo . . . . . (35)

Oběma padlo stejně . . . . . (36)

(22) Rozhodli jste se, že skřety tiše ze zálohy postřílíte. Dobrá. Ovšem v místnosti je tma. Musíte mít světlo, abyste vůbec viděli na své cíle; nemů-

žete ovšem zapálit pochodně a prostě ji hodit dovnitř, protože tím byste se prozradili příliš brzy a ztratili byste výhodu z momentu překvapení. Lepší by bylo, kdyby Órbrin skočil dovnitř, rychle odkryl lucernu a posvítíl vám. Chcete to tak udělat?

Ano . . . . . (37)

Zkusíte radši něco jiného . . . . . (10)

(23) Zombie na tebe útočí.

K tomu, abys poznal, jak se jí to daří, slouží její Útočné číslo. Na svém papíře máš poznamenané údaje o sobě; teď si tam tedy připiš: zombie — Útočné číslo: 5, Obranné číslo: 5, Počet životů: 6. Ovšem to, jestli tě skutečně zasáhne nebo ne, závisí i na jejím a tvém štěstí. Takže hod' za zombii šestistěnnou kostkou a výsledek přičti k jejímu Útočnému číslu (dostaneš nějaké číslo mezi 6 a 11). Potom hod' znovu — tentokrát za sebe; protože ty sám ale neútočíš, nýbrž se bráníš, přičti výsledek ke svému Obrannému číslu (to je 7, takže dostaneš 8–13). Srovnej číslo svoje a zombie. Je:

Tvoje číslo větší — a nebo jsou obě stejná . . . . . (38)

Zombiino číslo je větší . . . . . (39)

(24) Při hodu o iniciativu ti padlo větší číslo. To znamená, že útočíš první.

K tomu, abys poznal, jak se ti to daří, slouží Útočné číslo. Na svém papíře máš poznamenané údaje o sobě; teď si tam ještě připiš: zombie — Útočné číslo: 5, Obranné číslo: 5, Počet životů: 6. Ovšem to, jestli ji skutečně zasáhneš nebo ne, závisí i na jejím a tvém štěstí. Takže hod' za sebe šestistěnnou kostkou a výsledek přičti ke svému Útočnému číslu (dostaneš nějaké číslo mezi 7 a 12). Potom hod' znovu — tentokrát za zombii; protože ta ale neútočí, nýbrž se brání, přičti výsledek k jejímu Obrannému číslu (to je 5, takže dostaneš 6–11). Srovnej zombiino a svoje číslo. Pokud je větší to její nebo jsou obě stejná, ubránila se. Pokud je větší tvoje, zasáhl jsi ji! Připravil jsi ji o tolik životů, kolik činí rozdíl mezi těmi dvěma čísly, a ty odečti od jejího Počtu životů, který máš napsaný na papíře.

Jak to vypadá se zombií?

Je mrtvá . . . . . (40)

Je živá . . . . . (41)

(25) Při hodu o iniciativu padlo tobě i zombii stejné číslo. To znamená, že se všechno děje současně; zombie na

tebe ještě stihne zaútočit i v případě, že jí zasadíš smrtelnou ránu — a naopak.

K tomu, abys poznal, jak se útoky daří, slouží Útočné číslo. Na svém papíře máš poznamenané údaje o sobě; teď si tam tedy připiš: zombie — Útočné číslo: 5, Obranné číslo: 5, Počet životů: 6.

Napřed určíme výsledek tvého útoku na zombii. To, jestli ji skutečně zasáhneš, závisí také na jejím — i tvém — štěstí. Takže hod' za sebe šestistěnnou kostkou a výsledek přičti ke svému Útočnému číslu (dostaneš nějaké číslo mezi 7 a 12). Potom hod' znovu — tentokrát za zombii; protože ona se ale v této chvíli brání, přičti výsledek k jejímu Obrannému číslu (to je 5, takže dostaneš 6–11). Srovnej obě ta čísla. Pokud jsou stejná nebo je větší to zombie, nijak jsi jí neublížil. Pokud je naopak větší tvoje číslo, zasáhl jsi; a rozdíl těch dvou čísel udává počet životů, o které jsi ji připravil. (Může to být jen jeden, ale taky všech šest — což by znamenalo, že jsi ji zabil). Odečti jí ztracené životy.

Teď je ještě potřeba určit výsledek útoku zombie na tebe. Dělá se to stejně — jenomže tentokrát je zombie útočnickem a ty obráncem. Takže hod' za zombii šestistěnnou kostkou a výsledek přičti k jejímu Útočnému číslu, potom hod' za sebe a výsledek přičti ke svému Obrannému číslu. Také tahle dvě čísla srovnej; pokud je větší zombiino, zasáhla tě a ubrala ti tolik životů, kolik činí rozdíl.

Jak to vypadá se zombií?

Je mrtvá . . . . . (40)

Je živá . . . . . (41)

(26) Zkoušíte otevřít dveře. Donar se o ně opře ramenem a snaží se s nimi pohnout, pak se rozběhne a zkouší je vyrazit. Je to ale marné.

„Ještě můžeme vyzkoušet zaklínadlo Zaklep,“ ozve se Órbrin.

Vztáhne ruku, na okamžik se soustředí a potom pronese zaklínadlo...

Ale dveře odolají i tomu.

Nedokážete je otevřít.

Mezitím uplynula další směna. Ve svém počítadle času si proškrtni další čtveřek.

Musíte jít dál chodbou (27).

(27) Je vám jasné, že ty pevné starobylé dveře nepůjdou otevřít. Otáčíte se k nim zády a jdete chodbou.

Začni si kreslit mapku na jiný papír; prošli jste Magickou branou a to znamená, že tahle chodba nenavazuje na tu, která



Na svém papíře máš poznamenané údaje o sobě; teď si tam tedy připiš: skřet — Útočné číslo: 4, Obranné číslo: 3, Počet životů: 4.

Ovšem to, jestli tě skřet zasáhne nebo ne, závisí i na jeho a tvém štěstí. Takže hod' za skřeta šestistěnnou kostkou a výsledek přičti k jeho Útočnému číslu (dostaneš nějaké číslo mezi 5 a 10). Potom hod' znovu — tentokrát za sebe; protože ty sám ale neútočíš, nýbrž se bráníš, přičti výsledek ke svému Obrannému číslu (to je 7, takže dostaneš 8–13). Teď srovnej svoje a skřetovo číslo. Jestli je větší tvoje a nebo jsou stejná, vyvázl jsi. Jestli je větší skřetovo, zasáhl tě — a připravil tě o tolik životů, kolik činí rozdíl mezi těmi dvěma čísly, a ty si je odečti od svého Počtu životů.

Nyní jsi na řadě ty a útočíš na skřeta. Kolem tebe se zuřivě bojuje; nemáš čas se příliš rozhlížet kolem, ale přesto zahlédneš, že jeden z Donarových protivníků padl mrtev k zemi. Ani Órbrin nezaháležel. Na jednoho ze skřetů seslal modré blesky: kouzlo, které nikdy nemine svého cíle.

Bojuješ se skřetem. Házej za sebe šestistěnnou kostkou a výsledek připočti ke svému Útočnému číslu, potom házej za skřeta a výsledek připočti k jeho Obrannému číslu. Pokud je skřetovo číslo větší nebo jsou obě stejná, ubránil se; pokud je menší, odečti mu tolik životů, kolik činí rozdíl.

Je skřet mrtvý?

Ne . . . . . (32)

Ano . . . . . (33)

**(35)** Vrhli jste se na skřety.

Takový útok rozhodně nečekali. Donar jednomu z nich rozpoltil lebku svým obouručákem — a ty jsi probodl druhého; a to dřív, než si vůbec stačili uvědomit, co se děje.

Dva zbývající se mezitím vzpamatovali a začali utíkat. Míří k východní chodbě — a vy za nimi.

Jeden z nich se trochu opozdil a ty jsi ho dohnal. Není už ale tak jisté, zda se ti ho podaří zabít.

K tomu, abys poznal, jak to dopadlo, slouží Útočné číslo. Na svém papíře máš poznamenané údaje o sobě; teď si tam ještě připiš: skřet — Útočné číslo: 4, Obranné číslo: 3, Počet životů: 4. Ovšem to, jestli ho skutečně zasáhneš nebo ne, závisí i na jeho a tvém štěstí. Takže hod' za sebe šestistěnnou kostkou a výsledek přičti ke svému Útočnému číslu (dostaneš nějaké číslo mezi 7 a 12). Skřet ale navíc utíká; nemůže

tvoji ránu odrazit mečem a je tedy dočista bezbranný. To je pro tebe výhoda; zasáhneš ho s větší pravděpodobností, než kdyby bojoval. Takže od jeho čísla ještě odečti 3. Vezmi šestistěnnou kostku a hod' znovu — tentokrát za skřeta; protože ten ale neútočí, nýbrž se brání, přičti výsledek k jeho Obrannému číslu (to je 3, takže dostaneš 1–6).

Nyní srovnej skřetovo a svoje číslo. Pokud je větší to jeho nebo jsou obě stejná, vyvázl. Pokud je větší tvoje, zasáhl ho! Připravil ho o tolik životů, kolik činí rozdíl mezi těmi dvěma čísly, a ty je odečti od jeho Počtu životů, který máš napsaný na papíře.

Zbývá mu ještě nějaký život?

Ano . . . . . (32)

Ne . . . . . (33)

**(36)** Při hodu o iniciativu padlo tobě i skřetům stejné číslo. To znamená, že se všechno děje současně. Dva skřeti se vrhli na Donara; ten se ale lehce ubránil a svým obouručákem jednomu z nich rozpoltil lebku. Třetí řadl svým mečem po Órbrinovi... a zasáhl ho do ramene. Vzápětí ho srazily k zemi modré blesky — zaklínadlo, které na něj čaroděj seslal: kouzlo, které nikdy nemine svého cíle.

Čtvrtý skřet zbyl na tebe. Protože vám při hodu na iniciativu padlo stejné číslo, skřet ještě stihne zaútočit i v případě, že mu zasadíš smrtelnou ránu — a naopak.

Do jisté míry se dá odhadnout, jestli takový skřet má šanci tě zasáhnout nebo ne; pozná se to podle jeho Útočného čísla. Na svém papíře máš poznamenané údaje o sobě; teď si tam tedy připiš: skřet — Útočné číslo: 4, Obranné číslo: 3, Počet životů: 4.

Napřed určíme výsledek tvého útoku na skřeta. To, jestli ho skutečně zasáhneš, závisí také na jeho — i tvém — štěstí. Takže hod' za sebe šestistěnnou kostkou a výsledek přičti ke svému Útočnému číslu (dostaneš nějaké číslo mezi 7 a 12). Potom hod' znovu — tentokrát za skřeta; protože on se ale v této chvíli brání, přičti výsledek k jeho Obrannému číslu (to je 3, takže dostaneš 4–9). Srovnej obě ta čísla. Pokud jsou stejná nebo je větší to skřetovo, nijak jsi mu neublížil. Pokud je naopak větší tvoje číslo, zasáhl jsi; a rozdíl těch dvou čísel udává počet životů, o které jsi ho připravil. (Může to být jen jeden, ale taky

všechny čtyři — což by znamenalo, že jsi ho zabil.) Odečti mu ztracené životy.

Teď je ještě potřeba určit výsledek skřetova útoku na tebe. Dělá se to stejně — jenomže tentokrát je skřet útočником a ty obráncem. Takže hod' za skřeta šestistěnnou kostkou a výsledek přičti k jeho Útočnému číslu, potom hod' za sebe a výsledek přičti ke svému Obrannému číslu. Také tahle dvě čísla srovnej; pokud je větší skřetovo, zasáhl tě a ubral ti tolik životů, kolik činí rozdíl.

Jak to vypadá se skřetem?

Je živý . . . . . (32)

Je mrtvý . . . . . (33)

**(37)** Órbrin skočil dovnitř a uhnul na stranu, aby vám nepřekážel při střílení; odkryl lucernu a místnost zaplavilo světlo. Teď vidíte, jak to uvnitř vypadá: místnost je kruhová a má devět sáhů v průměru. Vedou z ní dvě chodby; jedna na sever (tou jste přišli) a druhá na východ.

Pro lepší představu se podívej na mapku (F) a překresli si místnost do své mapy.

Střílíte z luků na překvapené skřety — a Donar jednoho z nich smrtelně zranil. Ty jsi mířil na jiného.

K tomu, abys poznal, jestli jsi svého skřeta zasáhl, slouží Útočné číslo. Na svém papíře máš poznamenané údaje o sobě; teď si tam ještě připiš: skřet — Útočné číslo: 4, Obranné číslo: 3, Počet životů: 4. Ovšem to, jestli ho skutečně zasáhneš nebo ne, závisí i na jeho a tvém štěstí. Takže hod' za sebe šestistěnnou kostkou a výsledek přičti ke svému Útočnému číslu (dostaneš nějaké číslo mezi 7 a 12). Potom hod' znovu — tentokrát za skřeta; protože ten ale neútočí, nýbrž se brání, přičti výsledek k jeho Obrannému číslu (to je 3, takže dostaneš 4–9).

Nyní srovnej skřetovo a svoje číslo. Pokud je větší to jeho nebo jsou obě stejná, vyvázl. Pokud je větší tvoje, zasáhl ho! Připravil ho o tolik životů, kolik činí rozdíl mezi těmi dvěma čísly, a ty je odečti od jeho Počtu životů, který máš napsaný na papíře.

Jak to s ním vypadá?

Je mrtvý . . . . . (45)

Ještě je živý . . . . . (46)

**(38)** Ubránil ses. Nyní ty útočíš na zombii.

Probíhá to podobně: hodíš kostkou za sebe a výsledek přičteš ke svému Útočnému číslu, potom hodíš za zombii a výsledek



# První dobrodružství

přičteš k jejímu Obrannému číslu. Číslo porovnáš; pokud je tvoje větší, zasáhl jsi ji a ubral jí tolik životů, kolik činí rozdíl.

Zbývá jí ještě nějaký život?

Ano . . . . . (49)

Ne . . . . . (40)

(39) Zombie tě zasáhla svými pařáty!

Připravila tě o tolik životů, kolik činí rozdíl mezi vašimi čísly, a ty si je odečteš od svého Počtu životů, který máš napsaný na papíře.

Ovšem — to není všechno. Tato zombie měla pařáty smocené v jedu, který způsobuje ochromení. Jed ti pronikl do krve, a tak stojíš a nemůžeš se pohnout — natožpak dál bojovat. Ochromení způsobené tímto jedem obvykle trvá 2–7 směn, pokud není vyléčeno zaklínadlem. Kdybys byl ovšem v jeskyni sám, sotva by ses dočkal chvíle, kdy ochromení samo přejde. Zombie se totiž živí masem — a tak zatímco bys byl bezmocný a bezbranný, pomalu by tě rozsápala svými pařáty a zhltila.

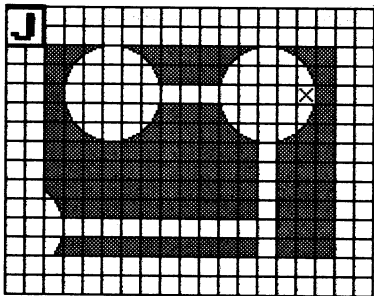
Tentokrát se to ale našťestí nestalo. Donar viděl, co se přihodilo, zaútočil na zombii mečem a po krátkém boji ji zabil. Órbrin došel k tobě, na okamžik se soustředil a potom tiše pronesl nějaké zaklínadlo. Ochromení bylo zrušeno; s úlevou si uvědomuješ, že zase cítíš svoje tělo.

Kouzlo vyléčilo i všechna tvoje zranění; znovu máš svých 6 životů.

Dál čti (40).

(40) Všechny tři zombie jsou mrtvé a nezdá se, že by někde kolem byly ještě další.

Zabít je se vám podařilo vlastně velice rychle. Pro postavy v jeskyni bojování vlastně nikdy netrvá dlouho; rozhodně ne déle než deset minut. Proto na celý souboj budeme vždycky počítat jednu směnu. Proškrtni si čtvereček v počítadle času.



Stojíte nad hromádkami ztrouchnivělých kostí, které zbyly ze zombií. Co chcete udělat?

Prohledat místnost . . . . . (50)

Vrátit se chodbou, kterou jste přišli . (1)

Jít dál na sever . . . . . (14)

(41) Nyní útočí zombie na tebe.

Probíhá to stejně jako tvůj útok na ni — jenomže tentokrát je zombie útočníkem a ty obráncem. Takže hod' za zombii šestistěnnou kostkou a výsledek přičti k jejímu Útočnému číslu, potom hod' za sebe a výsledek přičti ke svému Obrannému číslu. Také tahle dvě čísla srovnaj. Je:

Tvoje číslo větší — a nebo jsou obě

stejná . . . . . (38)

Zombiino číslo větší . . . . . (39)

(42) Spěcháš chodbou, kterou zmizel Donar při pronásledování Fensalira... Je tři sáhy dlouhá a potom ústí do kruhové místnosti podobné té, do níž vás zavedla bludička.

Pro lepší představu se podívej na mapku (I) a překresli si místnost do své mapy.

Vrašíš dovnitř...

Na zemi bezvládně leží Donar. Jeho tělo je obalené zeleným slizem a pomalu se rozpouští.

Chce se ti křičet hrůzou.

Pak konečně odtrhneš oči od té přišernosti — a spatříš Fensalira, jak stojí na protějším konci místnosti se založenýma rukama. Výsměšně tě pozoruje. Chceš:

Utéct . . . . . (51)

Udělat něco jiného . . . . . (52)

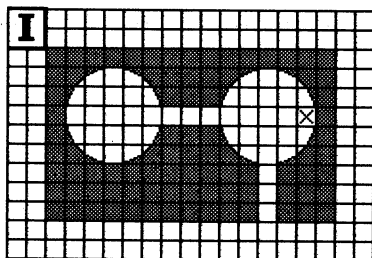
(43) Čekáš.

Křik náhle zmlkne... nastane strašlivé ticho.

Chvíli ještě doufáš, že Donar přijde — ale nevrací se.

Zůstal jsi v podzemí sám.

Za dobu strávenou čekáním proškrtni čtvereček v počítadle času.



Chceš:

Jít se přece jenom podívat za

Donarem . . . . . (42)

Utéct radši pryč . . . . . (44)

(44) Spěcháš. Rychle jsi prohlédl Órbrinovy kapsy; vzal sis jeho kožený váček a také pergamen s mapou; Órbrinovi by ty věci beztak k ničemu nebyly, ale ty je můžeš potřebovat.

Naposled jsi s lítostí pohlédl na elfa — ale už se nemůžeš dál zdržovat.

Utíkáš chodbou, která vede ke starobylym dveřím. Je ti jasné, že nepůjdou otevřít... a i kdyby ses o to začal pokoušet a nakonec se ti to náhodou podařilo, ztratil bys příliš mnoho času. Nemáš proto na vybranou; jediná cesta, po níž se můžeš dát, je ta postranní chodba, kterou jste minulí, když jste spěchali za zrádnou bludičkou.

Vběhneš do ní... ale brzy si uvědomíš, že nemusíš spěchat, protože Fensalir tě nepronásleduje. Možná už se nasytil pomsty — a nebo jsi pro něho příliš bezvýznamný, než aby se námáhal tě zabít.

Na mapě si doplníš chodbu, kterou vidíš před sebou: je devět sáhů dlouhá a potom ústí do nějaké místnosti.

Pro lepší představu se podívej na mapku (I) a překresli si chodbu do své mapy.

Opatrně postupujes kupředu.

Jsi sám a během cesty si pomalu uvědomuješ, co to znamená. Dřív jsi mohl spoléhat na své přátele; pokud ti hrozila smrt, zachránili tě. Ale teď už jsi odkázaný sám na sebe! V dalším boji můžeš velice snadno zemřít.

Nyní přicházíš k místu, kde chodba ústí do místnosti. Lucernu máš pro jistotu zakrytou.

Co uděláš?

Budeš naslouchat . . . . . (53)

Vstoupíš . . . . . (54)

(45) Zatímco jsi bojoval, ani Órbrin nezahálel. Na jednoho ze skřetů seslal zaklínadlo *modré blesky*: kouzlo, které se nikdy nemine cíle.

Tři skřeti jsou mrtví — ale čtvrtý unikl; zmizel někde v temné chodbě.

Chcete:

Pronásledovat ho . . . . . (47)

Prohledat napřed místnost . . . . . (48)

(46) Není mrtvý — ale vyděšený k smrti. Vzal nohy na ramena. Utíká pryč východní chodbou.



Když se rozhlédneš kolem, vidíš všude stopy boje a krev. Donar zabil třetího skřeta a na čtvrtého seslal Órbrin zaklínadlo *modré blesky*: kouzlo, které se nikdy nemine cíle.

Chcete:

Pronásledovat utíkajícího skřeta . . . (47)

Prohledat napřed místnost . . . . . (48)

(47) Pronásledujete utíkajícího skřeta. Chodba se ale vzápětí rozděluje; dva sáhy od východu z kruhové místnosti z ní odbočuje postranní chodba na sever.

Pro lepší představu se podívej na mapku (L) a překresli si chodby do své mapy.

Skřeta už nikde nevidíte — a nevíte, jestli běžel rovně nebo jestli zahrnul do postranní chodby. Chcete:

Nepouštět se do neznáma, nechat to být a radši jít napřed prohledat místnost (48)

Naslouchat . . . . . (55)

Jít rovně (na východ) . . . . . (56)

Zabočit do postranní chodby (na sever) . . . . . (57)

(48) Předtím, než začnete prohledávat místnost, se ještě postarejte sami o sebe. Pokud byl někdo zraněn, musí být ošetřen. Ty jako hraničář se v tom vyznáš; dobrým ošetřením dokážeš vrátit svým přátelům nebo i sobě chybějící životy.

Během bitvy se skřety jsi nijak neodškrtával čas; nebylo to potřeba. Vypořádali jste se s nimi velice rychle. Pro postavy v jeskyni bitva nikdy netrvá dlouho; je to otázka pouhých minut. Proto na celý souboj budeme vždycky počítat jednu směnu. Proškrtni si čtvereček v počítadle času.

Zato prohledávání nějakého prostoru vyžaduje hodně času; pokud máte být pečliví a nevynechat žádné místo, kde by se mohl skrývat poklad, musíte ten čas obětovat. Pečlivé prohledání čtyř čtverečních sáhů trvá jednu směnu; na skřetí místnost proto padne celkem asi šestnáct směn.

Napřed prohlédnete mrtvým skřetům kapsy — ale ti chudáci u sebe mají jen nějaké bezcenné měďáky. Potom pátráte po nějaké skrýši v podlaze... a pod jednou dlaždicí skutečně něco objevíte. Je tam dutý prostor a v něm váček plný zlatých mincí... a navíc prsten s rubínem. Uvažujete, jestli si je rozdělit hned — ale nechcete tím ztráct čas. Dáte tedy celý poklad prozatím do úschovy Órbrinovi.

A rozhodnete:

Vrátit se . . . . . (58)

Jít východní chodbou — tam, kam utekl

čtvrtý skřet . . . . . (59)

(49) Teď se do boje vložili i tví přátelé. Donar ti přiskočil na pomoc a zombii zabil. Čti (40).

(50) Prohledáváte severní místnost.

*Na rozdíl od souboje, který trvá pouhé minuty, zabere prohledávání nějakého prostoru hodně času; a pokud máte být pečliví a nevynechat žádné místo, kde by se mohl skrývat poklad, musíte ten čas obětovat. Prohledání čtyř sáhů trvá jednu směnu; na místnost se zombiemi proto počítejte asi sedm směn.*

Napřed prohlédnete to, co zbylo ze zombií — a ve špinavé kapse jedné z nich skutečně najdete modrý drahokam.

„To je tyrkys. Velice cenný,“ pochvaluje si Órbrin.

V severozápadním koutě, z kterého se zombie zvedly, najdete nějaké staré hadry; pravděpodobně na nich předtím seděly. V hadrech je schovaná malá truhlička — a v ní několik velice starých jemně vytepávaných stříbrných šperků: náušnice, dva prsteny a špendlík.

Nedělíte poklady hned na místě, protože beztak neznáte přesnou cenu všech těch věcí; až se vrátíte z podzemí, bude nejlepší donést je do města ke klenotníkovi, prodat — a teprve mince si rozdělit. Zatím je Órbrin uschová do svého koženého váčku.

Prohlížíte ještě podlahu, ale žádné tajné skrýše s poklady už nenajdete.

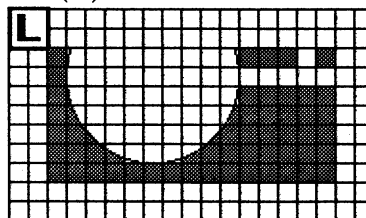
Co chcete dělat dál?

Pokračovat severní chodbou . . . (14)

Vrátit se . . . . . (58)

(51) Utíkáš pryč — zpátky do místnosti, kde leží mrtvý Órbrin. Napadne tě, že nutně potřebuješ pergamen, který má v kapse; hledat ho sice znamená zdržení, ale bez možnosti kreslit si mapu určitě zabloudíš.

Čti (44).



(52) Co jiného chceš dělat, probaha? Proti Fensalirovi, který tak snadno vyřídil Órbrina i Donara, jsi dočista bezmocný. Dřív, než vůbec zvedneš ruku s mečem, tě zabije nějakým svým kouzlem. Bojovat se nedá s každým a občas je rozumnější utéct. Navíc je mezi tebou a jím louže toho leptavého zeleného slizu.

Nečekej na nic a utíkej!

Čti (51).

(53) Nasloucháš u místnosti.

*Naslouchání (jak víš) trvá 1 směnu; proškrtni si tedy čtvereček.*

Slyšíš zvuk podobný bzučení čmeláka, ale ještě o trochu hlubší a silnější.

Mnoho možností ale stejně nemáš; když se vrátíš zpátky, narazíš na zavřené dveře nebo na Fensalira. Takže s taseným mečem v jedné ruce a s lucernou v druhé vtrhneš dovnitř.

Místnost je kruhová a má pět sáhů v průměru. Vede z ní ještě jeden východ — vpravo.

Najdeš ji na mapce (K).

Bzučící tvor krouží u stropu. A ty se otřeseš odporem: je to sice pouhá moucha, ale zato nestvůrně veliká. Má lesklé hmyzí tělo, blanitá křídla, která se míhají tak rychle, že vidíš místo nich jenom stříbrný třpyt, a je téměř 1 sáh dlouhá.

Napiš si na svůj papír údaje o ní: Moucha Zlodějka (tak se jí obvykle říká) — Obranné číslo: 3, Útočné číslo: 4, Počet životů: 3.

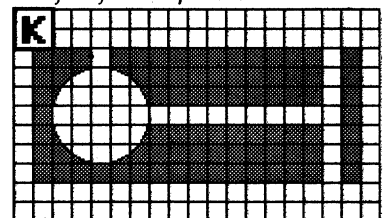
Moucha je překvapená, takže jsi získal iniciativu. Jak využiješ tu chvíli času, než se vzpomene?

Vrhneš se na ni a budeš s ní bojovat (60)

Pokusíš se proběhnout místností k druhému východu . . . . . (61)

(54) Bez naslouchání jsi vstoupil do místnosti. Je kruhová a má pět sáhů v průměru. Vede z ní ještě jeden východ — vpravo.

Najdeš ji na mapce (K).



# První dobrodružství

U stropu krouží nějaký tvor a bzučí. A ty se oťřeš odporem: je to sice pouhá moucha, ale zato nestvůrně veliká. Má lesklé hmyzí tělo, blanitá křídla, která se míhají tak rychle, že vidíš místo nich jenom stříbrný třpyt — a téměř sáh dlouhá.

*Napiš si na svůj papír údaje o ní: Moucha Zlodějka (tak se jí obvykle říká) — Obranné číslo: 3, Útočné číslo: 4, Počet životů: 3.*

Oba jste překvapeni.

*Nikdo nemá výhodu, takže si musíte hodit o iniciativu (pokud ses s tím v tomto dobrodružství ještě nesetkal, přečti si (70); tam je to vysvětleno. Potom se vrať zpátky na (54).)*

*Udělej potřebné hody kostkou.*

Kdo získal iniciativu?

Moucha . . . . . (62)

Ty . . . . . (63)

Oba — v tomto případě si přečti oba body — (62) a (63). Rozhodni se až u bodu (63); možnost u (62) si nevíšmej.

(55) Nasloucháte u obou chodeb — u východní i severní. Z východu neslyšíte nic, ze severu vzdálené hlasy.

*Naslouchání trvalo dvě směny — jednu za každou chodbu; proškrtni si dva čtverečky v počítadle času.*

Chcete:

Vrátit se a prohledat jižní místnost . . . (48)

Jít na východ . . . . . (56)

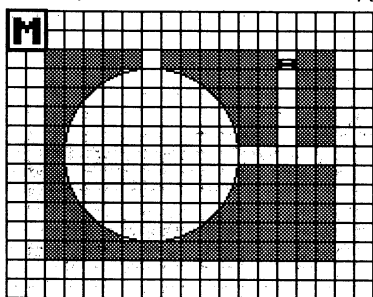
Jít na sever . . . . . (57)

(56) Minete severní odbočku a míříte stále na východ.

Nyní čti (14).

(57) Zahnete na sever. Od křižovatký vede chodba stále rovně — ale už když si do ní posvítíte lucernou, vidíte, že je po čtyřech sázích přehrazena... dveřmi.

*Pro lepší představu se podívej na mapku (M) a překresli si chodbu do své mapy.*



Dveře jsou veliké, dřevěné — sice staré, ale nijak zašlé. Je vidět, že je často někdo otvírá a zavírá; klika je vyhlazená dotyky mnoha a mnoha rukou.

Z místnosti za nimi se ozývá falešný opilecký zpěv, chraptavé skřetí hlasy a povykávání. Ty zvuky jsou tak silné, že ani nepotřebujete zvlášť pečlivě naslouchat, abyste je rozeznali.

*Za naslouchání ale každopádně proškrtni čtvereček v počítadle času.*

Skřetů je asi padesát; naštěstí nejsou v příliš bojovné náladě. Ten jeden, který vám unikl, docela jistě utekl právě sem; ovšem zjevně se mu zatím nepodařilo své soukmenovce vyburcovat k nějaké trestné výpravě proti vám. Přesto si dovedete dost dobře představit, jak by se ti chlapíci tvářili, kdybyste tam znenadání vpadli.

To už by si sotva nechali líbit.

Přesila je příliš velká — a tak se raději vraćte zpátky na křižovatku. Co uděláte dalšího?

Jdete na východ . . . . . (14)

Vraćte se do vesnice . . . . . (58).

(58) Tak tedy mohlo skončit tvoje první dobrodružství, Jariku. Vraćili jste se v pořádku do vesnice a odpočinuli si. Pak jste ještě zaskočili do nedalekého města ke klenotníkovi a prodali, co jste našli; dostali jste hrst zlatých mincí, které jste si rozdělili.

*Ovšem — dá se sotva předpokládat, že takoví zkušení válečníci jako Órbrin a Donar by vzali nohy na ramena po prvním (a navíc ještě úspěšném) boji. Vždyť Órbrin se do podzemí Šedého vrchu vypravil proto, že chtěl odhalit jeho tajemství — ne proto, aby získal hrst zlatáků! Je hrozně nepravděpodobné, že by se zničehožnic vrátil. I kdybys ty sám chtěl odejít, asi by tě přemluvil, abys šel dál. Otoč proto ještě zpátky k poslednímu rozhodování a podívej se, jak to vypadá hlouběji v podzemí.*

(59) Jdete tou chodbou a kreslíte si ji do mapy. Dva sáhy od východu z kruhové místnosti se od ní odděluje odbočka na sever.

*Pro lepší představu se podívej na mapku (L) a překresli si chodby do své mapy.*

Skřeta už nikde nevidíte — a nevíte, jestli běžel rovně nebo jestli zahrnul do postranní chodby. Chcete:

Naslouchat . . . . . (55)

Jít rovně (na východ) . . . . . (56)

Zabořit do postranní chodby (na sever) (57)

(60) Bojuješ s mouchou. Útočíš na ni jako první.

*Souboj probíhá obvyklým způsobem. Pokud jsi v tomto dobrodružství ještě žádnou bitvu nezažil, přečti si (71). Tam je vysvětleno všechno potřebné. Potom se zase vrať zpátky k (60).*

Moucha Zlodějka je velice hloupá a zuřivá; pokud ji budeš dráždit a snažit se ji zabít, rozhodně z boje neuteče, dokud nebude mrtvá ona nebo ty. Může to skončit následujícími způsoby:

Zabil jsi ji . . . . . (64)

Ona zabila tebe . . . . . (65)

Zkusíš jí utéct . . . . . (61)

(61) Snažíš se proběhnout k druhému východu. Zatímco ale utíkáš, moucha na tebe zaútočila.

*Pokud nevíš, jak souboj probíhá, přečti si (71) a pak se vrať zpátky na (61). Moucha na tebe stihne zaútočit celkem dvakrát, než se dostaneš jakž-takž do bezpečí (ty sám na ni nemůžeš útočit, protože utíkáš a nestihneš zároveň běžet a bojovat). Potom pronásledování vzdá.*

Zbývají ti ještě nějaké životy?

Ne . . . . . (65)

Ano . . . . . (66)

(62) A moucha na tebe útočí.

*Souboj probíhá obvyklým způsobem. Pokud jsi v tomto dobrodružství ještě žádnou bitvu nezažil, přečti si (71). Tam je vysvětleno všechno potřebné. Potom se zase vrať zpátky k (62).*

Moucha Zlodějka je velice hloupá a zuřivá; pokud ji budeš dráždit a snažit se ji zabít, rozhodně z boje neuteče, dokud nebude mrtvá ona nebo ty. Může to skončit následujícími způsoby:

Zabil jsi ji . . . . . (64)

Ona zabila tebe . . . . . (65)

Zkusíš jí utéct . . . . . (61)

(63) Co uděláš ty?

Budeš s mouchou bojovat . . . . . (60)

Pokusíš se utéct . . . . . (61)

(64) Moucha zlodějka je mrtvá.

*Za souboj proškrtni čtvereček v počítadle času.*

Chceš:

Prohledat místnost . . . . . (67)

Jít dál chodbou vpravo . . . . . (68)

(65) Ležíš bezvládně na podlaze.

*Tvoje životy klesly na nulu; jako Jarikovi ti už nikdo a nic už nepomůže.*

Ale rozhodně nebuď smutný. Neznamena to, že tím všechno končí!!! Můžeš si stvořit nějakou jinou postavu; můžeš se stát znovu hraničářem, ale také bojovníkem, mágem nebo ještě někým dalším. Mohou tě potkat nespočetná další dobrodružství; vždyť tento svět je plný tajemných jeskyň s poklady. Záleží jen na tobě, jestli se do nich vypravíš.

Nyní si přečti Závěr dobrodružství; je to kapitola, kterou najdeš za bodem (114).

**(66)** Podařilo se ti dostat se do bezpečí. Moucha už tě nepronásleduje.

*Na celý souboj či útěk počítej 1 směnu. Čti (68).*

**(67)** Prohledáváš místnost.

*Je malá, takže na to potřebuješ jenom 1 směnu.*

Moucha zlodějka měla na druhém konci místnosti svoje doupě. Je to jenom štěrbinu ve zdi — ale když dovnitř strčíš ruku, nahmatáš nějaké věci. Vytáhneš hrst měděných mincí, starou železnou přezku, prázdnou lahvičku od nějakého lektvaru — a potom konečně zlatou brož, do které je zasazený smaragd. Nic dalšího už tam není.

Nezbývá ti než jít dál chodbou vpravo (68).

**(68)** Chodba z kruhové místnosti vede deset sáhů rovně a potom zahýbá doleva. Když se dostaneš k tomu místu, vidíš, že po dalších dvou sázích ústí do nějaké místnosti.

*Pro lepší představu se podívej na mapku (N) a překresli si chodbu do své mapy.*

Chceš:

Naslouchat . . . . . (69)

Vstoupit . . . . . (72)

**(69)** Nasloucháš.

*Trvá to 1 směnu — proškrtni čtvereček.*

Neslyšíš nic.

Musíš vstoupit dovnitř; nic jiného se stejně nedá dělat (72).

**(70)** Hod na iniciativu: pokud se setkáš s nějakou nestvůrou a ani ty, ani ona nejste překvapeni, musíš určit, kdo bude rychlejší a dokáže pohotověji něco udělat. Hodíš proto dvakrát šestistěnnou kostkou; jednou za sebe, jednou za nestvůru. Komu padne vyšší číslo, ten začne jednat jako první.

Pokud jsou čísla stejná, probíhá všechno současně — tj. ty i ona máte buď jeden úder nebo můžete utéct. Nestvůra na tebe stihne zaútočit i v případě, že ji první ranou zabiješ — a naopak.

*Pokud potřebuješ také informace o řízení vlastního souboje, přečti si ještě (71).*

**(71)** Zde je shrnutý základní postup při souboji. Jsou v podstatě dvě možnosti: buď máš iniciativu (je to vysvětleno v bodě 70) — a potom útočíš a nestvůra se brání, nebo má iniciativu nestvůra a bráníš se ty.

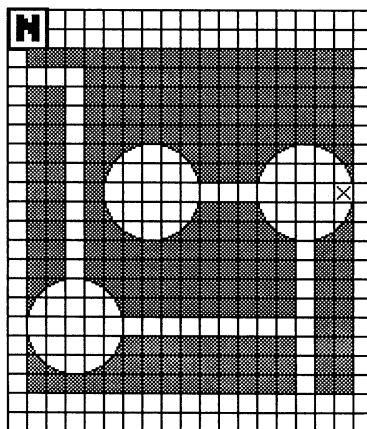
*Pokud útočíš, hod' šestistěnnou kostkou za sebe a výsledek přičti ke svému Útočnému číslu, potom hod' ještě za nestvůru a výsledek přičti k jejímu Obrannému číslu. Pokud utíká, nemůže se bránit; je to pro ni nevýhoda, takže od jejího čísla odečti ještě 3 (jako postih). Potom srovnej obě výsledná čísla; pokud je větší to její nebo jsou obě stejná, ubránila se. Pokud je větší to tvoje, zasáhl jsi ji — a připravils ji o tolik životů, kolik činí rozdíl mezi oběma čísly.*

*Pokud se bráníš, je postup naprosto stejný — jenom role se obrátí. Házíš za nestvůru a výsledek přičteš k jejímu Útočnému číslu, pak házíš za sebe a výsledek přičteš ke svému Obrannému číslu. Pokud utíkáš, odečteš si 3. Pokud je větší číslo nestvůry, zasáhla tě a připravila o tolik životů, kolik činí rozdíl mezi tvým a jejím číslem.*

*Ty a nestvůra se v útocích pravidelně střídáte; žádný z vás nemůže útočit dvakrát za sebou a nebo útočit a pak hned utíkat!*

**(72)** Vstoupil jsi do čtvercové místnosti velké 4 x 4 sáhů. Vpravo na konci z ní vybíhá další chodba.

*Podívej se na mapku (O).*



Rozhlížíš se... místnost je prázdná.

Chceš:

Prohledat ji . . . . . (73)

Jít dál chodbou . . . . . (74)

**(73)** Prohledáváš tu místnost.

*Počítej na to 1 směnu.*

Nenašel jsi žádné poklady — ale zato jsi objevil něco podivného v nejvzdálenějším koutě místnosti. Je to světle fialový povlak, který pokrývá kamennou podlahu a tvoří na ni skvrnu velikou asi jeden čtvereční sáh. Ta věc připomíná nadýchaný, čerstvě napaný snůh — až na tu barvu ovšem.

Co s tím provedeš?

Vyhneš se tomu obloukem a půjdeš raději dál chodbou vpravo . . . . . (74)

Zkusíš do toho rýpnout mečem . . . (75)

Sáhneš si na to rukou . . . . . (76)

Poliješ to olejem a zapálíš . . . . . (77)

**(74)** Chodba vede pět sáhů rovně a pak zahýbá doprava. Ovšem už tři sáhů od východu ze čtvercové místnosti se od ní vlevo odděluje chodba postranní.

*Najdeš to nakreslené na mapce (P).*

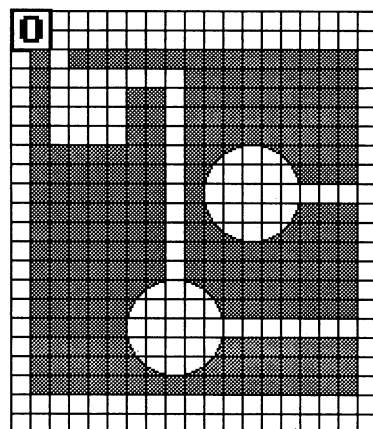
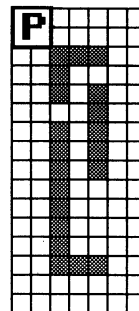
Kam chceš jít?

Rovně . . . . . (78)

Vlevo . . . . . (79)

**(75)** Skutečně musíš do všeho rýpat? Byla to prudce jedovatá houba. Ve chvíli, kdy jsi ji podráždil, vypustila oblak spór. Doufejme, že tě nezasáhly!

*Házej kostkou jako při útoku (pokud nevíš jak, návod najdeš v bodě (71).)*





(89) Vstoupil jsi do místnosti. Je kruhová, má pět sáhů v průměru a žádný další východ z ní nevede. Uprostřed stojí dva sáhy dlouhá a sáh široká kamenná truhla.

Pro lepší představu se podívej na mapku (S) a překresli si místnost do své mapy.

- Chceš:  
Podívat se do truhly . . . . . (97)  
Vrátit se . . . . . (78)

(90) Bojuješ s hadem.

Pravděpodobně už víš, jak to udělat; pokud ne, přečti si znovu bod (71) a pak se vrať zpátky na (90).

Útočné číslo hada je 5, Obranné číslo 4, životů má 5. Pokud se rozhodneš utíkat, had na tebe stihne ještě jednou zaútočit, než se dostaneš do bezpečí. Pokud ho přivrátíš nejméně o tři životy, dostane strach a sám uteče hlouběji do chodby. Boj pokračuje tak dlouho, dokud nenastane některá z následujících možností:

- Jsi mrtvý . . . . . (65)  
Had je mrtvý . . . . . (98)  
Had utekl . . . . . (99)  
Ty jsi utekl . . . . . (100)

(91) Zkoušíš odevřít dveře... Jde to podivuhodně snadno.

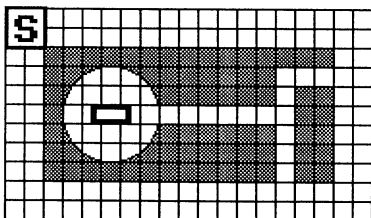
Vstupuješ do obrovské místnosti. Její zadní, nejvzdálenější stěna je kolmá k chodbě, kterou jsi přišel, a je od dveří osm sáhů vzdálená. Je dlouhá sedmnáct sáhů — a symetrická: osm sáhů vpravo, osm sáhů vlevo a přímo proti dveřím 1 x 1 sáh hluboký výklenek.

Místnost má zhruba půlkruhový půdorys; poloměr toho kruhu je osm sáhů a dveře jsou v jeho obvodu.

Nakreslenou ji najdeš na mapce (T).

Nezdá se, že by uvnitř byl někdo živý — ale přesto ta místnost není prázdná. Vidíš tři bronzové sochy zvířat, které stojí na podstavcích před výklenkem... Je to vlk, medvěd a ještěr.

- Chceš:  
Prohledat tu místnost . . . . . (101)  
Vrátit se ke křižovatce . . . . . (93)



(92) Nasloucháš u dveří.

Proškrtni čtvereček v počítadle času.

- Neslyšíš ovšem nic. Chceš:  
Zkusit otevřít dveře . . . . . (91)  
Vrátit se ke křižovatce . . . . . (93)

(93) Jsi zpátky u křižovatky.

Vyber si nějakou z možností, které jsi dosud nevyzkoušel:

- Jít vpravo . . . . . (82)  
Jít vlevo . . . . . (83)  
Jít rovně . . . . . (84)  
Naslouchat u chodby vpravo . . . (85)  
Naslouchat u chodby vlevo . . . . (86)  
Naslouchat u chodby rovně . . . . (87)  
Vrátit se zpátky k první odbočce za čtvercovou místností (mapka (P)) . . . . (79)

(94) Nasloucháš u místnosti.

Proškrtni čtvereček.

- Neslyšíš nic. Chceš:  
Vrátit se . . . . . (93)  
Podívat se dovnitř . . . . . (95)

(95) Vstoupil jsi do místnosti. Má kruhový půdorys; její průměr je 5 sáhů. Mimo vchodu, kterým jsi vstoupil, z ní vede ještě jedna chodba — a to po tvé levé ruce.

Nakreslenou ji najdeš na mapce (U).

Místnost je prázdná.

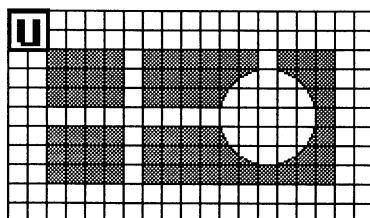
Jenom na hladké kamenné stěně přímo proti sobě vidíš napůl smazaný nápis křídou; písmo je elfí a psané zřejmě ve spěchu.

„Přátelé, neotvírejte zlaté...“ Poslední slovo chybí.

Co "zlaté"? Truhlice? Nebo snad dveře? Můžeš si jenom domýšlet, jaké slovo tam mělo být — a také kdo byl ten neznámý, který to psal, a co se s ním potom stalo.

A ještě — samozřejmě — jestli máš tomu nápisu věřit nebo ne.

- Co budeš dělat?  
Prohledáš místnost . . . . . (102)  
Vrátíš se na křižovatku . . . . . (93)  
Půjdeš druhou chodbou . . . . . (103)



(96) Opatrně a s napřaženým mečem se blížíš k hadovi. Chodba vedla od křižovatky čtyři sáhy rovně a potom se stáčí vlevo; právě na tom místě nyní stojíš.

Podívej se na mapku (R).

Za záhybem se skrýval ten had. Překvapils ho — a díky tomu jsi získal iniciativu. Útočíš jako první.

Čti (90).

(97) Pokoušíš se otevřít truhlu. Má těžké kamenné víko, na kterém je nějaký runový nápis; je to starobylé písmo, které nedokážeš přečíst. Trvá ti dlouho, než ho nadzvedneš a odsuneš na stranu...

Počítej na to jednu směnu.

Nakonec se ti to podaří.

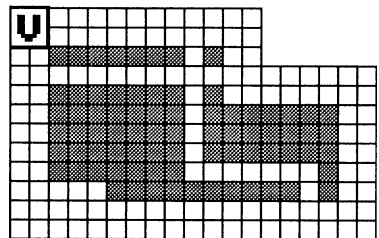
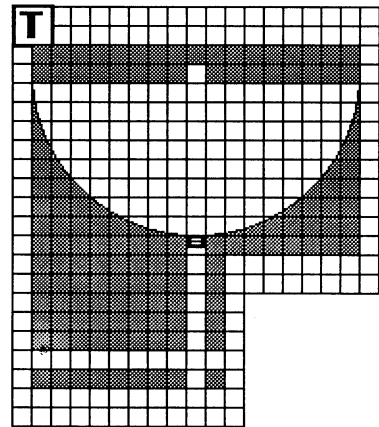
A tu vidíš, že je to kamenná rakev.

Uvnitř leží kostra. Na šíji má zavěšený zlatý řetěz a u hlavy jí stojí tři stříbrné misky s rytinami. Po jejím boku leží meč s jílcem vykládaným drakohokamy; na ostří není ani stopa rzi.

Chceš:

- Zkusit vzít ty věci a utéct . . . . . (104)  
Raději nerušíš klid mrtvého, vrátíš víko na své místo a odejít . . . . . (105)

(98) Had je mrtvý. Chodba, v které se skrýval, je dlouhá pět stop a potom zahýbá doprava.



# První dobrodružství

*Pro lepší představu se podívej na mapku (V) a překresli si místnost do své mapy.*

Napadne tě, že v chodbě mohou být ještě další; nasloucháš proto (1 směnu), ale neslyšíš už nic.

Had u sebe žádný poklad nemá; sotva by se to také dalo předpokládat. Chceš:

Jít dál chodbou . . . . . (106)

Vrátit se ke křižovatce . . . . . (93)

**(99)** Had se plazí chodbou pryč. Ta chodba je dlouhá pět sáhů; potom zahýbá doprava.

*Pro lepší představu se podívej na mapku (V) a překresli si místnost do své mapy.*

Chceš:

Pronásledovat ho . . . . . (107)

Nechat ho být a vrátit se

ke křižovatce . . . . . (93)

**(100)** Podařilo se ti utéct. Jsi znovu na křižovatce; had tě už nepronásleduje. Chceš:

Jít vlevo . . . . . (83)

Jít rovně . . . . . (84)

Naslouchat u chodby vlevo . . . . (86)

Naslouchat u chodby rovně . . . . (87)

**(101)** Prohledáváš půlkruhovou místnost.

*Je obrovská; bude ti to trvat celé 4 směny.*

Napřed si prohlédneš bronzové sochy. Stojí na půl sáhu vysokých podstavcích z mramoru — vlk vlevo, ještěř vpravo a medvěd uprostřed. Všechna ta zvířata mají doširoka otevřené tlamy s ostrými zuby a čelem jsou otočená ke dveřím. Není na nich nic zajímavého.

Potom prohlížíš stěny i podlahu a hledáš tajné skrýše.

Jsi zrovna několik kroků od dveří, když koutkem oka zachytíš pohyb. Uprostřed místnosti někdo je.

Rychle se otočíš — a spatříš člověka.

Je to dívka a má na sobě bílé šaty a bílý plášť... Vzápětí si uvědomíš, že nemůže být živá; vznáší se totiž nad zemí a skrz její tělo vidíš prosvítat obrysy soch.

Přízrak.

Dívá se na tebe, vztáhne k tobě ruce.

„Mladíku! Pojď blíž! Pomohu ti dostat se odsud!“

Usmívá se. Nevypadá nebezpečně.

„Poslouchej pečlivě, co ti řeknu. Jedna z těch soch má v tlamě klíč od tajných dveří, které jsou ve výklenku,“

říká; ohlédne se a dlouhou štíhlou rukou ukáže dozadu. „Zatím je nemůžeš vidět; spatříš je ve chvíli, kdy získáš klíč. Abys ho získal, musíš napřed uhodnout, které ze zvířat ho má, a vyndat ho z otevřené tlamy. Ráda bych ti to prozradila... ale nesmím. Mág Fensalir by se to dozvěděl a proměnil by mě v žábu.“

Mohu ti jenom poradit. Vidíš — na podstavcích soch se objevilo ohnivé písmo. Je tam celkem šest nápisů — a já ti prozradím, že na jednom podstavci jsou dva pravdivé nápisy, na jiném dva nepravdivé a na zbývajícím jeden pravdivý a jeden nepravdivý. Víc ti ale skutečně nemohu říct.

Rozmysli si to dobře, než některému ze zvířat sáhneš do tlamy! Jsou to kouzelné sochy. Pokud se spleteš, přijdeš o ruku!“

Dívka zmlkla. Její tělo průsvitnělo čím dál víc; mizela ti před očima.

„Kdo jsi?“ vykřikl jsi ještě.

„Čarodějka. Fensalirova dcera. Postavila jsem se na stranu elfů — proti němu — a on mě navěky zaklel do této podoby...“ dolehl k tobě její slábnoucí hlas.

Potom se rozplynula.

Pohlédl jsi na podstavce; na každém z nich skutečně planuly dvě elfími runami napsané věty. Elfí runy znáš; dovedeš to ohnivé písmo lehce přečíst.

U vlka je napsáno: 1) Já klíč nemám. 2) Klíč je v tlamě medvěda.

U medvěda čteš: 1) Vlk nemá klíč. 2) Klíč najdeš u ještěra. A nakonec pod sochou ještěra stojí: 1) Já klíč nemám. 2) Klíč má vlk.

Chvíli přemýšlíš, co dělat. Buď můžeš zkusit řešit hádanku, nebo to prostě risknout a vyzkoušet namátkou nějakou tlamu; pak je ale problém v tom, že máš pouze dvě ruce, a když se dvakrát spleteš, nebudeš už mít ČÍM sáhnout do té třetí — správné — pro klíč. Nehleď na to, že to bude asi nepříjemné a ty zřejmě přijdeš o nějaké životy.

Nakonec se rozhodneš:

Sáhnout do tlamy vlkovi . . . . . (108)

Sáhnout do tlamy medvědovi . . . (109)

Sáhnout do tlamy ještěrovi . . . . (110)

Raději to nezkoušet a vrátit se na křižovatku . . . . . (93)

**(102)** Prohledáváš místnost. Trvá to asi 1 směnu. Mimo toho nápisu na zdi tam ale už nenacházíš nic.

Chceš:

Vrátit se ke křižovatce . . . . . (93)

Podívat se do té druhé chodby . . (103)

**(103)** Jdeš druhou chodbou. Vede dva sáhy rovně; potom zahýbá doprava a pokračuje dalších pět sáhů. Tam končí... vidíš zlaté dveře.

*Pro lepší představu se podívej na mapku (W) a překresli si chodbu do své mapy.*

Dveře nejsou doopravdy zlaté; pouze dřevěné a natřené zlatou barvou, která tu a tam opryskala. Mohou a nemusí to být ony — ta nejmenovaná věc, o které se mluví ve varování na zdi. A to varování samo může a nemusí být pravdivé.

Co s tím uděláš?

Budeš naslouchat u dveří . . . . . (111)

Zkusíš je otevřít . . . . . (112)

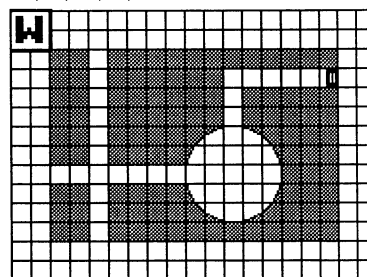
Vrátíš se ke křižovatce . . . . . (93)

**(104)** Bereš stříbrné misky a dáváš je do brašny. Potom rozepeš kostlivci zlatý řetěz. Když všechny tyhle věci uložíš, konečně natáhneš ruku po předmětu, který tě láká nejvíc: po tom nádherném meči.

V té chvíli rudě vzplanou kostlivcovy oči — nebo spíš to, co zůstalo na dně prázdných důlků MÍSTO očí. Jeho pařát hmatne po jílci meče — a ty ucukneš.

Kostlivec rychle vstává; chce se pomstít tomu, kdo ho vyrušil z věčného klidu... Potřebuje nějaký čas na to, aby se zvedl ze své rakve — ale ty jsi zase v první chvíli přímo omráčený překvapením a hrůzou; proto ani jeden z vás nemá výhodu.

*Musíte si hodit kostkou o iniciativu — a pak se pustíte do boje. Z předchozích příhod asi už víš, jak souboj probíhá; pokud si tím ale přesto ještě nejsi jist, přečti si návod (70) a (71).*



Kostlivcovo Útočné číslo je 6, Obranné číslo 4, a životů má 8. Už z toho vidíš, že je poměrně nebezpečný. Pokud jsi navíc zraněný z předešlých bojů (čili nemáš plný počet životů), měl by ses pokusit utéct. Kostlivec tě ovšem bude pronásledovat; je rozružený a touží po pomstě. Počítej, že na tebe stihne ještě čtyřikrát zaútočit, než se ti podaří mu zmizet. Je ale naštěstí ještě jedna věc, kterou bys mohl vyzkoušet — totiž odhodit při útěku batoh s věcmi, které jsi v rakvi sebral. Je možné (ale samozřejmě ne jisté), že ho to uspokojí a zastaví.

Nezapomeň, že pokud jsi nezískal iniciativu, můžeš začít jednat až po prvním kostlivcově útoku!

Jak to dopadlo?

- Rozhodl ses odhodit batoh s věcmi a utíkat — a nyní doufáš, že ho to zastaví . . . . . (113)
- Zabil jsi ho . . . . . (114)
- On zabil tebe . . . . . (65)
- Ačkoliv jsi batoh s věcmi neodhodil, přesto se ti podařilo utéct . . . . . (105)

(105) Jsi bezpečně venku z místnosti s kostlivcem. Ocitl ses znovu na hlavní chodbě, z které jsi předtím zahnul doleva. Čti (78).

(106) Překročíš mrtvého hada a jdeš dál chodbou. Když zahneš doprava, vidíš, že chodba je slepá; po jednom sáhu končí.

Je to vidět na mapce (X).

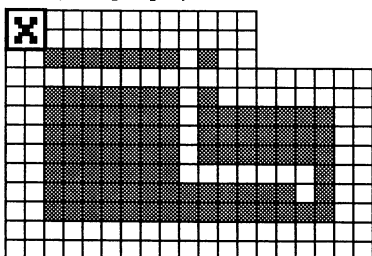
Had měl pod kamenem svoje doupě — ale byl sám a to doupě je prázdné. Hadi obvykle nemívají poklady; jsou to koneckonců jenom zvířata a zlato pro ně nemá cenu. Ani tenhle nebyl výjimkou; v doupěti žádný poklad není.

Za prohlížení chodby počítej 1 směnu.

Vracíš se zpátky ke křižovatce. Čti (93).

(107) Pronásleduješ hada.

Chodba zahne doprava — a ty vidíš, že je slepá; po jednom sáhu končí.



Je to vidět na mapce (X).

Stihneš na hada třikrát zaútočit, než dorazí až na konec; pokud není do té doby mrtvý, potom už nemá kam utíkat a tak s tebou znovu začne bojovat.

Z tvé strany je to ale velice neúčelný boj. Hadi obvykle nemívají poklady; jsou to koneckonců jenom zvířata a zlato pro ně nemá cenu. V jeho doupěti beztak nic nenajdeš.

Pokud jsi ho zabil, připočti si 2 směny (jednu za boj, druhou za marné prohledávání doupěte) a vrať se na křižovatku . . (93).

Pokud zabil on tebe, čti . . . . . (65).

Pokud ses rozhodl teď, když vidíš, že chodba je slepá, ho nechat být a vrátit se na křižovatku, čti . . . . . (93)

(108) Spletl ses. Sáhl jsi do špatné tlamy. Pokoušel ses nahmatat klíč — a v té chvíli sklaply čelisti a ostré zuby se ti zahryzly do ruky. Po chvíli povolily... Křičíš a s hrůzou zíráš na pahýl, který z tvé ruky zůstal.

Socha chroupe a mlaská.

Je to těžké zranění; uber si tři životy.

Chceš:

- Vyzkoušet ještě sochu medvěda . . (109)
- Vyzkoušet ještě sochu ještěra . . (110)
- Vrátit se na křižovatku . . . . . (93)
- Jsi mrtvý . . . . . (65)

(109) Spletl ses. Sáhl jsi do špatné tlamy. Pokoušel ses nahmatat klíč — a v té chvíli sklaply čelisti a ostré zuby se ti zahryzly do ruky. Po chvíli povolily... Křičíš a s hrůzou zíráš na pahýl, který z tvé ruky zůstal.

Socha chroupe a mlaská.

Je to těžké zranění; uber si tři životy.

Chceš:

- Vyzkoušet ještě sochu vlka . . . (108)
- Vyzkoušet ještě sochu ještěra . . (110)
- Vrátit se na křižovatku . . . . . (93)
- Jsi mrtvý . . . . . (65)

(110) Sáhl jsi do tlamy ještěrovi. Po několika dlouhých vteřinách nejistoty a hrůzy uvnitř něco nahmatáš... Vytáhneš to ven — a je to klíč. Oddechneš si.

Pohlédneš k výklenku a spatříš na zdi žlutě planoucí obdélník. Když dojdeš až k němu a prohlídíš ho, všimneš si klíčové dírky. Předtím, když jsi to místo prohledával, tam zcela jistě nebyla; nelámeš si ale hlavu s tím, kde se tam zničehožnic vzala. Magické věci bývají podivné. Zkoušíš klíč — a ten přesně zapadne dovnitř. Otvíráš dveře...

Projdeš jimi do nějaké chodby — a sotva dveře pustíš, neslyšně se zavřou a splynou se skálou. Nedokážeš už je znovu najít; ani nejmenší štěrbin-



# První dobrodružství

ka neprozrazuje, že tam někdy nějaké dveře byly.

Stojíš v rovné chodbě s hrubě otesanými stěnami. Pět sáhů nalevo od tebe do ní zprava ústí nějaká chodba — a tobě se zdá, že tu křižovátku poznáváš...

*Najdeš ji na mapce (Z).*

Dojdeš až k ní a tvoje tušení se změní v jistotu; je to ta úplně první křižovátka ve tvaru T, na kterou jste s Órbriem a Donarem narazili...

Rychle tamtudy projdeš k východu a opustíš ponuré podzemí... Konečně jsi odtamtud venku a v bezpečí. S úlevou se rozhlédneš po louce a zalesněných kopcích...

Tak skončilo tvoje první dobrodružství.

*Nyní si přečti Závěr dobrodružství; je to kapitola, kterou najdeš za bodem (114).*

**(111)** Nasloucháš u zlatých dveří. A zevnitř slyšíš strašlivé zvuky: funění, chroptění a rány. Někdo chodí sem a tam — a přestože podlahu tvoří pevná jednolitá skála, cítíš, jak se otřásá. Uvnitř bude něco příšerného.

Stále ještě chceš vejít dovnitř?

Ano . . . . . (112)

Raději se vrátíš ke křižovatce . . . (93)

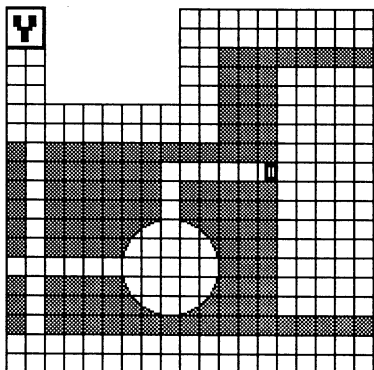
**(112)** Snažíš se otevřít dveře — a daří se ti to.

Vidíš obrovskou místnost.

Stojíš na samém okraji třicet sáhů hluboké propasti — ještě krok, a zřítíš by ses dolů. I strop je vyšší než ve většině místností. Dřív tady asi bývala patra a mezi nimi schodiště; to všechno je ale už rozbité a pobořené. Dole vidíš hromady sutí.

*Podívej se na mapku (Y).*

V nich stojí a podupává odporný, obrovskému člověku podobný tvor.



Vysoký je kolem dvaceti pěti sáhů; kdyby si tě všiml, nebyl by pro něho problém natáhnout ruku a prstem tě shodit nebo rozmačkat v dlani. Naštěstí tě ale nevidí; je k tobě právě otočený zády.

Tady tě zjevně žádné štěstí nečeká.

Velice tiše zavíráš zlaté dveře a bez velké důstojnosti se tryskem vracíš ke křižovatce (93).

**(113)** Odhodil jsi batoh s věcmi a utíkáš. Už za sebou neslyšíš kroky a chrastění kostí; s úlevou cítíš, že ho to skutečně zastavilo. Zarazil se a začal batoh otvírat. Ty ovšem nečekáš, až se s tím vypořádá.

Jsi zpátky na hlavní chodbě, z které jsi předtím zahnul doleva. Čti (78)

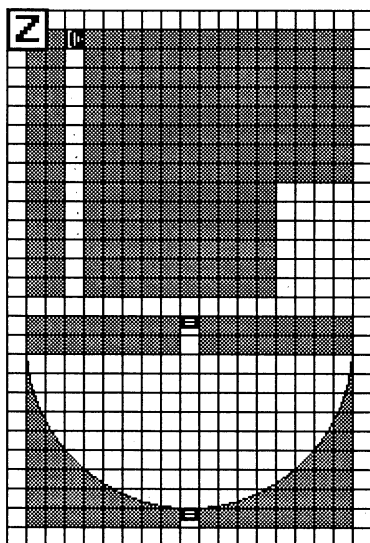
**(114)** Kostlivec leží na zemi — po mnoha letech podivného polovičního života snad už konečně mrtvý. Jeho nádherný meč mu vyklouzl z ufatého pařátu... bereš ho do ruky a s obdivem ho prohlížíš.

Je nesrovnatelně lepší a cennější než tvůj vlastní meč; to jsi koneckonců viděl už na první pohled. Teď, když rukou sevřeš jeho jílec, cítíš se mocný, silný a nezranitelný.

Nerozmýšlíš se dlouho; vyměníš ho za svůj vlastní meč.

*Tahle zbraň zvýší tvoje Útočné číslo o 1. Na svém papíru si škrtni 6 a místo toho napiš 7.*

Jsi zpátky na hlavní chodbě, z které jsi předtím zahnul doleva. Čti (78)



## Závěr dobrodružství

Příběh, který jsi právě prožil, ti měl názorně ukázat, jak asi výprava do jeskyně vypadá. Sloužil ovšem jenom jako vzor a v několika ohledech se lišil od typických dobrodružství ve hře Dračí doupe.

Především jsi byl sám, což je velice neobvyklé. Možná namítneš, že s tebou přece šli Óbrin a Donar. Ale není to tak docela pravda. To nebyly skutečné postavy, protože neměly svoje hráče. Rozhodoval jsi ty — a vlastně i za ně. A navíc jsi kvůli nim nemusel házet kostkou; pokaždé sis prostě jenom přečetl, jak jejich útoky dopadly. Ve skutečném dobrodružství má každá postava svého hráče a ten za ni rozhoduje a hází kostkou.

Další odlišností tohoto dobrodružství je to, že bylo stvořeno a naplánováno předem do nejmenších podrobností. Měl jsi na výběr několik přesně stanovených možností a musel ses rozhodnout pro jednu z nich; ani v případě, že tě napadlo nějaké jiné (a lepší) řešení dané situace, jsi nemohl udělat nic jiného, než co ti autor dobrodružství nabídl. Při skutečné hře to vypadá jinak; tvoje rozhodování není ničím omezeno a můžeš udělat všechno, co tě napadne (až na to, že když uděláš hloupost, nějaká nestvůra tě pravděpodobně chytí a dá si tě k večeři). V příštích dobrodružstvích už nebudeš mít žádný napsaný text, který stačí číst a přitom občas hodit kostkou. Místo toho si musíš najít spoluhráče.

Na obálce Dračího doupe je napsáno, že hra je určena nejméně pro dva lidi. Z těchto dvou je jeden hráčem a druhý Pánem jeskyně.

Pán jeskyně je ten, kdo dobrodružství připravuje; vymyslí si podzemí, nakreslí mapku a rozhodne, v kterých místnostech budou nějaké nestvůry a poklady. Není to tak těžké; v druhé části této knihy, která je pro Pána jeskyně určena, je podrobný návod, jak se to dělá, a je tam navíc i vzorové dobrodružství. Proto znovu upozornujeme, abys tuto druhou část neotvíral — pokud se ovšem nerozhodneš stát se sám Pánem jeskyně.

Druhý člověk hraje nějakou postavu; hraničáře, bojovníka, kouzelníka nebo něco jiného. Všechny potřebné



údaje o postavách najdeš v kapitole nazvané "Tvoje postava". Postav, které procházejí podzemím (a tedy i hráčů) může být samozřejmě víc — a je to dokonce lepší. Podrobnosti se dovíš na konci této knihy v kapitole Hra ve skupině.

Nyní si přečti pravidla — čili zbytek této příručky pro hráče. Brzy zjistíš, že pravidla se v některých drobnostech liší od těch, která byla použita v Jarikově dobrodružství (například na iniciativu se hází ne pouze před začátkem souboje, ale po každém kole, otevření dveří a naslouchání není úspěšné nebo neúspěšné automaticky, nýbrž rozhoduje o tom hod kostkou, kouzelníci nemohou používat všechna možná kouzla bez jakéhokoliv omezení apod.). Pravidla v Jarikově dobrodružství byla úmyslně trochu ochuzena a upravena, protože na začátku je lepší začít tím nejzákladnějším a teprve později přidávat složitější věci. Proto se nijak nenech vyvést z míry, když narazíš na nějaké nesrovnalosti mezi pravidly uváděnými níže a Jarikovým dobrodružstvím.

## Poznámky

V této části najdeš několik technických poznámek:

## Kostky

Jak vidíš, ke hře patří také dvě kostky: šestistěnná, s kterou jsi už házel během prvního dobrodružství, a desetištěnná.

Kostka se používá při soubojích a při určování vlastností postav; kde přesně, to se dovíš v samotných pravidlech. Zkratka pro šestistěnnou kostku je k6, pro desetištěnnou kostku k10 — a hody, které je potřeba provést, mohou být zapsány dvěma způsoby:

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

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

Je důležité si uvědomit, že hodit jednou šestistěnnou kostkou a výsledek násobit dvěma není totéž, jako ho-

dit 2k6 — prvním způsobem nikdy nehodíš například 11.

Někdy je třeba číslo, které padne, ještě zvětšit o nějakou konstantu. Pak píšeme například 1k6+2. Znamená to: Hod' jednou šestistěnnou kostkou a k výsledku přičti dvojku. Podobně píšeme 2k10+3 — hod' dvakrát desetištěnnou kostkou a k výsledku přičti tři.

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

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

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

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

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

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

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

Snadno nahlédneš, že padne-li ti 1, je to dolní mez, padne-li ti 2, je to dolní mez+1,..., padne-li 6 nebo 10 (12, 20 u vyšších rozsahů), je to horní mez.

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

Jistě sis všiml, že na desetištěnné kostce jsou čísla od nuly do devíti, ne od jedné do desíti. Ve všech předchozích případech platí, že když na kostce padne 0, počítá se to jako 10. Výjimkou

je tzv. procentový hod, který se používá k určení pravděpodobnosti nějakého jevu v procentech.

V pravidlech bude například napsáno: „Je pravděpodobnost 25%, že skřet se při pohledu na válečníka vyzdělá a uteče.“ Znamená to, že je to sice trochu pravděpodobné, ale rozhodně ne jisté; skřet utéct může, ale nemusí.

Aby se poznalo, jestli skutečně uteče nebo ne, hází se desetištěnnou kostkou. Hodíš jednou — dostaneš číslo od 0 do 9 a napíšeš ho na papír. Pak hodíš podruhé — a to druhé číslo napíšeš za první. Dostaneš něco mezi 00 a 99 (00 ber jako 100, takže jsou to vlastně čísla od 1 do 100).

Vyzkoušej si to.

Pokud je tvoje číslo **menší nebo rovno** 25, skřet se válečníka lekl a utekl. Pokud je naopak tvoje číslo **větší**, skřet bude s válečníkem bojovat (pokud se samozřejmě sám válečník nerozhodne utéct — ale to už záleží na jeho hráči). Procentový hod desetištěnnou kostkou je označován k%.

## Zvláštní pravidlo pro souboj

Při hodu na útok a na obranu (jak víš z Jarikova dobrodružství, je to hod 1k6) postavy i nestvůry, kterým na 1k6 padla šestka, házejí ještě jednou. Výsledky hodů se sčítají. Nikde jinde mimo souboj toto pravidlo neplatí.

## Míry a váhy

Jak už víš, v Dračím doupěti se používají jiné jednotky, než na jaké jsme zvyklí v běžném životě.

**Délka:** Délka je nejdůležitější veličina potřebná při pohybu v jeskyních. Měří se v sázích; jeden sáh přibližně odpovídá jednomu metru. Kromě toho máme ještě jednu jednotku pro malé vzdálenosti — a to coul. Jeden sáh má sto coulů, jeden coul je tedy dlouhý asi jeden centimetr.

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

**Hmotnost:** Dále je potřeba určovat hmotnost. Tato veličina je nutná k tomu, aby postava věděla, kolik může unést pokladů. Na tom, jak těžký ná-

# První dobrodružství

klad nese, také závisí její rychlost — a to jak v chůzi tak při útěku před nestvůrami. Jednotkou hmotnosti je 1 mince — zkratka mn (předpokládá se přitom, že mince ze zlata, stříbra i mědi váží stejně). 20 mincí odpovídá zhruba jednomu kilogramu, 1 mince tedy váží asi 50 gramů.

Počítat hmotnost v mincích je výhodné, protože to umožňuje zároveň okamžitě určit velikost pokladu, který může postava z jeskyně odnést.

**Čas:** V Dračím doupěti máme dvě různé jednotky času: směnu a kolo. Jak víš ze svého prvního dobrodružství, směna trvá zhruba deset minut a používá se při měření času při chůzi, hledání a podobných mírumilovných činnostech.

Jedno kolo trvá zhruba deset vteřin a používá se pro měření času při souboji a podobně — pokaždé, když se věci odehrávají velmi rychle. Význam těchto jednotek pochopíš lépe po přečtení kapitol Pravidla pro boj... a ...a mimo boj.

**Rychlost:** Jednotkou rychlosti jsou sáh za směnu a sáh za kolo; zatím je ale nepotřebuješ, a tak se o nich dovíš víc až v části rychlost a náklad, kapitola ...a mimo boj.

**Magenergie:** "Magenergie" je základem jakýchkoliv kouzel v DrD. Tak jako k vyrazení dveří je zapotřebí energie, k jejich otevření kouzlem je zapotřebí magenergie. I každé z hraničářových nebo kouzelníkových kouzel spotřebuje určité množství magenergie.

Jednotkou magenergie je "mag" — tak jako vzdálenost měříme na sáhy, magenergii měříme na magy. Říkáme například „hraničářova magenergie je dvanáct magů..." nebo „toto kouzlo stojí tři magy..." a podobně. Přesně se to dovíš — pokud si vybereš povolání, které s magenergií pracuje — v příslušné kapitole o zvláštních vlastnostech povolání.

## Měnový systém

Ve světě DrD používáme, jak sis jistě všiml, jiné peníze než v našem obvyklém světě. Ve světě DrD máme tři druhy peněz: zlatáky, stříbrňáky a měďá-

ky. Jejich vzájemný vztah je následující: Jeden zlaták odpovídá 10 stříbrňákům nebo 100 měďákům, jeden stříbrňák odpovídá 10 měďákům. Ani ve světě DrD však nejsou zlatáky z čistého zlata. Ve skutečnosti je v každém zlatáku jen jedna desetina zlata, zbytek tvoří různé příměsi. Na nákup 1 mince ryziho zlata je tedy třeba 10 zlatáků (nebo 100 stříbrňáků), na nákup 1 mince ryziho stříbra je zapotřebí 1 zlaták (nebo 10 stříbrňáků).

## Některé důležité pojmy

**Cizí postavy:** Cizí postavy můžete potkat v jeskyni. Platí pro ně popis, který najdeš v těchto pravidlech v kapitole Tvoje postava; mají ale tu zvláštnost, že za ně nehrají hráči, nýbrž Pán jeskyně. Typickou cizí postavou by byl ve skutečné hře například mág Fensalir. Můžete ale potkat například i jinou skupinu dobrodruhů, nějaké hraničáře, válečníky, zloděje apod.

**Družina:** Je to skupina postav, které se rozhodly jít společně do jeskyně.

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

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

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

**Pasti a jedy:** Past je nějaká předem nastrožená věc, která tě může zranit nebo i zabít. Jedem se můžeš otrávit. Podrobněji se to dovíš v části Pasti a jedy, kapitola ...a mimo boj.

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

Pokud jsi například bojovník a máš velkou sílu, podaří se mnohem spíše zabít skřeta tobě, než nějakému slabšímu bojovníkovi.

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

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

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

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

## Zkratky

Toto je soupis nejběžnějších zkratk, které budou používány v dalším textu (vysvětlení těchto pojmů najdeš v pravidlech):

DrD — Dračí doupě  
PJ — Pán jeskyně  
k6 — šestistěnná kostka  
k10 — desetistěnná kostka  
k% — procentový hod desetistěnnou kostkou  
žt — životy  
zt — zkušenost  
mn — mince  
zl — zlatáky  
st — stříbrňáky  
mk — měďáky

A nyní je čas pustit se do čtení pravidel.

# Tvoje postava

## Rasy

Když se chystáš hrát Dračí doupě poprvé, musíš si stvořit svoji postavu. Jak už víš, tvoje postava nemusí být pouze člověk. Ze sedmi rozličných ras si můžeš vybrat, čím se chceš narodit: jestli hobitem, kudůkem, trpaslíkem, elfem, člověkem, barbarem nebo krollem.

Rasu je lépe vybírat s ohledem na to, jaké povolání budeš chtít vykonávat. Je jasné, že hobití bojovník nikdy nemůže být tak silný a zdatný jako kroll a naopak kroll zřejmě nikdy nebude lepší zloděj než hobit. Proto si pečlivě pročti následující stránky, na kterých najdeš charakteristiky jednotlivých ras. Potom zvaž, jaká rasa by ti nejvíce vyhovovala, a to i se zřetelem na své budoucí povolání.

Před popisem každé rasy najdeš několik údajů: výšku, váhu a třídu ve-

vé, nacházejí uplatnění v celé škále povolání. Většina z nich se zabývá především zemědělstvím a řemeslnou výrobou, ale najdou se mezi nimi i zdatní lovci a zkušení dobrodruzi všeho druhu.

### Barbar

VÝŠKA: 175–220 coulů  
VÁHA: 1500–2800 mn (75–140 kg)  
TŘÍDA VELIKOSTI: B

Barbaři jsou v podstatě lidé, ale jejich po staletí trvajícím odloučení od skutečné lidské civilizace způsobilo, že barbar zpravidla není tak inteligentní jako člověk, avšak je silnější a mnohem odolnější. Tyto vlastnosti jej také předurčují k tomu, aby se stal dobrým válečníkem, i když v boji zpravidla není tak divoký a krutý jako kroll. Oproti krollovi má typický barbar tu výhodu (ale nemusí to být pravidlem), že je chytřejší, obratnější a v neposlední řadě také pohlednější.

Této zvláštní vlastosti říkají mezi sebou "čich", a přestože jejich pohodlným životem již dosti zakrněla, dokáží díky ní lokalizovat živou bytost, dokonce i když je od hobita oddělena například železnou stěnou.

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

### Elf

VÝŠKA: 145–180 coulů  
VÁHA: 1000–1700 mn (50–85 kg)  
TŘÍDA VELIKOSTI: B

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

Protože jsou velmi inteligentní, 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. Také milují krásné věci, ale od trpaslíků (které, mimochodem, nemají příliš v lásce) se liší především tím, že krásu hned nepřepočítávají na zlatáky.

Elfové jsou vesměs velmi čestní a spravedliví a nikdy se mezi nimi nevyskytují jedinci, kteří by vysloveně uznávali zlo jako zákon.

### Trpaslík

VÝŠKA: 110–140 coulů  
VÁHA: 1100–2000 mn (55–100 kg)  
TŘÍDA VELIKOSTI: A

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 (trpaslice nevyjímaje) zdobí hnědé až černé vousy, které jim však, stejně tak jako vlasy, poměrně záhy šedivějí.

## TABULKA VELIKOSTÍ

Třída velikosti	Popis	Největší velikost třídy (přibližně)
A	menší nebo stejně veliký jako trpaslík	1,5 sáhu
B	větší než trpaslík a menší či stejný jako člověk	2 sáhy
C	větší než člověk a menší nebo stejný jako obr	3 sáhy
D	větší než obr a menší nebo stejný jako drak	20 sáhů
E	větší než drak	

likosti. Třída velikosti slouží k tomu, aby bylo možno rychle porovnat velikost postavy s velikostí jiných postav nebo nestvůr. Je označena písmeny A, B, C, D nebo E. Nejmenší bytosti mají třídu A, největší mají třídu E. Přehledně to ukazuje Tabulka velikostí.

### Člověk

VÝŠKA: 165–210 coulů  
VÁHA: 1300–2300 mn (65–115 kg)  
TŘÍDA VELIKOSTI: B

Lidé jsou snad nejrozšířenější rasou, žijící jak v oblastech hor, tak i ve stepích, lesích a tundrách. Budují rozsáhlá sídla, ať už města či vesnice, která zpravidla leží na velkých obchodních křižovatkách. Lidé jsou velmi houževnatí, a i když nejsou tak silní jako krollové, ani tak inteligentní jako elfo-

### Hobit

VÝŠKA: 70–120 coulů  
VÁHA: 800–1200 mn (40–60 kg)  
TŘÍDA VELIKOSTI: A

Hobiti jsou malým, veselým národem. Jsou ještě menší než trpaslíci, chlupatí a jaksí "dobrácky kulaťoučci". Žijí zpravidla v úrodných údolích, kde si ve stráních budují komfortní nory a doupata. Rozhodně nejsou nijak zvlášť silní, ale zato jsou velmi obratní a pověstinou inteligentní. Dobrodružství příliš nevyhledávají, protože mají rádi pohodlí, dobré jídlo a silné pití. Jestliže se však jednou přeci jen vydají na cesty, patří k těm nejlepšíům zlodějům, jaké si jen dovedeš představit.

Hobiti mají také zvláštní psychickou schopnost, díky které dokáží "vyčítit" na dálku většinu živých tvorů.

## Tvoje postava

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. Brání-li trpaslík svoji hroudu zlata, neustoupí ani před smečkou rozvzteklých, vyhladovělých ohnivých draků.

### Kudůk

VÝŠKA: 90–130 coulů

VÁHA: 1000–1500 mn (50–75 kg)

TŘÍDA VELIKOSTI: A

Kudůkové jsou zvláštní rasou, o které se ví téměř jistě, že vznikla kdysi v dávných dobách splynutím části plemene trpaslíků s hobity. Podobně jako hobiti také kudůkové jsou velmi obratní a poměrně chytří. Po trpaslicích zase zdědili jejich nezdolnost a z části také lásku ke zlatu a drahým kamenům. Žijí v horách i v nížinách, ale nemilují podzemí, a proto si staví drobné kamenné domy, většinou daleko od velkých měst a obchodních cest.

Přestože jen málokterý z nich se stane dobrým bojovníkem, dokáží v boji velmi dobře zacházet jak se sekou 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.

### Kroll

VÝŠKA: 180–245 coulů

VÁHA: 2000–4000 mn (100–200 kg)

TŘÍDA VELIKOSTI: C

Krollové sídlí v horách, tundrách a vůbec v prostředí velmi tvrdém a nehostinném. Dospělý kroll může měřit hodně přes dva metry a zjevem může vzdáleně (velmi 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 zejména o poznání hloupější. Žijí obvykle v nevelkých kmenech, které mezi sebou neustále válčí. V těchto bojích se velmi zdokonalili, a proto nyní patří k nejobávanějším bojovníkům a z jejich kyjů a palcátů jde vskutku příslovečný strach. Po svých divokých předcích kromě jiného podědili také vrozený "ultrasluch", který jim umožňuje do jisté míry "vidět" (podobně jako netopýrům) i za úplné tmy nebo mlhy.

Pokud jde o jejich původ, je možné, že vznikli kdysi dávno spojením skřeta s poloobrem. To by také vysvětlovalo, proč se mezi nimi téměř nikdy nevyskytují jedinci preferující výhradně dobro.

## Povolání tvé postavy

Nyní, když víš, zda jsi se narodil jako sličný elf, robustní trpaslík nebo mrštný barbar, přišel čas vybrat tvé postave povolání. Postavy v Dračím doupěti si mohou vybrat z celkem pěti různých povolání:

Válečník  
Hraničář  
Alchymista  
Kouzelník  
Zloděj

Na dalších stránkách najdeš informace o jednotlivých povoláních. Není to samozřejmě všechno, ale je to toho dost na to, aby sis mohl vybrat. Podrobné informace o zvoleném povolání a způsob, jakým takovou postavu vytvořit, jsou na stranách 25 a 32. Neměl by ses tam dívat, dokud nebudeš vědět, jaké povolání má tvoje postava mít.

Je to zcela pochopitelné. Ve skutečnosti jistě každý ví, že kouzelník umí kouzlit a že musí být inteligentní, ale nikdo, kdo se kouzelníkem nestal a tuto vědu nestudoval, neví, ani jaká kouzla kouzelník zná, ani jak souvisí s jeho inteligencí. Zábava ve hře pramení mimo jiné z toho, že něco nevíš.



Nevíš, jak silná je nestvůra, která se k tobě blíží, nevíš, jaké pozoruhodné schopnosti může mít tvůj druh — pokud ti něco nenaznačil. Ale to udělat nemusí a v některých případech ani nesmí.

### Válečník

Válečník je silný a houževnatý. Vládne mnoha druhy zbraní a umí se v jejich používání zdokonalovat. V boji má větší šanci, že zasáhne. A vzhledem k tomu, že bitvy a souboje jsou v Dračím doupěti tak běžné jako v našem světě jízda autobusem, je pro každou družinu nezbytné, aby ve svém středu měla jednoho nebo více válečníků. Postavy jiných povolání sice také mohou bojovat, ale mohou být svázány rozličnými omezeními. Válečníci jsou jediní, kteří boj skutečně studují a mají v něm některé výhody, které žádné jiné povolání nemá.

Válečníci jsou nepostradatelní všude tam, kde je zapotřebí hrubá síla. A takových situací není v Dračím doupěti málo: někdy je třeba vyrazit vzpříčené dveře nebo odvalit z cesty velký kámen. Kromě toho je válečník jedinou postavou, která může být povýšena do šlechtického stavu — více se o tom dozvíš v DrD Pravidlech pro experty.

Žádná družina si nemůže dovolit jít do jeskyně bez válečníka. V družině je místo válečníka vpředu a na krajích — tam, kde je možno očekávat útok.

## Hraničář

Hraničář je silný a moudrý. Zná přírodu a tvory, kteří ji obývají, a umí svých znalostí využívat. V boji má určitá omezení, ale stále může být platným bojovníkem po boku válečníka. Kromě toho je vhodný jako silná zadní stráž v družinách, které nemají dost válečníků (a takových družin bude většina).

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

Hraničáři se dají přemluvit, aby se připojili k družině. Jsou vynikající 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

Alchymista je šikovný a leccos vydrží. Zabývá se výrobou lektvarů a různých kouzelných předmětů. V boji většinou nepomáhá přímo, ale prostřednictvím svého umění. Alchymisté se liší od kouzelníků svým přístupem k magii. Zatímco kouzelníci rozvíjejí svou inteligenci a z ní těží magenergii, alchymisté ji získávají z různých předmětů (netopýřích křídel, žluče toulavých psů) a záleží jen na jejich obratnosti, zda a kolik magenergie se jim z nich podaří vytěžit. Díky tomu jsou alchymisté bližší "obyčejným" lidem než kouzelníci a nevzbuzují u nich strach.

Svým způsobem mají alchymisté mnohem důvěrnější vztah k magenergii než jiná povolání nadaná schopností kouzlit.

Alchymistovy 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

Kouzelník je chytrý a umí ovlivňovat druhé. Studuje kouzla, která mu slouží k mnoha různým účelům. Není příliš silný v boji, ale vynahrazuje si to svými zvláštními schopnostmi. 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 Dračího doupěte. Jsou předměty, které jsou bezcenné pro někoho, kdo se v kouzlech nevyzná, a které se mohou stát strašnou zbraní v rukou magičky. Řadu situací je mnohem lehčí vyřešit pomocí kouzla než "obvyklým" způsobem. Ale pozor! Nejde to vždy a zvláště zpočátku jsou kouzla spíše vzácná.

Pro své mimořádné schopnosti je kouzelník vyhledávaným členem každé družiny. Je pravda, že většinu času — alespoň zpočátku — zůstávají tyto schopnosti nevyužity, ale okamžik, kdy je použije, může znamenat rozhodující zvrat v celém dobrodružství.

## Zloděj

Zloděj je mrštný a umí se vloudit do přízně jiných lidí. V boji zpravidla nestojí v první řadě — 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. Zloději studují své řemeslo v obávaném zlodějském cechu a prostí lidé si vyprávějí báje o jejich umění. O zlodějích, kteří sami pronikli do přísně strážných pevností nebo zakletých hrobek a ukradli královské poklady, o zlodějích, kteří 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.

Díky svým pozoruhodným schopnostem, které nemá žádné jiné povolání, je zloděj žádaným členem v každé družině. Postavám, se kterými půjde, ušetří mnoho životů.

Vidíš, pro jaká povolání se jako zástupce své rasy můžeš rozhodnout. Vyber si z nich to, které se ti nejvíce zamlouvá.

Při sestavování družiny by se hráči měli předem dohodnout, jakou postavu si kdo vybere. V družině nesmí chybět silný válečník nebo hraničář a družina bez zloděje si s řadou překážek neporadí, ale zato dva nebo tři zloději nebo kouzelníci by se během hry museli nudit. Když si vybereš své povolání, sděl to svému Pánovi jeskyně. Potom je potřeba určit, jaké vlastnosti bude tvá postava mít. V kapitole Tvorba postavy máš přesné tabulky, s jejichž pomocí můžeš vyhledat rozmezí svých vlastností. Konkrétní hodnoty zjistíš házením kostkou a zaneses je do osobního deníku. Osobní deník je charakteristika tvé postavy, jakýsi tvůj průvodce hrou, ve kterém můžeš najít všechny údaje o postavě. Později se s ním seznámíme blíže.

## Tvorba postavy

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

**Síla** stanoví, jak je tvá postava silná. Bonus za sílu hraje roli při všech činnostech, kde je důležitá síla — zvedání kamenů, vyrazení dveří apod., ale především ovlivňuje útočné číslo postavy (viz kapitola Pravidla pro boj ...).

**Obratnost** Na tvé obratnosti závisí v první řadě tvé obranné číslo, ale i střelba z luku, u alchymisty množství magenergie, které je schopen nosit s sebou, u zloděje pravděpodobnost úspěchu apod.

**Odolnost** Na odolnosti závisí to, jaké zranění tvé postavě způsobí například jed. Záleží na ní to, kolik životů může tvá postava ztratit a být ještě schopna boje. Také se odráží v celkovém počtu životů postavy (viz část Určení počtu životů, str. 27).

**Inteligence** Pod pojmem inteligence je v naší hře zahrnuta bystrost, všímavost, zdravý rozum a duševní síla postav. Hraje roli především u čarodějů a hraničářů, kteří užívají kouzla. Vše-

## Tvoje postava

becně je však znát v odhalování pastí, různém vyhledávání apod.

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

Tyto vlastnosti může tvá postava nabýt v různé míře. Může mít větší sílu, ale nižší inteligenci, průměrnou obratnost, ale vysokou odolnost apod.

Mírou vlastnosti je *Stupeň vlastnosti*. Čím je stupeň vlastnosti vyšší, tím víc je u postavy tato vlastnost vyvinuta. Stupeň vlastnosti u postav je číslo od 1 do 21 včetně (u nestvůr může být i vyšší). Vidiš tedy, že průměrně rozvinutá vlastnost má stupeň zhruba 11, vlastnost se stupněm menším než 6 je velmi zakrnělá, a naopak, vlastnost se stupněm vyšším než 16 je velmi rozvinutá.

Měli bychom tedy říkat například: "stupeň tvé síly je 12", ale často říkáme jenom "tvoje síla je 12". V dalším textu budeme používat oba způsoby; zapamatuj si, že obojí znamená totéž.

Stupně vlastností u jednotlivých postav jsou dány rasou a povoláním postavy a také do jisté míry náhodou.

U postavy, kterou tvoříš, znáš rasu i povolání, a potřebuješ zjistit stupně jejich vlastností.

Podívej se do Tabulky vlastností podle ras a najdi si řádek, odpovídající rase tvé postavy. Každé vlastnosti odpovídá nějaký rozsah. Z něho určíš, kolikrát budeš házet šestistěnou kostkou a jaké číslo přičteš k výsledku hodů. Postupuj takto:

1. Od horní meze rozsahu odečti dolní mez. Pokud dostaneš 5, házíš jednou, když 10, tak dvakrát, a když 15, tak třikrát.
2. Takto určený počet hodů odečti od dolní meze. Obdržíš číslo, které musíš k hodů přičíst.

**PŘÍKLAD:** Mějme rozsah 6–16. Postupujme podle výše uvedených bodů:

1. Odečteme 6 (dolní mez) od 16 (horní meze), dostaneme 10 a tedy musíme házet dvakrát.

2. Od 6 (dolní meze) odečteme 2 (počet hodů), dostaneme 4, a proto k výsledku musíme přičíst 4. Je to tedy hod 2k6+4.

### TABULKA VLASTNOSTÍ PODLE RAS

Rasa	síla	obratnost	odolnost	inteligence	charisma
hobit	3–8	11–16	8–13	10–15	8–18
kudůk	5–10	10–15	10–15	9–14	7–12
trpaslík	7–12	7–12	12–17	8–13	7–12
elf	6–11	10–15	6–11	12–17	8–18
člověk	6–16	9–14	9–14	10–15	2–17
barbar	10–15	8–13	11–16	6–11	1–16
kroll	11–16	5–10	13–18	2–7	1–11

### TABULKA VLASTNOSTÍ PODLE POVOLÁNÍ

Povolání	síla	obratnost	odolnost	inteligence	charisma
válečník	13–18	X	13–18	X	X
hraničář	11–16	X	X	12–17	X
alchymista	X	13–18	12–17	X	X
kouzelník	X	X	X	14–19	13–18
zloděj	X	14–19	X	X	12–17

Podobně rozsah 1–6 je 1k6+0, 4 až 19 je 3k6+1

Snadno nahlédneš, že padne-li ti 1, je to dolní mez, padne-li ti 2, je to dolní mez + 1, ..., padne-li 6 (12 nebo 18 u vyšších rozsahů), je to horní mez.

Tento způsob určování se však týká pouze vlastností, které nesouvisejí s povoláním. Každé povolání totiž tříbí a prohlubuje vlastnosti, které jsou při něm nejvíce zapotřebí. Proto například hobit, který se stane zlodějem, má obratnost vyšší, než je základní obratnost hobití rasy. Vlastnostem, jež jsou ovlivněny povoláním postavy, říkáme základní vlastnosti.

Základní vlastnosti jednotlivých povolání jsou:

Válečník — síla, odolnost  
 Hraničář — síla, inteligence  
 Kouzelník — inteligence, charisma  
 Alchymista — obratnost, odolnost  
 Zloděj — obratnost, charisma

Nyní si podle povolání své postavy určí pomocí Tabulky vlastností podle

ras ty vlastnosti, které nejsou základní vlastnosti jejího povolání.

**PŘÍKLAD:** Tvá postava je alchymista z rodu elfů. Základní vlastnosti alchymisty jsou odolnost a obratnost. Poněch je tedy zatím stranou a podle Tabulky vlastností podle ras určí sílu, inteligenci a charisma svého elfa.

Jak se tedy určí stupně základních vlastností povolání?

V Tabulce vlastností podle povolání jsou uvedeny jejich rozsahy, podobně jako jsou v Tabulce vlastností podle rasy uvedeny rozsahy ostatních vlastností. Ale pozor! Tyto rozsahy (v Tabulce vlastností podle povolání) platí jen pro člověka. Je jasné, že válečník z rodu hobitů bude slabší než válečník z rodu lidí, a podobně lidský válečník bude slabší než válečník z rodu krollů. Každá rasa má tedy určité předpoklady pro rozvíjení té které vlastnosti. To vyjadřuje Tabulka oprav. V Tabulce oprav je u každé rasy a vlastnosti uvedeno číslo, kterým je třeba rozsah udaný pro lidskou rasu opravit. Číslo pří-

### TABULKA OPRAV

Rasa	síla	obratnost	odolnost	inteligence	charisma
hobit	-5	+2	0	-2	+3
kudůk	-3	+1	+1	-2	0
trpaslík	+1	-2	+3	-3	-2
elf	0	+1	-4	+2	+2
člověk	0	0	0	0	0
barbar	+1	-1	+1	0	-2
kroll	+3	-4	+3	-6	-5

slušející rase tvé postavy přičti (pokud má záporné znaménko, odečti) k dolní i horní mezi rozsahu v Tabulce vlastností podle povolání. Dostaneš nový rozsah, a z něho určíš stupeň základní vlastnosti své postavy stejným způsobem, jako jsi určoval stupeň ostatních vlastností.

**PŘÍKLAD:** Určuješ základní vlastnosti svého alchymisty z rodu elfů. Podle Tabulky vlastností podle povolání najdeš pro alchymistu odolnost 12–17. Tabulka oprav dává pro elfa odolnost –4. Rozsah odolnosti pro elfa alchymistu je tedy 12 – 4 až 17 – 4 = 8–13, a to je hod 1k6+7. Obdobně určí druhou základní vlastnost alchymisty, tj. obratnost.

## Určení postihů a bonusů

Postih či bonus určíš velice jednoduše. V levém sloupci Tabulky postihů a bonusů si najdi stupeň té které své vlastnosti a podívej se na číslo na stejné řádce v sloupci Postih nebo bonus.

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

Nyní si znovu společně určíme všechny vlastnosti nějaké postavy. Mějme válečníka z rodu barbarů. Z Tabulky

### TABULKA POSTIHŮ A BONUSŮ

Stupeň vlastnosti	Postih nebo bonus
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-12	0
13-14	+1
15-16	+2
17-18	+3
19-20	+4
21	+5

vlastností podle ras určíme obratnost, inteligenci a charisma.

Obratnost je 8–13, a tedy 1k6+7. Padne 1, obratnost je tedy 8 (=1+7)

Inteligence je 6–11, a tedy 1k6+5. Padne 5, inteligence je tedy 10 (=5+5).

Charisma je 1–16, a tedy 3k6 – 2. Padne 1, 4, 2, charisma je 5.

Nyní musíme určit základní vlastnosti bojovníka, tj. sílu a odolnost.

V Tabulce vlastností podle povolání najdeme pro sílu rozsah 13–18. Tabulka oprav dává opravu +1, náš rozsah tedy vychází 13+1 až 18+1 = 14–19. To odpovídá 1k6+13, padne 3, síla je tedy 16 (= 3 + 13).

Odolnost je podle Tabulky vlastností podle povolání 13–18, oprava v Tabulce oprav je +1, výsledný rozsah je 13+1 až 18+1 = 14–19. To odpovídá 1k6+13, padne 2, výsledná odolnost je 15 (= 2 + 13).

Určili jsme tedy vlastnosti barbara válečníka:

Síla 16  
Obratnost 8  
Odolnost 15  
Inteligence 10  
Charisma 5

Odpovídající bonusy a postihy jsou:

Síla +2  
Obratnost –1  
Odolnost +2  
Inteligence 0  
Charisma –3

## Určení počtu životů

Teď musíš určit, kolik máš životů. Počet životů úroveň od úrovně stoupá (co je to úroveň, se dovíš v kapitole Úroveň na str. 32). Základní počet životů při prvním dobrodružství — tedy na první úrovni — je pro každou rasu pevně stanoven v Tabulce životů. K tomuto číslu přičti svůj bonus (nebo odečti postih) za odolnost a získáš počet životů své postavy na první úrovni.

### TABULKA ŽIVOTŮ

Povolání	Základní počet	Kostka
válečník	10	1k10
hraničář	8	1k6+2
alchymista	7	1k6+1
kouzelník	6	1k6
zloděj	6	1k6

Při přechodu na další úroveň se počet životů zvýší. Druhý údaj ve zmíněné Tabulce životů určuje, jakou kostkou budeš házet, abys určil, kolik životů ti přibylo. K výsledku hodu opět přičti svůj bonus (nebo odečti postih) za odolnost. Platí zde ovšem jedna výjimka: při přechodu na vyšší úroveň musí každé postavě přibýt alespoň jeden život; tedy pokud máš za odolnost postih a padne ti méně než tento postih, stejně ti jeden život přibude.

Jak jsi viděl ve svém prvním dobrodružství, postava může o své životy lehce přijít. Ztracené životy jsou vlastně zraněním, které tvá postava utrpěla. A tak jako v normálním životě, i v DrD se rány hojí — po důkladném odpočinku (nejlépe osmihodinovém klidném spánku) postavě přibudou dva životy. Ale počet životů během dobrodružství nesmí být nikdy vyšší než počet životů před jeho začátkem. To znamená, že pokud si po přechodu na vyšší úroveň hodíš kostkou a zjistíš, že nyní máš dohromady například 12 životů, tvoje postava nebude mít nikdy víc než 12 životů, dokud nepřejde na další úroveň.

Po skončení dobrodružství se postavy zpravidla vrátí do svých domovů. Předpokládáme, že v období mezi dobrodružstvími mají neomezenou možnost odpočívat. Proto postavy nastupují do příštího dobrodružství s plným počtem životů.

## Přesvědčení

Lidé se v nebezpečných situacích chovají různě. Když je někdo v nesnázích, ostatní se mu podle své povahy buď snaží pomoci, nebo si toho nevšímají; někteří se z toho naopak radují. V DrD tyto rozdíly vystihuje tzv. **přesvědčení**.

Postavy i nestvůry mohou mít celkem pět různých přesvědčení: zákonně dobré, zmateně dobré, neutrální, zmateně zlé nebo zákonně zlé.

Zákonní jsou ti, kteří dobro nebo zlo uznávají jako zákon. Jejich chování se dá do jisté míry předvídat, protože je plánovité; dobru či zlu budou sloužit bez ohledu na cokoliv.

Stejně tak se dá odhadnout i chování neutrálních; ti naopak na zlo ani dobro příliš nehledí a budou se vždy

# Tvoje postava

řídít především svým vlastním prospěchem.

Naproti tomu zmatení sami vlastně nevědí, co vlastně chtějí. Tendence konat dobro (či zlo) se v nich střetává s touhou po penězích nebo zbabělosti — a tak nikdo nedovede přesně říct, jak se v té které situaci rozhodnou.

Pamatuj si, že přesvědčení postavy vůbec nemusí odpovídat tvému vlastnímu postoji. Sám se možná v životě chováš jako zákonně dobrý — ale to neznámá, že by sis nemohl zahrát zmateně zlou postavu; může být dokonce mnohem zajímavější vyzkoušet si být někým jiným, než hrát to, na co jsi zvyklý. Zde jsou charakteristiky jednotlivých přesvědčení:

## 1. Zákonně dobro

Jsou to osoby naprosto dobré, které myslí pouze na prospěch svých přátel a všeho dobra na světě. Jsou obětaví, pokorní, nepotřebují peníze, jsou ochotni nasadit život za dobrou věc a této dobré věci mohou sloužit až fanaticky.

**PŘÍKLAD:** Vůdce loupežnické bandy přemlouvá elfího kouzelníka Riana, aby vlákal své přátele do pasti, a nabízí mu za to odměnu. Rian je zákonně dobrý, a proto odmítne takovou věc udělat a peníze si nevezme. Později, při výpravě v jeskyni, je družina napadena ohnivým drakem. Rian, který šel poslední a zdržel se v předchozí místnosti, vidí, že jeho přátelé vedou nerovný boj a pravděpodobně zahynou. I v případě, že už nemá žádnou magii a je tedy v podstatě bezmocný, bude s drakem bojovat. Drak ho může zabít — a je to velmi pravděpodobné — ale Rian nemůže jednat jinak, protože je proti jeho přesvědčení opustit své přátele.

Postavy s tímto přesvědčením jsou naprosto nezištné, obětavé — jsou to oddaní sluhové nebo starostliví pečovatelé. Musíš si ale uvědomit, že i postava s nejméně úmysly může napáchat mnoho zla, zvláště když se pokouší vnutit svou pravdu lidem, kteří o ni nestojí. Zákonně dobré postavy však mají vlastnosti, které se obecně považují za dobré — jsou spravedlivé,

nelžou a nekradou, jsou čestné, ale mohou být poněkud zaslepené.

Nestvůry s tímto přesvědčením jsou vzácné — ale i takové můžeme nalézt. Slouží dobru a proti postavám nebojují; naopak se vynasnaží jim pomoci nebo alespoň neškodit.

Zákonně dobré najdeme například mezi dobrými čaroději z rodu elfů či lidí, mezi válečníky z rodu lidí a nebo mezi barbary fanaticky sloužícími nějakému dobrému pánu.

## 2. Zmatené dobro

Jsou to osoby hodné a obětavé, avšak mohou mít i drobné nedostatky: nemusí být právě nejstatečnější, mohou mít rády zlato, být ješitní apod.

**PŘÍKLAD:** Vůdce loupežnické bandy zkusí přemluvit dalšího z družiny — hbitého hraničáře Gondara — aby vlákal své přátele do pasti, a nabízí mu za to odměnu. Gondar je zmateně dobrý, a proto možná — stejně jako Rian — odmítne takovou věc udělat a peníze si nevezme. Později, při výpravě v jeskyni, je družina napadena Vidoucí hrůzou. Gondar, který šel poslední a zdržel se v předchozí místnosti, vidí, že jeho přátelé jsou ztraceni a že už jim nemůže nijak pomoci. V této chvíli se Gondar už nepustí do zbytečného boje; pokusí se zmizet dřív, než si ho Vidoucí hrůza všimne, a utéct do vesnice.

Tento příklad popisuje pravděpodobné chování zmateně dobrého; je ale možné, že tato postava se v některých situacích zachová naprosto nepředvídatelně a možná i nelogicky.

Postavy s tímto přesvědčením jsou v konání dobra umírněnější než zákonně dobří. Neobětují samy sebe v beznadějně situaci — a když je ohrožen jejich život, budou se snažit si ho zachránit.

Zmateně dobré nestvůry (stejně jako zákonně dobré) jsou velice vzácné. S postavami většinou nebudou bojovat, pokud jim postavy neublíží.

Toto přesvědčení je typické pro hobity.

## 3. Neutrální

Tito tvorové jsou v zásadě ještě dobří a občas i jakž-takž čestní, ale mohou

být prchlíví, hamižní, zbabělí, příliš krutí, a hlavně většinou myslí jen na sebe. Málokdy mají nějaké ideály. Jsou ochotni obětovat všechno za peníze a za záchranu vlastního života, pokud je ohrožen.

**PŘÍKLAD:** Když se vůdce loupežnické bandy pokusil přemluvit dalšího z družiny — trpaslíka Orpa — aby vlákal své přátele do pasti, a nabídl mu za to odměnu, pěkně na to doplatil. Orp je neutrální; peníze ho zlákaly a on si je vzal. To ale ještě nebylo všechno. Vzápětí řekl o loupežnících starostovi města; ten na ně poslal vojáky a ti loupežníky zajali a odvedli do vězení. Orp dostal od starosty odměnu a rychle zmizel.

Později, při výpravě v jeskyni, když je družina napadena zlobrem, Orp vidí, že jeho přátelé jsou ztraceni a že už jim nemůže nijak pomoci. Příliš se nerozmýšlí a rychle uteče.

Postavy s tímto přesvědčením mohou být v družině užitečné a jejich některé nepřilíhly chvályhodné vlastnosti se dlouho nemusí nijak viditelně projevit; jakmile jsou ale vystaveny příliš silným svodům nebo slibům a podlehnou vidině bohatství, sotva se zachovávají čestně.

Neutrální nestvůry jednají podle svých zájmů, nezabíjejí zbytečně, ale nebudou se rozpakovat, bude-li jim to ku prospěchu.

Je to typické přesvědčení pro zloděje a hamižné lidi, hašteřivé trpaslíky či kudůky.

## 4. Zmatené zlo

Tito tvorové jsou zlí, ješitní, zbabělí; hlavním motivem jejich chování jsou peníze a pomsta (nebo něco podobně ohavného). Jsou krutí — a to jediné, co jsou sami schopni cítit, je zloba, závist, nenávisť a strach. Nejhorší na tom ale je, že si to vůbec neuvědomují; o dobru a zlu nikdy nepřemýšleli a sami sebe nepovažují za nijak špatné. Zradit přátele je pro ně běžné a zdá se jim to téměř přirozené; nevzít peníze jim připadá hloupé, a kdyby se měli za někoho obětovat, považovali by to za změkčilost a slabost. Nejsou většinou schopni pochopit, že se někdo může chovat jinak — a takové osoby pova-



žují za hlupáky. Když se jim někdo pokouší vysvětlit, co je to dobro, zpravidla se mu vysmějí.

**PŘÍKLAD:** Je skoro zbytečné dodávat, že pokud by se vůdce loupežnické bandy pokusil přemluvit dalšího z družiny — zmateně zlého barbarského bojovníka Foxe — aby za odměnu vlákal své přátele do pastí, nemohl by si vybrat lepšího.

Fox nejen že by je bez váhání zradil, ale ještě by je sám pomáhal oloupit.

Tento příklad popisuje pravděpodobné chování zmateně zlého; protože si ale tato postava vůbec neuvědomuje rozdíl mezi dobrem a zlem, je možné, že se v některých situacích zachová skutečně naprosto zmateně: nepředvídatelně a možná i nelogicky.

Postava s tímto přesvědčením se v družince chová arogantně, hamižně, může být nevrlá, podlézavá, bezohledná a krutá. Nedokáže se příliš dobře přetvařovat. Přesto své přátele nezradí, dokud je pro ni výhodnější držet s nimi. Ve chvíli, kdy se ale objeví nějaký morální problém, projeví se její vlastnosti v plné síle a ona se rozhodne tak, jak je to pro ni samotnou nejvýhodnější. Výčitkami svědomí rozhodně trpět nebude.

Nestvůry s tímto přesvědčením jsou velice běžné. Nebudou váhat pustit se s vámi do boje a zabít vás, pokud to půjde — ale ve chvíli, kdy jim samotným bude hrozit smrtelné nebezpečí, pravděpodobně utečou. Pokud jsou inteligentní, můžete se pokusit podplatit je zlatem; nedělejte to ale tak, že před jejich očima vysypete dvě tři mince z naditého váčku! Nedá se jim věřit. Peníze si vezmou a slíbí vám věčný mír, ale jakmile se otočíte, vrhnou se na vás zezadu.

Mezi zlé nestvůry patří například skřeti, orkové, obří lidožrouti a mnozí další.

## 5. Zákonné zlo

Jsou to tvorové, kteří se chladnokrevně a promyšleně snaží vnést do světa co nejvíce zla. Škodí všem — a to jen proto, aby zlo bylo spácháno; nemusí z toho mít žádný osobní užitek. Někdy předstírají zájem o peníze, ale v hloubi duše jimi pohrdají. Jsou odvážní, nelí-

stostní a krutí a dokáží se výborně přetvařovat. Mohou konat i dobré skutky, aby odvrátili pozornost od sebe a svých zlých plánů.

**PŘÍKLAD:** Zákonně zlý kroll válečník Lion pravděpodobně zavede družinu, ke které se připojí, rovnou do pastí; nebude čekat, až za ním vůdce loupežníků přijde, nýbrž ho sám vyhledá a dá mu tip. Pokud si vezme od loupežníků peníze, pak jen proto, aby nezbudil jejich podezření.

Družina při výpravě v jeskyni narazí na spícího ohnivého draka. Válečník Lion počká, až se všichni dostanou dovnitř do doupěte, a potom draka probudí. Může při tom sice sám zahynout, ale uspokojení z toho, že zahynou i všichni jeho druhové, mu to bohatě vynahradí.

Zákonně zlé přesvědčení je však spíše typické pro postavy s vysokou inteligencí (jak je vidět v tomto příkladě, zákonně zlé postavy s nízkou inteligencí nežijí dlouho), pro mágy a čaroděje. Takové postavy mohou velmi dlouho — po mnoho úrovní — tajit své skutečné záměry a chovat se navenek dobře a spravedlivě. Zpravidla slouží nějakému vyššímu zlému cíli a spíše než družinu zničit, budou se snažit je ovládnout a skrytě využívat k vlastním cílům.

Je nutné si uvědomit, že Zlo nemá žádné dobré vlastnosti, tedy například ani vděčnost nebo spravedlnost. Zlo neodměňuje svoje služebníky, naopak, často se k nim chová hůř než k ostatním obětem. Zdá se tedy, že by bylo

pošetilé Zlu sloužit, ale zákonně zlé postavy takto neuvažují. Zkrátka a dobře jsou svým způsobem nenormální.

Zákonně zlé nestvůry jsou často inteligentní a zákeřné. Dokáží být umírněné a dlouho vyčkávat, než udeří. Toto přesvědčení mají většinou zlí kouzelníci či jimi ovládané osoby.

Postava své přesvědčení zpravidla nikomu neprozrazuje. Ty sám také nepřijdeš za svými kamarády a neřekneš (třeba): „Podívejte, já jsem zmateně dobrý.“ Oni to časem poznají sami z tvého chování. Proto neříkej svým spoluhráčům, jaké přesvědčení tvá postava má; hra tím bude zajímavější.

Později, až se v pravidlech setkáš s Osobním deníkem, uvidíš, že přesvědčení v něm vůbec není zahrnuto. Je to tak uděláno úmyslně a ty ho nikam nepíšeš, protože ostatní by si ho mohli omylem přečíst.

O přesvědčení se dá rozhodnout dvěma způsoby. Můžeš si ho buď zvolit, nebo si hodit kostkou.

V prvním případě si rozmysli, jakou postavu chceš hrát, a jaké přesvědčení by se k ní nejlépe hodilo. Můžeš se také poradit s Pánem jeskyně, jestli s tvojí postavou nemá nějaké vlastní tajné plány.

Pokud chceš, aby o přesvědčení rozhodla náhoda, hod' 1k10. V Tabulce určování přesvědčení si vyhledej řádek s číslem, které ti padlo, a ve sloupci s rasou své postavy najdeš svoje přesvědčení.

## URČOVÁNÍ PŘESVĚDČENÍ

Hod 1k10	rasa						
	hobit	kudúk	trpaslík	elf	člověk	barbar	kroll
1	ZkD	ZkD	ZkD	ZkD	ZkD	ZkD	ZmD
2	ZkD	ZkD	ZkD	ZkD	ZkD	ZmD	ZmD
3	ZmD	ZmD	ZmD	ZkD	ZmD	ZmD	N
4	ZmD	ZmD	ZmD	ZmD	ZmD	N	N
5	ZmD	ZmD	N	ZmD	N	N	N
6	N	N	N	ZmD	N	N	ZmZ
7	N	N	N	N	ZmZ	ZmZ	ZmZ
8	ZmZ	ZmZ	ZmZ	N	ZmZ	ZmZ	ZmZ
9	ZmZ	ZmZ	ZmZ	ZmZ	ZkZ	ZkZ	ZkZ
10	ZkZ	ZkZ	ZkZ	ZmZ	ZkZ	ZkZ	ZkZ

ZkD = zákonné dobro, ZmD = zmatené dobro, N = neutrální, ZmZ = zmatené zlo, ZkZ = zákonné zlo.



Hra je zajímavější, když se v družině sejdou lidé různých přesvědčení; výhodou náhodného určení přesvědčení je, že toto zajišťuje. Naproti tomu se může stát, že dostaneš přesvědčení, které ti vysloveně nevyhovuje, nebo že se v družině sejdou postavy s přesvědčeními, která se navzájem vylučují. Tak jako tak, konečné slovo má vždy PJ.

Zvířata nemají přesvědčení v pravém slova smyslu; motivy jejich jednání jsou zpravidla mnohem jednodušší než motivy jednání lidí a lidem podobných bytostí. Jsou nebezpečná, když mají hlad, a některá se na jídlo nechají nalákat; mají pud sebezáchovy a utečou z beznadějných bojů, ale budou se bránit, když je zažene do kouta.

Protože z uvedených přesvědčení odpovídá tomuto chování nejvíce přesvědčení neutrální, budeme ho považovat za obvyklé pro všechny neinteligentní nestvůry. Pokud je ovšem zvíře ochočené nebo kouzelné, může to být jinak.

Ve hře by ses měl přesvědčením řídit při rozhodování za svou postavu. Pokud hraješ někoho zmateně zlého, jako byl bojovník Fox, nemůžeš se dost dobře chovat šlechtně a obětovat se za druhé — přestože ty sám na jeho místě bys to třeba udělal. A naopak — tvá postava by neměla zradit nebo opustit své přátele, pokud je zákonně dobrá.

Podstatou Dračího doupěte je hraní na hrdiny. To znamená, že tvoje postava by měla být něco víc než jenom úhrn čísel a schopností. Měla by mít také nějaké výrazné povahové rysy — může se například bát tmy, být upovídaná, může například nesnášet elfy. U žádné takové vlastnosti není možné přesně určit jestli je dobrá nebo zlá, zákonná nebo zmatená. Sám si vyber jaké povahové vlastnosti bude mít tvoje postava. Přesvědčení postavy je jenom základem, kostrou, na které si vybuduješ její osobnost.

Spravedlivý Pán jeskyně by měl hru podle přesvědčení vyžadovat a je v jeho moci strhnout hráčům zkušenost za rozhodování proti přesvědčení postavy.

## Vybavení

Předtím, než se postavy vypraví do jeskyně, musí mít nějaké vybavení; je samozřejmé, že nemohou jít hledat poklady a bojovat holýma rukama. O vybavení ze široka vykládal elfí čaroděj Órbrin v úvodu k Jarikovu dobrodružství — takže pokud jsi to četl, víš, o čem je řeč.

Ovšem — k tomu, aby sis vůbec mohl nějaké vybavení koupit, potřebuješ peníze. Dá se předpokládat, že aspoň nějaké máš nebo dostaneš (řekněme, že od bohatého strýčka) předtím, než se vydáš na cesty. Kolik to bude, zjistíš lehce: hod' 1k6+5 a vynásob to deseti. Výsledné číslo udává množství tvých peněz ve zlatých mincích.

(Mimochodem — peníze si v zásadě také můžeš zkusit půjčit od někoho z družiny; pokud si ale vybereš někoho, kdo má neutrální nebo zmateně zlé přesvědčení, sotva ti vyhoví.)

Nyní se rozhodni, co nakoupit. Vybavení do jeskyně se dělí na *výzbroj* a *výstroj*. Výzbroj jsou zbraně a brnění, výstroj jsou různé běžné předměty, které můžeš v jeskyni potřebovat.

### 1. Výzbroj

Dýka, meč, obouruční meč, kuše, dlouhý luk, krátký luk, kopí, praporečnická sekyra, kožené, kroužkové, plátové brnění, štít apod. Podívej se na popis své postavy (kapitola Tvoje postava, část Určení zvláštních schop-

ností, strana 32), abys zjistil, jaké zbraně smíš používat, potom do Tabulky zbraní (na straně 59), kde si vybereš, kterou z nich chceš, a nakonec se zeptej svého PJ na cenu. PJ má ceník, v kterém je uvedena — ale nemusí ti ho vůbec ukázat. Kupci ve středověku neměli nabídkové katalogy jako americké obchodní domy; ceny stanovovali podle toho, jak odhadli svého zákazníka. PJ ti řekne cenu a ty s ním případně můžeš začít smlouvat.

### 2. Výstroj

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

**Kožená torza** — hodí se na nošení věcí a pokladů. Můžeš do ní naskládat 800 mincí zátěže; pokud dáš víc, dno se utrhne.

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

**Malý vak** — dovnitř se vejde nanejvýš 150 mincí zátěže; potom popraskají švy. Je skutečně malý (široký asi jako dvě dlaně), a proto — přestože se v těchto pravidlech zatím nepočítá s objemem — je proti logice, abys dovnitř nacpal třeba dvě láhve oleje, přestože ty ani 150 mincí neváží. Záleží na PJ, co ti dovolí dovnitř dát.

**Měch na vodu** — je nutný, protože jít bez pití na třeba i krátkou výpravu se prostě nedá. Objem měchu je jedna čtvrtka a postavě vydrží asi na 1 den. Pokud je plný, váží 25 mincí.

**Flakónek** — je malá skleněná lahvička, ve které se přechovávají různé kouzelné lektvary nebo podobné vzácné tekutiny. Když si nějaký lektvar kupuješ, je většinou flakónek už zahrnut v ceně. Obsah flakonku je asi desetina čtvrtky.

**Víno, pivo, medovina** — přijdou k chuti znaveným dobrodruhům po těžkém dobrodružství. Kromě toho určité zákeřné jedy jsou rozpustné jen v alkoholu a vodou je není možné odstranit.

**Jídlo** — potřebují dobrodruzi stejně jako hráči. A stejně jako v našem světě, i v říši Dračího doupěte je mnoho různých jídel, různé dobré a různé drahé. Na výpravu do jeskyně si musíš

brát jídlo speciálně upravené, aby nezplesnivělo. Takové jídlo stojí o polovinu více, než stejně dobré jídlo normální.

**Pochodeň** — o jejich výhodách a nevýhodách mluvil už Órbrin v úvodu k Jarikovu dobrodružství; dodejme ještě, že narozdíl od lucerny, která má kovový kryt a dá se v případě potřeby zakrýt, se s pochodní nic podobného udělat nedá — takže vás v každém případě světlo prozradí číhajícím nestvůrá. Pochodeň dosvití 6 sáhů daleko a vydrží 3 směny.

**Lucerna** — dosvití 8 sáhů daleko. Stačí jedna do družiny, ale potřebuješ k ní lahve s olejem.

**Láhev oleje** — olej slouží jednak na doplňování lucerny, jednak jako zbraň (viz Pravidla pro boj str. 57). Olej z jedné láhve v lucerně shoří za 4 hodiny (24 směn).

**Křesadlo (křemen, ocílka a troud)** — pokud tohle nemáš, nemůžeš rozdělat oheň a zapálit lucernu. Stačí jedno křesadlo do družiny.

**Vlíčí mor** — je to rostlina, kterou trhají báby kořenářky na zvláštních místech hluboko v lesích. Dá se použít v boji proti lykantropům (to jsou například vlkodlaci). Pravidla pro její použití jsou v podkapitole Střelecký souboj (strana 62).

**Svěcená voda** — je voda posvěcená knězem nebo poustevníkem. Přechovává se ve flakóncích a je ji možné použít proti nemrtvým (například kost-

livcům). Více se o ní dozvíš v kapitole Střelecký souboj na straně 62.

**Hůl (dřevěná, jeden a půl sáhu dlouhá)** — je dobrá na ořezávání nebezpečně vypadajících částí podlahy, na rýpání do různých podivných věcí — a postavy, které nemohou používat některé druhy zbraní, si ji mohou vzít jako zbraň.

**Provaz** — provaz se hodí při lezení, spouštění předmětů apod. Rozhodně bys ho měl mít. Prodává se na sáhy; samozřejmě čím delší, tím dražší.

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

**Pergamen** — se ve světě Dračího doupete používá místo papíru. Skutečný pergamen se vyrábí z ovčích kůží a je velmi drahý, ale je možné získat i různé náhražky. Pro psaní kouzelných svitků je ovšem zapotřebí pergamen pravý.

**Železné hřebíky a kladivo** — můžeš jimi zatlouci dveře, zhotovit z nich stuppy pro lezení, něco vypáčit nebo vyviklat a tak podobně.

**Šaty** — nejsou ve světě Dračího doupete o nic méně potřebné než v našem světě, i v Dračím doupeti jsou jich desítky a stovky druhů. Pro jednoduchost se však omezíme na rozdělení na

šaty letní a zimní a na šaty obyčejné a zdobené.

Šaty jsou souhrnným označením všeho oblečení, které postava potřebuje; když říkáme, že si postava koupila šaty, myslíme tím, že si koupila boty, kalhoty, halenu, čepici atd.

Ne všechny tyto věci musí kupec ve městě mít; PJ ti klidně může říct, že některé z nich jsou vyprodané.

Naopak — pokud tě napadne ještě něco dalšího, co není v tomto seznamu a co bys přesto chtěl mít s sebou v jeskyni, řekni to svému PJ. Ten se podívá, jestli ta věc náhodou není na skladě, a třeba ti ji prodá.

## Zkušenost

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

### 1. Zabitím nestvůry

Za každou nestvůru, kterou družina zabije, získá určitý počet zt. Ten je u každé nestvůry předem daný a Pán jeskyně ho zná. Způsob rozdělení této zkušenosti mezi členy družiny je věcí PJ.

### 2. Jako zvláštní prémii (nebo penále)

Podle úvahy Pána jeskyně můžeš dostat body zkušenosti jako prémii za splnění nějakého úkolu. Například za záchranu unesené princezny, získání vzácné mapy nebo splnění jiného těžkého úkolu. Kromě toho může zloděj získat zkušenost za odstranění pasti, kouzelník za vhodné použití zaklínadla atd.

**PŘÍKLAD:** Trpaslík Hron během dobrodružství zabil dva skřety, v nelibostném boji družiny proti obru lidožroutovi ho těžce zranil a v závěrečné části dobrodružství se utkal v těsné chodbě s obří krysou a ubil ji.

Pán jeskyně mu přidělí všechny zkušenosti za krysou, polovinu zkušenosti za obra, a patřičný podíl za skřety. To dohromady dává 200 zt.

Celá družina, jejímž je Hron členem, byla vyslána na výpravu, aby zís-

TABULKA ZKUŠENOSTI

úroveň	válečník		hraničář		alchymista		kouzelník		zloděj	
	zt	cena	zt	cena	zt	cena	zt	cena	zt	cena
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	450	2	525	2	575	2	610	2	325	2
3	900	4	1 050	4	1 150	4	1 250	4	730	4
4	1 825	8	2 075	8	2 300	8	2 575	8	1 575	8
5	3 675	13	4 125	13	4 650	13	5 250	13	3 450	12
6	7 400	19	8 225	19	9 325	19	10 750	19	7 450	18
7	15 000	26	16 350	26	18 700	26	22 000	27	16 150	25
8	30 000	34	32 500	34	37 500	35	45 000	35	35 000	32
9	55 000	43	57 500	44	62 500	44	70 000	45	60 000	41
10	80 000	53	82 500	54	87 500	55	95 000	55	85 000	51
11	105 000	64	107 500	66	112 500	67	120 000	67	110 000	61
12	130 000	77	132 500	78	137 500	79	145 000	80	135 000	73
13	155 000	90	157 500	92	162 500	94	170 000	94	160 000	86
14	180 000	105	182 500	107	187 500	109	195 000	110	185 000	99
15	205 000	120	207 500	123	212 500	125	220 000	126	210 000	114
16	230 000	137	232 500	140	237 500	142	245 000	144	235 000	130

## Tvoje postava

kala kouzelnou mapu krále Erida. Tento úkol se jim po dlouhé cestě plně útrap podařilo splnit. Za to jim Pán jeskyně každému přidělí 800 zt.

Nyní můžeme spočítat celkovou zkušenost, kterou Hron získal během tohoto dobrodružství. Je to 1 000 zt.

### Úroveň

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

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

Na začátku je postava na první úrovni. Na to nepotřebuje žádnou zkušenost ani žádné peníze. Ale postup na vyšší úroveň už není automatický. Žádná postava, která dosáhne stanoveného počtu bodů zkušenosti, nemusí na další úroveň postoupit, pokud nebude chtít. Pokud bude chtít — a tak je tomu většinou — musí podstoupit dlouhý výcvik u učitelů a mistrů svého povolání. Tento trénink není zadarmo: postava musí zaplatit obnos, který je uveden v Tabulce zkušenosti ve sloupci "cena". Po přechodu na vyšší úroveň se zkušenost "neztrácí". To znamená, že například válečník Hron v předchozím příkladu získal o 75 zt více, než potřeboval k přestupu ze třetí úrovně na čtvrtou. Za tento přestup musí zaplatit 8 zl.\*

Trénink při přechodu na vyšší úroveň není součástí žádného dobrodružství. Prostě předpokládáme, že proběhl a do hry samotné se promítne jen třemi způsoby:

1. Postava se nesmí po dobu dvou měsíců *hracích času* zúčastňovat dobrodružství. (To znamená, že ve vašem světě, kde se vaše dobrodružství odehrávají, musí uplynout alespoň dvě měsíce od posledního do-

brodružství. V našem občanském světě může uplynout třeba jen pár hodin.)

2. Postava musí zaplatit příslušný obnos.
3. Její životy se zvýší způsobem, který je popsán v části Určení počtu životů na straně 27. Její zvláštní schopnosti se zlepší způsobem, který je popsán v části Určení zvláštních schopností.

## Určení zvláštních schopností

Už víš, jak je tvoje postava silná, kolik má životů a podobně. V této části se dovíš, jaké zvláštní schopnosti získá s rasou a případně s povoláním, které jsi pro ni zvolil.

Tři rasy — hobiti, trpaslíci a krollové — mají určité zvláštní schopnosti. Jestliže je tvoje postava jednou z nich, čti dále. V opačném případě přeskoč k titulku Zvláštní schopnosti podle povolání.

Všechny zvláštní schopnosti spojené s rasou přidávají nějaký nový druh vidění k obvyklému vidění postavy. Najdi si odstavec se jménem své rasy a dovíš se jak. Pokud nějakým termínům nebudeš rozumět, zeptej se svého PJ.

## Zvláštní schopnosti podle rasy

### Hobit

Zvláštní "vidění" hobitů se nazývá "čich". Tato schopnost jim umožňuje vycítit přítomnost jakéhokoliv živého tvora (ale ne nemrtvého nebo neviděného), není ale schopen vycítit různé plísně, houby a jiné rostliny. Největší vzdálenost, na jakou to jsou schopni dokázat, je 12 sáhů. Tato vzdálenost se zkracuje o 1 sáh za každých 30 coulů dřeva, 10 coulů kamene nebo 1<sup>o</sup> coulů kovu.

Hobit není schopen určit, o jakého tvora se jedná, ani jak je přesně daleko, ale pozná, do jaké třídy velikosti patří. Hobit má neurčitý pocit cizí přítomnosti — asi jako když ty máš pocit, že se na tebe někdo ze zadu dívá.

### Trpaslík

Trpaslík je nadán zvláštním viděním zvaným "infravidění". Infravidění má dosah 20 sáhů a neproniká žádným materiálem, kterým by neproniklo obyčejné světlo. Ve slunečním světle (nebo ve světle stejné intenzity vyvolaném kouzlem) je infravidění nepoužitelné.

Infravidění je schopnost vidět teplo. I v naprosté tmě trpaslík zřetelně uvidí každého živého tvora s teplou krví — skřeta i zatoulaného psa — jako jasné červenou skvrnu. Hady, červy a jiné studenokrevné živočichy trpaslík nevidí, pokud se nebude dívat velmi pozorně. Infraviděním nelze (až na výjimky) zpozorovat nemrtvé ani neviděné.

Infraviděním zpravidla nelze určit ani tvar místností, ani jejich obsah. Výjimkou mohou být věci, které jsou studenější nebo teplejší než okolí. Například jezírko studené vody trpaslík uvidí jako tmavě modrou skvrnu, nedávno vyhaslé ohniště jako tmavě červenou.

### Kroll

Kroll vlastně nemá zvláštní "vidění", ale "slyšení". Jeho zvláštní schopnost se nazývá "ultrasluch" a připomíná zrak netopýrů. Kroll je schopen vysílat lidským uchem nezachytitelné zvukové vlnění, které se odráží od zkoumaného předmětu a vrací se zpět ke krollovi. Podle toho, jak odražené vlnění vypadá, je kroll schopen určit vzdálenost předmětu.

Krollův ultrasluch má dosah 50 sáhů. To znamená, že kroll je schopen postřehnout jakýkoliv předmět nebo jakéhokoliv tvora, který je blíže než 50

\* V DrD Pravidlech pro pokročilou verzi 1.3 a nižší je uvedena jiná zkušenost a náklady na postup pro 7 až 16 úrovní. Nevšimě si jich.

sáhů a není zastíněn nějakým jiným předmětem nebo tvorem. Bude také schopen zhruba určit jeho vzdálenost a velikost. Kroll nepozná, o jakého tvora jde, ale pozná například, kolik má nohou apod. S předměty v jeskyni a jejím vybavením to je podobné.

Krollův ultrasluch je v podstatě stále ještě sluchem, a proto závisí na hluku, který krolla obklopuje. Kroll nemůže používat ultrasluch v prostředí, které je hlučnější než obyčejný lidský hovor.

### **Zvláštní schopnosti podle povolání**

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

Teď si prostě najdi své povolání (a jenom svoje povolání!), přečti si popis — a dozvíš se všechno, co potřebuješ.

## Zloděj

Zloděj může bojovat lehkými a středními zbraněmi, vrhacími a všemi střelnými zbraněmi kromě těžké kuše, smí používat jen vycpávané či kožené brnění a nesmí používat štít.

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

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

### Jednání s lidmi

Všechny schopnosti, které souvisí s jednáním s lidmi, závisí na zlodějově charismě.

#### Převleky

Zloděj s oblibou využívá převleků a masek. S jejich pomocí se může vydávat za příslušníka nějakého jiného povolání. Ale pozor! Je možné se přestrojit pouze za stejnou nebo podobnou rasu (člověk — elf — barbar, trpaslík — kudůk — hobit, atd., poslední slovo má PJ). Převlek může zvýšit šance na úspěch tvého zloděje při jiné zvláštní schopnosti — Získání důvěry.

Úspěšnost převleku závisí na zlodějově charismě a jeho úrovni zkušenosti. PJ může pravděpodobnost úspěchu upravit podle vlastního uvážení — podle osvětlení, podle toho, s kým zloděj jedná, nebo podle jiných okolností.

#### Získání důvěry

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

### Postřeh a zručnost

V podkapitole Postřeh na straně 72 se dočteš, že tajné předměty v jeskyni dělíme na objekty a mechanismy. Objekty jsou velké, více-méně jednoduché věci (například tajné dveře), mechanismy jsou menší, složitější (například pasti). Pro toto rozdělení je důležitý vzhled věci, nikoliv její účel. Past v podobě velkého přesně vyváženého balvanu, připoutaného lanem na kliku dveří, je určitě objektem, zatímco tajné dveře v bohatě zařízeném paláci, se složitým ovládním a ústrojím, budou zase mechanismem.

Zlodějovy zvláštní schopnosti v této skupině se vztahují k objevování a používání tajných předmětů.



#### Objevení mechanismů

Zloděj může hledat mechanismy stejným způsobem jako ostatní postavy podle pravidel popsaných na straně 72. Jeho postřeh, vypočítaný podle těchto pravidel se však ještě zvyšuje o číslo z Tabulky zlodějových zvláštních schopností a dvojnásobek bonusu za obratnost. Pokud používáte pravidlo pro náhodné objevení mechanismů odečítá si zloděj ještě navíc od hodnoty k% bonus za obratnost.

#### Objevení objektů

Zloděj může hledat objekty stejným způsobem jako ostatní postavy podle

### PRAVDĚPODOBNOST ÚSPĚCHU ZLODĚJE

Schopnost	Úroveň zkušenosti					závisí na
	1	2	3	4	5	
Převleky	5	10	15	20	25	3 Ch
Získání důvěry	7	11	15	19	23	3 Ch
Objevení mechanismu	10	15	20	25	30	2 O
Objevení objektu	15	20	25	30	35	3 O
Zneškodnění mechanismu	15	20	25	30	35	2 O
Otevření objektu	25	30	35	40	45	3 O
Šplhání po zdech	70	72	74	76	78	1 O
Tichý pohyb	15	18	21	23	26	1 O
Schování se	30	35	40	45	50	2 O
Vybírání kapes	10	13	16	19	22	1 Ch+1 O

V DrD Pravidlech pro pokročilý verze 1.3 a nižší se používá poněkud jiná terminologie. Pro "Objevení objektu" používej řádek "Objevení pasti", pro "Objevení mechanismu" používej také řádek "Objevení pasti", ale pravděpodobnost sniž o 5%. Místo "Otevření objektu" používej řádek "Otevření zámku" a místo "Zneškodnění mechanismu" používej řádek "Odstranění pasti".

# Tvoje postava

pravidel popsaných na straně 72. Jeho postřeh, vypočítaný podle těchto pravidel se však ještě zvyšuje o číslo z Tabulky zlodějových zvláštních schopností a trojnásobek bonusu za obratnost.

## Zneškodnění mechanismů

Pokud zloděj nalezne nějaký mechanismus, může se ho pokusit zneškodnit. Co to přesně znamená, závisí na druhu mechanismu. Pokud je to například past, zloděj ji zneškodní, pokud je to zámek, zloděj ho otevře a podobně. K zneškodňování mechanismů potřebuje zloděj své zlodějské náčiní. Zloděj se může o zneškodnění pokusit kolikrát chce, ale každý pokus trvá jednu směnu.

## Otevření objektů

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

## Schovávání se

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

## Šplhání po zdech

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

Pravděpodobnost úspěchu se ověřuje po každých deseti sázích. Pokud na k% padne více, než je pravděpodobnost úspěchu, zloděj uklouzl a spadl. V takovém případě se zraní za 1 život za prvních 10 sáhů a za 1–6 životů za každých dalších 10 sáhů, kterými proletěl. Toto zranění se ještě násobí úrovní zloděje. Z toho je vidět, že zloděj na vyšší úrovni je zraněn více, než zloděj na nižší úrovni.

**PŘÍKLAD:** Zloděj Trn je na druhé úrovni a leze po strmé a hladké skále. PJ

se rozhodne, že pravděpodobnost úspěchu sníží o 20% a tak tedy činí jen 52%. Skála je vysoká 50 sáhů. Při prvním ověřování padne Trnovi 29, při druhém 49 a při třetím 64. Po vyšplhání třiceti sáhů tedy uklouzl a padá. Musí si hodit 2k6 a padne mu celkem 8. K tomu musí ještě přičíst 1 za prvních 10 sáhů, dohromady je to 9. Toto číslo musí ještě vynásobit svojí úrovní — celkem 18. S pravděpodobností hraničící s jistotou je tedy mrtev, což je při pádu ze třiceti metrů docela pochopitelné.

PJ může také vzít ohled na to, zda zloděj dopadl na skálu nebo například do vody a podle toho upravit zranění způsobené pádem.

Rychlost šplhání je zhruba 1 sáh za kolo.

## Tichý pohyb

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

## Schování se ve stínu

Jestliže se zloděj nachází v nějaké místnosti, kde se může alespoň částečně ukrýt (tj. je tam nějaký nábytek, není dobře osvětlena a podobně), a jestliže se na něj nesoustředí pozornost nepřítel (tj. například během boje), může se pokusit o schování ve stínu. To znamená, že ho nepřítel ztratí z očí a nezaútočí na něj. Zloděj se může ve stínu pohybovat, ale nemůže útočit — pokud zaútočí, není již schovaný. Zloděj nikdy neví, zda ho nepřítel vidí nebo ne — to ví jenom Pán jeskyně.

## Zlodějské útoky

Pod slupkou ochotného a obratného zloděje, tak zručného při hledání a odstraňování pastí, tak obratného při jednání s lidmi, tak nenápadného, když chce být nenápadný, se skrývá tvrdé jádro.

## Probodnutí ze zálohy

Zloděj může, jako každá jiná postava, používat bojový manévř Útok ze zadu.

Ale na rozdíl od všech ostatních postav má v tomto případě výhodu: pokud zloděj zasáhne, je nepřítel zraněn za dvojnásobek rozdílu mezi hodem na útok a na obranu, tj. dvakrát tak těžce, než by byl zraněn normálně.

Probodnutí ze zálohy může zloděj provést i mimo bojový manévř. Když se zloději naskytne šance zaútočit na nestvůru nebo postavu, která ho nevidí a jeho útok neočekává, může zloděj zaútočit stejným způsobem, jako v posledním kole manévřu útok ze zadu. K probodnutí ze zálohy je možné použít jenom zbraně pro boj tvář v tvář.

## Vybírání kapes

Tato schopnost je pro zloděje svým způsobem nejtýpější. Při úspěšném hodu na k% může zloděj uzmut své oběti cokoli z kapsy. Má to ale háček. Pokud zloději na k% padne více než dvojnásobek pravděpodobnosti úspěchu, jedná se o takzvaný "fatální neúspěch" a zloděj je chycen při činu zamýšlenou obětí, která může jednat (a často také jedná) velice rozhořčeně. O vybírání kapes se zloděj může pokoušet, jak často chce, ale ovšem nejčastěji jednou za kolo.

Dávej pozor na příležitosti k použití svých schopností. Pak stačí říct PJ, kterou schopnost chceš použít. Dobře se se svými schopnostmi seznam. Pokus se se pokoušet, když je nesprávně použit.

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



## Pravidla pro boj ...

Souboj je jednou z nejdůležitějších věcí, které musíš znát. Přestože hrdinové Dračího doupěte pochopitelně dělají i jiné věci a většina "času postav" (rozdíl mezi "časem postav" a "časem hráčů" je vysvětlen na straně 70) mine bez boje, souboj představuje největší část skutečného času stráveného hrou. Proto čti následující pasáže velmi pozorně.

Jako první si vysvětlíme a popíšeme *základní soubojový systém*. Když zvládneš jeho pravidla (a to jistě nebude trvat dlouho), přečti si pravidla pro *rozšířený soubojový systém*, a jestli se ti budou hodit, zařaď je do svého dobrodružství.

*Všechny souboje v Dračím doupěti je možné vyřešit pomocí základního soubojového systému a výsledky souboje budou pravděpodobně stejné jako při použití rozšířeného systému.*

## Základní souboj

Základní systém souboje v Dračím doupěti je v podstatě velice jednoduchý a skládá se ze dvou hodů šestistennou kostkou — 1k6. První nazýváme "hod na útok" a postavě nebo nestvůře, která ho provádí, říkáme útočník. Druhý hod je "hod na obranu" a postavě nebo nestvůře, která ho provádí, říkáme obránce.

**PŘÍKLAD:** Když jsi ve svém prvním dobrodružství bojoval se skřety nebo s ghúly, střídali jste se v útocích a v obraně. Pokud jsi vstoupil do místnosti se skřety bez naslouchání, vystřelili po vás skřeti šíp. V tomto okamžiku byli skřeti útočníci a vy obránci — i když jste se nemohli bránit (byli jste překvapeni).

Rozeznáváme dva druhy souboje:

1. Souboj tváří v tvář
2. Střelecký souboj

V dalších dílech budou popsány i jiné druhy soubojů, ale budou to vždy spíše jen obměny těchto dvou základních typů.

Na dalších stránkách budou oba typy podrobně vysvětleny. Dračí doupě



můžeš začít hrát, i když něco z toho, co se ti tu na následujících stránkách předkládá, neznáš. Ze začátku je vhodnější používat jen základní pravidla souboje a komplikovanější doplňující pravidla přidat, až když se zvládnou ta jednodušší. V opačném případě se při souboji místo bojování jen listuje v příručkách.

Pravidla, která nejsou pro souboj nezbytná, jsou označena hvězdičkami, například takto **\*Opravy hodu na útok\***

Dohodněte se mezi sebou a se svým Pánem jeskyně, kterými pravidly se budete řídit.

### Plynutí času

Pravidla měření a plynutí času jsou vysvětlena na straně 70. Zde se omezíme jen na plynutí času během souboje.

Čas se při souboji měří v *kolech*. Jedno kolo trvá přibližně deset vteřin a je to doba, za kterou je možné provést jeden určitý úkon, například švihnout mečem, seslat zaklínadlo nebo vyměnit zbraň. Až na výjimky není možné během jednoho kola provést úkony

dva, například vytasit meč a použít jej, nebo zaútočit na dva protivníky. Výjimkou je například střelecký souboj, kde je možné během jednoho kola nabít a vystřelit, postava pod vlivem kouzla *rychlost* a podobně.

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

### Překvapení

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

Představ si, že stojíš před zavřenou místností. Pokud víš, že uvnitř někdo je, můžeš si přichystat zbraň a pak vtrhnout dovnitř a překvapit ho. Když ale otevřeš dveře bez většího zkoumá-



ní, zjistíš ke svému překvapení, že místnost není prázdná. Její obyvatel bude také překvapen, takže na sebe budete chvíli zírat a vzájemné překvapení se vyruší.

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

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

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

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

## Iniciativa

Na začátku **každého kola** souboje si nepřátelené strany hodí o iniciativu, tedy o právo jednat v tomto kole jako první. Pokud je nestvůr a hráčů málo, může se bitva rozpadnout na souboje jednotlivých dvojic nebo trojic a pak je možné házet si v každé takové skupince o iniciativu zvlášť. V obvyklejším případě hromadného souboje hází za každou stranu jen jeden člověk — za hráče zpravidla jejich mluvčí (tato funkce je vysvětlena na straně 78) a za nestvůry Pán jeskyně.

Před hodem na iniciativu se musíš rozhodnout, oč se chceš v tomto kole pokusit — zda chceš bojovat, kouzlit, mluvit nebo třeba utíkat. To znamená, že všichni hráči přesně řeknou, co chtějí udělat. PJ se podobně rozhodne za nestvůry, ale hráčům neřekne jak.

Pamatuj, že *nejdříve* musíte svému PJ sdělit, co chcete v následujícím kole podnikat, a teprve *potom* si hodíte na iniciativu. Svoje rozhodnutí o tom, co budete v daném kole dělat, nemůžete měnit podle toho, jak se v něm zachovaly nestvůry. Čestný PJ také nebude

měnit rozhodnutí nestvůr podle toho, jak se zachovaly postavy.

Hod o iniciativu vyhrává ten, kdo hodí víc na 1k6 a může uskutečnit svoje úmysly pro toto kolo. Pořadí, ve kterém se úmysly jedné strany provádějí, najdeš na straně 65. Teprve když všechny postavy (pokud iniciativu vyhrála družina) nebo nestvůry (pokud vyhrály ony) provedou všechno, co si na dané kolo naplánovaly, přijde na řadu druhá strana. Nestvůry, které mají více útoků za kolo, mohou zaútočit *všemi* svými zbraněmi dříve než družina, jestliže vyhraji iniciativu.

Může se také stát, že oběma stranám padne stejné číslo. V takovém případě se všechno odehrává současně. Pro přehlednost provede jedna strana svoje úmysly dříve než druhá, ale výsledek jejich akcí se neprojeví ihned, ale až na konci kola. To znamená, že i když se ti podaří nestvůru zabít, stále na tebe ještě může zaútočit.

**PŘÍKLAD:** Válečník Stan bojuje se skřetem a kostlivcem. Stan hodí na iniciativu 5, nestvůry (Pán jeskyně) 3. Stan zaútočí na kostlivce a podaří se mu ho zabít. Pak přichází na řadu skřet a útočí na Stana. Kdyby Stan hod o iniciativu prohrál, mohli by na něj zaútočit i kostlivci a skřet, a pokud by se jim podařilo Stana zabít, už by vůbec nemohl zaútočit.

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

## Volba zbraně a zbroje

Před začátkem dobrodružství si musíš vybrat zbraň. Do jeskyně si sebou můžeš vzít jakékoli rozumné množství zbraní — pokud je uneseš a budeš schopen zaplatit.

Zbraně dělíme podle způsobu použití na jednoruční, obouruční, střelné a vrhací (přitom téměř všechny vrhací zbraně mohou být použity jako jednoruční zbraně) a podle jejich velikosti respektive obtížnosti ovládnání na lehké, střední a těžké.

Jednoruční a obouruční zbraně se používají v souboji tváří v tvář, střelné a vrhací v souboji střeleckém.

Každá zbraň slouží jednak k útokům na nepřátele, jednak k obraně

před jejich útoky. Útočné vlastnosti zbraně jsou charakterizovány dvěma čísly: *silou* a *útočností*. V dalším se dozvíš, jak se tato čísla používají, zatím se omezíme na to, že zbraně s vysokou silou snáze zasáhnou a způsobí přiměřené zranění, zatímco zbraně s vysokou útočností způsobí velké zranění. Schopnost zbraně odrážet nepřátelské útoky vyjadřuje *obrana* zbraně (zkráceně OZ). Používání zbraně v obraně je nepovinné pravidlo a bude vysvětleno dále.

Při výběru své zbraně můžeš být omezen tím, jaké povolání sis vybral. Kromě toho musíš vzít do úvahy, jakou roli budeš v souboji hrát. Obouruční zbraně zpravidla způsobují těžší zranění, ale útočník nesmí používat štít a vždy ztrácí iniciativu (dokonce, i když jeho strana iniciativu získá, on sám útočí až po útoku nestvůr, jako kdyby iniciativu prohrál). Proto jsou vhodné pro postavy s vysokou odolností. Jednoruční zbraně způsobují menší zranění, ale zlepšují obranyschopnost postavy — proto jsou vhodné pro postavy, které se budou spíš bránit, místo toho, aby stály v prvních řadách.

Tvoje postava si také musí vybrat zbroj. Zbroj je charakterizována jen jedním číslem — svojí kvalitou. Čím je kvalita zbroje (zkracujeme ji na KZ) vyšší, tím je brnění lepší.

Brnění je celkem šest druhů. Při jejich výběru se musíš řídit omezeními plynoucími z tvého povolání a také vzít v úvahu jejich cenu a váhu.

Toto bylo jen několik obecných poznámek. Dočti tuto knihu a zvláště tuto kapitolu, a pak se rozhodni, jaké zbraně a jakou zbroj si zvolíš.

## 1. Souboj tváří v tvář

### Útok

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

## Útočné číslo

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

Z tabulky vidíš, která zbraň je silnější, "účinnější" než ostatní; například dýka je méně účinná než obouručný meč. Je tu také vidět, které zbraně jsou lehké, střední nebo těžké, což je důležité pro určité rasy a povolání.

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

**PŘÍKLAD:** Válečník Kram má sílu 16 a široký meč. Za svou sílu dostane bonus +2, SZ meče je 5. Kramovo útočné číslo je tedy 7.

Zloděj Šipka má také široký meč, ale sílu 7. Za sílu má tedy postih -2 a jeho útočné číslo je 3.

U výpočtu útočného čísla musíš ještě vzít v úvahu, zda útočník používá svoji rodovou zbraň nebo ne. Pokud ano, je jeho útočné číslo o jedničku vyšší. Rodové zbraně jednotlivých ras jsou v Tabulce rodových zbraní. Na rodové zbraně se vztahují omezení jednotlivých povolání, například elf kouzelník nemůže používat dlouhý luk.

## TABULKA ROZDÍLU VELIKOSTÍ

		velikost útočníka				
		A	B	C	D	E
ve-	A	0	+1	+2	0	-1
li-	B	-1	0	+1	+2	0
kost	C	-2	-1	0	+1	+2
ob-	D	-3	-2	-1	0	+1
ránce	E	-4	-3	-2	-1	0

## TABULKA RODOVÝCH ZBRANÍ

Rasa	Rodová zbraň
hobit	kuš
kudůk	sekera
trpaslík	válečná sekera
elf	dlouhý luk
člověk	široký meč
barbar	meč bastard
kroll	těžký kyj

## Hod na útok

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

## \*Opravy hodu na útok\*

**Rozdíl velikostí:** Určitě chápeš, že při boji tváří v tvář záleží také na velikosti útočníka a obránce. Jistě bude například pro obra jednodušší zasáhnout elfa než obráceně. Proto se hod na útok ještě upravuje podle Tabulky rozdílu velikostí.

V této tabulce si najdeš sloupec s písmenem své velikosti a řádku s písmenem odpovídajícím velikosti nestvůry, na kterou útočíš. (Jaká je velikost nestvůry se dovídáš od Pána jesky-

## TABULKA ZBRANÍ PRO BOJ TVÁŘÍ V TVÁŘ

jméno	síla	útočnost	JEDNORUČNÍ			váha	cena*
			obrana	délka			
<b>— lehké</b>							
žádná	0	0	-3	1	—	—	
dýka	2	0	-2	1	4	1 zl	
tesák	3	-1	-2	1	8	4 zl	
krátký meč	4	-1	-1	1	16	16 zl	
obušek	3	-2	-2	1	12	2 st	
<b>— střední</b>							
šavle	4	+2	+1	1	40	32 zl	
široký meč	5	0	0	1	60	24 zl	
sekera	3	+1	-1	1	60	10 st	
kyj	3	+2	-1	1	80	8 st	
<b>— těžké</b>							
meč bastard	6	0	+1	1	80	32 zl	
dlouhý meč	7	-1	0	1-2	100	40 zl	
válečné kladivo	5	+2	-1	1	120	2 zl	
řemdih	4	+3	-2	1-2	100	1 zl	
<b>OBOURUČNÍ</b>							
jméno	síla	útočnost	obrana	délka	wáha	cena*	
<b>— lehké</b>							
hůl kovaná	5	-1	+1	2	30	7 st	
<b>— střední</b>							
vidle	4	0	+1	2	40	1 zl	
kopí	5	0	+1	1-2	120	1 zl	
válečná sekera <sup>†</sup>	4	+3	-1	1	200	4 zl	
sudlice <sup>†</sup>	5	+1	+1	2	200	1 zl	
píka <sup>†</sup>	5	+2	+1	2-3	200	1 zl, 5 st	
tesák a dýka <sup>†</sup>	4	0	+2	1	—	—	
krátký meč a dýka <sup>†</sup>	5	0	+3	1	—	—	
<b>— těžké</b>							
cep <sup>†</sup>	5	+4	-1	2	280	8 st	
halapartna <sup>†</sup>	4	+6	+2	2	280	4 zl	
obouruční meč <sup>†</sup>	7	+1	-1	1-2	200	56 zl	
těžký kyj <sup>†</sup>	5	+4	-1	1	285	2 zl	
trojzubec <sup>†</sup>	6	+2	+2	1-2	270	1 zl	
dvě šavle <sup>†</sup>	8	-2	+3	1	—	—	
široký meč a tesák <sup>†</sup>	6	-2	+2	1	—	—	

\*ceny jsou pouze orientační.

<sup>†</sup>tyto zbraně se skládají ze dvou jednoručních zbraní. Jejich cena i váha je součtem jednotlivých "dílů", které je pochopitelně možné používat i jednotlivě.

<sup>†</sup>tyto zbraně vždy ztrácejí iniciativu, respektive mají postih -2 v rozšířeném soubojovém systému.

# Souboj

ně.) Číslo, které leží v jejich průsečíku, přičteš (nebo odečteš — podle jeho znaménka) k součtu Útočného čísla a čísla, které ti padlo na kostce. Toto je první oprava hodů na útok.

**PŘÍKLAD:** Trpaslík (velikost A) Turih útočí na draka (velikost D). Od svého hodu na útok si odečte trojku. Potom útočí drak na Turiha. Jeho hod na útok nebude mít postih ani bonus. (Zde je rozdíl velikostí tak velký, že přestává být výhodný. Obvykle tomu tak nebývá.)

**Bojeschopnost:** Druhá oprava hodu na útok souvisí s tvou odolností a počtem tvých životů. Tvoje postava musí mít určitý nejmenší počet životů, aby byla schopna boje. Pokud počet životů tvé postavy klesne pod tuto hranici, je její zranění už tak těžké, že nemůže dále bojovat. Říkáme, že je vyřazena z boje. Vyřazená postava se zhroutí k zemi a musí vyčkat konce boje. Pokud ji nějaká jiná postava neodtáhne do bezpečí nebo pokud se boj nepřesune jinam, může na ni kterýkoliv nepřítel zaútočit. Pravidla útoku na vyřazenou postavu jsou v části Zvláštní případy na str. 61.

Podarí-li se vyřazené postavě boj přežít, je schopna po jedné směně odpočívání pomalé chůze. Ale dokud její životy nepřekročí mez vyřazení, není schopna boje. Vyřazená postava může být léčena všemi dostupnými prostředky.

Kromě toho se na hod na útok tvé postavy vztahuje postih, pokud máš méně než třetinu počtu životů, se kterými jsi dobrodružství začínal.

Jaká nejmenší část celkového počtu životů je nutná k boji, postihy hodu na útok při malém počtu životů a jejich závislost na odolnosti jsou v Tabulce bojeschopnosti. Stačí si najít řádek,

**TABULKA  
BOJESCHOPNOSTI**

Stupeň odolnosti	Počet životů pro vyřazení	Postih za méně než 1/3 životů
1-5	1/4	-3
6-11	1/6	-2
12-16	1/8	-1
17-21	0	0

kde je tvoje odolnost, a zjistíš všechna potřebná čísla.

Číslo, které získáš započtením této opravy, je výsledkem tvého hodu na útok. Celý hod na útok tedy vypadá takto:

## Hod na útok:

- I. Určení útočného čísla
  - A) Vezmi bonus nebo postih za sílu
  - B) Přičti sílu zbraně, kterou používáš
  - C) Pokud používáš svoji rodovou zbraň, přičti příslušný bonus.
- II. K útočnému číslu přičti 1k6
- III. Výsledek oprav
  - A) Podle rozdílu velikosti mezi tebou a tvým nepřitelem
  - B) Podle počtu životů a odolnosti tvé postavy

## Obrana

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

### Obranné číslo

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

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

**PŘÍKLAD:** Válečník Kram má obratnost 11 a šupinové brnění. Za svou obratnost nedostane žádný bonus ani postih, KZ šupinového brnění je 4. Kramovo obranné číslo je tedy 4.

**TABULKA KVALITY  
ZBROJE**

název	kvalita	váha	cena
žádné	1	0	0
vycpávané	2	100 mn	16 zl
kožené	3	145 mn	20 zl
šupinové	4	200 mn	120 zl
kroužkové	5	270 mn	240 zl
plátové	6	330 mn	160 zl
rytířská zbroj	7	490 mn	800 zl
štít	+1	50 mn	5 zl

Válečník Šipka má také šupinové brnění, ale obratnost 16. Za obratnost má tedy bonus +2 a jeho obranné číslo je 6.

## Hod na obranu

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

### \*Opravy hodu na obranu\*

Hod na obranu se *neopravuje* podle rozdílu ve velikosti útočnicka a obránce. Tento aspekt je již zahrnut v hodu na útok.

**Štít:** Hod na obranu závisí na tom, zda postava používá štít či nikoliv. Kvalita zbroje postavy se štítem je o jedničku vyšší, než když štít nemá. Pozor! Některé zbraně se musí držet oběma rukama a postava, která takovou zbraní bojuje, nesmí používat štít. O které zbraně jde, je uvedeno v Tabulce síly zbraní. Například v příkladu na útočné číslo bojuje válečník Kram širokým mečem. Pokud si koupí štít a bude jej používat, přičte si k hodu na obranu 1. Naproti tomu válečník Šipka bojuje cepem, a proto štít nemůže použít. Dokud si nesežene lepší brnění, zůstane jeho OČ stejné.

**Obrana zbraně:** V Tabulce zbraní pro boj tváří v tvář je u každé zbraně uvedena její obrana (OZ), která udává, jak dobře ji lze využít k odražení nepřátelských útoků. Obrana zbraně se přičítá (nebo odečítá, je-li záporná) k hodu na obranu.

Pro jednoduchost byl za základ zvolen široký meč, jakožto nejrozšířenější zbraň. Ten má obranu 0. Obrana u ostatních zbraní vlastně ukazuje, oč jsou lepší nebo horší než široký meč. Postava, která nemá žádnou zbraň ani štít a brání se holýma rukama, má postih k hodu na obranu -3. Postava, která má jenom štít, jej může považovat za zbraň s obranou 0 (ale pochopitelně s ním nemůže útočit).

**PŘÍKLAD:** Postava, která bojuje dýkou, má k hodů na obranu postih  $-2$ . Postava, která bojuje trojzubcem, má bonus  $+2$ .

Zbraní se můžeš v jednom kole bránit jen tolikrát, na kolik útoků jsi měl v tomto kole nárok. Většina postav může útočit (a tedy také bránit se zbraní) jen jednou za kolo, ale například válečníci na vysokých úrovních mohou útočit (a bránit se zbraní) i dvakrát za kolo.

Pokud jsi už v daném kole vyčerpal možnost bránit se zbraní, nebo se z nějakého důvodu zbraní bránit nechceš, máš postih  $-3$  k hodů na obranu. Postava se může sama rozhodnout, proti kterému útoku se bude bránit zbraní.

**Bojeschopnost:** Hod na obranu se stejně jako hod na útok upravuje podle počtu životů a odolnosti postavy. Platí tam stejná pravidla o vyřazení postavy; na hod na obranu se vztahují stejné postihy jako na hod na útok. Hodnoty těchto oprav jsou v Tabulce bojeschopnosti.

**Naložení:** Postavy s velkým naložením (co to je naložení a kdy je velké se dozvíš v kapitole ... a mimo boj, část Pohyb, na straně 70) mají postih  $-1$  k hodů na obranu.

## Hod na obranu:

- I. Určení obranného čísla
  - A) Vezmi bonus nebo postih za obratnost
  - B) Přičti kvalitu zbroje, kterou používáš
- II. K obrannému číslu přičti 1k6
- III. Výsledek oprav
  - A) Přičti 1, pokud používáš štít
  - B) Bránil ses zbraní už tolikrát, kolik jsi měl útoků?
    - i. Ne a chceš se bránit: přičti obranu zbraně
    - ii. Ne a nechceš se bránit: odečti  $-3$
    - iii. Ano: odečti  $-3$
  - C) Podle počtu životů a odolnosti své postavy
  - D) Pokud máš velké naložení, odečti  $-1$

## Výsledky souboje tváří v tvář

Po tom, co útočník hodil na útok a obránce na obranu, je třeba určit, zda

útočník zasáhl, a pokud ano, jak těžce zranil svého protivníka.

Srovnej velikost hodů na útok a hodů na obranu. **Je-li hod na obranu menší než hod na útok, útočník zasáhl. Je-li hod na obranu větší nebo roven hodů na útok, útočník svého protivníka nezasáhl.**

Pokud útočník zasáhl, musí si obránce odečíst tolik životů, kolik činí rozdíl mezi hodem na útok a hodem na obranu, zvětšený (nebo zmenšený — podle znaménka) o účinnost zbraně útočníka.

Účinnost zbraní je uvedena v Tabulce zbraní.

Někdy se může stát, že i v případě zásahu by obránce nebyl zraněn — tehdy, když je účinnost útočnickovy zbraně záporná. To však není možné. V případě úspěšného zásahu musí být obránce zraněn alespoň za jeden život.

**PŘÍKLAD:** Barbar válečník Krwell má útočné číslo 8 (meč bastard + bonus  $+1$  za sílu +  $1$  za to, bojuje rodovou zbraní), účinnost jeho meče je 0, jeho obranné číslo je 6 (kroužkové brnění a bonus  $+1$  za obratnost), má štít, obrana zbraně je  $+1$ , odolnost 16 a má 7 životů z 12. Jeho mez vyřazení je 1 a při méně než 4 životech má postih  $-1$  za sníženou bojeschopnost. Utká se s orkem, který má krátký meč (velikost A, ÚČ  $4/-1$ , OZ  $-1$ , OČ 3 včetně štítu, odolnost 13. Dosud nebyl zraněn a má 9 životů, mez vyřazení 1 a postih  $-1$  za sníženou bojeschopnost při méně než 3 životech), a zlobrem (velikost C, ÚČ 8, OZ 0, OČ 3, odolnost 18. Zbývá mu 9 životů, mez vyřazení 0 a nemá postih za sníženou bojeschopnost).

V prvním kole vyhraje Krwell iniciativu a rozhodne se zaútočit na orka. Na útok mu padne 3, po úpravách 12 ( $= 3 + ÚČ + 1$  za rozdíl velikostí). Orkovi padne 2, na obranu tedy hodil 4 ( $= 2 + OČ - 1$  za OZ). Ork je zraněn za 8 ( $= 12 - 4 +$  účinnost Krwellova meče) životů a zbývá mu jen jeden.

Teď je řada na nestvůrách. Ork už nemůže útočit, protože je vyřazen z boje. Útočí tedy zlobr a hodí 6 na 1k6. Hází ještě jednou a padne mu 1. Na útok tedy hodil 16 ( $= 6 + 1 + ÚČ + 1$  za rozdíl velikostí). Krwell se brání a hodí 4. Na obranu má tedy 12 (4

+ OČ + OZ + 1 za štít). Je zraněn za 4 životy a zbývají mu tři.

V dalším kole padne Krwellovi i nestvůrák v hodů o iniciativu stejně a útoky tedy probíhají současně. Krwell útočí hodí na 1k6 6 a 3. Na útok mu proto tentokrát padlo 15 (kvůli svému zranění má postih  $-1$ ). Zlobr hodí na obranu 6 ( $= 3$  na 1k6 + OČ), je zraněn za 9 životů a je tedy na místě mrtev.

Kdyby byl Krwell vyhrál iniciativu, byl by teď konec bitvy. Ale v našem případě má zlobr ještě svůj útok, který probíhal současně s Krwellovým. Hodí 1 na 1k6 — na útok má 10 ( $= 1 + ÚČ + 1$  za rozdíl velikostí). Krwell hodí na 1k6 3 — na obranu má 10 ( $= 3 + OČ + 1$  za štít +  $1$  za OZ  $- 1$  kvůli zranění) a ubrání se. V dalším kole může dorazit vyřazeného orka.

## Zvláštní případy

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

### Útok na nehybného protivníka

Nehybný protivník se liší od vyřazeného protivníka tím, že je plně při vědomí, uvědomuje si svoje nebezpečí, ale nemůže se hýbat, například proto, že je svázaný. Nehybný obránce má postih k hodů na obranu, který se rovná jeho bonusu za obratnost plus pět (což je vlastně to samé, jako kdyby se při určování jeho OČ předpokládalo, že jeho bonus za obratnost je  $-5$ ). Tento postih je tedy tím větší, čím je postava obratnější. Dále má postih  $-3$  za to, že se nemůže bránit zbraní. Na nehybnou postavu se nevztahují opravy za bojeschopnost ani za rozdíl velikostí.

**PŘÍKLAD:** Válečník Krwell byl zajat skřety a spoután. Záludný skřet se ho pokusí dorazit a na útok mu padne 10. Krwell ho ovšem vidí, zmitá se v putech a hází si na obranu. Na 1k6 mu padne 4. Na obranu tedy hodil 1 ( $= 4 + OČ - 5 - 1$  bonus za obratnost  $- 3$  za obranu bez zbraně). Je zraněn za 9 životů.

### Útok na vyřazeného protivníka

To, co platí pro útok na vyřazeného protivníka, platí také pro útok na protivníka, který spí, je v mdlobách, nebo

je pod vlivem určitých kouzel, např. *hypnóza* apod. Útok na vyřazeného protivníka probíhá úplně stejně jako útok na nehybného protivníka až na to, že výsledek se ještě násobí úrovní obránce, tj. vyřazené postavy (u nestvůr se násobí životaschopností). Z toho je vidět, že postavy na vyšších úrovních jsou zraněny více, než postavy na nižších úrovních.

**PŘÍKLAD:** Řekněme, že skřeti počkají, až Krwell usne, a teprve potom se ho pokusí oddělat. Jestliže padnou stejná čísla jako v předchozím případě, bude zraněn za devítinásobek své úrovně, tj. pokud je například na 3 úrovni, tak za 27 životů.

## Útok na neviditelného protivníka

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

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

**PŘÍKLAD:** Válečník Krwell (ÚČ 8, OČ 6) přežije úklady skřetů, uzdraví se, a později se střetne s plíživou hrůzou (ÚČ 4, OČ 7). Plíživá hrůza zaútočí a na útok jí padne 4. Po opravách je to 8 (= 4 + útočné číslo, protivníci jsou stejné velikosti). Krwell hodí na obranu 3, po opravách je to 5 (= 3 + obranné číslo + 1 za štít - 5 za boj s neviditelným protivníkem) a je tedy zraněn za tři životy.

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

V případě, že útočník má alespoň mlhavou představu, kde se jeho protivník nachází, může útočit jako obvykle a také si házi o iniciativu (pokud nemá obouručnou zbraň). Má postih -4

k hodům na obranu i na útok, ale v případě, že zasáhne, se opět počítá, jako by žádného postihu nebylo.

## Útok naplocho

Kterákoliv postava a každá inteligentní nestvůra může zaútočit naplocho. Zpravidla to dělá strana, která má výraznou převahu, a chce své soupeře zajmout živé. Při útoku naplocho jsou všechny údery vedeny plochou stranou meče nebo jeho rukověti. Z toho vidíš, že k útoku naplocho není možné používat žádné střelné ani vrhací zbraně.

Při útoku naplocho se všechny hoddy provádějí jako obvykle, ale cíl takového útoku není *skutečně* zraněn. Je to jen takzvané "stínové" zranění. Stínové zranění je přesně tak velké, jak by bylo velké normální zranění, kdyby útok nebyl veden naplocho.

Za stínové zranění není žádný postih k hodům na útok nebo na obranu.

V okamžiku, kdy je stínové zranění tvora, na kterého se útočí, větší než jeho počet životů, je tvor na jednu směnu vyřazen. Po jejím uplynutí se probere a bude zraněn za jednu čtvrtinu stínového zranění, které mu bylo způsobeno (zaokrouhluj nahoru).

Útok naplocho lze kombinovat s normálním útokem; k vyřazení dochází tehdy, když je stínové zranění z celé bitvy větší než okamžitý počet životů.

## 2. Střelecký souboj

Střelecký souboj se používá, když je nepřítel příliš daleko pro boj tváří v tvář — jinými slovy alespoň 2 sáhy vzdálený. Je veden střelnými a vrhacími zbraněmi, ale jinak je souboji tváří v tvář v mnohém podobný. Postupy při uskutečňování a vyhodnocování jsou u obou soubojů podobné, ale je tu několik významných rozdílů.

## Útok

### Útočné číslo

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

Zbraně, které můžeš používat, jsou v Tabulce síly zbraní pro střelecký sou-

boj. Tyto zbraně se dělí na střelné a vrhací. Střelné i vrhací zbraně můžeš používat jen pokud je cíl dál než 2 sáhy. Vrhací zbraně můžeš většinou používat i v souboji tváří v tvář jako jednoruční zbraně. Jejich síla je stejná jako ve střeleckém souboji, ale do útočného čísla se počítá bonus za sílu místo bonusu za obratnost.

Mezi vrhacími zbraněmi uvádíme v tomto díle i tři poněkud výjimečné zbraně: svěcenou vodu, vlčí mor a olej. Jejich použití a účinky jsou vysvětleny v následujících odstavcích.

**Svěcená voda:** je známá i z našeho světa. Je to voda, která byla posvěcena (nejčastěji v nějakém chrámu nebo klášteře) a která má zvláštní účinky při boji proti tvorům Zla.

Svěcená voda se obvykle přechovává v malých skleněných lahvičkách, kterým se říká flakónky. V podobných lahvičkách se přechovávají všechny lektvary.

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

**PŘÍKLAD:** Nestvůra má KZ 4 a bonus za obratnost +1. Celkem má OČ 5. Musí čelit útoku svěcenou vodou, přičemž útočníkovi padlo celkem 9. Na 1k6 jí padne 2. Je tedy zraněna za 2 životy lahvičkou a ještě navíc je zraněna svěcenou vodou. Kdyby jí na 1k6 padlo 4 nebo více, nebyla by zraněna střepky, ale zranění svěcenou vodou by se vyhla, jen kdyby hodila 6 a pak nejméně 2.

V DrD Pravidlech pro pokročilé je popsán systém tzv. nepřímé střelby, ve

kterém může svěcená voda působit i zranění několika nestvůram najednou. Také je tam vyřešeno, co se stane s lahvičkou svěcené vody, která se míne cíle.

**Vlčí mor:** je svazeček sušených bylin, které účinkují proti některým nestvůram. V souboji se využívá stejně, jako svěcená voda a platí pro něj stejná pravidla, ovšem s tím rozdílem, že svazeček sám žádné zranění způsobit nemůže. Jestliže na danou nestvůru nepůsobí, není možné ji vlčím morem jakkoliv zranit.

**Olej:** slouží hlavně jako náplň do lampy, ale je možné ho využít v boji. Lahve s olejem jsou větší než flakónky svěcené vody, ale útočí se s nimi stejným způsobem. Lahev oleje může působit zranění sama o sobě, ale olej není nebezpečný, dokud ho někdo nezapálí. Po úspěšném útoku olejem je oběť na šest kol pokryta olejem (potom olej stěče) a je možné ho zapálit například hosenou pochodní. Při tomto útoku postupuj opět stejně jako při útoku svěce-

nou vodou, tj. do OČ nepočítej kvalitu zbroje. Pochodeň sama o sobě může způsobit zranění. Pokud se ti olej na nepříteli podaří zapálit, shoří během dvou kol a v každém ho zraní za 2-7 (1+1k6) životů. Olej můžeš také zapálit pochodní, kterou používáš zbraň pro boj tváří v tvář. Pravidla jsou stejná jako při útoku krátkým mečem, ale pokud nezasáhneš nebo ji použiješ k obraně zbraní, je pochoděň zničena.

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

### Hod na útok

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



### \*Opravy hodu na útok\*

**Velikost cíle:** Ve střeleckém souboji je celkem jedno, jaký je rozdíl mezi velikostmi útočnicka a obránce, a proto se hod na útok z tohoto hlediska neupravuje. Ale na druhou stranu je jasné, že strefit se do draka je snazší než strefit se do trpaslíka (ale je velmi těžké se strefit do nějakého citlivého místa — to vyjadřuje drakova vysoká kvalita zbroje). Proto mají všechny hody na útok proti cíli o velikosti D nebo E bonus +1.

**Vzdálenost:** Další věc, která výrazně ovlivňuje střelecký souboj, je vzdálenost útočnicka a obránce. U každé zbraně je uveden její malý, střední a největší dostřel. Žádnou zbraní není možné dostřelit dál, než je její největší dostřel.

Například největší dostřel dlouhého luku je 50 sáhů a malý dostřel je 15 sáhů.

Při střelbě se zeptej PJ, jak daleko jsi od cíle. PJ se tě možná zeptá, jakou zbraň používáš, a pak ti odpoví obecně — například „... je to střední vzdálenost.“

Pokud je vzdálenost *malá*, tj. vzdálenost cíle je menší nebo rovna malému dostřelu, přičti ke svému hodu na útok 1. Pokud je vzdálenost *střední*, tj. cíl je mezi malým a středním dostřelem, žádná oprava není. Pokud je cíl dál, než je daný střední a blíže než největší dostřel zbraně, je vzdálenost *velká* a ty musíš od hodu na útok odečíst 1. (Bonus a postih je také poznamenán v tabulce.)

Vidíš, že kuš dostřelí dál než jakákoliv jiná zbraň a že sekyru nebo dýku není možné dohodit příliš daleko. Nezapomeň také, že na boj lukem, kuší atd. potřebuješ obě ruce a tedy nesmíš používat štít.

**Bojeschopnost:** Hod na útok se také opravuje podle zranění a odolnosti útočnicka. Postup je naprosto stejný jako při opravě hodu na útok v souboji tváří v tvář.

## TABULKA ZBRANÍ PRO STŘELECKÝ SOUBOJ

jméno	síla	útočnost	STŘELNÉ dostřel			váha	cena*
			malý	střední	velký		
krátký luk	4	0	10	20	30	30 mn	4 zl
dlouhý luk <sup>†</sup>	5	+1	15	30	50	40 mn	16 zl
lehká kuše	4	+1	15	27	40	80 mn	32 zl
těžká kuše <sup>††</sup>	6	+2	19	35	55	120 mn	44 zl
prak	4	-1	9	16	25	8 mn	1 st

jméno	síla	útočnost	VRHACÍ dostřel			váha	cena*
			malý	střední	velký		
kopí	5	0	5	12	20	120 mn	10 st
oštěp	5	+1	6	14	23	45 mn	4 st
sekera	3	+1	4	8	12	60 mn	10 st
dýka	2	0	5	9	12	4 mn	1 zl
hvězdice	1	+1	3	7	11	5 mn	6 st
kámen	0	+1	7	11	15	4 mn	0 zl
flakónek (svěcená voda, lektvary)	0	0	5	9	13	2 mn	—
lahve (olej, voda)	0	+1	4	7	10	10 mn	—
pochodeň	0	+1	4	7	10	10 mn	1 md

\*ceny jsou jen orientační, skutečná cena závisí na úvaze PJ

<sup>†</sup>tuto zbraň smí používat jen rasy velikosti B a větší

<sup>††</sup>z této zbraně se dá střílet jen 1 za 2 kola

průměrná cena šípů je 1 st za toulec s deseti šípy, průměrná cena šipek do lehké a těžké kuše je 1 st za deset šipek a průměrná cena stříbrných šípů nebo šipek je 1 zl za deset kusů.

Všechny střelné zbraně mají OZ -2, stejně jako oštěp, hvězdice a kámen.

# Souboj

Postup při hodu na útok shrnuje následující tabulka:

## Hod na útok:

### I. Určení útočného čísla

- A) Vezmi bonus nebo postih za obratnost
- B) Přičti sílu zbraně, kterou používáš

### II. K útočnému číslu přičti 1k6

### III. Výsledek oprav

- A) Pokud útočíš na nestvůru velikosti D nebo E, přičti 1
- B) Podle vzdálenosti mezi tebou a cílem
- C. Podle počtu životů a odolnosti tvé postavy

## Obrana

### Obranné číslo

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

### Hod na obranu

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

### \*Opravy hodu na obranu\*

**Štít:** Hod na obranu, stejně jako v souboji tváří v tvář, závisí na tom, zda postava používá štít či nikoliv. Kvalita zbroje postavy se štítem je o jedničku vyšší než když štít nemá. Pozor! Některé zbraně se musí držet oběma rukama a postava, která takovou zbraní bojuje, nesmí používat štít. O které zbraně jde, je uvedeno v tabulkách zbraní.

**Úkryt:** Když se obránce za něčím schovává, je těžší ho zasáhnout — je v *úkrytu*. Úkrytem může být stůl nebo židle, strom nebo skála. *Štít neposkytuje úkryt.*

Obránce v úkrytu dostává bonus ke svému hodu na obranu, který závisí na kvalitě krytu. Jeho výši určuje Pán jeskyně (zpravidla se pohybuje mezi +1 a +4). Pokud je v úkrytu nepřítel, PJ by ti o tom měl říct, ale nemusí ti říct, jak veliký bude jeho bonus. Pokud jsi v úkrytu ty, PJ ti samozřejmě řekne, jak veliký bonus máš.

**Obrana zbraně:** Proti střelným ani vrhacím zbraním není možné se bránit zbraní. Hod na obranu proti takovému

útoku se nijak neupravuje a nepočítá se jako obrana zbraně. To znamená, že tvoje postava se může bez postihu bránit třeba deseti střeleckým útokům v jednom kole a ještě se bránit zbraní proti útoku tváří v tvář.

**Bojeschopnost:** Stejně jako hod na útok i hod na obranu se upravuje podle počtu životů a odolnosti postavy. Platí tam stejná pravidla o vyřazení postavy a na hod na obranu se vztahují stejné postihy jako v minulých případech. **Naložení:** Postavy s velkým naložením (co to je naložení a kdy je velké se dozvíš v kapitole ... a mimo boj, část Pohyb, na straně 70) mají postih -1 k hodu na obranu.

### Hod na obranu:

#### I. Určení obranného čísla

- A) Vezmi bonus nebo postih za obratnost
- B) Přičti kvalitu zbroje, kterou používáš

#### II. K obrannému číslu přičti 1k6

#### III. Výsledek oprav

- A) Přičti 1, pokud používáš štít
- B) Podle úkrytu
- C) Podle počtu životů a odolnosti tvé postavy
- D) Pokud máš velké naložení, odečti -1

## Výsledky střeleckého souboje

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

V DrD Pravidlech pro pokročilé je popsán systém nepřímé střelby, který se používá pro střelbu z katapultů a podobných zbraní, které vrhají střely na cíl obloukem, nikoliv přímo. To má cenu při lodním souboji nebo dobývání hradů; dokud se bude tvoje postava pohybovat v podzemí, nebude ho potřebovat.

## Pohyb

Pohyb postav je detailně vyřešen v rozšířeném soubojovém systému.

V základním systému více-méně předpokládáme, že kdokoliv může zaútočit na kohokoliv. I zde je však třeba brát v úvahu, že postavy a nestvůry jsou nějak rozestaveny a nemohou být najednou na dvou místech současně. V této podkapitole si popíšeme několik bojových manévrů, které činí základní soubojový systém zajímavějším a věrohodnějším.

**Bojový manévr** — to je určitá typická situace, kdy se postavy nebo nestvůry snaží dosáhnout i nějakého jiného cíle než jen zabít protivníka. Mohou se snažit přemístit na výhodnější místo, přispět na pomoc přátelům či zachránit si holý život.

V základním soubojovém systému předpokládáme, že se během jednoho kola může postava přemístit nejvýše o dva sáhy.

### Figurky

Figurky jsou nezbytné pro rozšířený soubojový systém, ale v základním systému se bez nich snadno obejdeš. Na žádný manévr, který tu bude popsán, nepotřebuješ přesně vědět, kde tvoje postava stojí a kde stojí ostatní. Přesto může být užitečné nějaké figurky používat, třeba jen na čistém papíře, abyste měli alespoň zhruba představu o tom, kdo může na koho útočit, kdo je jak daleko a podobně.

### Přesila

V souboji tváří v tvář na tebe nemůže útočit neomezené množství nepřátel současně — vždyť by se kolem tebe ani nevešli. Proto je pravidlo, že na jednoho obránce může v jednom kole zaútočit nejvýše šest útočníků stejně velkých, jako jsi ty sám. Pokud jsou útočníci výrazně menší nebo větší než ty, stanovuje maximální počet útočníků PJ.

### Předstíraný výpad

Útočník může předstírat výpad, aby narušil obranu svého protivníka a v dalším kole ho mohl lépe zasáhnout. Pokud budeš někdy chtít předstíraný výpad použít, musíš to ohlásit PJ. V kole, kdy tento manévr provádíš, si neházíš na útok a nepříteli nemůžeš zranit. Zato v následujícím kole máš jeden útok, při kterém si to vynahradíš — místo 1k6 si na útok můžeš hodit 2k6. Předstíraný výpad je možno pou-

žit pouze proti člověku podobným nepřítelům bojujícím nějakou zbraní.

## Útok zezadu

Jakákoliv postava nebo nestvůra se může rozhodnout zaútočit zezadu. Budeme jí říkat útočník. Postavě nebo nestvůře, na kterou útočí, budeme říkat nepřítel.

Útok zezadu je možný jen tehdy, když nepřítel bojuje současně alespoň se dvěma dalšími protivníky. Kromě toho od sebe útočník musí odpoutat pozornost nepřítele a pak ho obejít. Za nepřítelem musí být pro útok zezadu místo.

Útok zezadu probíhá ve třech kolech. Před začátkem prvního se útočník musí rozhodnout, že tento manévr použije, a oznámit to PJ. Během prvního kola nemůže útočit, ale nepřítel může útočit na něj. V následujícím kole útočník neútočí a nikdo neútočí na něj. Ve třetím kole se útočník může pokusit zaútočit zezadu. PJ rozhodne, zda jsou splněny všechny podmínky (tj. zda se postavě podařilo odpoutat nepřítelovu pozornost a zda je za ním dost místa).

V kladném případě má útočník tyto výhody: nehází o iniciativu a má výhodu prvního úderu, k hodů na útok si může přidat bonus +4 a do nepřítelova hodů na obranu se nepočítá štít a nemůže se bránit zbraní. Teprve potom si nepřítel hodí o iniciativu se svými ostatními protivníky a při svém útoku může zaútočit i na útočníka.

## Útěk

Pokud se pro tebe boj nevyvíjí dobře, můžeš se pokusit z boje utéci. Pravidla pro útěk a pronásledování jsou na straně 71. Ať už se útěk zdaří nebo ne, na prchající postavu je možné zaútočit. Její nepřítelé mají jedno kolo volných útoků, přičemž prchající postavě se do OČ nepočítá štít a nemůže se bránit zbraní.

## Průběh souboje

Představ si jak vypadá skutečná bitva v temné jeskyni. Třeskot mečů, výkřiky, svištění šípů, výbuchy zaklínadel, pach krve a spáleniny. Toto se odehrává v tvé představivosti. Na stole před tebou je však třeba rozhodnout, kdo

v bitvě zvítězí, kdo je zraněn a jak těžce. Na stole neprobíhá všechno současně a zmateně, bitva se odehrává krok za krokem. Pořadí událostí při bitvě je uvedeno v následující tabulce. Tvůj PJ se jí bude při souboji řídit.

## Průběh souboje

### I. Úmysly

A. Každá postava musí říci, co hodlá v následujícím kole dělat. Vybrat si může cokoli z bodu III, pokud to neodporuje pravidlům.

B. U některých činností musí postava ještě určit, na koho bude mířit (například útok)

### II. Iniciativa

A. Pokud je jedna strana překvapena, automaticky ztrácí iniciativu

B. Pokud ani jedna strana není překvapena, hodí si obě strany 1k6. Komu padne více, je první na tahu.

### III. Činnost

Jedna postava může v jednom kole provádět jen jednu z následujících činností (činnosti se provádějí v uvedeném pořadí).

A. Kouzla a čáry (včetně používání kouzelných předmětů)

i. Hod proti pasti, pokud ho kouzlo vyžaduje

ii. Výsledek kouzla se okamžitě projeví

B. Střelecký útok

i. Hod na útok proti cílům vybraným v bodě I.

ii. Hod na obranu

iii. Výsledek útoku se okamžitě projeví

C. Útok tváří v tvář

i. Hod na útok proti cílům vybraným v bodě I.

ii. Hod na obranu

iii. Výsledek útoku se okamžitě projeví

D. Mluvení\*

i. Nabídky na vyjednávání, výhružky, prosby adresované druhé skupině

ii. Domlouvání se uvnitř družiny

E. Výměna nebo příprava zbraní

F. Jiná činnost (např. pití lektvaru)

G. Čekání

H. Útěk z boje

IV. Strana, která ztratila iniciativu, pak postupuje podle bodu III.

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

## \*Rozšířený souboj\*

Souboj v Dračím doupěti může probíhat dvěma způsoby. Buď zvolíte jednodušší základní systém, nebo podrobnější rozšířený systém souboje. Základní systém se hodí zejména pro menší střetnutí nebo tehdy, když se bojem nechcete příliš zatěžovat — stačí několik hodů kostkou a je rozhodnuto.

Rozšířený systém je nepovinným doplňkem pravidel. Nepokoušej se do něj proniknout, dokud nepochopíš základní systém a neodehraješ si v něm několik soubojů. Přes všechnu snahu o co největší jednoduchost a srozumitelnost je tento systém *podstatně* složitější, než základní soubojový systém. Jsou hráči, kteří soubojům všeobecně nepřikládají zvláštní význam. Místo toho je víc baví vyjednávání, plánování různých společných akcí a podobně. Takoví hráči rozšířený soubojový systém vlastně vůbec nepotřebují. Naproti tomu jsou také lidé zajímající se o taktiku nebo usilující o věrnější přiblížení se skutečnosti. Ti zase dají přednost rozšířenému soubojovému systému.

A teď už popíšeme dvě základní pomůcky pro tento systém.

### Papír

Rozšířený soubojový systém se odehrává na šesterečkovém papíře (arch tohoto papíru je vložen uprostřed Příručky PJ). Šestiúhelníky jsou totiž mnohem lepší než čtverečky na měření vzdálenosti mezi dvěma místy. V dalším díle Dračího doupěte se dočteš, jak šesterečkový papír používat v dobrodružstvích pod širým nebem a jak na něm kreslit mapy. Zde se omezíme na základní informace potřebné ke zvládnutí rozšířeného soubojového systému.

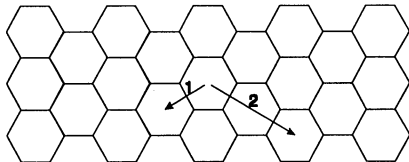
Šestiúhelníkům na šesterečkovém papíru říkáme "hexy" a o papíru mluvíme jako o "hexovém papíru". Ty-



# Souboj

to názvy pocházejí z řečtiny (hex = šest) a jejich používání představuje citelnou úsporu místa a času.

Hexový papír musí mít nějaké měřítko, tj. musí být určeno, jak velkou vzdálenost představuje jeden hex. Tímto problémem se podrobně zabývají DrD Pravidla pro pokročilé; pro souboj platí, že jeden hex vždy odpovídá jednomu sáhu (viz obrázek).



Na jednom hexu může být v jedné chvíli nejvýše jeden tvor, ale někteří tvorové zabírají více než 1 hex. Z toho je vidět, že na jednu postavu může najednou útočit nejvýše šest protivníků (což není tak úplně pravda, jak uvidíš dále). Na hex také není možné umístit postavu zcela libovolně. Platí, že každý tvor musí být obrácen čelem k jedné ze šesti stran hexu.

V podzemí vzniká problém s umístěním čtvercových místností na šestiúhelníkový papír. Na hexovém papíru v prostředku Příručky PJ vystínována část představující roh pravouhlé místnosti. Jak vidíš, není problém s východo-západní zdí, ale se zdí severo-jihní. Podle toho, kudy ji povedeme, budou mít "hraniční" hexy 2 nebo 4 sousedy. Proto nahrazujeme rovnou zeď lomenou zdí, tak jak je to na archu vystínováno. Pokud budete bojovat v rohu, měli byste vždy používat lomenou severo-jihní zeď místo rovné, aby postavy, které u ní stojí, měly stejné podmínky jako ty, které stojí u zdi východo-západní.

## Figurky

K rozšířenému soubojovému systému dále potřebuješ figurky představující dobrodruhy a nestvůry. Nejlepší jsou cínové figurky k Dračímu doupěti (viz strana 80) ale svému účelu poslouží i figurky z Člověče, nezlob se nebo barevné knoflíky. Podmínkou ovšem je, aby se na figurce dalo poznat kde má předeek a kde zadek.

Tolik k pomůckám a nyní přejdeme k popisu vlastního systému. V následujícím textu nebudeme zdůrazňovat odlišnosti od základního systému; každý pozorný čtenář je snadno postihne. Budeme však předpokládat znalost základního systému a občas se na něj odvoláme.

Na začátku kola si každý účastník souboje hodí 1k6 na iniciativu a k výsledku si přičte bonus (nebo odečte postih) z Tabulky bonusů a postihů k iniciativě. Před hodem musí každý hráč oznámit, co hodlá dělat, aby bylo možné určit, jaké bonusy a postihy se na něj vztahují. Z toho je vidět, že není třeba zacházet do podrobností. Hráč musí říct, zda bude například bojovat nebo kouzlit, ale nemusí říkat, na koho zaútočí nebo jaké kouzlo bude sesílat.

## Hod na iniciativu

Na začátku kola si každý účastník souboje hodí 1k6 na iniciativu a k výsledku si přičte bonus (nebo odečte postih) z Tabulky bonusů a postihů k iniciativě. Před hodem musí každý hráč oznámit, co hodlá dělat, aby bylo možné určit, jaké bonusy a postihy se na něj vztahují. Z toho je vidět, že není třeba zacházet do podrobností. Hráč musí říct, zda bude například bojovat nebo kouzlit, ale nemusí říkat, na koho zaútočí nebo jaké kouzlo bude sesílat.

**PŘÍKLAD:** Kouzelník Roxan sesílá *modrý blesk* na válečníka Arpaga, který na něj útočí obouručním mečem. Roxan hodí na iniciativu 4 a má bonus +1 protože sesílal kouzlo, celkem tedy 5. Arpag hodí také 4, ale má postih -2 za obouruční zbraň, takže celkem 2.

## TABULKA BONUSŮ A POSTIHŮ K INICIATIVĚ

Akce	Bonus
překvapení*	-6
obouruční zbraň†	-2
kouzlení	+1
3 útoky za 2 kola	+3
2 útoky za 1 kolo‡	+6
kouzlo <i>Rychlost</i>	+6
kouzlo <i>Protoplazma</i>	-3
těžká kuše	-3
únava**	-1
vyčerpání**	-2
úplné vyčerpání**	-3
mírné naložení††	-1
střední naložení††	-3
velké naložení††	-5
proměna v berserkra‡	+3

\* postih se vztahuje na ty, kdož jsou překvapeni (zaskočení)

† jen ty, které ztrácejí iniciativu v základním systému

‡ zvláštní schopnost válečníků; viz DrD Pravidla pro pokročilé

\*\* tento termín je vysvětlen v DrD Pravidlech pro pokročilé.

†† viz kapitola "Pohyb" na straně 70.

Pokud ho kouzlo zabije, už na nikoho nezaútočí.

Pokud je výsledek hodu záporný, postava může zamýšlenou činnost vykonat až v dalším kole. V něm si bude znovu házet na iniciativu, ale místo obvyklých postihů použije záporný výsledek z minulého kola.

**PŘÍKLAD:** Řekněme, že Arpagovi padne na 1k6 1. S jeho postihem je to dohromady -1. V tomto kole tedy nebude dělat nic, ale v dalším kole bude mít na iniciativu postih jenom -1 místo -2.

Výsledek hodu na iniciativu určuje pořadí, ve kterém mohou hráči vykonávat rozličné akce, a také jejich počet. Pokud dvěma postavám padne na iniciativu stejně, je dřív na řadě postava s větší obratností; pokud mají i stejnou obratnost, o pořadí rozhodne PJ.

## Akce

V jednom kole mohou postavy vykonat několik různých akcí. Jejich počet závisí na tom, kolik jim padlo na iniciativu a ukazuje to Tabulka iniciativy a akcí.

Každá akce představuje jednu určitou činnost. Známe tyto akce:

- čekání
- útok
- obrana
- krok
- otočka
- krok a útok
- otočka a útok
- obrana a krok
- jiná činnost
- kouzlení

V nejobvyklejším případě má hráč na kolo dvě akce, které využije jako útok a obranu nebo obráceně. To zcela od-

## TABULKA INICIATIVY A AKCÍ

Iniciativa	Akce
	snižuje postih v dalším kole
méně než 1	2
1-6	2
7-12	4
13-18	6
19-24	8

povídá základnímu systému souboje. Může však zvolit i jinou strategii. Jak se tedy akce používají?

Jak bylo řečeno výše, první je na řadě hráč s nejvyšší iniciativou — říkáme, že je na tahu. Po něm je na tahu hráč s druhou nejvyšší iniciativou a tak dále. Po tahu hráče s nejnižší iniciativou přijde řada zase na nejaktivnějšího hráče a pak se zase sestupuje dolů až do chvíle, kdy všichni vyčerpají všechny svoje akce. Pak kolo končí.

Co může hráč během svého tahu dělat? Pokud má ještě volnou alespoň jednu akci, tak *musí* provést nejméně jednu akci a nejvýše polovinu akcí, na které měl nárok na začátku kola. Dohromady ovšem pochopitelně může během kola provést jen tolik akcí, na kolik má podle své iniciativy nárok.

**PŘÍKLAD:** Na Arpaga je sesláno kouzlo *Rychlost* a tak má k dispozici 4 akce. Může je rozložit například takto: *čekání — čekání — krok — útok* (4 tahy) nebo *čekání — čekání — krok, útok* (3 tahy) nebo *čekání, čekání — krok a útok, krok a útok* (2 tahy). Nemůže udělat například *čekání — krok, krok a útok, krok a útok*: v druhém tahu je příliš mnoho akcí.

Pokud hráč během svého tahu na někoho zaútočí, musí dočasně přerušit svůj tah a napadená postava se musí rozhodnout, jak se bude bránit. Může použít buď akci "obrana" nebo se bránit jenom brněním. V prvním případě říkáme, že se napadený brání. Hází si obvyklým způsobem na obranu a ztrácí jednu akci, *ale neztrácí své pořadí*. Pokud se brání jenom brněním, říkáme, že se nebrání. Hází si sice na obranu, ale má postih -3 za obranu beze zbraně.

Po vyřešení obrany pokračuje tah útočícího hráče.

**PŘÍKLAD:** Arpag bojuje se dvěma skřety, Shagbagem a Gorbratem. Na iniciativu jim postupně padne: 3, 5 a 2. Všichni mají dvě akce a začíná Shagbag. Rozhodne se udělat krok směrem k Arpagovi a zaútočit, tedy manévr krok a útok. Arpag se rozhodne, že se bude bránit. Shagbag si hodí na útok, Arpag na obranu a ubudou mu nějaké

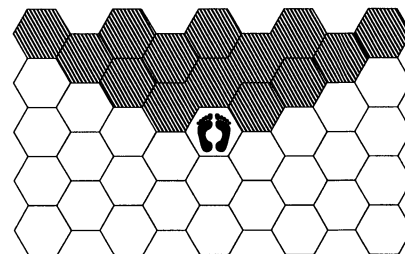
životy. Shagbagův tah skončil (použil polovinu svých akcí) a teď je na tahu Arpag (padla mu druhá největší iniciativa). Jednu akci již ztratil (bránil se), a tak se rozhodne zaútočit na Shagbaga. Ten se rozhodne nebránit, aby mohl ještě jednou zaútočit. Hodí si tedy na obranu, ale má postih -3 za obranu beze zbraně. Arpagův tah končí, vyčerpá všechny svoje akce. Teď došla řada na Gorbrata. Udělá krok, ale protože stál dál než Shagbag, stále na Arpaga nedosáhne. Teď je znovu na tahu Shagbag a znovu zaútočí. Arpag se už nemůže bránit, protože nemá žádnou akci, a tak si hodí na obranu a má postih -3 za obranu beze zbraně. Pak by měla zase přijít řada na Arpaga, ale ten, jak víme, už žádnou akci nemá. Takže na tahu je znovu Gorbrat a ten udělá akci krok a útok. Arpag si hodí na obranu a opět si nepočítá OZ.

V dalším kole padne Arpagovi 7 (řekněme, že na něj v minulém kole někdo seslal zaklínadlo *rychlost*), Shagbagovi 4 a Gorbratovi 2. Začíná Arpag a rozhodne se zaútočit na Shagbaga. Ten se chce bránit. Soupeři si obvyklým způsobem hodí na útok a na obranu. Arpagův tah pokračuje — může udělat ještě jednu akci, ale rozhodne se takticky vyčkávat, co udělají jeho protivníci. Na řadě je Shagbag a ten zaútočí na Arpaga. Arpag se brání, ale neúspěšně. Teď je na tahu Gorbrat a také útočí. Arpag se rozhodne nebránit, aby mu nějaké útoky zbyly, a je pochopitelně znovu zraněn. Nyní je řada na Arpagovi. Má dvě akce a zaútočí na Gorbrata — ten má totiž na rozdíl od Shagbaga ještě jednu akci a je tedy teď nebezpečnější. Gorbrat se brání, ale neúspěšně a padá mrtev k zemi. Svoji poslední akci věnuje Arpag Shagbagovi. Ten se již nemůže bránit a tak je také těžce zraněn — jeho životy klesnou pod mez vyřazení. Arpag si může jen vyčítat, že nezaútočil podruhé v prvním tahu — pravděpodobně by teď byl méně zraněn. To je však osud hrdinů v příkladech k pravidlům.

Z uvedeného příkladu jsi už asi pochopil podstatu rozšířeného bojového systému. Pro pořádek však ještě podrobně vysvětlíme význam každé akce:

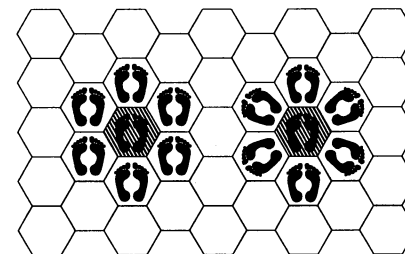
**Čekání:** nulová akce. Slouží hlavně k zabíjení času.

**Útok:** probíhá stejně jako útok v základním systému. Nepřítel, na kterého se útočí, se musí nalézat na jednom ze 3 sousedních hexů, ke kterým stojí útočník čelem (šedivé hexy na obrázku). Pokud má útočník dlouhou zbraň, může útočit i na vzdálenější hexy před sebou — podrobně to rozebereme níže.



**Obrana:** probíhá stejně jako obrana v základním systému. Při útoku ze zadu nebo z boku (bílé hexy na obrázku), má obránce postih -4 k hodů na obranu. (Pokud se nebrání, tj. nepoužívá akci "obrana", tak má postih -6, který zahrnuje jak to, že se mu nepočítá OZ, tak útok ze zadu.)

**Krok:** přesun na libovolný volný sousední hex. Během kroku se postava může otočit až o 120° podle úvahy hráče (viz obrázek — šedé hexy představují výchozí pozici).



**Otočka:** je pootočení o libovolný úhel doleva nebo doprava. Podmínkou je ovšem to, že na konci otočky stojí postava čelem k některé ze šesti stran svého hexu.

**Krok a útok:** je spojení kroku a útoku. I dohromady však tvoří jednu akci. Je třeba rozlišit "krok", "útok" (2 akce) a "krok a útok" (1 akce). Někdy je lepší udělat věci prvním způsobem, někdy druhým.

**Otočka a útok:** je spojení otočky a následného útoku.

**Obrana a krok:** je spojení obrany a kroku.

# Souboj

**Jiná činnost a Kouzlení:** jinou činností je například útok střelnou zbraní, výměna zbraní, vyjednávání atd. Tyto činnosti vesměs trvají jedno kolo a v rozšířeném soubojovém systému platí, že na každé kolo, které si činnost vyžádá, jsou zapotřebí dvě akce "jiná činnost". Podrobně je to vysvětleno níže, stejně jako akce "kouzlení".

## Zvláštní útoky

V základním systému je popsáno několik zvláštních útoků. Všechny je pochopitelně možné použít i v rozšířeném systému:

**Útok na vyřazeného nebo nehybného protivníka:** probíhá naprosto stejně jako v základním systému. Jedná se o obvyklou akci "útok".

**Útok na neviditelného protivníka:** probíhá poněkud jinak. PJ ví, kde se neviditelný protivník nachází. Pokud postava útočí na správný hex, má postih k hodů na útok -2, ale zasáhne-li, zraní jakoby útočila bez postihu. Postava ví, zda se jí útok podařil.

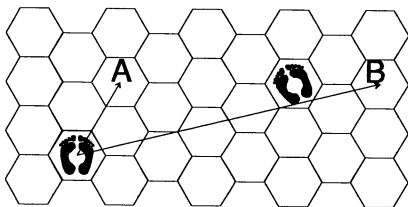
Při hodů na obranu nemá postava žádný zvláštní postih, ale nemůže se bránit, pokud se jí nepodařilo neviditelného protivníka zasáhnout v tomto nebo minulém kole. Postava ví, z kterého směru byl na ni veden útok (zda zepředu nebo zezadu).

**Útok naplocho:** probíhá úplně stejně jako v základním systému. Jedná se o obvyklou akci "útok".

## Jiné činnosti

Na následujících řádcích si podrobně probereme různé věci, které je možné provádět v rámci akce "jiná činnost".

**Střelecký souboj:** výstřel ze střelné zbraně probíhá jako každý útok, ale s tou podmínkou, že cíl střelby musí být alespoň dva hexy daleko (tj. mezi ním a střelcem musí být alespoň jeden hex) a střela musí mít volnou dráhu (tj. spojnice hexu, na kterém stojí střelec, a hexu, na kterém stojí cíl, nesmí procházet žádným hexem, na kterém někdo stojí. Na obrázku může člověk na



tmavém hexu zasáhnout cíl A, ale nemůže střelou po cíli B). Člověk se střelnou zbraní se může bránit: OZ střelných zbraní je -2.

**Kouzla:** u každého kouzla je uveden údaj "vyvolávání" udávající počet kol potřebný na jeho seslání. V rozšířeném soubojovém systému je na jeho seslání potřeba použít *dvakrát* tolik akcí "kouzlení", přičemž tyto akce musí následovat těsně po sobě a není možné mezi ně vložit nějakou jinou akci.

**PŘÍKLAD:** Kouzlo *modré blesky* má uvedeno "vyvolání: 1 kolo". Na jeho seslání jsou tedy nutné dvě po sobě jdoucí akce "kouzlení".

Kouzlo nemusí být sesláno v jednom kole, zmíněné *modré blesky* může kouzelník (v dalším taktu budeme označovat jakoukoliv postavu, která sesílá kouzlo, tj. i hraničáře apod.) seslat i tak, že v jednom kole bude "kouzlení" jeho poslední akce a v následujícím kole to bude jeho první akce.

V Tabulce bonusů a postihů k iniciativě ses dočetl, že kouzelník má bonus k iniciativě. Ten si může přičíst jen tehdy, když před začátkem kola prohlásí, že bude kouzlit. V takovém případě však musí jeho první akce v daném kole být "kouzlení". (Tj. pokud někomu jinému padlo na iniciativu víc a zaútočí na něj, kouzelník se nemůže bránit — jeho první akce by pak byla "obrana".)

Ať už se kouzelník rozhodne kouzlit ještě před začátkem kola nebo až v jeho průběhu, nemůže jen tak s kouzlením přestat. Na přerušení kouzla je zapotřebí jedna akce "kouzlení", ve které kouzelník výslovně prohlásí, že kouzlo přerušuje — magenergie ovšem přijde nazmar. Jestliže kouzelník prohlásí, že kouzlí dál, musí být jeho následující akce také "kouzlení". Pokud na něj teď někdo zaútočí, jedná se o útok na nehybného protivníka (k hodů na obranu má postih 5 + bonus za obranost a -3 za obranu beze zbraně). V případě, že je útok úspěšný a kouzelník je zraněn alespoň za jeden život (což je pravděpodobné, nemohl se bránit), kouzlo se nezdaří a magenergie je vyplýtvána nazmar.

Kouzla začínají působit po předposlední akci "kouzlení". Pokud je na ně

jaké kouzlo zapotřebí například dvou akcí "kouzlení", začne působit už po první. Při čtyřech akcích po třetí atd.

Poslední akce kouzlení je vlastně jakýmsi "odpočinkem" při kterém se kouzelník vzpamatovává z vypětí spojeného se sesláním zaklínadel.

Zaútočí-li někdo na kouzelníka v době mezi předposlední a poslední akcí "kouzlení", kouzelník se nemůže bránit a jedná se o útok na nehybného protivníka, ale i když je zraněn, na úspěch kouzla to nemá vliv. Jedinou výjimkou jsou kouzla vyžadující koncentraci — zde musí kouzelník používat akci "kouzlení" po celou dobu jejich trvání a úspěšný útok na něj koncentraci přeruší.

Trvání kouzel se měří na kola, přičemž kolo, ve kterém bylo kouzlo sesláno, se do trvání kouzla započítává.

**Vliv kouzel:** Pokud je někoho sesláno kouzlo *rychlost*, zdvojnásobí počet akcí, které má v daném okamžiku k dispozici. Naopak, seslání *protoplazmy* sníží okamžitý počet akcí na polovinu (zaokrouhluje dolů). V dalším kole (pokud byla vyvolána na více než 1 kolo) působí prostřednictvím bonusu potažmo postihu.

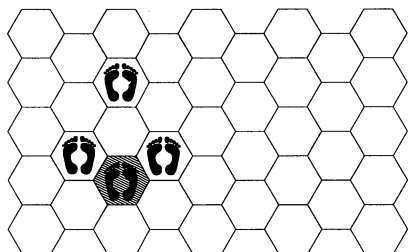
**PŘÍKLAD:** Vraťme se k Arpagovi a Roxanovi. Z temného ústí chodby vyběhl Gorbratův synovec Bagrot a nepoučen rodinnou tragédií se na naše hrdiny vrhne.

Roxan prohlásí, že bude kouzlit. Válečnickovi padne na iniciativu 5 a kouzelníkovi na 1k6 2, celkem 3, oba tedy mají dvě akce. Skřetovi padne 4. Kolo začíná Arpag a rozhodne se udělat krok. Pak je řada na skřetovi. Ten správně považuje Roxana za nebezpečnějšího. Zvolí činnost "pohyb" (viz níže) a posune se o dva hexy směrem k němu. Teď je na tahu kouzelník. Vidí, že se k němu blíží skřet, který na něj bude moci v dalším tahu zaútočit, ale *musí* použít akci "kouzlení". Může ji využít dvěma způsoby: buď k přerušení kouzla, nebo k jeho seslání. V prvním případě sice ztratí magenergie (hráč by měl čestně přiznat, jaké kouzlo chtěl seslat, a ztratí nejmenší možné množství magenergie nutné na jeho seslání), ale zato získá možnost se v dalším kole bránit.

Roxan se však rozhodne pro druhou možnost. Sešle kouzlo *rychlost* za 4 magy na Arpaga a bude doufat, že skřet se už k útoku nedostane. Tak přišla řada na Arpaga. K dispozici má díky kouzlu dvě akce. První bude "krok a útok", druhá "útok", oba na skřeta. Bagrot však jako zázrakem přežije a je na tahu. Zaútočí na Roxana, který se nemůže bránit (poslední zbývající akci musí použít na "kouzlení") a pochopitelně ho zraní.

V dalším kole je Arpag stále pod vlivem kouzla *rychlost*. Roxan ho totiž seslal tak, aby působilo dvě kola a protože se jedná o kouzlo, které nevyžaduje koncentraci, nezáleží na tom, že byl zraněn. Arpag má tedy bonus +6 k hodů na iniciativu. To znamená, že ji takřka jistě vyhraje a v prvním tahu bude mít dvě akce. Obě použije k útoku na Bagrota a dorazí ho.

**Pohyb:** postava se může před začátkem kola rozhodnout, že nebude bojovat, ale pokusí se zaujmout výhodnější postavení. Obvyklým způsobem si hází na iniciativu a dostává přiděl akcí, ze kterých ale může použít toliko otočku a krok. Krok má však navíc tu výhodu, že pokud jde postava "skutečně" dopředu, tj. přechází na hex, ke kterému stojí čelem, může se posunout až o dva hexy. Dobře je to vidět na obrázku. O postavě, která se rozhodla pohybovat, říkáme, že si vybrala akci "pohyb", i když to není úplně přesné.



**PŘÍKLAD:** Roxan se rozhodne diskrétně se z bojiště vzdálit. Hodí si na iniciativu a padne mu 4. Má tedy nárok na dvě akce a až na něj postupně přijde řada, může se postupně přesunout celkem až 4 hexy daleko.

**Jiné činnosti:** mohou zahrnovat zejména pití lektvarů a výměnu zbraní. Každá taková činnost zabere dvě po sobě jdoucí akce a není možné ji přerušit. To znamená, že pokud někdo na

postavu mezi první a druhou akcí "jiná činnost" zaútočí, postava se nemůže bránit (tj. k hodů na obranu má postih -3 za obranu beze zbraně). Pokud postava pije lektvar, je v případě úspěšného útoku (tj. takového, který jí sebere alespoň jeden život) určitá šance (1-3 na 1k6), že jí nevy opilý lektvar vypadne z ruky a rozbije se.

**Zranění:** Zranění nemá žádný vliv na schopnost podnikat různé akce, kromě toho, který byl už popsán v základním systému (bojeschopnost, vyřazení, zabít).

### Útěk z boje

Pěkné české přísloví nás učí, že: „kdo uteče, ten vyhraje.“ V Dračím doupěti jsou takové situace na denním pořádku. Jen velmi málo lidí touží zemřít zcela zbytečně (což je přesně to, co potká postavu, která vyruší mírumilovného vegetariánského obra a nechá se od něj zašlápnout), a tak se většina postav pokouší z beznadějného boje uprchnout.

Aby postava mohla začít prchat, musí splnit alespoň jednu z následujících podmínek:

- na začátku kola je alespoň pět sáhů daleko od nejbližší nepřátelské postavy a v posledních dvou kolech se nebránila a nebyla zraněna.

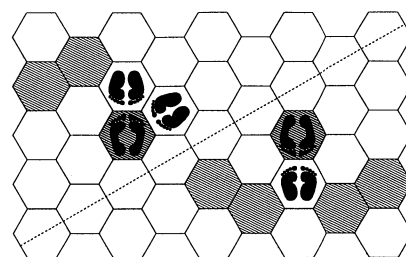
- ve třech po sobě jdoucích kolech použila akci pohyb a nebyla zraněna a vzdálenost mezi ní a nepřátele se nezměnila.

Pokud se útěk postavě podaří, mohou ji její nepřátelé pronásledovat. O útěku a pronásledování se dozvíš více na straně 71. Jestliže postava nemůže utéci, může se pokoušet o únik pomocí akce "pohyb".

### Dosah zbraní

V celém předchozím textu jsme předpokládali, že postavy bojují meči nebo podobnými zbraněmi, které nedosáhnou dál, než na sousední hex. Takové zbraně jsou skutečně nejobvyklejší. Kromě nich však existují i zbraně, které mohou dosáhnout i na dva nebo na tři hexy daleko. V Tabulce zbraní na straně 59 je v kolonce délka u každé zbraně uvedeno, jak daleko dosáhne.

Dlouhými zbraněmi se útočí stejně jako krátkými, ale jen na postavy, které



jsou v příslušné vzdálenosti, a jen tehdy, když je mezi útočníkem a jeho obětí volný hex. Na obrázku jsou vyšrafované ty hexy, na které může zaútočit postava na šedivém hexu například halapartnou. Zde také vidíš, že jednu postavu může najednou obstoupit až 12 vojáků s dlouhou zbraní a současně na ni zaútočit.

Postava s dlouhou zbraní se může bránit obvyklým způsobem.

U některých zbraní je ve sloupci délka uveden rozsah, například 1-2. Těmito zbraněmi lze útočit na nepřátele ve vzdálenosti podle rozsahu, například na hexu sousedním i jeden hex vzdáleném, podle okolností.

### Rozšířený systém a DrD Pravidla pro pokročilé

Pravidla pro pokročilé do verze 1.3 včetně neberou v úvahu rozšířený soubojový systém. Proto zde přinášíme určité doplňky těchto pravidel.

**Vliv naložení:** postih k hodů na útok a na obranu za velké naložení se vztahuje jen k základnímu systému souboje. V rozšířeném systému zachycují vliv naložení postihy k iniciativě.

**Vliv únavy:** postihy v Tabulce únavy v DrD PPP se vztahují jak na základní, tak na rozšířený soubojový systém. V něm má postava navíc ještě postihy k iniciativě — viz Tabulka bonusů a postihů k iniciativě na straně 66.

**Kouzla:** od šesté úrovně (včetně) mají kouzelníci při kouzlení bonus k iniciativě +2 a od jedenácté úrovně (včetně) +3. Toto zvýšení bonusů k iniciativě se vztahuje jen na kouzelníka a jeho povolání, nikoliv na hraničáře a podobně.

**Zbraně:** v DrD PPP jsou některé nové zbraně: chodcův meč a harpuna. Chodcův meč má délku 1; harpuna je jen vrhací zbraň.

Pravidla pro rvačku v DrD PPP jsou použitelná pouze v základním soubojovém systému.

## ... a mimo boj

V této části se seznámíš s pravidly, která se nevztahují přímo k souboji. Řídí se jimi život tvé postavy ve zbývajícím čase. Některá pravidla (ta, která budou uvedena jako první) udávají přesná čísla a postupy, jiná jenom říkají, co se ti může stát.

Pravidla v této druhé skupině nezahrnují všechno, co tě v jeskyni může potkat; jsou to jen neobvyklejší příklady. Postupy pro jejich řešení jsou popsány v příručce Pána jeskyně.

## Čas

V podkapitole Míry a váhy straně 21 ses dočetl, že v DrD se čas měří ve směnách, které trvají zhruba deset minut. Směny ale neměří čas tak jako minuty a hodiny, je to čas, během kterého družina stihne podniknout jednu rozsáhlejší akci (souboj, prohledání, obcerstvení a podobně).

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

Pokaždé, když se čas začne měřit na kola, předpokládáme, že činnost zabrala celou směnu. Tak například bitva trvá někdy jen pár kol — tedy stěží minutu — a přesto se počítá za celou směnu. Je tomu tak proto, že postavy se zpravidla musí poněkud vzpamatovat a zorganizovat. Musíš si uvědomit, že i když se v Dračím doupěti snažíme — alespoň v některých ohledech — co nejvíce přiblížit skutečnosti, pořád ještě zbývá spousta činností, které neupravují žádná pravidla a o kterých předpokládáme, že prostě probíhají. Nemusíš například říkat, že tvoje postava jde na záchod, že se po cestě napila vody z měchu, že se ráno myla a podobně. To všechno se bere v úvahu, když se řekne: „Zběžná prohlídka místnosti vám trvala 1 směnu.“

V Dračím doupěti je tedy třeba rozlišovat obyčejný, občanský čas a čas plynoucí ve vašem dobrodružství. První nazýváme "obyčejný čas" a druhý "hrací čas". Dračí doupě se zpravid-

la hraje několik hodin obyčejného času, ale dobrodruzi při tom mohou prožít i několik dnů "hracího času".

## Pohyb postav

Pohyb je nejzákladnější činností tvé postavy. Ať zkoumá jeskyně, prchá před nepřáteli nebo se poflakuje po městě, stále odněkud někam jde, utíká nebo se plíží. Kdybychom chtěli nepřetržitě dopodrobna zkoumat, kde tvoje postava právě teď je, jak dlouho jí trvalo, než přešla pokoj a podobně, stala by se hra dosti nudnou. Dračí doupě se odehrává hlavně ve tvé fantazii — vlastně nepotřebuješ vědět jak rychle poběžíš nebo kde právě jsi; zpravidla stačí vědět, zda se ti podařilo utéci a jak dlouho to trvalo. Pro ty řídké případy, kdy je skutečně důležité znát svoji rychlost, nalezeš podrobný systém rychlosti a pohybu v Dračím doupěti Pravidlech pro pokročilé.

Zde se seznámíme jen s jednoduchým systémem pohybu, který pokrývá čtyři základní oblasti, kde pohyb hraje důležitou úlohu. Je to:

- průzkum
- boj
- útěk a pronásledování
- cestování

## Základní pojmy

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

### Náklad a naložení

Náklad tvé postavy je celková váha všech předmětů, které nese, včetně ša-

tů, zbraní a zbroje, jídla atd. Náklad postavy měříme v mincích — viz strana 21. Každá postava unese jen určité největší množství nákladu, a to tím více, čím je silnější. V Tabulce nosnosti najdeš tzv. nosnost své postavy. Každá postava může unést nejvýše čtyřnásobek své nosnosti — pak o ní mluvíme jako o *velmi naložené* postavě. Pokud naopak nese méně, než je její nosnost, říkáme o ní, že *není naložená*. Dva stupně mezi těmito krajnostmi jsou *mírné* a *střední* naložení. Přehledně to shrnuje Tabulka naložení.

### Pohyblivost

Je zjevné, že postava nesoucí jen prázdný tlumok snadno předhoní postavu, která nese těžké brnění a tlumok plný zlata. Na druhou stranu, budou-li závodit kroll a hobit v běhu za rovných podmínek, pak kroll bude jistě rychlejší. Když však budou závodit dva krollové, zvítězí ten silnější a obratnější. Je tedy vidět, že rychlost postavy závisí na jejím nákladu, rase, síle a obratnosti. Tuto schopnost pohybovat se vyjadřuje vlastnost zvaná *pohyblivost*.

Pohyblivost je ústředním pojmem v systému pohybu. Podobně jako např. inteligence může nabývat hodnot od 1 do 21 a bonusy a postihy za pohyblivost se určují stejným způsobem jako u základních vlastností.

Při určování základní pohyblivosti postavy (tj. pohyblivosti, která nebere do úvahy naložení) postupuj takto: k číslu v Tabulce pohyblivosti ras přičti bonus za obratnost postavy a dvojnásobek bonusu za sílu postavy.

**PŘÍKLAD:** Barbar válečník Hrun má sílu 19 a obratnost 9. Jeho základní pohyblivost je  $12 + (-1) + 2 \times (+4) = 19$ , a pokud není naložen, má bonus za pohyblivost +4.

## TABULKA NOSNOSTI

Bonus za sílu	Nosnost
-5	210 mn
-4	240 mn
-3	270 mn
-2	300 mn
-1	330 mn
0	360 mn
+1	390 mn
+2	420 mn
+3	450 mn
+4	480 mn
+5	510 mn

## TABULKA POHYBLIVOSTI RAS

Rasa	Pohyblivost
hobit	10
kudúk	9
trpaslík	8
elf	12
člověk	11
barbar	12
kroll	11

## TABULKA NALOŽENÍ

Náklad (násobky nosnosti)	Naložení	Pohyblivost (část základní pohybl.)
0-1	žádné	1
více než 1-2	mírné	3/4
více než 2-3	střední	1/2
více než 3-4	velké	1/4

Okamžitá neboli skutečná pohyblivost však závisí také na naložení. Souvislost naložení a pohyblivosti ukazuje Tabulka naložení.

Z tabulky vidíme, že pohyblivost klesá s rostoucím naložením (při počítání čtvrtin zaokrouhluj nahoru). Naložení má také vliv na souboj — v základním systému má velmi naložená postava postih -1 k hodům na útok i na obranu. V rozšířeném systému má postava v závislosti na naložení postihy k iniciativě.

**PŘÍKLAD:** Barbar Hrun z předchozího příkladu unese maximálně 1920 mn nákladu. Jde po cestě v plátové zbroji (350 mn) s obouručním mečem (200 mn) a jeho batoh váží 1000 mn. To je celkem 1550 mn, více než trojnásobek jeho nosnosti, má proto pohyblivost jen 5, postih -3 a navíc postih k boji. Náhle ho napadne tlupa obrů. Hrun odhodí batoh — zruší tím svůj postih k boji (v základním systému) a jeho pohyblivost stoupne na 15, bonus +2. Po chvíli boje zjistí, že obři jsou nesmrtešní, a začne prchat. Odhodí dokonce i svůj meč, čímž získá svou maximální pohyblivost 19, bonus +4.

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

### Průzkum

Průzkumem míníme například procházení podzemí, staré ruiny, zkrátka cokoli, kde je třeba dávat bedlivě pozor na cestu. Není tam zpravidla možné brát s sebou koně nebo mezky.

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

Jak vidíš, tyto rychlosti jsou dosti malé. Ale musíš si uvědomit, co průzkum obnáší — postavy se pohybují ostražitě, snaží se nedělat hluk a podobně. Nestane se jim, že by omylem vstoupily do dveří, za kterými se odehrává skřetí hostina, protože PJ jim řekne hned, když dojdou ke dveřím, že slyší cinkání pohárů, opilecký smích, přisprostlé písně a podobně. (Postavy ovšem neslyší všechno. Pokud chtějí, mohou *naslouchat* — viz podkapitola "Naslouchání" na straně 73.)

Průzkum je velmi namáhavý, jak tělesně, tak duševně. Proto platí, že postava se může věnovat průzkumu nejvýše tolik směn, kolik je trojnásobek její odolnosti\*. Potom musí postavy odpočívat — viz podkapitola Odpočinek na straně 72.

Rychlost průzkumu nezávisí na pohyblivosti.

### Boj

Pravidla pro pohyb při boji jsou podrobně vysvětlena v kapitole "Pravidla pro boj" na stranách 64 a 69.

### Útěk a pronásledování

V kapitole "Pravidla pro boj" na straně 69 ses dočetl, kdy se postava nebo nestvůra může dát na útěk. Teď si vysvětlíme, jak se pozná, zda se nestvůře podařilo prchnout nebo zda ji tvůj meč nakonec dostihl.

V okamžiku, kdy se někdo dá na útěk a někdo jiný ho pronásleduje, ho-

## TABULKA RYCHLOSTI PRŮZKUMU

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

dí si obě strany 1k6 a přičtou k tomu svůj bonus za pohyblivost. Pokud pronásledovanému padne víc než pronásledovateli, podaří se mu zvýšit svůj náskok o 1. Pokud padne více pronásledujícímu, podaří se mu náskok naopak snížit. Pokud jim padne stejně, nic se nemění.

Co je to náskok je celkem jasné: vyjadřuje nakolik se prchajícímu podařilo utéci. Na začátku běhu závisí náskok na vzdálenosti mezi oběma protivníky: do 5 sáhů to je 1, od 5 do 10 sáhů to je 2 atd.

Pokud náskok klesne na nulu, podařilo se pronásledovateli svoji oběť dostihnout a znovu dochází k boji. V případě, že používáš rozšířený soubojový systém, postav pronásledovatele a pronásledovaného na sousední hexy, přízemž prchající je k pronásledovateli otočen zády. V základním systému má útočník jedno volné kolo k zaútočení (pokud se oběť rozhodne znovu prchat, má ještě další volné kolo).

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

Postavy za jedno kolo pronásledování urazí zhruba 50 sáhů.

Pronásledování také nemůže trvat věčně. Platí, že postava může prchat, respektive pronásledovat jen tolik kol, kolik je dvojnásobek její odolnosti. Pak se musí zastavit a nejméně 3 směny odpočívat.

**PŘÍKLAD:** Obři, kteří honí našeho barbara Hruna, mají bonus za pohyblivost +3 a odolnost 21, Hrun má bonus za pohyblivost +4 a odolnost 15. Nikdo z nich nemá větší náklad, než je jeho nosnost. Běží po cestě. PJ se rozhodne, že cesta je rovná, nedá se z ní odbočit, a tak musí náskok vzrůst alespoň na 15. Hrun si hodí 1k6, padne mu 4, celkem 8. PJ si hodí za obry a padne mu 2, celkem 5. Hrunovi se tedy podařilo zvýšit náskok na 2. Hází si znovu. Hrun musí doufat, že se mu postupně podaří náskok zvýšit. Statis-

\* Pokud budeš používat systém únavy z DrD Pravidel pro pokročilé, tak 1 hodina průzkumu = 2 body únavy

tika nám ovšem říká, že v 30 hodech se mu podaří náskok zvýšit jen zhruba dvanáctkrát, takže je nejpravděpodobnější, že po 30 kolech pronásledování skončí, protože Hrun už nemůže dál. Obří ho po chvíli dostihnou a boj začne znovu.

Příběh barbara Hruna je podán znovu a lépe v DrD Pravidlech pro pokročilé na základě podrobnějšího systému pro pohyb. Tam však má barbar šanci na přežití ještě menší než zde.

### Cestování

Poslední oblastí, kde je pohyb důležitý, je cestování. Cestování se liší od průzkumu zejména tím, že se družina přesunuje na větší vzdálenost a neví má si až tak ostražitě svého okolí. Při cestování předpokládáme, že družina krajinu zná nebo má alespoň mapu, zásoby jídla a pití a po cestě se nesetkává s ničím neobvyklým.

Pro cestování jsou důležité čtyři věci: zda jdou postavy po svých, nebo mají koně; zda chtějí jít rychle nebo pomalu; kolik nákladu mají na sobě a konečně, kudy jdou.

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

Tabulka cestování pěšky udává tytéž údaje pro průměrnou družinu bez koní. Čísla v tabulkách jsou jen orientační. PJ je může upravit podle okolností (světlo, tma, déšť, mlha atd), případně může postavám dovolit, aby ušly o něco více, ale pak jim dá nějaký postih za únavu.

**PŘÍKLAD:** Družina má tři členy a dva koně a dohromady 2000 mn nákladu. Mají se přepravit do města vzdáleného 50 mil po cestě a musejí se tam dostat co nejdřív.

Rozhodnou se naložit na každého koně 1 000 mn nákladu a sami jít bez nákladu. Rozhodnou se také, že budou spěchat. Dobrodruzi mohou ujít 49 mil a koně 62 mil, než se unaví. Po sedmi hodinách stanou jednu míli před městem, kde by se měli utábořit na noc. Protože však hodně spěchají, PJ rozhodne, že se jim podaří dojít až do města, ale dokud si neodpočinou, sníží se jim bonus k síle a obratnosti o 1.

### Ostatní případy

Jistě sis povšiml, že tato pravidla se nikde nezabývají obyčejnou, bezstarostnou chůzí. Je tomu tak úmyslně. Za jak dlouho dojdu od stolu ke dveřím? To v podstatě není zajímavé, pokud před někým neprchám nebo někoho nehoním nebo mi z nějakého jiného důvodu neběžím o čas. Můžeme si jistě představit situaci, kdy je to důle-

žití: družina může například prchat z podzemí, kde tiská časovaná nálož. V těchto případech je ovšem nejlepší použít systém pohybu z DrD Pravidel pro pokročilé, který je mnohem realističtější a pro takovéto případy jako dělaný.

Smyslem hry ovšem není účetnictví, ale dobrá zábava. Proto je možné, alespoň zpočátku, tato pravidla zjednodušit. Dohodněte se mezi sebou a svým PJ.

## Odpočinek

Na mnoha místech v této knize se říká, že postavy musejí odpočívat. Míjí se tím, že se postavy utáboří a toho dne už nic kloudného nedělají. Mohou (a často by i měly) postavit hlídky, mohou (a často by neměly) si vyprávět o svých dobrodružstvích, zapálit oheň, najíst se a napít, umýt, pokud je kde a podobně. Nakonec půjdou pravděpodobně spát. Celý odpočinek trvá zhruba osm hodin.

Při odpočívání postavy zpravidla odkládají svoje zbraně a zbroj. Proto jim bude při náhlém přepadu trvat tři kola, než si je posbírají a navlečou (kromě postav, které jsou na hlídce — ty mohou bojovat okamžitě). Družina ovšem může trvat na tom, že zbraně ani zbroj neodloží a bude odpočívat v ní. Tak si ovšem nikdo moc neodpočine a takový odpočinek proto trvá celých 16 hodin.

Na konci odpočinku začnou platit všechna příslušná pravidla — postavám přibudou životy, kouzelníci a hraničáři mohou získávat magenergii a podobně.

V DrD Pravidlech pro pokročilé je popsán podrobnější systém pro pohyb a také pro odpočinek. Tím můžeš nahradit pravidla popsaná v tomto odstavci.

## Postřeh

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

Skryté věci se v DrD dělají na dvě třídy:

1. Velké, masivní, zpravidla kamenné (otočné balvany, posuvné zdi, propadla, pasti velkého typu)

**TABULKA CESTOVÁNÍ NA KONÍCH**

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

**TABULKA CESTOVÁNÍ PĚŠKY**

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

2. Menší, jemnější, zpravidla s jemnou mechanikou (tajně skrýše, šipkové pasti, tajně dveře v luxusních místnostech)

Předměty v první třídě nazýváme "objekty", předměty ve druhé třídě "mechanismy". Toto pojmenování není úplně přesné, ale je poměrně jednoduché a snadno zapamatovatelné. Jeho podstatným rysem je to, že nijak nesusouvisí s účelem předmětu, ale pouze s tím, jak vypadá a jak byl vytvořen.

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

Zde si musíme uvědomit jednu zvláštnost. Zatímco při většině hodů, například při souboji nebo proti pasti, se snažíš hodit co *nejvíce*, při hodu na úspěch na k% se vždy snažíš hodit co *nejméně*. Při v hodu proti pasti unikneš, když hodíš více, než je nebezpečnost pasti; při hodu k% uspěješ, když hodíš méně, než je daná pravděpodobnost. Z toho plyne, že zatímco obvykle se bonusy přičítají, u hodu k% se odečítají. V následujícím textu proto snadno narazíš na větu: „Od hodu k% odečti svůj bonus za ...“ Je zjevné, že čím větší číslo odečteš, tím na tom budeš lépe. A naopak pokud má tvoje postava v dané vlastnosti postih, musí ho k hodu k% přičíst a pravděpodobnost úspěchu se sníží.

### \*Náhodné objevení\*

Pokaždé, když postavy vstoupí do místnosti, mají určitou šanci, že si náhodou všimnou něčeho skrytého. Při vstupu do místnosti si každá postava hodí k%, od hodu odečte svůj bonus za inteligenci a výsledek ohlásí PJ. Pokud ve svých poznámkách zjistí, že v dané místnosti je nějaká věc s vyšší nebo stejnou nápadností, postavě to oznámí.

Pravidla pro náhodná objevení jsou nepovinná a PJ by měl hráčům před začátkem dobrodružství říci, zda je chce používat či nikoliv. Je totiž jasné, že když PJ řekne postavám: „Hod'te si na náhodné objevení“, tak, i když nic náhodou neobjeví, neodejdou, dokud

ji celou neobrábí naruby. Proto je nutné toto pravidlo používat buď ve všech místnostech nebo v žádné.

### Hledání

Postavy mohou skryté věci také hledat. Když chce postava prohledat nějaké místo, ohlásí to PJ a hodí si k%. Od hodu odečte svůj postřeh (za chvíli si vysvětlíme, co to je a jak se určuje) a výsledek sdělí PJ. Ten se podívá do svých poznámek, zda je na daném místě předmět se stejnou nebo menší nápadností a pokud ano, řekne o něm hráči. V opačném případě neřekne nic — i když nic neobjevíš, neznamená to, že tam nic není.

Prohledání 4 čtverečních sáhů (například část podlahy 2 x 2 sáhy veliká) trvá 1 směnu (10 minut); když se hledá kratší dobu, nic se nenajde. Jedno a to samé místo nemůže současně prohledávat více postav. Hledání je možné opakovat, dokud postavám nedojde trpělivost.

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

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

A nyní si konečně řekneme, jak se postřeh určuje:

U objektů je postřeh roven inteligenci postavy. Pokud se jedná o krolla, barbara nebo trpaslíka, zvyšuje se postřeh ještě o 5%.

U mechanismů se postřeh rovná inteligenci postavy dělené dvěma (zakrouhluj dolů). Pokud se jedná o elfa, hobita nebo kudůka, je postřeh o 5% vyšší.

**PŘÍKLAD:** Hobit alchymista Fergo přijde do opuštěného sálu královského paláce a rozhodne se hledat skrýš s pokladem. Určité stopy naznačují, že skrýš by měla být v severozápadním rohu místnosti. Fergo tedy oznámí PJ, že prohledá západní část severní zdi. Fergo má inteligenci 13, takže na objekty má postřeh 13% a na mechanis-

my 11% ( $= 13/2 + 5$ ). Na k% mu padne 15 a tak PJ ohlásí, že mu na objekty padla 2% a na mechanismy 4%.

Pán jeskyně ví, že v prohledávané oblasti skrýš skutečně je. Je to mechanismus s nápadností -5% — najít ji je práce pro zloděje a ne pro amatéry. Na druhou stranu jsou ve zdi také tajně dveře, které PJ pokládá za mechanismus (objekty se v takovém prostředí asi vůbec nevyskytují) s nápadností 5%. Tak se převapený Fergo dozví, že místo tajně skrýše našel tajně dveře.

### Naslouchání

Při průzkumu jeskyně se před křížovatkou nebo za zavřenými dveřmi vyplatí naslouchat a čekat, zda neuslyšíš něco podezřelého. Většina nestvůr vydává nějaké zvuky, zvláště když o tobě neví a nedává si pozor. Naslouchání není možné za pochodu. Při chůzi chřestí a cinká brnění a výstroj a tak není nic slyšet. Proto se musí celá družina zastavit a snažit se být úplně zticha. Naslouchání trvá jednu směnu.

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

Podobně jako můžete používat nepovinné pravidlo "náhodné objevení" (viz strana 73), můžete hrát i na "náhodné zaslechnutí". Od hodu k% se, stejně jako u náhodného objevení, odečítá bonus za inteligenci.

Naslouchání je velmi užitečné, ale není všemohoucí. Existují nestvůry, například tzv. nevidění, které jsou smrtelně nebezpečné, a přesto jsou naprosto nehluché.

### Světlo

Tvoje dobrodružství tě zavedou do různých temných míst. Nezapomeň si s sebou vzít křesadlo, troudu, ocílku a křemen (ve světě DrD neexistují žádné sirky nebo zapalovače).

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



**Pochodeň** je levnější, ale vydrží kratší dobu. Kromě toho může snadno zhasnout. Pochodeň dosvítí 6 sáhů všemi směry a bude hořet 3 směny (půl hodiny).

**Lucerna** je spolehlivější, ale dražší. Má okenice, kterými je možné ji zatemnit nebo ji upravit tak, aby svítila jen jedním směrem. V lucerně hoří olej, přičemž na 1 lahev oleje vydrží svítit 24 směn (4 hodiny). Lucerna dosvítí 8 sáhů všemi směry.

Pochodeň i lucernu musíš nést v ruce. To znamená, že v ní už nemůžeš nést štít a také nemůžeš používat žádnou obouruční zbraň. Proto se nesení světla většinou přenechává kouzelníkům.

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

Určitým východiskem z tohoto problému — vidět a nebyť viděn — jsou zvláštní schopnosti trpaslíků, hobitů a krolů. Trpaslíci mají infravidění, kterým "vidí teplo". Nejsou ale schopni rozeznat tvar místnosti, pokud mají podlaha, stěny i strop stejnou teplotu. Kroll má zvláštní sluch, který se podobá netopýřímu. Tím může, podobně jako netopýř, propátrávat prostor před sebou. Protože ale, na rozdíl od netopýře, neumí létat, může se mu stát, že spadne například do studny, jejíž okraj splývá s podlahou místnosti. To by se trpaslíkovi nestalo: voda je chladnější než podlaha, a tak by ji viděl jako ostrůvek sytější modři. Zvláštní schopnost hobitů, čich, se při chůzi ve tmě neuplatní. Zato jinde může být velmi užitečný.

## Pasti a jedy

Nejsou to jen nestvůry nebo falešní přátelé, kdo se tě v jeskyni bude pokoušet zabít. Budou tam číhat i různé důmyslné mechanismy se stejným posláním. Říkáme jim pasti.

Pastí může být cokoliv: kámen, který spadne, stiskne-li se klika, šipka, která vystřelí, zvedne-li se víko truhly, zamaskované propadliště. Podobnou roli jako pasti hrají i jedy, které jsou často jejich součástí a vlastně bychom

mohli říct, že jsou zvláštním případem pastí.

Ať past nebo jed, je třeba je nějakým způsobem popsat. K tomu nám slouží tři údaje: síla, nebezpečnost a použitá vlastnost.

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

**PŘÍKLAD:** Past –/ochromení nezraní toho, kdo má štěstí, a ochromí toho, kdo má smůlu. Past 1–10/11–16 způsobí zranění za 1k10 životů tomu, kdo má štěstí, a zranění 1k6+10 tomu, kdo má smůlu.

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

Stejná pravidla můžeš použít třeba i u hádanek. Použitá vlastnost bude inteligence, a nebezpečnost vlastně vyjadřuje obtížnost hádanky. Hod' 1k10, přičti bonus za inteligenci a zjistíš, zda jsi uhodl či nikoliv. Tak se vyhneš problémům, které plynou z toho, že postava zpravidla nemá stejnou inteligenci jako její hráč — u některého z tvých spoluhráčů by dokonce jeho vlastní inteligence mohla být nižší než inteligence postavy, kterou hraje.

Protože se pasti používají v Dračím doupěti tak často, máme pro ně zkrácený zápis, který vypadá takto: Použitá vlastnost – nebezpečnost – síla. Pou-

žitá vlastnost může být Sil (síla), Obr (obratnost), Odl (odolnost), Int (inteligence) a Chr (charisma).

**PŘÍKLAD:** Výše zmíněnou hádanku můžeme zapsat například jako past Int – 8 – uhodnutí/neuhodnutí. Hádající postava musí hodit na 1k10 plus její bonus za inteligenci 8 nebo více, aby hádanku uhodla.

Kromě toho existují dvě zvláštní vlastnosti a to "rozdíl úrovní" a "životaschopnost". Když je jako použitá vlastnost uveden rozdíl úrovní, pak místo bonusu za použitou vlastnost vezmi rozdíl mezi úrovní původce pasti (například autor hádanky) a postavou, která si proti pasti hází. Pokud je na vyšší úrovni než původce pasti, je to bonus, v opačném případě to je postih. Nezapomeň, že úrovní u postav odpovídá životaschopnost u nestvůr a naopak.

Jestliže je jako použitá vlastnost uvedena životaschopnost, vezmi životaschopnost (případně úroveň) toho, kdo si hází proti pasti, a děl ji 5. Zokrouhlený výsledek je bonus k hodů proti pasti. Je tedy vidět, že životaschopnost 1 až 2 dá bonus 0, 3–7 dá 1, 8–12 dá 2, 13–17 dá 3 atd.

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

**PŘÍKLAD:** Můžeme například předpokládat, že čím je postava zkušenější, tím složitější hádanku je schopna vymyslet. A naopak, zkušená postava hádanku také snadněji uhodne. Můžeme ji tedy zapsat jako past Int+Roz – 8 – uhodnutí/neuhodnutí.

Některé pasti je možné najít podle postupu z části Postřeh. Takovým pasťem se můžeš zkusit vyhnout nebo, pokud se podle PJ jedná o objekty, se ji můžeš pokusit odstranit. Ale mechanismy umí zneškodňovat jenom zloděj.

## Dveře a jiné překážky

Chodby v jeskyních jsou často přehrazené různými překážkami. Mohou to být zamčené dveře, propadlý strop ne-

bo nějaké kouzlo. Některé cesty mohou být zamaskované za tajnými dveřmi.

Tyto překážky se můžeš pokusit odstranit. Někdy je to jednoduché. Nejsou-li dveře zamčené, zarezivělé, zatrasené nebo zakleté, stačí vzít za kliku a stisknout ji. Řekni svému PJ, že zkusíš otevřít dveře a on ti řekne, co se stalo.

V obvyklejším případě, když otvírání dveří není tak snadné, se je můžeš pokusit vyrazit. Přitom postupuj jako při hodů proti pasti — hod' si 1k10 a přičti si bonus za sílu. Pokud hodíš víc, než je nebezpečnost vyrazení dveří (tu ale zná jenom PJ), podaří se ti je vyrazit. Dveře může vyrazet i několik postav současně a v takovém případě se k hodů 1k10 přičítá součet bonusů za sílu všech zúčastněných. Platí ale, že na každých půl sáhu šířky dveří se vyrazení může zúčastnit nejvýše jedna postava. To znamená, že 2 sáhy široké dveře mohou současně vyrazet nejvýše 4 postavy.

Pokud se ti nepodaří dveře vyrazit, nic ti nebrání zkusit to znovu. Měj ovšem napaměti, že důkladně zavřené a zajištěné dveře se vyrazit prostě nedají, a také to, že vyrazení dveří se dost dobře nedá provádět potichu, takže i když napodruhé uspěješ, nikoho na druhé straně dveří už nepřekvapíš. Při neúspěšném pokusu o vyrazení dveří se o ně také můžeš zranit!

Podobně jako při vyrazení dveří můžeš postupovat při všech úkonech, které vyžadují hrubou sílu — například při odvalování balvanů a podobně.

## Vyjednávání

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

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

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

Vyjednávání je neklasičtější ukázkou hry na hrdiny. Hráči hrají svoje postavy, Pán jeskyně hraje nestvůru nebo CP a jenom na základě toho, co postavy říkají a co o nestvůrách ví, se rozhodne, jak setkání dopadne. Může se stát, že i přes upřímnou snahu po dorozumění se postavy náhodou zmíní o něčem, co druhou stranu popudí a domluvu zhatí.

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

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

## Výměna postavy

Když sis vybíral svoji postavu, kladli jsme ti na srdce, aby ses nedíval, jak vypadají schopnosti a charakteristiky ostatních ras a povolání. Má to svůj dobrý důvod: nejvíce zábavy v DrD pramení z toho, že každý něco neví. V tom je to vzrušení, v tom je ta poezie. Ale po čase poznáš, jaké jsou schopnosti jiných povolání, a také se ti může stát, že zjistíš, že postava, kterou sis vybral, neodpovídá zcela tvým představám. Mnoho lidí má v takové chvíli pochybnosti: „Mohu si vzít jinou postavu? Vždyť já vím mnoho věcí, které by vůbec neměla znát!“

Ničeho se neobávej. Nedá se zabránit tomu, aby po čase takřka všichni nepoznali schopnosti cizích ras a povolání. Ale není to žádná tragédie. Hlavní tajemství a hlavní výzvu v DrD vždy představuje temné ústí neprobádané jeskyně, a znalost schopností tvých společníků převádí hru na

kvalitativně vyšší stupeň. Protože jenom tak budete schopni efektivně spolupracovat.

Ale k tomuto stavu je lepší a zábavnější se propracovat postupně: Představ si mladého válečníka nebo hraničáře, který se přidá k družině. Na začátku neví ani zbla o možnostech svých druhů, ale dobrodružství za dobrodružstvím, úroveň za úrovní jeho znalosti rostou.

Neboj se vyměnit si svou postavu, pokud s ní nebudeš spokojen. Dříve či později bys stejně odhalil, jaké je její tajemství, a nemá cenu, aby ses při hře nudil. Kromě toho se dobrý hráč pozná právě podle toho, že ve své hlavě dokáže oddělit svoje znalosti od znalostí postavy, kterou hraje.

## Otázky

Může se stát, že něčemu v pravidlech nebudeš rozumět. Není to důvod ke znepokojení, Dračí doupě je rozsáhlý soubor pravidel a jeho zvládnutí chvíli trvá. Zpravidla postačí, když si sporný úsek vyzkoušíš ve hře a pak si ho přečteš znova. Na některé ze svých zbývajících otázek najdeš odpověď v pokračování Dračího doupěte, DrD Pravidlech pro pokročilé, kde najdeš návod pro dobrodružství pod širým nebem, návod pro vyvolávání démonů a elementálů a mnoho dalších věcí. Jestliže stále nenacházíš odpověď na své otázky, můžeš napsat tvůrcům hry Dračí doupě. Sepiš všechny své otázky a zapamatuj si jejich čísla (nejlépe tak, že si dopis zkopíruješ). Na otázky ti podle jednotlivých bodů odpovíme a odpovědi ti pošleme; prosíme tě, přilož ofrankovanou obálku se svou adresou. Svě jméno i adresu piš čitelně, včetně PSČ, a to nejen na zpáteční obálku, ale i na dopis s otázkami, aby nemohlo dojít k záměně.

Svoje otázky pošli na adresu:

ALTAR  
nám. Jiřího z Lobkovic 14  
130 00 Praha 3

# Osobní deník

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

V Příručce PJ je vložený list papíru nadepsaný jako Osobní deník. Vytrhni ho a sleduj ho spolu s námi. Vysvětlíme si, co která kolonka znamená a jak se vyplňuje.

**Jméno** — zvol si ho podle vlastní úvahy. Mělo by alespoň částečně odpovídat rase tvé postavy — např. Krtonožka je pěkné jméno pro hobita, ale mnohem méně se hodí pro barbara.

**Rasa** — do této kolonky napiš název své rasy — co je rasa a jak se určí, už víš.

**Povolání** — sem napiš povolání, které sis pro svou postavu vybral.

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

**Životy** — zde vidíš řadu čísel od 1 do 40. Zaškrtni si číslo odpovídající počátečnímu počet svých životů (viz kapitola Určení počtu životů, str. 27). Tyto životy ti budou během hry ubývat; každé zranění ti ubere určitý počet životů. To můžeš na osobním deníku vyjádřit buď proškrtáváním čtverečků nebo posunováním nějaká značky, která ukazuje na okamžitý počet životů.

Klesnou-li tvé životy na 0, jsi mrtev. V kapitole Pravidla pro boj... ses dověděl, jak počet životů ovlivňuje tvoji bojovou schopnost.

Po skončení dobrodružství se předpokládá odpočinek spojený s léčením ve městě, takže do dalšího dobrodruž-

ství nastupuješ opět s původním počtem životů.

Při přechodu na další úroveň zvýšíš počet svých životů podle pokynů v části Určení počtu životů, kapitola Tvoje postava, str. 27.

**Magenergie** — kolonka magenergie se týká pouze povolání, která předpokládají nějaké čarodějné schopnosti. Podobným způsobem, jakým si zaznamenáváš okamžitý počet životů si tu zaznamenávej okamžité množství své magenergie.

**Síla, Odolnost, ...** — nyní přicházejí na řadu vlastnosti tvé postavy. Jsou to: síla, odolnost, obratnost, inteligence, charisma. O nich a o způsobu, jakými se určují jejich hodnoty, ses již dověděl všechno potřebné v kapitole Tvorba postavy (str. 25).

Do vlastní hry se vlastnosti promítanou prostřednictvím bonusů. Určil jsi je také v kapitole Tvorba postavy a jejich hodnoty si teď napiš vedle hodnot svých vlastností.

**Velikost** — rozeznáváme 5 stupňů velikosti postav. Pro tvoji postavu připadají v úvahu jen tři stupně velikosti: Pro hobita, kudůka a trpaslíka velikost A, pro elfa, barbara a člověka B a pro krolla velikost C.

**Pohyblivost** — je mírou toho, jak rychle se tvoje postava může pohybovat. Pohyblivost závisí na rase, síle a obratnosti a podrobně je popsána v části Pohyb postav na straně 70. Tvoje okamžitá pohyblivost závisí také na tvém nařízení — viz níže.

**Útočná čísla pro boj tváří v tvář** — každé zbraní, kterou máš s sebou, odpovídá jiné útočné číslo, jiná útočnost a obrana zbraně. Útočné číslo vyjadřuje schopnost postavy zasáhnout v boji protivníka. Závisí na síle zbraně a na síle postavy. Útočnost souvisí se zraněním, které zbraň působí. Obrana udává, jak dobře se můžeš danou zbraní bránit proti nepřátelským útokům. Podrobně se o těchto veličinách dočteš v kapitole Pravidla pro boj..., str. 57.

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

**Útočná čísla pro střelecký boj** — kromě údajů uvedených i u zbraní pro boj tváří v tvář jsou tu i kolonky pro malý, střední a velký dostřel zbraní. Naproti tomu tu není obrana zbraně, neboť každá postava, která se brání střelnou zbraní útoku tváří v tvář, má postih k hodu na obranu -2.

Při určování útočného čísla střelných nebo vrhacích zbraní nezapomeň, že nezávisí na tvé síle, ale na tvé obratnosti.

**Obranné číslo** — toto číslo vyjadřuje schopnost postavy odolávat nepřátelským útokům. Závisí na kvalitě zbroje postavy a na její obratnosti. Podrobněji se s ním seznámíš v kapitole Pravidla pro boj... (str. 57).

**Postřeh** — udává všímavost postavy a používá se při náhodném nebo úmyslném hledání ukrytých věcí. Náhodný postřeh na mechanismy i objekty je roven tvému bonusu (nebo postihu) za inteligenci. Postřeh pro hledání je u objektů roven inteligenci postavy. Pokud se jedná o krolla, barbara nebo trpaslíka, zvyšuje se postřeh ještě o 5%. U mechanismů se postřeh rovná inteligenci postavy dělené dvěma (zakrouhluj dolů). Pokud se jedná o elfa, hobita nebo kudůka, je postřeh o 5% vyšší. Pravidla pro hledání jsou v podkapitole Postřeh na straně 72.

**Zvláštní schopnosti — Kouzla** — do tohoto rámečku si napiš všechny zvláštní schopnosti své postavy a související důležité údaje (například pravděpodobnost úspěchu při jejich použití). Kouzelník si sem bude psát svá kouzla a jejich magenergie, zloděj své zvláštní schopnosti a pravděpodobnost úspěchu a podobně.

**Poznámky** — sem si můžeš zapisovat různé poznámky ohledně dobrodružství.

**Vybavení** — zde je seznam věcí (výzbroj a výstroj), které si s sebou ponešeš do jeskyně. Zaznamenej si sem i svoje zbraně a brnění. Seznam vybavení musí vždy odpovídat skutečnosti — pokaždé, když zapálíš pochodeň, musíš si ji škrtnout na seznamu, po-

každé, když vystřelíš šíp, musíš si ho odepsat.

U každého předmětu si ještě napiš, kde je umístěn a kolik váží. (Například: Lahev s olejem, v torně, 10 mn; křesadlo, v torně, 2 mn; dlouhý luk, přes rameno, 40 mn; sluneční prsten, na ruce, 1 mn; atd.

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

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

**Celkem** — sem si napiš celkovou cenu všech svých pokladů, včetně hotovosti. Nezapomeň si poznamenat i jejich váhu.

**Základní náklad** — souhrnná váha tvého vybavení.

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

**Naložení** — může být mírné, střední nebo velké. Do připravených kolonek si napiš, při jaké celkové váze nákladu přechází tvoje postava z jednoho stupně naložení do druhého. Tato čísla závisí jen na tvé síle a jsou uvedena v podkapitole Pohyb postav na straně 70.

**Zkušenost** — tento pojem je blíže vysvětlen v kapitole Zkušenost na straně 31. Pro naše potřeby stačí říci, že hodnota zkušenosti se určí jednak podle množství nestvůr, které postava zahubila, jednak podle odměn, které dostane od PJ. Na počátku je zkušenost nulová.

**Úroveň** — se vzrůstající zkušeností postava stoupá vzhůru po tzv. úrovních. Blíže to bylo vysvětleno v části Úroveň, kapitola Tvoje postava na straně 31. Před prvním dobrodružstvím je každá postava na první úrovni.

**PŘÍKLAD:** Nyní si přečti, jak by se vyplnil Osobní deník konkrétní postavy.

Představ si, že máš kouzelníka z rodu elfů. Napiš to do kolonky rasa a povolání.

Jméno a erb si můžeš libovolně vymyslet; jméno je třeba Sindor a erb trojitý kříž.

Vlastnosti se určí podle návodu v kapitole Tvorba postavy: například síla 8, obratnost 12, charisma 17, odolnost 8, inteligence 18.

Podle Tabulky postihů a bonusů určíš, jaké bonusy přísluší elfovým vlastnostem. Bonus za sílu je -1, za obratnost 0, za odolnost -1, za inteligenci +3, za charisma +3.

V Tabulce počtu životů najdeš podle rasy své postavy počet životů, se kterým jde do prvního dobrodružství. V tomto konkrétním případě elfa kouzelníka je to 5 životů (musíš odečíst postih -1 za odolnost). Na počítadle životů proškrtni číslo 5.

V části Určení zvláštních schopností — Kouzelník se dozvíš, že kouzelník na první úrovni s inteligencí 18 získá jedním zaostřením vůle magenergie 9 magů. V počítadle magenergie proškrtni číslo 9.

Velikost elfů je B.

Sindorova pohyblivost je 10, bonus 0, pohyblivost při mírném naložení bude 8, postih -1, při středním naložení 5, postih -3 a při velkém naložení je pohyblivost 3, postih -4. Současně můžeme také vyplnit kolonky Naložení na druhé straně osobního deníku. Sindor se svým postihem -1 za sílu má základní nosnost 330 mn. Toto číslo napiš do kolonky Naložení-žádne. Do kolonky Naložení-mírné napiš 660 mn, Naložení-střední je 990 mn a Naložení-velké je 1320 mn. Vidíš, že tvůj kouzelník neunes více než 65 kilogramů.

Nyní se musíš zamyslet nad vybavením. Kouzelník nemůže nosit žádné brnění. V Tabulce zbroje vidíš, že jeho kvalita zbroje je 1. Bonus za obratnost je nula a tedy obrané číslo je 1. Napiš si ho do kolonky OČ.

Jako zbraň si s sebou ponese pouze dýku. V Tabulce zbraní si najdeš, že síla zbraně je 2, útočnost 0 a obrana zbraně je -2. Tuto zbraň je možno používat jako buď jednoruční nebo jako vrhací. Útočné číslo pro souboj tváří v tvář je součet síly zbraně a bonusu

za sílu, tedy 1, pro střelecký souboj to je součet síly zbraně a bonusu za obratnost, tedy 2.

Do kolonky Útočná čísla pro boj tváří v tvář si napiš: Zbraň: Dýka (jednoruč.), ÚČ: 1, Útoč.: 0, OZ: -2; do kolonky Útočná čísla pro střelecký boj napiš: Zbraň: Dýka (vrh.), ÚČ: 2, Útoč.: 0., dostřel-malý: 5, střední: 9, velký: 12.

Do kolonky vybavení si poznamenej Dýka — v botě (tam ji nikdo nebude hledat) — 4 mn.

Z dalšího vybavení je nutno jmenovat tomu s týdenní zásobou potravin, 6 pochodní, lahvičku svícené vody a dva měchy vína.

Dejme tomu, že tento kouzelník časem získá kouzelný prsten a nápoj uzdravení. Když se to stane, připišeš obojí do kolonky Vybavení.

Do kolonky Zvláštní schopnosti-kouzla si napiš seznam kouzel, která sis vybral, např.:

Modré blesky — 3 magy

Rychlost — 2 magy/kolo

Hyperprostor — 4 magy

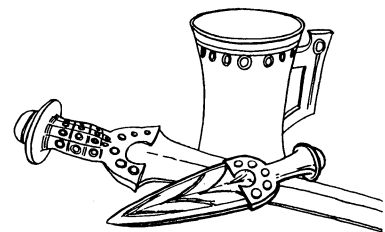
Až kouzelník během svého prvního dobrodružství najde v jeskyni nějaké poklady, vypíšeš všechny ty věci do kolonky Poklad a vedle převedeš hodnotu těchto pokladů na zlato.

Do kolonky Základní náklad si napiš náklad své postavy — v tomto případě to je 289 mn.

Kolonka Zkušenost se vyplňuje až po hře podle kapitoly Zkušenost — ale to nedělej sám. Napřed se musíš dohodnout s Pánem Jeskyně.

Do kolonky Úroveň napiš 1.

Celý osobní deník je nutno během hry neustále upravovat, zapisovat nové poklady, které získáš, odečítat životy, o které budeš připraven apod. Proto do něj piš raději jenom obyčejnou tužkou. Osobní deník si můžeš zkopírovat.



## Hra ve skupině

### Hra ve skupině

Tato kapitola neobsahuje žádná další pravidla. Najdeš tu pouze rady a doporučení ohledně vlastní hry.

### Pán jeskyně

Dračí doupě je hra pro 2 a více lidí. Jeden z nich *musí* být Pánem jeskyně, ostatní hrají svoje postavy.

Pán jeskyně připravuje hru pro ostatní hráče: kreslí jeskyni, umísťuje do ní poklady a nestvůry. Pán jeskyně ovšem není protivníkem hráčů, ve skutečnosti musí být co možná ne-stranný a nezaujatý. Ze všech lidí na světě zná jeskyni, kde se postavy nacházejí, nejlépe, protože ji sám stvořil. Ví co se stane, jestliže postavy udělají to nebo ono a proti jeho výroku není odvolání. Když řekne: „Všichni jste mrtví,“ jsou všechny postavy mrtvé a nedá se s tím nic dělat. Buď se zachovaly hloupě, nebo se prostě chopily úkolu, který byl nad jejich síly. PJ ovšem musí hráčům vysvětlit, co se vlastně stalo a proč se to stalo. Pokud jeho vysvětlení hráče neuspokojí, stejně nemohou výsledek hry změnit. Jediné, co mohou udělat, je najít si jiného PJ.

### Učení hrou

Pravidla Dračího doupěte jsou rozsáhlá, ale nejsou složitá. Kromě toho většina hráčů vystačí jen s jejich malou částí — s pravidly, která se vztahují k jejich postavě, základními pravidly pro boj a mimo boj. Všechny důležité tabulky a postupy jsou shrnuty na rubu hexového papíru v Příručce PJ.

Naproti tomu PJ musí mít prostudovanou celou *Příručku Pána jeskyně* a také celého *Průvodce hrou*, musí mít alespoň rámcový přehled o schopnostech všech povolání i o pravidlech.

Zpočátku toho možná bude trochu moc najednou. Proto je na konci *Příručky Pána jeskyně* uvedeno vzorové skupinové dobrodružství, které vám vystačí na mnoho hodin zábavy. Také je lepší na začátku nepoužívat nepovinná pravidla. Rozhodně je lépe začít základním souborovým systémem a používat co nejméně nepovinných oprav.

Hraní Dračího doupěte není zkouška z matematiky. Vždycky, když si nebudeš něčím jistý, podívej se do pravidel. (Ale dávej pozor, aby ses díval jen na to, co můžeš vidět — jen PJ si může (a musí) přečíst všechno.) Pravidla hry si nejlépe osvojiš tak, že začneš hrát. První a možná i druhou hru budeš asi víc listovat v příručkách, než hrát. Ale uvidíš sám, jak brzy ti pravidla hry přejdou do krve.

### Příprava na hru

Prvním krokem k hraní Dračího doupěte je najít si spoluhráče. Pak se musíte domluvit, kdo z vás bude PJ. Tomu musíte dát nějaký čas na to, aby se na hru připravil. Když vám řekne, že hra může začít, domluvíte se kde a kdy budete hrát.

Ke hře potřebujete obyčejný stůl, dost veliký na to, aby si kolem něho mohli všichni sednout. PJ by měl sedět u užší strany stolu, stranou hráčů, tak, aby mu nikdo neviděl do poznámek, či zcela odděleně, u jiného stolu.

Každý hráč si s sebou zpravidla přinese tužku a papír, pravidla, kostky a něco k jídlu, protože hra obvykle trvá více hodin. Pokud se pokračuje ve starším dobrodružství, přinesou si hráči i osobní denníky svých postav, pokud se začíná od začátku, musí si je hráči vytvořit. V takovém případě by si měl PJ promluvit s každým hráčem zvlášť a domluvit se s ním o tom, jakou postavu bude hrát, odkud pochází, jakou má minulost a podobně.

Pokud jste jenom dva nebo tři hráči, PJ vám může povolit hrát i více postav než jednu. To je ale krajní opatření, které vyžaduje velikou disciplínu a um ze strany hráčů.

### Průběh hry

Během hry Pán jeskyně popisuje hráčům, co jejich postavy vidí, slyší a podobně. Hráči mu pak zase říkají, co dělají jejich postavy.

### Mluvcí

Mezi postavami je obvykle jedna, která je pro svou inteligenci a charisma vůdcem ostatních. Její hráč by měl pomáhat PJ při jednání s družinou. Po-

kud jde všechno dobře a nenastala žádná složitá situace, hráči se zpravidla domluví mezi sebou a hráč vůdčí postavy (říkáme mu mluvčí) oznámí PJ, co jednotlivé postavy dělají.

V okamžiku, kdy se situace zkomplikuje, nebo když není jasné, kdo by vlastně měl být mluvčím družiny, musí PJ mluvit s každým hráčem jednotlivě a zjistit, jaké jsou úmysly jeho postavy.

### Mapy

Při procházení jeskyní je důležité, aby postavy nezahloubily. Proto si hráči podle pokynů PJ kreslí mapu. Zpravidla si ji nekreslí každý sám, ale jeden předem určený hráč (nejlépe ten nejméně vidělí) ji kreslí tak, aby na ni všichni viděli. Na prvních úrovních budete potřebovat hlavně čtverečkový papír, na vyšších úrovních také papír hexový (viz DrD Pravidla pro pokročilé).

Kromě popisování místností a kreslení map jsou možné i různé jiné způsoby, jak hráčům a postavám postupně odhalovat tvar jeskyně, v níž se nacházejí. PJ může mít například připravené rozstříhané kousky jeskyně a postupně je hráčům předávat, aby si z nich mapu sestavili, nebo před hráči může od začátku ležet celá mapa přikrytá vrstvou soli (nebo jiné neprůhledné sypké hmoty), která se postupně smetává stranou, podle toho, jak postavy postupují.

### Osobní informace

Během hry se často stane, že se některá postava oddělí od ostatních a vidí nebo slyší věci, které ostatní nevidí ani neslyší. V podkapitole "Hráči nejsou postavy" na straně 79 se dočteš, že dobrý hráč se pozná podle toho, že umí oddělit svoje vědomosti od vědomostí postavy. Ve skutečnosti je však lépe, když se v takových případech Pán jeskyně a hráč odeberou za dveře a tam si to proberou tak, aby je ostatní neslyšeli. Je také možné se s PJ domluvat pomocí lístečků nebo jazykem, kterému ostatní nerozumí (když se taková příležitost naskytne). Hra je zajímavější, když hráči skutečně nevědí to, co nevědí ani jejich postavy, než když jenom hrají, že to nevědí.

## Pochodové uskupení

Hráči musí říct PJ, v jakém pořadí jeskyní procházejí. Mohou jít v řadě za sebou, ve dvojicích nebo v jakémkoliv jiném uskupení, které může projít chodbou. Pochodové uskupení je důležité v okamžiku, kdy družina na něco narazí — past, nestvůru a podobně. V takovém případě bude pochopitelně zasažena postava, která jde první (při útoku ze zálohy poslední), a proto je důležité vědět, kdo to je.

Při určování pochodového uskupení je třeba se řídit zdravým rozumem. Vidíme, že v největším nebezpečí jsou ti, kdo jdou vepředu. Proto by to měli být ti nejsilnější a nejobodnější — válečníci nebo hraničáři. Družina může být napadena také zezadu, a proto by i tam měla jít alespoň jedna silná postava. Slabé postavy, které se příliš neuplatní v boji muže proti muži, jdou zpravidla uprostřed družiny.

Ať už se domluvíte jakkoli, musíte to oznámit PJ. Nejlepší je používat figurky — pak je prostě postavíte podle pochodového uskupení na stůl a kdykoliv se uspořádání změní, můžete ho snadno přestavět. Pokud hrajete bez figurek, musí si PJ vaše uskupení zapamatovat. Potom nesmíte zapomenout oznámit PJ každou jeho změnu. Když vás něco přepadne, je pozdě na to říkat: „Já jsem vlastně šel až vzadu.“

## Konec hry

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

Když dobrodružství skončí, je zapotřebí rozdělit poklad a zkušenost.

## Dělení pokladu

Poklad tvoří jednak cennosti (peníze, šperky, drahokamy), jednak vzácné předměty (lektvary, svitky, kouzelné zbraně). Dělení pokladu je součástí

hry a součástí dobrodružství — je tedy zcela v rukou postav. V "rozumné" a spolupracující družině se postavy pravděpodobně domluví nějak spravedlivě. Dobrý způsob je podělit se napřed o vzácné předměty a pak o peníze. Při výpravách vedených za pokladem je také dobré si podíly určit předem. (To se, konec konců, vyplatí před jakoukoliv výpravou.)

Mohou ovšem také existovat družiny tvořené dobrodruhy, jež svedly dohromady vnější okolnosti a ne touha po spolupráci. Zde se klidně může stát, že o dělení pokladu bude rozhodovat síla zbraní a kouzel. I to je však součástí hraní na hrdiny.

## Dělení zkušenosti

Dělení zkušenosti je zcela v rukou Pána jeskyně. Během dobrodružství si dělá poznámky o tom, jak se která postava chovala a podle toho pak zkušenost přiděluje. Hráči ani PJ by nikdy neměli zapomenout, že zkušenost *není* cílem hry. Cílem hry je zábava. Hrát slabou, neuživou postavu, která není schopna dosáhnout ani třetí úrovně, může být stejně zajímavé a zábavné, jako hrát ztepilou a silnou postavu, která poskočí o úroveň po každém dobrodružství.

Pán jeskyně má vždycky pravdu a při udělování zkušeností to platí dvojnásob. Jeho autorita však nevyplývá z toho, že je to napsáno v Pravidlech, ale z toho, že má o dobrodružství nejlepší přehled. Při udělování zkušeností by měl každému hráči říci, za co ji dostal. Nebude-li se ti líbit způsob, jakým zkušenost uděluje, řekni mu to a vysvětli mu, proč si to myslíš. Pokud tě nebude schopen přesvědčit o svých důvodech, nehádej se, ale najdi si jiného PJ.

## Tažení pokračuje

V DrD Pravidlech pro pokročilé se dozvíš, že jednotlivá dobrodružství lze spojovat do dlouhých tažení. V PPP najdeš rozsáhlá pravidla, která se zabývají cestováním ve volné přírodě, kreslením map, loďmi a podobně. Všechna tato pravidla slouží k tomu, aby vaše postavy mohly zažít rozsáhlé a úplné dobrodružství spojující výpravy do podzemí, cestování po zemi,

kteřá vznikla ve vaší fantazii, setkání s jejími obyvateli a vládci.

Tato pravidla zatím nemáte, avšak i tak můžete různé dobrodružství spojovat. Když se vrátíte z podzemí, vaše postavy pobudou nějaký čas ve svém rodném městě nebo vesnici a pak se vydají na další výpravu. Jsou to však ty samé postavy, se svými zkušenostmi a vzpomínkami.

Na několika prvních úrovních je lepší hrát jen podle pravidel uvedených v této knize a postupně přidávat různá nepovinná pravidla. Teprve, když je důkladně zvládnete, tak přijde čas začít hrát podle DrD Pravidel pro pokročilé.

## Hráči nejsou postavy!

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

Při výkladu pravidel jsme se snažili tyto dvě osoby oddělit: „Kouzelník se rozhodne, jaké zaklínadlo bude sesílat, a hráč to oznámí PJ.“ To znamená, že hráč si představí situaci, v níž se jeho kouzelník nachází, jaká kouzla zná, kolik má magenergie atd. a pak řekne: „Stavím se dozadu, ukazuji na zraněného skřeta a volám *artak bárák!*“ a směrem k PJ dodá: „Dva blesky za 5 magů.“ Pán jeskyně může navázat: „Z kouzelníkových očí vyšlehly dva modré blesky a —“ zarachotí kostky, „— skřet padl mrtev k zemi.“

Je důležité rozlišovat mezi vědomostmi hráče a vědomostmi postavy. Když zkušený hráč hraje postavu na první úrovni, často se mu stane, že se setká s nestvůrou, kterou potkal už dřív, když hrál jinou postavu. Z té doby si pamatuje, že jedinou účinnou zbraní proti ní je, řekněme, svěcená voda. Ale jeho postava to neví a nezáčne se hrabat v batohu a shánět se po flakónku svěcené vody — místo toho se pokusí zaútočit mečem, stejně, jako

## Hra ve skupině

to zkusila předchozí hráčova postava. PJ to může hráči dokonce přikázat, kdykoliv mu může říci: „To nevíš,“ nebo: „To by tě nenapadlo.“

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

Rozdíl mezi hráčem a postavou vznikne, když si představíš, jak spolu hráči během hry mluví. Větu „Podej mi, prosím tě, kostky,“ řekl hráč, ale „Podej mi, prosím tě, meč,“ řekla postava. Pro atmosféru hry je mnohem lepší, když se hráči snaží spolu mluvit jako postavy. Představ si například, že družina přišla k zamčeným dveřím a rozhodla se je vyrazit. Teď může někdo říct: „Kdo z nás má největší stupeň síly?“ a ostatní mu budou říkat: „Já mám 15,“ a „Já mám 18,“ atd. Ale mnohem lepší je, když se řekne: „Kdo z nás je nejsilnější?“ a všechny postavy se silou větší než 15 a inteligencí nižší než 11 odpoví: „Já!“

Hráči by si měli uvědomit, že jejich cílem není "zvíťzit" nad Pánem jeskyně, otevřít všechny dveře, zabít všechny nestvůry, najít všechny poklady, čili jednou větou získat co nejvíce zkušenosti. Cílem hry není dostat se co nejrychleji na 36 úroveň a po pravdě řečeno, jestli se ti to někdy podaří, nepotěší tě to. Postavy nevědí nic o zkušenosti a úrovních. O těch vědí jen hráči a ti by neměli svoji touhu mít co nejsilnější postavu vydávat za touhu postavy být co najmocnější. Proto by se jednotliví hráči měli snažit projevat individuálně, místo toho, aby družina pracovala jako dobře promazaný stroj.

## Figurky

Užitečnou pomůckou pro hru jsou cínové figurky postav a nestvůr. Ve specializovaných obchodech si můžeš vybrat z velkého množství nebarvených i barvených figurek zhotovených speciálně pro hru Dračí doupe. Kromě toho je možné si je objednat na adrese společnosti ALTAR:

ALTAR

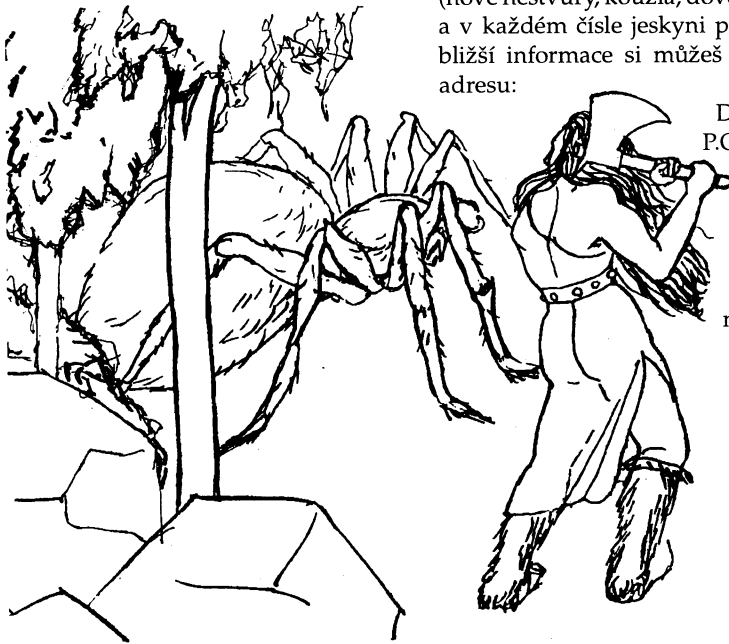
Nám. Jiřího z Lobkovic 14  
130 00 Praha 3

Ale svůj účel mohou splnit i figurky z Člověče, nezlob se nebo figurky vystřižené z papíru. Jde o to, abyste viděli, kde kdo stojí, a podle toho zjistili, jak je kdo daleko a zda někdo někomu nebrání například ve střelbě. Takže si můžete vzít třeba barevné knoflíky a představovat si.

## Měřítko

Ať už budete používat jakékoliv figurky, budete potřebovat nějaké měřítko. Cínové figurky jsou zhotoveny v měřítko 1 sáh = 3 cm, tj. figurka dva sáhy vysokého krolla měří 6 centimetrů. V tomto měřítku je i hexový papír uprostřed Příručky PJ. Pokud chcete z nějakého důvodu používat čtverečkový papír, můžete si ho nakreslit. Jeden čtvereček by pak měl mít velikost 3 x 3 cm.

Tento papír (hexový nebo čtverečkový) si položte doprostřed stolu a rozestavte na něj figurky podle pochodového uskupení. Pokaždé, když to bude nutné, PJ na papír položí z papíru vystřižené obrysy truhel, skříní a jiných předmětů a také na něj postaví figurky nestvůr.



## Svět DrD

Jak už víš, hry na hrdiny jsou v cizině nesmírně oblíbené. V každém městě je klub přátel her na hrdiny, v každém městě jsou obchody, které neprodávají nic jiného.

K tomuto stavu máme ještě velmi daleko (i když společnost Altar dělá všechno, co je v jejích silách), ale už se objevují první vlaštovky.

Během léta roku 1990 byl založen HEXAEDR — 1. český národní klub hráčů a příznivců her na hrdiny. Přihláška do klubu i informace o různých druzích členství jsou přiloženy k této hře — stačí vyplnit a odeslat. Klub Hexaedr vydává časopis Zlatý drak, zaměřený výhradně na hry na hrdiny, zvláště na Dračí Doupe. Dovíš se v něm mnoho zajímavého o hře samotné, jeho prostřednictvím můžeš navázat kontakty s hráči v okolí svého bydliště a podobně.

Svět Dračího Doupete čeká, až pozvedneš meč.

V roce 1993 začal vycházet Dech draka, časopis věnovaný fantasy a hrám na hrdiny. Vychází jednou za dva měsíce, má 64 stran a nalezeš v něm fantasy povídky našich i zahraničních autorů, mytologii, recenze, nápady a doplňky k Dračímu doupeti (nové nestvůry, kouzla, dovednosti, ...) a v každém čísle jeskyni pro DrD. O bližší informace si můžeš napsat na adresu:

Dech Draka  
P.O. BOX 429  
701 00  
Ostrava 1  
K žádosti  
přilož o-  
frankova-  
nou obálku  
se svou  
adresou.