

Revize pravidel Dračího doupěte II

verze dokumentu 141005

verze pravidel 2.0.1

O tomto dokumentu

Milí hráči,

držíte v ruce či na obrazovce svého počítače si prohlížíte dokument Revize pravidel Dračího doupěte II. Tento text vám bude sloužit jako průvodce pravidly Dračího doupěte II, který vysvětluje a doplňuje příklady témata, která se nevešla do tištěné knihy, odpovídá na dotazy, které se nejčastěji opakují mezi hráči Dračího doupěte II, a v neposlední řadě vám také představuje změny pravidel Dračího doupěte II, ke kterým dochází na základě zpětné vazby od hráčů a které se stanou součástí připravované revidované verze pravidel Dračího doupěte II.

Tento dokument obsahuje jednak upřesnění a doplnění pravidel ze stávající příručky, jednak několik prvních změn. Postupem času se bude tento dokument rozšiřovat o další změny či zpřesnění pravidel, vždy po ucelených blocích. V každém okamžiku si tedy s kombinací tohoto dokumentu a základní příručky Dračího doupěte II budete moci zahrát plnohodnotnou a aktuální hru.

Kromě webových stránek www.drd2.cz najdete kopii tohoto dokumentu také na oficiálním fóru Dračího doupěte II, na adrese <http://rpgforum.cz/forum/viewforum.php?f=262>, kde můžete o pravidlech dále diskutovat se členy autorského týmu, vznášet upřesňující dotazy či nám poskytnout zpětnou vazbu, která nám umožní pravidla Dračího doupěte II dále vylepšovat.

Jak s Revizí pracovat?

- Kapitoly jsou řazeny v tematických blocích, podobná témata blízko u sebe.
- Pro větší přehlednost každá z kapitol obsahuje v záhlaví klíčová slova ve formě #tagů. Pokud tedy chcete hledat nějaké konkrétní klíčové slovo, zadejte jej do vyhledávání ve vašem prohlížeči dokumentů ve formě #klíčové_slovo. Klíčová slova používáme většinou v jednotném čísle a první osobě. Přehled použitých tagů naleznete na konci tohoto úvodního povídání.
- Každá kapitola i podkapitola obsahuje v záhlaví označení, zda se jedná o:
 - **UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL** – je použito tam, kde oproti příručce nedošlo k zásadním změnám pravidel, ale považujeme za důležité opravit drobné chyby nebo upřesnit či lépe vysvětlit pravidla, na která se hráči nejčastěji ptají či která nejsou v příručce vysvětlena jednoznačně. Pokud naleznete rozpor mezi vaší příručkou a tímto dokumentem, platí vysvětlení uvedené v tomto dokumentu.
 - **NOVÉ PRAVIDLO** – je použito tam, kde přinášíme do hry zcela nové pravidlo, které doposud v příručce nebylo uvedeno. V některých případech jde o aplikaci pravidel z rozšiřujících příruček (DrD II: Bestiář a DrD II: Hry mocných) do základní hry.
 - **ZMĚNA PRAVIDEL** – je použita tam, kde revize mění zásadním způsobem pravidla uvedená v základní příručce. Pokud naleznete rozpor mezi vaší příručkou a tímto dokumentem, platí vysvětlení uvedené v tomto dokumentu.
 - **NÁVOD** – je použit tam, kde přinášíme rady či návody, jak hrát Dračí doupě II. Zpravidla se jedná o rady, které se svým rozsahem nevešly do příručky nebo rady vycházející ze zkušeností hráčů, které přišly až po vydání příručky. Tyto kapitoly a podkapitoly nejsou závazné, ale doporučujeme se jimi řídit a zlepšit tak svůj zážitek z hraní Dračího doupěte II.

Zkratky a používané výrazy

- Pokud se někde v textu budeme odkazovat na některou z vydaných příruček Dračího doupěte II, bude to jednou z následujících zkratk:
 - **DrD II:Z** – Dračí doupě 2: Základní příručka
 - **DrD II:B** – Dračí doupě 2: Bestiář
 - **DrD II:HM** – Dračí doupě 2: Hry mocných
- V textu všech příruček i tohoto dokumentu se setkáte s následujícími výrazy, které si zasluhují vysvětlení
 - **Situace v příběhu** – tímto termínem popisujeme společnou představu hráčů Dračího doupěte II o tom, co se zrovna v příběhu odehrává – kde stojí jednotlivé postavy, jak vypadá prostředí ve hře, jak jednotliví účastníci jednají či jak rychle plyne čas. V teorii o hraní RPG se někdy situace v příběhu označuje slovem „fikce“.
 - **Důsledek dle pravidel, projev v pravidlech** – těmito termíny označujeme důsledky nebo výsledky, které je možné, kromě popisu, znázornit i např. číslem či nějakým pojmem, který má v hraní hry své místo (např. manévry, postihy, zdroje, a podobně). V teorii o hraní RPG se tyto prvky souhrnně označují slovem „herní mechanika“.

Použité tagy

V dokumentu se vyskytují (zatím) tyto tagy: #akce #běs #běžný #boj #bytosť #člověk #dlouhodobé #dohled #dosah #dotyk #důsledek #hlášení #iniciativa #jizva #kolo #konflikt #kontakt #krátké #kouzlo #kvalitní #lživě #magický_okamžik #magie #manévr #mluvící_zvíře #mocně #nadpřirozená_bytosť #nástraha #náročnost #nemrtvý #nepřítmo #netvor #neúspěch #nouzové #obrana #obrazec #odložená_iniciativa #odpočinek #ohrožení #oživený #platba #pomocník #popis #postih #pouto #povolání #prokletí #prostředí #protiakce #přesně #rituál #rozsah #rozsáhle #rozšířený_dotek #řetězení #samozřejmá_akce #sběr #silný_účinek #spolupráce #střelba #střet #substance #sudba #suroviny #trofej #trvání #účinek #únava #vyčerpání #výhoda #vyjednávání #vyřazení #výzva #zběhlost #zdroje #zkouška #zprostředkovaný #zvíře

Obsah	
<i>O tomto dokumentu</i>	2
<i>Jak s Revizí pracovat?</i>	2
<i>Zkratky a používané výrazy</i>	3
<i>Obsah</i>	4
<i>Akce, jejich důsledky a související pravidla</i>	6
<i>Povolání dle důsledku akce</i>	6
<i>Protiakce proti střelbě</i>	6
<i>Volba důsledku akce</i>	7
<i>Běžné důsledky akcí</i>	7
<i>Manévr Istitivě a důsledky akcí</i>	8
<i>Vyřazení protivníka</i>	8
<i>Vyřazení je možné zrušit, kola nejsou v čase oddělená</i>	9
<i>Vyčerpání – akce vítěze zůstává ve fikci</i>	10
<i>Snížení ohrožení jako samozřejmá akce</i>	11
<i>Neúspěch ve zkoušce znamená neúspěch ve fikci</i>	11
<i>Manévry ve zkoušce a výzvách</i>	12
<i>Použití manévru Obrana při nepřímém ohrožení</i>	12
<i>Akce prostředí</i>	13
<i>Spolupráce a boj proti přesile</i>	14
<i>Zastaví slovo (kletba/vyjednávání) ránu mečem?</i>	14
<i>Vedení hry</i>	15
<i>Nastavení odpočinku a čerpání zdrojů</i>	15
<i>Kdy si házet a kdy si neházet</i>	15
<i>Volitelné pravidlo: Běžný odpočinek</i>	16
<i>Volitelné pravidlo: Jiné tempo odpočinku a čerpání zdrojů</i>	16
<i>Únava při dlouho trvajících činnostech</i>	17
<i>Vícečetný zásah jednou nástrahou</i>	18
<i>Vyrábění Sudby přes Výhodu</i>	18
<i>Magie</i>	19
<i>Zpřesnění symbolického dotyku</i>	19
<i>Podoba rituálu souvisí s podobou kouzla</i>	19

<i>Dosahy a přesnost kouzel</i>	20
<i>Délka trvání magie</i>	21
<i>Bytosti a pomocníci</i>	23
<i>Rozdělení bytostí</i>	24
<i>Sudba pomocníků</i>	24
<i>Platby pomocníkům</i>	25
<i>Sběr surovin a trofejí</i>	26
<i>Doporučené techniky popisu při hře</i>	28

Akce, jejich důsledky a související pravidla

Povolání dle důsledku akce

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #akce #důsledek #povolání #úroveň

Hráč si k hodů přičítá úroveň povolání podle té dovednosti, která je pro úspěch akce klíčová. Dovednosti spadající pod jiná povolání, která slouží jen jenom k větší barvitosti popisu (aby akce byla více „cool“), může použít bez nutnosti je vyhodnocovat jako samostatnou akci (a házet si na jejich použití).

Příklady:

Hráč se snaží rychle doručit zprávu na druhý konec města. Pokud je důležité, zda doběhl na druhý konec města včas a zpráva je jednoduchá, bude si přičítat úroveň povolání Kejklíře. Pokud není důležité, jak rychle doběhl, ale zda si složitou zprávu dobře zapamatoval, pak si bude k hodů přičítat úroveň povolání Zařikávače.

Čaroděj vyskočí na barikádu, zastrašuje nepřátele slovy "třeste se před mým hněvem, vy hovádka srabská" a aby stvrdil sílu své hrozby, jeho se meč na malý okamžik zableskne plameny. Účelem akce je zastrašit a postava by dokázala stejně efektivně zastrašovat i bez efektního záblesku. Hráč si tedy hází na dovednost bojovníka, zastrašování – a plamenné efekty kolem meče jsou jenom dokreslením situace.

Čaroděj vyskočí na barikádu, začne metat ohnivé koule na nepřátele kolem sebe, u toho křičí „třeste se před mým hněvem“. Účelem akce je zasáhnout magií, hráč si hází na dovednost čaroděje, ohnivá magie – a křičená slova jsou jenom dokreslením situace.

Protiakce proti střelbě

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #střelba #protiakce

Protiakce ve střeleckém souboji je předmětem častých dotazů:

- Pokud vaše protiakce spočívá v tom, že chcete útočnickovi uškodit dřív, než vás stihne zasáhnout, přičtete si k hodů povolání, podle toho, jakým způsobem chcete útočnickovi uškodit:
 - Chcete-li ho zasáhnout šípem dřív, než on vás, použijte lovce, dovednost „pěší střelba proti lidem“.
 - Chcete-li ho zasáhnout bleskem dřív, než on vás, použijte čaroděje, dovednost „magie ohně“.
- Pokud si protiakcí chcete zlepšit vlastní situaci nebo nemůžete protivníkovi uškodit, opět si počítejte povolání podle způsobu, který volíte:
 - Jestliže uskakujete či kličkujete, aby vás nemohl zasáhnout, přičtete si úroveň kejklíře, dovednost „akrobacie“.
 - Jestliže se kryjete štítem, přičtete si povolání bojovníka, dovednost „zručnost se zbraní“.
 - Jestliže se ukryjete v oblaku kouzelného dýmu či zvířeného prachu, přičtete si čaroděje, dovednost „magie ohně“, resp. „magie vzduchu“.

Volba důsledku akce

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #manévr #akce #důsledek #lživě #ohrožení #jizva #výhoda #vyřazení

Hráč, který popisuje zamýšlenou akci, vždy zároveň ohlásí i její zamýšlený důsledek, aby se protivníci mohli informovaně rozhodnout, zda a jak budou reagovat.

Běžné důsledky akcí

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #akce #důsledek #ohrožení #jizva #výhoda #vyřazení

Při určování důsledku se orientačně řiďte následujícím rozdělením akcí:

- Akce cíli škodí:
 - zvyšují Ohrožení – akce, které zhorší současnou situaci cíle v konfliktu (*příklady: srazit protivníka na zem; oslnit protivníka kouzlem; oklamat protivníka lží*)
 - udělují Jizvu – akce, které dají protivníkovi trvalejší následek, jež cíli akce zůstane i po skončení konfliktu (*příklady: prostřelit protivníkovi lýtko; vyvolat v protivníkovi fobii z výšek; urazit protivníka tak, že si o tom bude ještě pár dnů povídat celá vesnice*)
 - vyřadí cíl z konfliktu - viz níže.
- Akce cíli pomáhají:
 - snižují Ohrožení – akce, které zlepši situaci cíle v konfliktu (*příklady: stáhnout se do krytu; rozehnat mlhu; ujistit přátele o své věrnosti*)
 - dávají Výhodu – akce, které postavě připravují lepší situaci do pozdějších akcí (*příklady: zamířit si; poradit kamarádovi s ošetřením zranění; velet vojákům v bitvě*)
 - dostanou cíl mimo dosah konfliktu – viz níže.
- Akce působí na prostředí nebo nemají cíl
 - ovlivní pouze situaci v příběhu a většinou se nevyhodnocují pomocí pravidel, někdy vyvolají následnou akci či akci prostředím (*příklady: vytáhnout z bahna truhlici; spustit mechanismus brány; přečíst důležitou informaci*)

Občas je důsledek akce natolik zřejmý, že není nutné jej výslovně oznamovat. Jindy ale je vhodné jej upřesnit – držte se zásady, že v době, kdy se ostatní hráči rozhodují, zda budou nebo nebudou reagovat, musí mít všichni u stolu představu o tom, jaký bude mít akce dopad jak na situaci v příběhu, tak z hlediska pravidel.

Příklady:

Hráč barbara Hruna popíše akci jako „mohutným úderem tě srazím na kolena“. Z popisu je zřejmé, že taková akce má protivníkovi zvýšit Ohrožení.

Hráč mága Borriho popíše akci jako „chci, aby po mém kouzlu byl strážný otupělý“. Z popisu není zřejmé, zda chce, aby se strážnému zvýšilo Ohrožení v nastávajícím konfliktu, či zda mu chce zasadit duševní jizvu Otupělost, která strážného ovlivní po několika následujících dní. Navíc pokud by používal dlouhodobou magii, mohl by také chtít zamýšlený účinek rozšířit o nějaký postih. Proto ostatní hráči požádají Borriho, aby zamýšlený účinek doplnil.

Při hlášení některých akcí může dojít k tomu, že není úplně snadné rozhodnout, do které z kategorií akce spadá. V takovém případě náleží volba hráči, který akci provádí. Občas ale taková volba ovlivní následný popis akce nebo použité povolání.

Příklad: Hráč barbara Hruna popíše akci jako „odstrčím skřeta a snížím si tak Ohrožení“. Jestliže zvítězí ve střetu a bude popisovat ostatním průběh střetu, může popsat, jak skřeta odstrčil, sám ustoupil o pár kroků zpět a získal tak kolem sebe více místa k boji. Nemůže však popsat, že skřeta odstrčil, a ten začal vrávorat a padat dolu ze srázu. Kdyby Hrun chtěl skřeta opravdu odstrčit tak, aby se jeho pozice zhoršila, musel by svou akci na začátku popsat jako „odstrčím jej a zvýším mu tak jeho Ohrožení“.

Tarlich vojevůdce si zakládá na své pověsti. Když se v jeho okolí schyluje k nějaké bitce, obvykle vystoupí na nějaké vyvýšené místo a pronese plamennou řeč, ve které se bojujícím představí.

- *Pokud se rozhodne takto snižovat Ohrožení svým spojencům, bude se jednat o válečnickou dovednost Vedení lidí v boji a jeho proslov bude plný ujišťování, že pod jeho velením bitva dopadne dobře.*
- *Pokud se rozhodne takto zvyšovat Ohrožení svým nepřátelům, bude se jednat o bojovnickou dovednost Chvástání se či Zastrahování a jeho proslov bude plný popisu hrůzných činů, které svým dřívějším nepřátelům provedl.*

Manévr Istivě a důsledky akcí

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #manévr #akce #důsledek #Istivě

Použití manévru Istivě zesiluje původně hlášený účinek. Není možné použitím manévru Istivě dodat jiný účinek, než jak bylo ohlášeno.

Příklady:

- *Hráč hlásí akci zvedající Ohrožení. V základu se Ohrožení mění o 1, po použití manévru Istivě se Ohrožení změní o 2. Není však možné manévrem Istivě zvednout Ohrožení o 1 a zároveň zasadit jizvu o velikosti 1. Není také možné manévrem Istivě zvednout soupeři Ohrožení o 1 a zároveň sobě Ohrožení o 1 snížit.*
- *Hráč hlásí akci udělující Jizvu. V základu uděluje Jizvu velikosti 1. Po použití manévru Istivě se velikost udělené jizvy zvýší na 2. Není však možné manévrem Istivě udělit 2x jizvu o velikosti 1 nebo udělit Jizvu o velikosti 1 a zároveň soupeři zvýšit Ohrožení o 1.*

Stejně pravidlo platí i pro manévry velmi/ukrutně Istivě.

Vyřazení protivníka

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #akce #důsledek #ohrožení #vyřazení

Důsledek některých akcí může být úplné nebo částečné vyřazení protivníka z konfliktu.

Trvalým vyřazením rozumíme takové, kdy se protivník (aniž by se výrazně změnila okolnosti) již do konfliktu nedokáže sám zapojit. Vyřazený protivník již nemá vlastní iniciativu, pokud však neopustil scénu a dává to smysl v příběhu, může reagovat na akce, které jej ohrožují, s použitím manévru Obrana.

Částečným vyřazením rozumíme takové, kdy se protivník dál může konfliktu účastnit, ale je nějak omezen – jeho vůle není zcela svobodná.

Příklady:

- *Trvalé vyřazení – zabití, omráčení, setřesení pronásledovatelů, přivedení k šílenství, zahánání na útěk, úplné přiznání se ke spáchanému činu*
- *Částečné vyřazení – svázání (protivník se nemůže hýbat, ale stále může mluvit), oklamání pomocí padělků (protivník uvěří, že padělek je pravý, ale dál může jednat např. o jeho ceně), prosazení důležitého argumentu (například podmínkách dodání) při sjednávání obchodní dohody (protivník akceptuje podmínky, avšak dále může jednat o ostatních otázkách, např. ceně)*

Mezi trvalé vyřazení řadíme i akce, ve kterých hráč získává kontrolu nad cizími postavami – například ovládnutí pomocí magie nebo připoutání pomocníka.

Pokud po (částečném i plném) vyřazení cíl akce zůstává na scéně, pak se zpravidla jedná o akci, která mu zvyšuje Ohrožení nebo uděluje Jizvu.

O tom, zda akce je nebo není vyřazovací, rozhoduje ten, kdo ji hlásí a to před hodem, aby se ostatní mohli rozhodnout, zda budou reagovat. Tento svůj úmysl pak musí také zohlednit v popisu situace v příběhu:

Příklady:

Během hádky strážníka městské hlídky s bardem, který vyhrával posměšně písně na tržišti, vytahuje strážník pouta a hlásí akci „Zatýkám barda Jonáše za pobuřování.“ Protože není zcela zřejmé, zda se jedná o vyřazení nebo ne, průvodce by hráčům oznámit, o co se snaží:

Strážník se může snažit barda pouze znejistět před jeho kumpány či jej vyprovokovat k nějaké zbrklé reakci. V takovém případě např. oznámí, že bardovi zvedá Ohrožení. Podobu akce v příběhu popíše takto: „Vytáhl jsem želízka a pronesl zatýkací formulí. Bardova ústa oněměla a s otevřenou pusou na mě zírá. Má hlasitá slova a následné ticho přitáhlo pozornost kolemjdoucích.“

Strážník se také může pokusit bardovi pouta nasadit a tím také zvýšit Ohrožení (nebo např. zasadit vlivovou jizvu „Zatčený“, která bardovi ztěžuje jednání s podsvětím v příštích dnech). Potom popíše akci v příběhu takto: „Vytáhl jsem želízka, přiskočil k bardovi, a zatímco jsem pronášel zatýkací formulí, náramky zacvakly na jeho zápěstí a bard je spoutaný.“

Další možností je, že se strážník pokusí konflikt ukončit tím, že barda zatkne a odvede. V takovém případě popíše:

„Vytáhl jsem želízka a pronesl zatýkací formulí. Bard pochopil, že zákonu se nemá vzpírat, nastavil ruce a nechal si želízka nasadit.“ Zatčený bard je vyřazený z konfliktu, a pokud někdo jiný nezasáhne, konflikt pro něj skončil. Kdyby konflikt pokračoval, např. mezi jinými členy družiny a strážníkem, je vhodné zatčení znázornit zvýšením Ohrožení, přestože se bard již nebude aktivně zapojovat. Kdyby totiž během dalšího konfliktu došlo k potyčce a bard se stal cílem nějakého útoku, je dobré znát jeho Ohrožení pro vyhodnocení takového střetu.

Vyřazení je možné zrušit, kola nejsou v čase oddělená

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #akce #důsledek #vyřazení #konflikt, #kolo

Vyřazovací akce nejsou nezvratné. Postavu, která chce opustit konflikt (například utéct z místnosti) je možné udržet v konfliktu i v dalších kolech (třeba pokud se jí někdo rozhodne pronásledovat). Obdobně postavu

vyřazenou nebo částečně vyřazenou protivníkem (například svázanou nebo omráčenou) je možné opět zapojit (přeřezáním pout nebo politím kýblem studené vody).

Příklady:

V předcházejícím příkladu strážník zatkl barda a tím ho vyřadil. V průběhu pokračujícího konfliktu se mohl k bardovi nenápadně přimotat kamarád lupič a pouta mu odemknout pakličkem. Tato akce by vyřazení zrušila.

Akce „ty už drž konečně hubu“, která má postavu zastrašit tak, že už ani necekne, je vyřazovací. Pokud ovšem konflikt neskončí a umlčený je stále na scéně, jiná postava může v příštím kole zahlásit akci „Franta držet hubu nemusí, je pod mojí ochranou“, kterou původně hlášené vyřazení zruší.

Zloděj hlásí akci „prchám z místnosti“. Takto chce opustit konflikt, (pokud zmizí z místnosti, nebude nadále v konfliktu) ve skutečnosti ale úspěch ještě neznamená úplné odstranění postavy z konfliktu, protože v příštím kole může jiný hráč klidně zahlásit „vybíhám za zlodějem“ a pokračovat v konfliktu nějakou jinou formou (honička/skrývačka). Teprve pokud tak nikdo neučiní a zloděj se dostane v příběhu do situace, kdy podobnou akci nikdo smysluplně zahlásit nemůže (např. měl už dost času, aby se ztratil v okolních uličkách), můžeme ho považovat za definitivně se nacházejícího v bezpečí mimo konflikt.

Vyčerpání – akce vítěze zůstává ve fikci

ZMĚNA PRAVIDEL #střet #popis #vyčerpání #akce

Jakmile je zřejmé, kdo vyhrál hod, je zřejmé i kdo se stává vítězem celého střetu. Jeho akce se podařila a poražený může Vyčerpáním tuto skutečnost změnit pouze přidáním důvodu, proč vítězova akce neměla takový důsledek, jaký zamýšlel. Ten, kdo se vyčerpává, ovšem nemůže vítězovu akci zcela zrušit, jeho popis by měl vždy směřovat k tomu, že výsledný popis zachovává z vítězovy akce co nejvíce.

Příklady:

- *Vítěz hlásil, že kružným sekem setne nepříteli hlavu.*
 - *Poražený může ve svém vyčerpání popsat, jak se raději vrhl na zem, a čepel meče zasvištěla místem, kde byl ještě před chvílí jeho krk. Může také popsat, jak nastavil ráně svůj štít a úder jej odhodil stranou, ale nesetnul. Nemůže však popsat, že s vypětím sil vyrazil útočnickovi meč z ruky, než stihl udeřit.*
- *Vítěz hlásil, že uteče lučištníkovi z dostřelu.*
 - *Poražený lučištník popíše, jak se rozeběhl za vítězem, aby jej v dostřelu udržel. Nemůže však popsat, že natáhl luk, vystřelil před utíkajícího a tak ho zastavil.*
- *Vítěz hlásil, že iluzi ukryje východ z místnosti.*
 - *Poražený může popsat, jak vchod z místnosti našel po hmatu. Nemůže však ve svém vyčerpání iluzi kryjící dveře zrušit.*
- *Vítěz hlásil, že bude chtít přednesením všech argumentů přesvědčit soudce o vině poraženého.*
 - *Poražený může popsat, jak prošením o milost či vzbuzením lítosti pohnul soudce, takže ten bude při vynášení rozsudku mírnější. Nebo může popsat, jak neslušně skákal vítězovi do řeči a vecpal do diskuse nějaké argumenty vlastní, takže soudce je stále na vážkách. Nemůže ale popsat, že vítězovy argumenty zcela vyvrátil či že vůbec nezazněly.*

Snížení ohrožení jako samozřejmá akce

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #akce #důsledek #ohrožení #samozřejmá_akce

Je doporučeno nehrát snížení Ohrožení jako důsledek samozřejmé akce.

V některých situacích, kdy je to fikčně odůvodnitelné, je to možné. Jedná se ovšem pouze o takové situace, ve kterých nemůže prakticky nastat neúspěch, a jsou zjevně samozřejmé.

Příklady

- *ANO: Družina, kterou sledují stopaři, přejde provazový most a zničí ho. Protože stopaři postupují pomalu a nemohou zničení mostu zabránit a v přeseknutí provazu v podstatě nejde neuspět, vyhodnotí se tato akce jako samozřejmá a přitom stopaře zdrží (a tedy členům družiny sníží Ohrožení).*
- *NE: Kejklíř s vysokým Ohrožením se v minulé akci vytrhl ze sevření a schoval do temné uličky a snížil si tak Ohrožení na 5. V další akci se chce zůstat mimo dění a uklidnit se, snížit si tak dále Ohrožení. Zdánlivě samozřejmá akce ovšem může dopadnout i neúspěchem – kejklíř je opravdu pod tlakem – a tak si může místo uklidnění připomenout třeba bezvýhodnost své situace a zazmatkovat. Proto je lepší v takové situaci snížení Ohrožení odehrát jako zkoušku.*

Neúspěch ve zkoušce znamená neúspěch ve fikci

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #akce #důsledek #zkouška #neúspěch

Neúspěch (ze kterého se postava nevyčerpá) ve zkoušce znamená, že se příběh posunul směrem, který postava nezamýšlela a který jí škodí. Například pokud se postava pokusí uvařit dobré jídlo a neuspěje, uvaří šlichtu. Pokud se postava snaží nenápadně nakouknout přes zeď a neuspěje, prozradí se. Pokud si postava půjde ke dveřím poslechnout, co se za nimi děje a neuspěje, tak zaslechne něco matoucího.

Neúspěch v některých zkouškách znamená neúspěch jednotlivce, v jiných zkouškách komplikaci pro ostatní a v dalších dokonce přesvědčení celé družiny o zbytečnosti daného počínání – rozlišení mezi těmito variantami záleží na situaci v příběhu.

Příklady:

- *Pokud se družina pokusí přelézt zídku a hráč, jehož postava leze jako první, ji nepřekoná a nevyčerpá se, je zřejmé, že ostatním to nijak v překonání zídky nebrání a mohou se o to pokusit. Pokud se však Neúspěšná postava chce přes zeď dostat, musí zvolit jiný způsob (např. některá z postav, která se úspěšně dostala do dvora, jí může otevřít branku zavřenou zevnitř na závoru).*
- *Pokud se stopař pokusí nalézt stopy na mýtině, neuspěje ve zkoušce a nevyčerpá se, stopy pravděpodobně sám rozšlape. Jiný člen družiny se může o stopování sám pokusit například o kus dál, ale prohledávání větší oblasti a rozlišení správných stop od stop neúspěšného kolegy bude náročné.*
- *Jestliže družina vyšle jednoho svého člena do knihovny nalézt důležitou knihu a on neuspěje a nevyčerpá se, vrátí se k družině a sdělí jí, že kniha v knihovně není. Družina v takovém případě nejspíše uvěří jeho tvrzení a další prohledávání knihovny bude považovat za zbytečné, přinejmenším do doby, než se změní podmínky – např. někdo družině výslovně potvrdí, že kniha v knihovně opravdu je.*
- *Celá družina je sledována v uličkách města a čelí výzvě, zda si pronásledovatele všimne. Několik členů se rozhodne výzvu podstoupit a nepříteli nenápadně odhalit. Jednomu z nich se to nepodaří a*

rozhodne se nevyčerpat. V příběhu se to nejspíš projeví tak, že se postava otočí příliš nápadně a sledovanému tak odhalí, že o něm družina ví.

Opakování akce po neúspěchu je možné pouze tehdy, pokud se výrazně změní podmínky. I toto omezení občas platí pro celou družinu.

- *Družina dostane od majitele dolů za úkol chytit v podzemí permoníka, který mu škodí. Zaříkavač se pokusí před vstupem do dolů zjistit o permoníkovi co nejvíce. Ve zkoušce ovšem neuspěje. Hráč se rozhodne, že se nebude vyčerpávat a oznámí družině, že si vzpomíná, že permoník je třímetrové monstrum, které požívá horníky a důlní vozíky. Pokud se družina doteď s permoníky nikdy nesetkala a nemá z dosavadního pátrání důvod zaříkavačovi nevěřit, přinejmenším do prvního setkání se skutečným permoníkem či jeho stopami, by všichni členové družiny měli vzít výsledek neúspěchu za svůj a neměli se pokoušet o opakování zkoušky.*
 - *Změna okolností se pak může pro postavy stát i výzvou – když postavy narazí poprvé v jeskyni na permoníkovi stopy, může jim průvodce sdělit, že čelí výzvě a pokud uspějí, jejich postavy si uvědomí, že se mylily. Neúspěch ve výzvě naopak postavy v jejich nesprávném přesvědčení utvrdí.*

Manévry ve zkoušce a výzvách

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #manévr #zkouška #výzva #přesně #mocně #lstivě #obrana #rozsáhle

Manévry je možné používat nejen ve střetu, ale i ve zkouškách a výzvách. V následujícím přehledu se můžete podívat, kdy a jak můžete jednotlivé manévry použít:

- Přesně – ve všech zkouškách a výzvách
- Mocně – ve zkouškách (zpravidla během konfliktu), ve kterých se může cíl vyčerpat i pokud sám nehrál akci (např. proti ZS Oživlá hora, Třetí oko, Autorita)
- Lstivě – ve zkouškách (zpravidla během konfliktu), ve kterých měním Ohrožení cíle, uděluji Jizvu nebo získávám Výhodu
- Obrana – (zpravidla během konfliktu), pokud výzvu absolvuji v kole, ve kterém už jsem odehrál akci z iniciativy
- Rozsáhle – pokud ovlivňuji více než 1 cíl ve zkoušce nebo (volitelné pravidlo) chráním více než 1 cíl ve výzvě (rozsáhlá protiakce proti výzvě)

Použití manévru Obrana při nepřímém ohrožení

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #kolo #obrana #akce #protiakce #nepřímo #nástraha

Za běžných okolností můžete manévrem *obrana* reagovat pouze na takové akce, které vás ohrožují. Tím se však nemyslí pouze akce, která vám přímo škodí (zvedají Ohrožení nebo udělují Jizvu), ale i akce, které vás vystavují důsledku nepřímo.

Příklady:

- *Trpasličí mág Borri stojí na dně jímky. Hobit Šlapka chce zatáhnout za páku, která uvede do pohybu mechanismus, jenž vylije do jímky kyselinu. Přestože hobit Šlapka neohrožuje mága Borriho přímo, ale*

spouští nástrahu, tato nástraha v nejbližší době mága Borriho ohrozí. Pokud Borri ví, k čemu páka slouží, tak může reagovat s použitím manévru obrana.

- Alchymista Akhabár zapaluje doutnák výbušniny, která má za tři kola vyhodit do povětří kamenný most, na kterém stojí troll. Pokud troll o výbušninách ví, může použít manévr obrana a na tuto akci reagovat, protože jej výbuch v nejbližší době ohrozí.
- Družina bojuje v hořící stodole. Jeden z protivníků na konci kola hlásí, že se pokusí zvenčí zabarikádovat vrata. Přestože touto akcí družině přímo neškodí, nebezpečí, kterému družinu nepřímo vystavuje (být uzavřen v hořící stodole) se projeví ještě v tomto konfliktu, a proto může kterýkoliv člen družiny reagovat s použitím manévru obrana.
- Družina vydírá hlavu místního podsvětí svítkem, který obsahuje soupis špinavých obchodů. Čaroděj, sloužící jako osobní strážce, doposud stál v pozadí a na konci kola se pokusí svítek spálit, aby svého pána ochránil.
 - Pokud svítek drží některá z postav, čarodějovi nezbude, než na ni zaútočit. Svítek hořící v jejich rukou ji ohrozí, proto může reagovat manévrem Obrana.
 - Jestliže byla družina neopatrná a svítek položila na stůl mimo svůj dosah, čaroděj může akci vést na předmět. Protože svítek bude družina postrádat až při jednání za několik dní, nedochází k jejich bezprostřednímu ohrožení. Proto nemohou reagovat s užitím manévru Obrana a měli lépe pracovat s iniciativou (např. některý z nich měl iniciativu odložit, aby mohl svítek chránit).
- V prudké a rychlé bitce (kola v řádu jednotlivých minut) o hlásku chce hlídka na konci kola zapálit signální oheň, který upozorní pevnost na druhé straně údolí na přepadení. Případné posily z pevnosti dorazí až za dva dny – tedy rozhodně ne v rámci téhož konfliktu. Zapálení ohně tedy útočníky bezprostředně neohrožuje. Pokud již nikdo z nich nemá volnou iniciativu, nemohou reagovat ani manévrem obrana.

Při určování, co ještě je a co již není nepřímým Ohrožením, se řiďte pravidlem rozhodování, při souvislém hraní se snažte vyhodnocovat obdobné situace podobně, abyste tak získali co nejlepší společnou představu a k pravidlu rozhodování se pokud možno vraceli jen v případě nových sporných situací.

Akce prostředí

ZMĚNA PRAVIDEL #kolo #akce #prostředí #nepřímo #nástraha

Akce prostředí se odehrává vždy na konci, nikoliv na začátku kola. Hráči tak mohou vždy odehrát své akce z iniciativy a na konci kola se pak rozhodnout, zda jim odolání akci prostředí stojí za použití manévru *obrana*. Nehrozí tak „hluchá kola“, kdy všichni využijí svojí akci na odolání prostředí, a scéna se neposune.

Příklad:

Postavy bojují s několika členy hobití hordy v tábořišti uprostřed písečné bouře – akci prostředí, která zvedá Ohrožení. Vyhodnocení této výzvy přijde vždy na konci kola.

- Kejklíř Argos se rozhodne, na začátku kola, když má iniciativu, skočit do závětrí stanu. Hobití bojovník Kušaj se pokusí zaběhnout do stejného místa dřív a Argovi tak zablokovat cestu. Kušaj střet vyhraje a na konci kola nebude muset čelit Výzvě. Argos neuspěl, a pokud nevymyslí vyčerpání, které by jej dostalo mimo písečnou bouři (např. by se dohodl s Průvodcem, že skončí

v závětrí spolu s Kušajem, který na něj bude v těsném prostoru mířit nožem), tak na rozdíl od Kušaje bude na konci kola čelit Výzvě.

- *Druid Borděj se pokusí rozsáhlým kouzlem vytvořit pod nohama několika hobitů tekutý písek a tak jim zamezit v útěku do stanů. Uspěje a hobitům se tak nejen zvedne Ohrožení, ale budou muset na konci kola čelit Výzvě. Borděj sám ale bude muset výzvě prostředí také čelit, protože zůstal na otevřeném prostranství.*
- *Další je na řadě Čarodějka Šmertava. Kdyby se rozhodla ve své iniciativě jednat, musela by na konci kola použít manévra Obrana a protože nemá nadání na kouzlení, dokázala by ochránit jen sama sebe. Ona ale chce pomoci i Argosovi a Bordějovi. Proto iniciativu raději odloží a na konci kola proti bouři použije volitelné pravidlo o rozsáhlé protiakci a větrnou stěnou oba kolegy ochrání.*

Spolupráce a boj proti přesile

NÁVOD #akce #protiakce #řetězení #iniciativa #odložená_iniciativa #spolupráce

Pravidla pro jednoduchost zakazují řetězení protiakcí. Někdy však postavy potřebují vyvolat situaci, kdy se společné postavy nepříteli či si pomáhají v nějaké činnosti. V takových situacích mohou využít práce s iniciativou:

Příklady:

- *Jestliže jsem na pokraji vyčerpání na břehu řeky, vodník mě drží za nohy a já mám iniciativu, raději ji odložím a společně s kamarády si počkáme na vodníkovu akci a zareagujeme společně. Tak máme větší šanci ho svými hody překonat nebo mu alespoň někdo z ostatních může vyčerpání zabránit v úspěchu.*
- *Jestliže jako osamocený válečník s mnoha obranami zdarma (mám štít, rodovou zbraň, ZS Válečný tanečník a kratší zbraň než protivníci), čelím přesile a mám iniciativu, raději ji odložím a postupně reaguji na všechny protivníky, než abych vlastní akcí vyprovokoval protiakci všech protivníků najednou.*

Zastaví slovo (kletba/vyjednávání) ránu mečem?

NÁVOD #vyjednávání #akce #protiakce #magie #boj

Při rozhodování, zda je akce spadající pod Vliv nebo Duši platnou protiakcí proti tělesné akci, se řiďte fikcí (situací v příběhu). Při tom se můžete odrazit od těchto dvou příkladů, které určují krajní situace:

- V boji tváří v tvář už slova letící meč nezastaví, ať se jedná o vyjednávání nebo kletbu (krom opravdu silných výkřiků jako „vzdávám se“ nebo „tady je ten glejt“), pokus útočnicka proklít tedy obvykle nebude být přípustnou protiakcí.
- Pokud je útočnickova akce déle trvající, „doběhnu k němu přes náměstí a rozbiju mu ciferník“, kletba seslaná skrze zprostředkovaný dotyk mu může rozklepat nohy tak silně, že jej bez problémů zastaví. Stejně tak to dokáže i delší proslov, který ochladí jeho horkou hlavu.

V situacích, ve kterých hranici není možné jednoznačně určit, použijte pravidlo rozhodování.

Vedení hry

Nastavení odpočinku a čerpání zdrojů

NÁVOD #odpočinek #běžný #kvalitní #zdroje #zkouška #střet #výzva #vyčerpání

Aby vaše dobrodružství obsahovalo napětí a pravidla DrD II vám správně fungovala, je potřeba při vedení hry správně nastavit čerpání i obnovování zdrojů.

Pravidla DrD II jsou založena na tom, že hra je napínavá pokud hráči musí průběžně řešit dilema, zda jim odvrácení neúspěchu, kterému čelí, stojí nebo nestojí za utracené zdroje. Proto je potřeba, aby množství zdrojů, které postavy mají na dobrodružství k dispozici, bylo v rovnováze k množství zdrojů, které za průchod dobrodružstvím utratí.

- Kdyby měly postavy zdrojů málo, téměř nikdy by se nevyčerpaly. Jejich osud by záležel jen na kostkách a náhodě.
 - *Pokud se vám při vašem tempu hraní stává, že postavy se nemohou vyčerpávat, protože věčně nemají žádné zdroje, buďte snižte počet zkoušek a střetů mezi odpočinky, nebo dovolte postavám častěji odpočívat.*
- Kdyby měly postavy zdrojů příliš, vyčerpávaly by se vždy. Jejich osud by byl zcela v jejich rukou, nehrozil by jim žádný neúspěch. A taková hra, zbavená dilemat zase brzy omrzí.
 - *Pokud se vám při vašem tempu hraní stává, že postavy vyčerpávají vždy, protože mají příliš mnoho zdrojů, buďte zvýšte počet zkoušek a střetů mezi odpočinky, nebo obnovujte zdroje v odpočinku méně často.*

Proto při přípravě dobrodružství a hraní DrD II dbejte na to, aby postavy vždy měly zdrojů „tak akorát“, aby se musely rozhodovat, zda se jim vyplatí neúspěch odmítat nebo ne. Zároveň mějte na paměti, že hraní neúspěchů může být stejně zábavné, jako hraní úspěchů – ostatně, chcete-li někdy zažít dobrodružství na téma „útek z vězení“, v první řadě vás nejprve musí do toho vězení někdo zavřít. A zcela jistě je lepší být zavřen do vězení s ušetřenými zdroji, nežli na pokraji sil. V následujících kapitolách si o „hře o zdroje“ řekneme víc.

Kdy si házet a kdy si neházet

NÁVOD #odpočinek #běžný #kvalitní #zdroje #zkouška #střet #výzva

Během vašeho hraní se budou střídát dva různé způsoby hry – pro jednoduchost jim budeme říkat období **během dobrodružství** a období, kdy jsou **mimo dobrodružství**. Protože odpočinek při vysvětlování pravidel vztahujeme hlavně ke spánku, vysvětlíme si i význam těchto termínů právě ve vztahu k tomu, jak plynou dny. Níže v textu se pak dozvíte, že tomu občas může být i jinak...

- **Během dobrodružství** jsou vaše postavy tehdy, pokud se toho v průběhu jednotlivých dní odehrává opravdu hodně. Ať už se jedná o prolézání jeskyň, průzkum bažin, odhalování spiknutí, dobývání hrádků, účast na vesnické slavnosti, útek před skalním obrem, vyjednávání příměří nebo lov baziliška, jedná se o dobu, kdy v relativně krátkém časovém úseku (jednotlivé dny) postavy musí dělat velké množství akcí a záleží jim na tom, zda tyto akce uspějí či ne a za jakou cenu.
 - **Zkoušky, střety a výzvy:** Během dobrodružství mají postavy zpravidla omezené množství zdrojů a s těmito zdroji musí rozumně hospodařit. Proto je vhodné si na všechny důležité

činnosti **během dobrodružství** házet kostkami. (Důležitost činností občas vyplyne ze situace v příběhu. Například rozdělení ohně při běžném táboření je činnost zcela nedůležitá a časem se postavám zcela jistě podaří. Proto si na rozdělení ohně ani během dobrodružství postavy nemusí házet. Jestliže však v noci v lese čelí postavy smečce vlků, nebo se potřebují usušit po divoké bouři, může se rychlé rozdělení ohně stát otázkou života a smrti. V takovém případě bude na místě si i na jinak samozřejmou činnost házet.)

- **Odpočinek:** Během dobrodružství postavy mohou odpočívat pouze běžným (nekvalitním) odpočinkem, protože musí být téměř neustále ve střehu. Občas (výjimečně) se může stát, že i během dobrodružství získají postavy možnost odpočinout si kvalitně, ale to se stává zpravidla, jen tehdy, když mají možnost dobře si oddechnout na naprosto bezpečném a pohodlném místě – a to často už bývá spojeno s tím, že se dostanou **mimo dobrodružství**.
- **Mimo dobrodružství** jsou vaše postavy tehdy, pokud se v průběhu jednotlivých dní odehrává minimum důležitých aktivit. Je to většinou čas, kdy jsou postavy na cestě kamsi daleko, aniž by spěchaly, čekají na někoho pár dní v zájezdním hostinci či tráví poklidný čas na svém panství, než je opět někdo povolá do služby. Pokud v tomto období provádí nějaké činnosti, zpravidla mají přebytky zdrojů, takže jakýkoliv neúspěch dokážou odvrátit.
 - **Zkoušky, střety a výzvy:** Mimo dobrodružství nemá smysl si házet na zkoušky, střety a výzvy. Vaše postavy mají dost zdrojů na to se vyčerpat a pohodlně si odpočinout, proto můžete předpokládat, že mimo dobrodružství jsou ve svých snahách vždy úspěšné a události popsat jen v rychlosti. Pokud ale například po cestě něco vyrábíte či nakupujete, nezapomeňte si odečíst správné množství surovin a Grošů. Jestliže však mimo dobrodružství dojde ke složitější situaci – např. významnému konfliktu na cestě, který si chcete odehrát, protože nevíte, co vás bude stát, v podstatě to znamená, že se vaše postavy dostaly do období **během dobrodružství**.
 - **Odpočinek:** Mimo dobrodružství mají vaše postavy spoustu času odpočívat. Proto je pro ně období mimo dobrodružství kvalitním odpočinkem.

Volitelné pravidlo: Běžný odpočinek

NOVÉ PRAVIDLO #odpočinek #běžný #zdroje

Volitelně můžete odměňovat běžný odpočinek během dobrodružství na stupnici 1-5 obnovených zdrojů, podle podmínek, ve kterých odpočívají. Jako vodítko vám může posloužit tato stupnice:

- 1 znamená delší oddech po boji nebo mizerný a přerušovaný spánek ve vlhku a zimě,
- 3 znamená běžnou noc s hlídkami v přírodním tábořišti
- 5 odpovídá pěkné a klidné noci v hospůdce s dobrým jídlem.

Volitelné pravidlo: Jiné tempo odpočinku a čerpání zdrojů

NOVÉ PRAVIDLO #odpočinek #zdroje #vyčerpání

Některým stylům hry nemusí vyhovovat odpočinek svázaný s ubíháním dnů a nocí. Skupince, která hraje výhradně prolézání jeskyň a má ráda složité mnohokolové konflikty, by v takové hře došly zdroje po průchodu prvními dvěma místnostmi. A naopak u družin, které rády hrají vysokou diplomatickou či politickou hru s velkým množstvím cestování po krajích, by neustálá přítomnost kvalitního odpočinku a přebytku zdrojů hru kazila.

Proto je vhodné si četnost a množství zdrojů obnovených odpočinkem přizpůsobit vaší hře:

- Hrajete-li výhradně intenzivní akci v podzemí, běžný odpočinek pro vás bude oddechnutí si po překonané místnosti a kvalitní odpočinek pro vás bude období, kdy jste mimo jeskyni.
- Hrajete-li hru, ve které se často mění tempo hry – například jedna scéna je pro vás obléhání pevnosti, kde kolo trvá několik dní, aby příští scéna byla diplomatické jednání mezi zúčastněnými šlechtici, která v herním čase trvá jen několik hodin, ale přitom při ní s hráči odehrajete několik komplikovaných konfliktů, nebojte se odpočinek zcela odříznout od situace v příběhu – a říct, že běžný odpočinek si vaše postavy dopřejí v předělech mezi scénami a kvalitní odpočinek teprve tehdy, když opravdu nemají co řešit a nikam nespěchají, popřípadě mezi sezeními.

Vždy však mějte na paměti základní zásadu – zdrojů musí být ve hře dost, aby se hráči mohli čas od času vyčerpat, ale nesmí jich být příliš, aby se nemohli vyčerpat úplně kdykoliv.

Únava při dlouho trvajících činnostech

NÁVOD #únava #zkouška #náročnost #samozřejmá_akce #akce

Doporučený postup pro vyhodnocování únavy:

Únavu u dlouhodobé činnosti vyhodnocujte jen tam, kde vás zajímá, zda taková činnost postavu stála nějaké zdroje (např. ANO pokud je dlouhý pochod součástí dobrodružství, ve kterém se pronásledované postavy snaží překonat hory a záleží na každém dnu, NE pokud je dlouhý pochod pauzou na cestě mezi dobrodružstvími, u kterého nezáleží, kolik dní bude trvat a kolik času stráví postavy odpočinkem).

Vyhodnocení proveďte jedním z následujících způsobů:

- Pokud provádí postava nějakou únavnou činnost, kde vám záleží na výsledku, opravdu dlouho, použijte náročnost. Například pokud postava musí prohledat velkou knihovnu a zabere jí to půl dne, nebo musí vydržet předstírat, že je někdo jiný, po celou dobu plesu.
- V případě akcí, které by jinak byly samozřejmě (např. dlouhý pochod), použijte jedno z následujících řešení:
 - Podstoupení dlouhého pochodu, který by byl jinak samozřejmý, ale vás zajímá, jak moc vaše postavy unaví, je (náročnou) zkouškou.
 - Alternativním řešením, pokud si nechcete házet, jsou „náročné samozřejmé akce“ neboli „půl dne jste pochodovali, škrtněte si 2 zdroje Těla“
- Při určování náročnosti se můžete odrazit od odpočinku. Běžný odpočinek obnoví postavám 3 zdroje a postava zvyklá pochodovat dokáže celý den šlapat a v noci si tak akorát odpočinout. Za jeden den, celý strávený peším pochodem běžným terénem tedy dobrodruh zpravidla ztratí 3 tělesné zdroje.

Příklady:

- *Pokud je důležité vědět, zda postavy dokázaly před západem slunce dosáhnout po celodenním pochodu horského průsmyku nebo dorazily až po setmění, jedná se např. o zkoušku s náročností 2 a Ohrožením 3 (vyšší Ohrožení zde znamená, že postavy musí vyvinout více úsilí, aby dorazily včas a připravené).*
- *Pokud vás pouze zajímá, zda celodenní pochod unavil postavu cestou k průsmyku málo nebo hodně, ale nezáleží vám na tom, zda dorazila o hodinu dřív či později, použijte zkoušku s náročností*

2 a Ohrožením 2 (běžné Ohrožení zde znamená, že nás zajímá pouze to, zda některá postava byla unavená víc, či méně, ale nikdo nemusel příliš „zatínat zuby“).

- *Pokud je pro vás tento rozdíl nezajímavý, ale chcete ve hře rychle a jednoduše znázornit, že postavě chybějí po dlouhém pochodu zdroje, udělejte z takového celodenního pochodu samozřejmou akci s náročností 3.*

Výše uvedené příklady samozřejmě upravte podle vašeho stylu hry – pokud hrajete epickou fantasy, ve které je pro postavy samozřejmé překonávat dlouhé vzdálenosti zcela bez únavy, můžete náročnost či Ohrožení přiměřeně snížit nebo vůbec nepoužít.

Vícečetný zásah jednou nástrahou

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #nástraha #výzva #účinek #silný_účinek #postih

V příběhu se občas stane, že postava je zasažena jednou nástrahou vícekrát.

- V případě opakovaného zásahu stejnou nástrahou se uplatní pravidlo nejvyššího účinku:
 - Postava pozře během dne tři dávky stejného jedu. Ty začnou působit večer najednou a bude se to vyhodnocovat stejně, jako by postava byla otrávena pouze jednou.
 - Postavu v boji kousne jedovatý pavouk a slabý účinek jedu způsobí, že postava obdrží postih. Později v témže boji postavu kousne jiný jedovatý pavouk. Pokud hrozí silnější účinek jedu např. v podobě vyřazení, má smysl vyhodnotit, zda se situace postavě nezhorší. Pokud ale postava obdrží znovu pouze slabý účinek, nedostane již nový postih.
- V případě kombinace různých účinků různých nástrah se uplatní všechny:
 - Postava v chodbě plné pastí dostane zásah jedovatou šipkou, kousne ji jedovatý pavouk, později ji praští do hlavy kláda a nakonec spadne do propadla, kde si zláme nohy. Bude otrávena (a obdrží dva postihy – dva různé jedy), praštěná (do hlavy) a bude mít zlomenou nohu.

Vyrábění Sudby přes Výhodu

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #výhoda #sudba #akce #důsledek

Průvodce si během konfliktu může „vyrábět“ Sudbu přes udělování Výhody. Různé herní styly znamenají různý způsob práce se Sudbou.

- Ve hrách, kde Sudba v konfliktech slouží jako měřítko dramatického významu konfliktu, si Sudbu přes Výhodu spíše nevyrábějte – vede to jen k prodlužování soubojů, které pro vás nemusí být zrovna zajímavé.
- Ve hrách kde Sudba hraje roli obtížnosti nebo síly protivníka, je naopak žádané, aby se protivník mohl „dát dohromady“ a výroba Sudby přes Výhodu je regulérním taktickým prvkem ve hře.

Magie

Zpřesnění symbolického dotyku

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #zprostředkovaný #dotyk #dosah #magie

Symbolický dotyk umožňuje některým kouzelníkům sesílat kouzla i nad rámec svého dosahu (viz kapitola Dosahy a přesnost kouzel). Stačí jim k tomu něco, co bylo součástí těla cíle, nebo co mu je blízké – a pro vaši hru pak vhodné uchopení toho co je blízké může přinést zajímavé zápletky k odehrání. Pro určení, jaké předměty mají ke svému původci dostatečně silné pouto pro získání symbolického dotyku, doporučujeme použít následující vodítka, při převodu do své hry je samozřejmě můžete upravit podle síly magie ve vašem světě:

- U částí těla musí jít o významnou část těla a v rozumném množství (*např. odstřižený pramínek vlasů, ostříhané nehty, odebraná krev, nikoliv opadané chlupy, stolice za tábořištěm nebo sliny na skleničce*). Pro získání dostatečně silného symbolického dotyku musí kouzelník zpravidla vynaložit určité úsilí a věnovat mu alespoň jednu akci.
 - Ve sporných situacích jako je „krev na zbraních po boji“ se řiďte pravidlem rozhodování. Jako vodítka vám může posloužit právě to, že potřebné množství je nutné získat jako výsledek akce. Příkladem může být krev na zbraních – pokud by kouzelník po boji prohlásil „chvíli jsme s nimi bojovali, takže někdo z nás má určitě na zbraní nějakou krev, přes kterou získám dotyk na prchající nepřátele“, můžete usoudit (s použitím pravidla rozhodování a s ohledem na podobu konkrétního konfliktu), že množství krve nebude dostatečné pro seslání kouzla. Pokud ale naopak v průběhu souboje některý z hráčů nahlásí akci „hlubokým bodnutím se mu snažím způsobit krvácivou ránu“, v případě úspěchu by měl skutečně získat možnost skrze potřísněnou zbraň nebo louži na zemi sesílat kouzla na zraněného.
- U předmětů se má jednat o libovolný „osobní“ předmět – takový, jehož ztrátu by osoba pocítila (*např. rituální předměty, esence, oblíbené zbraně, šaty, osobní šperky, glejty, nikoliv však peníze ve váčku, šípy z toulce nebo spací houně*)
 - Ve sporných situacích, kdy to není zřejmé z povahy předmětu, můžete jako vodítka použít následující úvahu: Pokud je předmět pro postavu natolik důležitý, že by byla ochotna se pro něj vrátit den cesty i tam, kde jsou podobné předměty v kraji běžně k sehnání, pak skrze něj je možné získat na postavu symbolický dotyk.
- U místa se musí jednat o významnou část patřící k místu, opět v rozumném množství (*např. utržená větvička, voda nabraná do čutory, valounek odnesený z louky, nikoliv jehličí napadané v záhybech kabátu, plachta na voze pocákaná projetou louží či bahno na podrážkách bot*).
 - Ve sporných situacích se řiďte, podobně jako u částí těla, pravidlem rozhodování. Například pokud se loď trmácí ve vlnobití, během bouře, může druid snadno získat zprostředkovaný dotyk na vodu pod lodí, pokud se pokusí zachytit vodu z některé z vln, která palubu zalévá. Jeho vlastní mokrý šos mu však bude stačit pouze tehdy, pokud bude řádně promočen – náhodné namočení nemá s místem dostatečné pouto.

Podoba rituálu souvisí s podobou kouzla

NOVÉ PRAVIDLO #magie #rozsah #rituál

Podoba rituálu zpravidla odráží podobu kouzla – malá kouzla vyžadují malá gesta a krátké věty, velká a rozsáhlá kouzla vyžadují široká gesta a dlouhá zařikání. Totéž platí o přesnosti – hrubá gesta či jednoduché akordy dokáží vytvořit poryv větru, co shodí postavu nebo rozhýbou korunu stromů. Psát telekineticky brkem či zaplést květiny ale vyžaduje jemnou práci prstů či složitější melodie.

Příklady:

Druid chce náhlou vlnou srazit postavu z mola. Prudce hrábne do strun loutny v disonantním souzvuku dráždicím sluch.

Čaroděj vyvolává mírný průvan, který má zdvihnout list papíru a přenést ho přes místnost přímo na stůl pracujícího knihovníka. Hráč popíše, jak postava ladně houpe pravou rukou a jemným otočením zápěstí levé ruky nasměruje list na jeho místo.

Dosahy a přesnost kouzel

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #dosah #magie #kouzlo #obrazec #zprostředkovaný #dohled #rozšířený_dotek #dotek #substance #kontakt

Pro lepší přehlednost a porozumění dosahu kouzel si můžeme dosah rozdělit na dvě podskupiny:

- **Přímý dosah** je dosah, ve kterém magie působí přímo, bez přípravy a zastupujících prvků. Kouzelník může magií působit na cokoli, co je v dosahu jeho magie.
- **Nepřímý dosah** dává magii možnost ovlivňovat i věci mimo dosah magie, avšak pouze omezeně a po provedení nějaké přípravné akce či skrze nějaký zastupující prvek (kontakt).

Příklady na přímý dosah:

Přímý dosah pro jednotlivé magie je:

- **Prokletí, požehnání a hadačství** - dotyk
- **Oheň, vzduch, mysl, iluze, zvířata a znamení** – dohled
- **Voda, kámen a rostliny** – rozšířený dotyk – působení na kterékoliv místo v souvislé nepřerušené oblasti (nejen plochy, ale i linie či objekty) odpovídající použité magii, již se přímo dotýká/v níž se přímo nachází.
 - Stojí-li druid v lese, dokáže působit na kterýkoliv strom, pařez, křoví, trs trávy apod.. v tomto lese, od kterého jej neodděluje přiměřeně velká překážka (cesta, řeka a podobně). Nedokáže ale působit na všechny stromy najednou (stále je každé jeho jednotlivé kouzlo omezeno rozsahem). Nedokáže také působit vodní magií na kaluže a potůčky v témže lese.
 - Dotýká-li se druid vodní hladiny, dokáže působit na kterékoliv místo této souvislé vodní plochy, od kterého jej neodděluje přiměřeně velká překážka (most, hráz, soutok s větší řekou a podobně). Nedokáže ale působit na všechnu vodu najednou (stále je každé jeho jednotlivé kouzlo omezeno rozsahem). Nedokáže také působit na květiny rostoucí na dně rybníka (na ty by ovšem mohl působit, kdyby se dotýkal dna rybníka a použil magii rostlin).

Příklady na nepřímý dosah:

Nepřímý dosah dává kouzelníkovi možnost kouzlit na osobu nebo místo, se kterým si vytvořil nějaké pouto, a to:

- **Prokletí a požehnání**, některá ZS magie **mysli** a **zvířat** a **hadačství** – symbolický dotyk na tvora - tím, že získal významnou část jejího těla (*ANO ustřižený pramen vlasů, NE vypadnutý chlup*) nebo něco osobního (*ANO oblíbený meč, šperk nebo rituální předmět, NE peníze z váčku nebo šíp z toulce*)
- **Voda, kámen a rostliny** – symbolický dotyk na konkrétní místo v přírodě.
 - Nabráním vody do měchu na břehu řeky dokáže kouzelník působit na vodní hladinu (například může vidět ve džbánu odraz břehu) v těsné blízkosti místa, ze které vodu vzal. To platí, i pokud jde např. o tekoucí řeku.
 - Utržením listu ze stromu dokáže působit na konkrétní jeden strom, ze kterého list utrhl.
 - Odnesením kamene z louky dokáže působit na zemi v těsném okolí místa, ze kterého kámen odnesl.
- **Všechny magie** – prostřednictvím magického obrazce
- **Substance** – kontakt
 - Substance (tedy například jedy, elixíry nebo třaskaviny) působí ve dvou krocích. V prvním kroku kouzelník substanci vyrábí. V druhém kroku se pak substance použije, nejčastěji kontaktem s cílem, na který má působit.

Magie **ohně, vzduchu, iluzí** a **znamení** nemají symbolický dotyk.

Pro všechny nepřímé dosahy platí, že kouzelník je schopen kouzlit pouze přímo na místo/tvora, se kterým je spjat, není možné důsledek nějakým způsobem zřetězit (*například podívat se očima zvířete a pak čarovat na jiné zvíře, které zprostředkovaně uvidím*).

Přesnost kouzelníka v rámci jeho dosahu

NOVÉ PRAVIDLO #dosah #magie

Přesnost (nebo jemnost) kouzla je definována rozlišovací schopností dosahu. Čím méně kouzelník o cíli ví, tím méně toho dokáže:

- **Dotyk** není nikterak limitován, je v bezprostředním kontaktu.
- **Dohled** je limitován tím, jak přesně kouzelník vidí cíl (*např. na 1 míli už nedokáže vytvořit dokonalou iluzi postavy, kterou na místě nikdo nepozná – ale dokáže vytvořit iluzi postavy, která bude připadat uvěřitelná jinému pozorovateli, co se taky bude dívat ze vzdálenosti 1 míle*)
- **Rozšířený dotyk** je limitován tím, jak se v přírodě „zastavují“ informace o přirozené překážce (*např. druid se dokáže zeptat trávy na přesný počet a velikost lidí, co na ni dupou blízko v lese. Pokud ale dotyční jsou za několika lesními pěšinkami či potůčky, tak se musí ptát stromů a ty mu řeknou maximálně tak „je tu tlupa, co se prosekává lesem“, ale víc nerozliší. Velká cesta či řeka zastaví jeho dosah úplně*).
- **Obrazec** a **symbolický dotyk**, bez ohledu na vzdálenost od jeho majitele, poskytuje kouzelníkovi nejasnou představu o tom, co se děje. Kouzelník dokáže vycítit bytost, která obrazec aktivovala a reagovat na ni podobně, jako by cíl své akce poznal pouze po hmatu, viděl ji v mlze nebo cítil její přítomnost na druhém konci lesa.

Délka trvání magie

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #magie #trvání #kouzlo #krátké #dlouhodobé #akce #magický_okamžik #postih #zběhlost

Základní magie trvá krátce. Dlouhodobá magie do soumraku/úsvitu, některá dlouhodobá kouzla s použitím příslušné Zvláštní schopnosti mohou trvat i déle.

Krátké trvání magie

ZMĚNA PRAVIDEL #magie #trvání #kouzlo #krátké #akce

Krátké trvání magie většinou znamená jednu akci. Občas se ovšem stane, že původně zamýšlená krátká akce se změní v sérii několika zkoušek. Pak je možné trvání krátkodobé magie prodloužit, pokud se postava nepřetržitě soustředí na sesílání (tzn. je schopna nejméně pomalé chůze), neustále opakuje rituál kouzla a není přerušena.

Přerušením se rozumí buďto přerušeni z vůle kouzelníka (přestane vykonávat rituál) nebo přerušeni ve střetu, kdy kouzelník střet prohraje a tedy nemůže v sesílání kouzla pokračovat.

Opravdu dlouhodobé udržování kouzla tímto způsobem začne velmi brzy být náročné. Také na rozdíl od dlouhodobé magie nedává žádný postih či zběhlost.

Příklad:

Druid překonává rybník. Běžně by se to vyhodnotilo jako jedna akce, při které musí nepřetržitě zpívat melodii a voda ho přenesla přes rybník. Pokud ho uprostřed přecházení přepadne vodník, může druid pokračovat v kouzlení a nechat se unášet tak, aby ho vodník nechytíl a nestáhl pod hladinu (jde s vodníkem do střetu).

- *Pokud druid uspěje a v rituálu pokračuje, bude kouzlo působit i v dalším kole, bez ohledu na vyčerpání/nevyčerpání vodníka.*
- *Pokud druid neuspěje a musí se vyčerpat. Přestane zpívat a kouzlo přestane působit.*
 - *Jestliže se druid nevyčerpá, znamená to nejen, že byl vodníkem chycen a stažen pod hladinu, ale již nemůže stejné vodní kouzlo zopakovat. Může se však v dalším kole pokusit vysvobodit jiným kouzlem.*
 - *Jestliže se druid vyčerpá, znamená to, že sice jeho kouzlo bylo přerušeno a on se ponořil do vody, ale hráč si může popsat, jak si trochu nalokal, když se chvatně potápěl, ale vodníkovo sevření jej těsně minulo. V dalším kole se znovu může pokusit opakovat své kouzlo a nechat se znovu vynést na hladinu.*

Alchymista si pořídí krátkodobý elixír neviditelnosti. Začne ho popíjet a pod jeho účinkem chce přejít tržiště. Za normálních okolností by se jednalo o jednu akci. Uprostřed tržiště se dostane do strkanice a hrozí, že se mu přeruší rituál (v případě elixíru to např. může být znázorněno tak, že ve strkanici nebude schopn lahvičku dopít) a elixír přestane působit.

- *Pokud alchymista uspěje a kouzlo udrží, bude elixír působit i v dalším kole, bez ohledu na vyčerpání/nevyčerpání soupeře.*
- *Pokud alchymista neuspěje a musí se vyčerpat, elixír přestane působit.*
 - *Jestliže se nevyčerpá, znamená to, že nejen, že se zviditelní, ale ještě si toho všichni okolo všimnou a upozorní na něj. Navíc je jasné, že teď už by si vytažením jiné lahvičky nepomohl, protože jeho případné zmizení by způsobilo ještě více povyku.*
 - *Jestliže se vyčerpá, může hráč alchymisty popsat, že sice již není neviditelný, ale alespoň se stihl prodat od místa, kde se zviditelnil a okolní lidé na něho nestihli upozornit. V dalším kole*

pak může vyndat jinou lahvičku a pod vlivem dalšího elixírů pokračovat nebo se může rozhodnout zmizet úplně jiným způsobem.

Dlouhodobé trvání magie

ZMĚNA PRAVIDEL #magie #trvání #kouzlo #dlouhodobé #magický_okamžik #postih #zběhlost

Dlouhodobé trvání magie znamená jednu akci s bezprostředním účinkem a následně přetrvávající efekt až do soumraku/úsvitu (či až rovnodennosti či slunovratu) nebo do přerušení.

K přerušení může dojít

- Zlomením kouzla (stejná magie původní kouzlo zruší nebo změní) – pro přerušení je nutné vědět, jaké kouzlo láme a zaplatit nejméně tolik zdrojů, kolik bylo potřeba k seslání kouzla, ale není třeba dalších zvláštních podmínek v příběhu.
- Přirozenými prostředky (voda zhasí magický oheň, uklidňující rozhovor zruší myšlenkové kouzlo) – je potřeba popsat tak, že ve v situaci v příběhu opravdu ke zrušení účinků uvěřitelně dojde.
- Protikouzlem (jiná magie vytvoří v podstatě zrušení přirozenými prostředky) – je potřeba v situaci v příběhu opravdu účinek zrušit (*proti kouzlo je tedy v podstatě shodné s rušením přirozenými prostředky, pouze je ke změně situace v příběhu použita magie*)

Pokud si hráč přeje, aby se účinek dlouhodobé magie projevil i v pravidlech, účinkem je udělení *zběhlosti* nebo *postihu*.

Bytosti a pomocníci

Rozdělení bytostí

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #bytost #nadpřirozená_bytost #člověk #mluvící_zvíře #zvíře #nemrtvý #oživený #běs #člověk

Pro přehlednost uvádíme rozdělení jednotlivých druhů bytostí:

- **Lidé** – mezi lidi řadíme všechny přirozené, rozumem nadané, člověku podobné bytosti (i fantastické), tedy lidi, elfy, trpaslíky, skřety, obry a podobně
- **Zvířata** – mezi zvířata řadíme všechna přirozená (i fantastická) zvířata, která se v příběhu mohou vyskytnout jako běžná a obyvatelé světa je za zvířata považují
 - **Mluvicí zvířata** – mezi mluvící zvířata řadíme přirozená (i fantastická) zvířata, která jsou navíc nadána rozumem srovnatelným s lidským a schopností mluvit. Z pohledu pravidel je tělo takovýchto zvířat stále „zvířecí“, ale jejich duše a vliv na druhé jsou „lidské“. To platí i pro použité dovednosti (použije se „boj proti zvířatům“, ale „jednání s lidmi“ a podobně).
- **Nadpřirozené bytosti**
 - **Netvoři** – Mezi netvoře řadíme všechny nepřirozené bytosti, ať už se jedná o člověku podobné bytosti, neobvyklá nepřirozená zvířata či zcela kouzelné tvory, jako jsou například oživé rostliny. Společné mají to, že se jedná o „živé“ bytosti v tom smyslu, že jejich živá těla obývá jejich vlastní duše.
 - **Nemrtví** – Mezi nemrtvé řadíme tvory, u kterých jejich vlastní duše po smrti nenalezla klid nebo byla nějakým kouzelným obřadem připoutána ke svému tělu na tomto světě
 - **Oživení** – Mezi oživené řadíme tvory, ve kterých je v těle z tohoto světa (ať už přirozeného či umělého) vložena a oživena zcela umělá duše.
 - **Běsi** – Mezi běsy řadíme tvory, u kterých se mrtvého či živého těla z tohoto světa zmocnila cizí duše, pocházející z jiného světa

U netvorů, běsů, nemrtvých a oživených dále můžeme posuzovat, zda jsou či nejsou nadaní rozumem – někteří z nich budou mít rozum a uvažování podobné člověku, jiní zvířatům a mezi netvoře, nemrtvými či oživenými se občas najdou i tací, kteří vůbec žádný rozum nemají (*různé slizy a plísně, bezduší červi či umrlci, slepě se ženoucí pouze za lidským masem*).

Sudba pomocníků

NOVÉ PRAVIDLO #pomocník #sudba #pouto

Pro čerpání běžných zdrojů má kromě Pouta pomocník i vlastní Sudbu. Pro stanovení hodnoty Sudby se můžete inspirovat v bestiářích u stejných nebo podobných tvorů. Je společná pro všechny pomocníky jednoho hráče a jen tito pomocníci ji mohou čerpat.

Celková Sudba postavy se spočítá stejně, jako ji počítá Průvodce hrou: Jako základ vezme hráč nejvyšší Sudbu jednoho ze svých oddílů či pomocníků a za každého dalšího pomocníka či oddíl si přičte jeden bod Sudby. Pokud se pomocník pohybuje v blízkosti hráčské postavy, může se hráč rozhodnout, zda bude čerpat ze společné Sudby, nebo se vyčerpá z Pouta pomocníka. V blízkosti jsou ti pomocníci, které postava může svým vlivem

aktivně podporovat a řídit - v zuřícím boji to může znamenat na doslech, u obchodního velvyslance klidně den cesty. Pokud se pomocník od postavy vzdálí, může se vyčerpávat pouze z Pouta.

Sudba pomocníků se na rozdíl od cizích postav a nestvůr obnovuje, a to podle stejných pravidel jako zdroje vlastních postav – především odpočinkem. Vždy se ale doplňuje jen hráči jako celek, podle počtu pomocníků a oddílů, které má postava aktuálně v blízkosti.

Příklad:

Válečník Tarlich má dva pomocníky. Polepšeného lapku Edu (Sudba 5), který s ním cestuje z vděčnosti za zachráněný život a žoldněře Krupku (Sudba 6), kterého si najmul jako doprovod. Na cestách, kde bude doprovázen oběma pomocníky, bude Tarlich mít Sudbu $6+1 = 7$ a pokud dojde k nějaké potyčce v Tarlichově blízkosti, bude hráč Tarlicha moci vybrat, zda se bude vyčerpávat ze Sudby nebo z Pouta. Při běžném odpočinku v lese si Tarlich obnoví 3 zdroje a také doplní 3 body Sudby (přestože má oba pomocníky u sebe). Jeho Sudba však nikdy nebude vyšší, nežli 7.

Během dobrodružství Tarlich vyšle Krupku na výzvědy do osamělého stavení na kraji lesa. Na této výpravě nemůže Tarlich Krupku nijak ovlivnit, proto se bude Krupka moci vyčerpávat pouze ze svého Pouta. To nemá vysoké a tak není překvapením, že Krupku zajmou.

Tarlich se rozhodne, že se Krupku pokusí osvobodit až nad ránem. Při táboření v nedaleké rokli si opět obnoví 3 zdroje a doplní 3 body Sudby, tentokrát však jeho Sudba nebude vyšší, než 5 (má u sebe pouze Edu).

Platby pomocníkům

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #člověk #zvíře #mluvící_zvíře #netvor #nemrtvý #oživený #běs #platba #pomocník

Při stanovování platby pomocníkům se řiďte následujícími pravidly:

- Základ pro určení výše Platby je úroveň Charakteristiky pomocníka.
- Pokud je pomocník neobvyklý ve svém druhu, platba může být vyšší.
- Pokud postava donutí pomocníka ke spolupráci násilím nebo vydíráním, může ho získat i za nižší platbu, ale jeho Pouto bude zpravidla nízké – jen 1 nebo 2. Naopak, zvyšování Pouta nad základní úroveň 3 často znamená, že si postava svého pomocníka hýčká, rozmazluje a získává si jeho loajalitu vysokými odměnami a platba tedy bude vyšší.

Základní platby odpovídají kategoriím:

- **Lidé** – mzda nebo majetek a služby (vyjádřené v groších)
- **Zvířata** – jídlo (vyjádřené v groších, pokud se nakupuje)
 - **Mluvící zvířata a podivní pomocníci** – netradiční majetek nebo služby vyjádřené v groších či surovinách, obvykle navýšena z důvodu neobvyklosti. Tyto podivné bytosti často vyžadují, aby platba byla doprovázena nějakou akcí, kterou majitel dává najevo svou náklonost pomocníkovi (např. pokud si postava za přítele pojme mluvícího divočáka, který je známý svými gurmánskými choutkami, nejen že bude vyžadovat nákup vybraného jídla, ale bude po postavě chtít, aby mu chutný pokrm sama připravila)

- **Netvoři** – netradiční jídlo či obětiny (vyjádřené v jizvách – netvoři často požadují obětování zvířat či lidí, mocnější netvoři jsou vybíravější a požadují např. panny nebo princezny)
- **Nemrtví, běsi** – netradiční služby či obětiny (vyjádřené v jizvách – nemrtví a běsi často požadují platby lidskou krví, vzpomínkami, hrůzou a děsem.
- **Oživení** – údržba (vyjádřené v surovinách)

Při platbě jizvami platí, že výše jedné platby odpovídá výši jizvy, kterou je nutné zaplatit. Pokud se platí několik plateb naráz, znamená to platbu několika, stejně vysokými jizvami.

Krom opravdu nízkých netvorů, nemrtvých a běsů většinou nejsou postavy schopny platit takovou platbu sami. V takovém případě mohou platit tak, že netvora/nemrtvého/běsa nechají jizvu zasadit nějaké nehráčské postavě. Jedné nehráčské postavě je ovšem možné zasadit v součtu nejvýše takovou výši jizev, kolik je její hranice. Poté, co nehráčská postava obdrží vyšší množství jizev, než je její hranice, bývá ze scény vyřazena (např. je sežrána, s hrůzou uteče, zešílí, omdlí vysílením a podobně). Zasazováním dalších jizev takovéto postavě již není platbou.

Příklad: Krvavý mág Borri se pokusí získat jako pomocníka Kostlivého psa s charakteristikou 2. Při připoutání a dohadování výše platby se hráč Borriho s průvodcem dohodli, že pes jde částečně z donucení (Pouto 2), a je mírně neobvyklým stvořením, proto platbou bude duševní jizva výše 2. Jako podobu platby určili strach z noci a temnoty. Borri si nemůže dovolit zasazovat si kvůli každému obnovenému bodu Pouta jizvu na duši o výši 2 a krmit psa vlastními emocemi. Proto jej občas nechává proběhnout se po svobodě a strašit nebohé vesničany.

Běžný vesničan má hranici duše 3 a proto si jeho postrašením Kostlivý pes obnoví nejvýše 1 zdroj. Místní kněz má hranici duše 4 a pes jej tedy může postrašit i dvakrát za sebou, a obnovit si tak 2 zdroje, než s hrůzou uteče do bezpečí svého chrámu. (To, zda bude takové strašení opravdu probíhat jako střet Pomocníka s Cizí postavou, které si hráči odehrají, či zda si hráči pouze řeknou, že k němu došlo, a promítnou jeho důsledky do příběhu, záleží na stylu hry, který družina hraje).

Nějakou dobu mu to bude procházet, ale časem se po kraji zcela jistě roznese, že návštěvy Borriho a návštěvy kostlivého psa se podezřele často shodují.

Uživit dlouhodobě připoutaného nemrtvého či běsa zkrátka není jen tak a mnohem častěji si postavy takovou bytost pouze připoutají na nějaký čas, po který pouto klesá. Chvilku s ní chodí krajem a po několika dobrodružstvích se jejich cesty zase v dobrém či zlém rozdělí. Toto platí i pro dobré běsy – přestože nechtějí člověku ublížit, svou platbu zkrátka potřebují. Například víla bude chtít jako platbu protančit s někým noc, což se může v příběhu projevit tělesnou jizvou (*puchýře či zmožené nohy*) či jizvou na vlivu (*oblouznění vílou*).

Sběr surovin a trofejí

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #suroviny #sběr #trofej #nouzové #zvíře #netvor #člověk #nemrtvý #oživený #běs

Pro přehled je vhodné si upřesnit, co je možné získat z jednotlivých druhů bytostí:

- **Trofej** – je termín označující nějakou zajímavou či výraznou část vlastního těla bytosti. Získanou trofej je možné dále zužitkovat – některé Zvláštní schopnosti umožňují využít trofejí např. k proměnám či dávají jiné výhody, trofej je dále možné využít k výrobě Pomůcek (DrD:HM) a v neposlední Alchymisté

dokáží přetvořit trofej na plnohodnotné suroviny (za cenu jejího zničení). Trofej je možné získat z těla bytosti po její smrti, výjimečně i zaživa a to následujícím způsobem:

- Z těla zvířat (např. rohy, zuby, lebku) – lovec
 - Z těla netvorů (např. kly, ocasní bodce, pařáty, kůži, lebku) – hraničář
 - Z těla lidí (např. skalp, uši, prsty) – mastičkář
 - Z těl běsů, oživených a nemrtvých nelze získávat trofeje v tomto slova smyslu (*je samozřejmě možné získat např. upíří zub, bude se ale jednat o „jinak cennou látku“, kterou půjde např. dále zpeněžit nebo proměnit v suroviny, ale takováto kořist nepůjde využít ve Zvláštních schopnostech, které např. k proměně potřebují získat trofej*).
- **Suroviny (plnohodnotné)** – je termín označující souhrnně tu část vybavení, kterou hráči využívají při výrobě. Jedná se především o tu složku materiálu, nutného k výrobě, kterou není možné v lokalitě běžně sehnat a je vzácná. Suroviny je možné získat následujícím způsobem:
 - Nákupem od cizích postav – kdokoliv (pokud se jedná klasický nákup se smlouváním, pak mastičkář)
 - Nalezením či rozpoznáním již zpracovaných surovin (např. v osamělé chatrči po babce kořenářce, v kuchyni zájezdního hostince, ve váčku, který u sebe nosil poražený šaman) – příslušné povolání, které se surovinami pracuje (např. mastičkář rozezná bylinky ve sklence, zařikávač obřadní svíci a lupič kukačkové hodiny, plné ozubených koleček a pružinek)
 - Z těl netvorů (stejně jako trofeje – získáním surovin se tělo netvora zpravidla znehodnotí natolik, že již není možné ze stejného těla získat i trofej) – alchymista
 - Z trofejí (jejich zpracováním a tedy zničením) – alchymista
 - Z nouzových surovin o magickém okamžiku – divotvůrce (DrD II:HM)
 - **Suroviny (nouzové)** – jako náhradu místo plnohodnotných surovin, avšak s omezenými účinky
 - Kdekoliv – mastičkář
 - **Další látky**, jako **jídlo**, **materiál** či **jinak cenné látky** – jsou termíny souhrnně označující materiály, které jsou běžně k dostání, a je možné s nimi dále obchodovat nebo mohou, doplněné surovinami, sloužit jako základ pro výrobu.
 - Z těla zvířat (např. podkožní tuk, kůži, maso) – lovec
 - Z těla lidí (např. u divokých kanibalských kmenů) – mastičkář
 - Z těla netvorů – hraničář
 - Z těla nemrtvých a běsů – vědmák
 - Z těla oživených – alchymista

Doporučené techniky popisu při hře

NÁVOD #akce #hlášení #popis #vyčerpání

V následujícím textu najdete 4 doporučené techniky popisů akcí. Každá z těchto technik má nějaké výhody a nevýhody, které uvádíme. Vyberte si takovou, která nejvíce vyhovuje vašemu stylu hraní, náš tým je pro vás seřadil od nejvíce po nejméně doporučenou a nejvíce vám doporučuje první variantu.

Nejprve stručně, vítěz si popíše své vítězství, kdo se vyčerpá, opravuje popis

Tuto techniku uvádíme jako první a doporučujeme ji pro hraní DrD II:

- Na začátku aktér (a všichni reagující) hlásí stručný popis akce. Tento popis není možné zredukovat na pouhý výsledek (např. „zsměšním tě“), je potřeba vždy ostatním nastínit alespoň:
 - Rámcový popis podoby akce ve fikci (např. „*napodobím tvou směšnou chůzi*“ resp. „*zostudím tvé zbraně a vybavení*“)
 - Uvést rámcově používané povolání, resp. dovednost, pokud není zřejmá (např. „*kejklíč – ovlivňování pocitů*“ resp. „*bojovník – zostouzení protivníka*“)
 - A popsat důsledek, který to bude mít z hlediska pravidel „*zvedne ti to Ohrožení*“ nebo „*způsobím ti tak Jizvu*“, pokud to není zřejmé
- Pokud některému z hráčů není jasné, o co se aktér hlásí, může požádat o upřesnění.
- Současně se stručným popisem akce se hlásí manévry *přesně, obrana* či *rozsáhle* a zaplatí se (případně se odůvodní, proč jsou zadarmo).
- Hodí se kostkami, případně se provede oprava hodů pomocí *velmi/ukrutně přesně*.
- Vítěz hlásí manévr (*velmi/ukrutně mocně*, pokud chce a začíná dávat detailní popis, případně může *mocně* zapojit přímo do popisu, ale měl by to udělat na jeho začátku. (Např.: *Postavil jsem se za strážného před bránou tak, aby mě neviděl. Začal jsem napodobovat jeho směšnou chůzi a lidé okolo se zastavují a pochechtávají. Strážný začíná být nervózní, ale kdykoliv se ohlédne, tvářím se jako by nic, takže mě neodhalí. Nervózně si kontroluje uniformu, jestli třeba nemá otevřený poklopec, neztratil meč a podobně...*)
- Poražený vyhodnotí, zda je pro něj důsledek akceptovatelný nebo ne.
 - Pokud se poražený rozhodne vyčerpát, zastaví vítězův popis (proto je potřeba případné hlášení manévru *mocně*, zapojené do vyprávění, hlásit hned na začátku popisu) nebo nechá vítěze dopovědět a naváže na něj. Popíše místo toho svou verzi, ve které respektuje velkou část vítězova popisu, ale dokončí ho jinak – se zdůvodněním, jak s pomocí vyčerpání unikl důsledkům. (Např. *Když jsem zjistil, jak se mi lidé začínají smát, raději jsem zalezl do strážní budky.*)
 - Pokud se poražený rozhodne nevyčerpát, po skončení vítězova popisu ohlásí, že to tak opravdu dopadlo. Vítěz pak může hlásit manévr *Istivě* a přidat případně další popis toho, jak to dopadlo ještě o něco hůře. (Např. *Jak se strážný začal kontrolovat, shodil jsem mu přílbu z hlavy a on se za ní musel vrhnout na zem za obrovského smíchu přihlížejících.*)

Výhody a nevýhody této techniky jsou:

- Výhodou je, že hráči nejspíše před vyčerpáním získají přesnou představu, co je čeká.
- Výhodou je, že vítěz vždy odvypráví ostatním svůj nápad na akci.

- Výhodou je, že při popisu vyčerpání prohrávající zná a je inspirován popisem vítěze
- Výhodou je, že všechny popisy, které zazní, se nějak projeví v příběhu – byť u vítěze je to v případě vyčerpání pouze částečně.
- Nevýhodou je, že poražený si může připravovat popis, který nakonec nevyužije.
- Nevýhodou je, že se může stát, že při vítězově popisu se může někdo cítit poškozený, protože „kdyby to věděl, tak by reagoval“. Tomuto se dá předejít dotazem, pokud vám při hlášení akce není jasné, co aktér zamýšlí.

Plný popis hned na začátku, shrnutí po hodu

Tato technika předpokládá, že hráči dávají plný popis průběhu akce hned od začátku a po hodu kostkou a vyčerpání pouze zrekapitulují, jaká verze skutečnosti se dostala do příběhu.

- Výhodou je, že všichni hráči mají přesnou představu o tom, jaké budou důsledky a co se může stát.
- Výhodou je, že i když hráč neuspěje, měl alespoň šanci popsat ostatním svůj nápad.
- Výhodou je, že hráči se svými popisy mohou inspirovat navzájem.
- Nevýhodou je, že se jeden či více z popisů zahodí, i když byl popsán a to může prohrávající hráče zklamat.
- Nevýhodou je, že občas si hráči víc pamatují „zajímavější“ popis, který se nestal, než „méně zajímavý popis“ vítěze, který se stal a to zhoršuje přehled o scéně a vývoji konfliktu.

Dohoda o důsledcích před hodem

Tato technika předpokládá, že hráči na začátku hlásí stručný popis. Těsně před hodem kostkou pak společně určí důsledky, co se stane, pokud jeden z nich vyhraje a druhý prohraje. Tato dohoda má podobu krátkého dohovoru, ve kterém hráči „přihazují“ důsledky svých akcí a vzájemně si je upřesňují, aby před hodem všichni získali představu o tom, co se může stát.

Hráč kejklíře hlásí „pokusím se vyškrábat se na střechu stodoly“. Průvodce hlásí protiakci „Jeden ze strážníků se tě pokusí srazit halapartnou.“ Následuje krátké upřesnění, ve kterém hráči společně dotvoří scénu. Hráč oznámí: „Jestliže uspěji, tak se vyškrábu na střechu stodoly tak rychle, že halapartník na mě nedosáhne.“ Průvodce navrhuje: „Dobře. A jestli neuspěješ, tak tě halapartník chytí za oblečení během lezení a strhne tě na zem. Ty dopadneš naznak, přímo před něj.“ Hráči přijde tento důsledek silný, a proto ještě opraví svůj návrh, aby byly oba návrhy vyrovnané: „Tak v tom případě pokud uspěju, tak halapartník, co se o tohle snažil, musel zaběhnout úplně ke stodole, takže jakmile jsem se přehoupl přes okraj střechy, ztratil mne z dohledu.“ To už vyhovuje oběma účastníkům i ostatním hráčům a mohou hodit kostkami.

- Výhodou je, že všichni hráči mají přesnou představu o tom, jaké budou důsledky a co se může stát.
- Výhodou je, že hráči při určování důsledků pracují na vyhodnocení scény společně
- Nevýhodou je nutnost vystoupit při určování důsledků z postavy a pohlédnout na scénu režisérským pohledem (pokud hraje silně dramaticky zaměřenou hru, tak se tato nevýhoda stává výhodou)

- Nevýhodou je, že občas si hráči víc pamatují „zajímavější“ výsledek licitace, který se nestal, než „méně zajímavý výsledek“ kterého vítěz dosáhl, a to zhoršuje přehled o scéně

Stručný popis na začátku, popisuje vítěz nebo poražený, podle vyčerpání

Tato technika předpokládá na začátku stručný popis, poté hod kostkami a rychlé rozhodnutí o vyčerpání se. Pokud se poražený nevyčerpá, vše popisuje vítěz. Pokud se poražený vyčerpá, vše popisuje poražený

- Výhodou je rychlost a jednoznačnost
- Nevýhodou je, že nedojde k vyjasnění důsledku mezi hráči a tedy může dojít k situaci, kdy se poražený cítí poškozený, protože „kdyby to věděl, tak by se vyčerpal“
- Nevýhodou je, že v popisech není žádná interakce mezi hráči a ti se nemohou vzájemně inspirovat
- Nevýhodou je, že se může stát, že nějaký hráč má dobrý nápad, ale protože se nedostane k tomu popisovat, ostatní se ho nedozví. Toto vadí o to více, pokud se to stane vítězi střetu, díky vyčerpání.
- Nevýhodou je, že se musí dávat velký pozor na to, aby ten, kdo prohrál v hodu, neproměnil své vyčerpání popisem fakticky v plný úspěch.