



příručka pro hráče





Fantasy hra na hrdiny



Příručka pro hráče

verze 1.0

edice B



Poděkování:

Za inspiraci k dotazníku Vukogvazdské družině (<http://www.vukogvazd.cz>).

Za cenné rady Karlovi „Charliemu“ Černínovi a teamu světa Taria.

Všem, kteří nám drželi palce.

Partnerkám, partnerům a dalším rodinným příslušníkům za to, že to s námi během tvorby vydrželi (zvláště pak Gilhadovi, bez něhož by práci na DrD+ nepřežila Aquila).



Autoři: Jiří „Jersey“ Buchta, Vladimír Chvátil, Matouš „Erric“ Ježek, Martin „Amarth“ Landa, Petr „Ant“ Machata, Filip „John Jarik“ Novotný, Stanislav „Scolex“ Nowak, Jan „Kenny“ Vávra, Radovan „Wulf“ Vlk, Lukáš „Athe-lis“ Voborský, Herbert „Herby“ Vojčík

Dále spolupracovali: Emil „Hač“ Hančák, Radim „Rumun“ Krivánek, Rudolf „Jolly“ Matoušek, Petr „Peca“ Palička, Jiřina „Aquila“ Vorlová

Testování: Jiří Daniš, Jarek Hamal, Tomáš Holub, Kristýna Hovorková, Petr Jánský, David Jirásek, Radim Kohoutek, Tomáš Kohoutek, Vladimír Mokřý, David Novák, Jan Poslt, David Roubal a další

Koordinátoři projektu: Martin Landa, Jan Ostatek, Jiřina Vorlová

Obálka: Tomáš Kučerovský – studio Cabinet

Grafika: Jana Žižková

Ilustrace: Roman Kýbus

ISBN 978-80-85979-59-6

©2004–2012 ALTAR

Dračí doupě®, DrD™ a ALTAR® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR.

OBSAH

Úvod	5	Poškození	73
Co jsou hry na hrdiny?	6	Body zranění	74
Dračí doupě Plus	7	Postižení	77
Herní mechanismy	8	Léčení	79
Role herních mechanismů	8	Boj	81
Druhy herních mechanismů	9	Příprava k boji	82
Přístup k herním mechanismům	9	Příprava parametrů	90
Hody kostkou	10	Průběh boje	95
Míry a váhy	10	Jedno kolo boje	99
Zaokrouhlování	11	Bojové akce	102
Tabulky ve hře	11	Další bojové akce	107
Postava	12	Pohyb a únava	111
Tvorba postavy	13	Stručný obsah kapitoly	112
Volba rasy	14	Pravidla pro pohyb a výdrž	112
Volba pohlaví	20	Pravidla pro únavu	116
Volba povolání	20	Jiné druhy pohybu	119
Výjimečnost postavy	25	Postupy při hře	126
Příprava postavy	25	Hlad a žízeň	127
Osobní deník	26	Světlo a tma	127
Základní vlastnosti	26	Znalosti postavy	130
Odvozené vlastnosti	31	Ruční práce	130
Charakteristiky pro hru	33	Lov a rybolov	132
Vzhled	34	Ničení	133
Zázemí	37	Hledání	134
Záležitosti specifické pro tvé povolání	40	Pasti a jedy	136
Průvodce tvorbou postavy	40	Hořlavost předmětů	137
Postup na vyšší úrovni	42	Hra ve skupině	137
Zkušenosti a úrovně	43	Obecné dovednosti	140
Zlepšování vlastností	44	Pravidla pro dovednosti	141
Hraní postavy	45	Druhy dovedností	142
Původ postavy	45	Seznam dovedností	142
Charakterové vlastnosti	47	Stupně dovedností	142
Než začnete hrát	51	Učení se dovednostem	143
Vlastní hra	54	Používání dovedností	143
Činnosti a hody	56	Popis jednotlivých dovedností	144
Předpoklady postavy	56	Fyzické dovednosti	144
Druhy činností	57	Psychické dovednosti	148
Základní hod na úspěch	58	Kombinované dovednosti	152
Další možnosti hodu	62	Dodatky	156
Zahrnutí času do činnosti	64	Ceník	157
Činnosti ve hře	67	Tabulky	160
Tabulky převodů	70		





Úvod

Opravdu má smysl vyprávět tento příběh? Připomínat světu tajemství, na která zapomněl, mystéria, která už nikdo neprožívá? Koho zajímá prolitá krev, pokud netekla z jeho žil? Jsem starý, navený. Budu šeptat svá slova do větru, dokud mne někdo neumlčí. Protože vše, co vím, je pravda. Pravda o nás, o naši duši. O malosti, kterou není třeba hledat, a hrdinství, vykoupeném vždy vysokou cenou.

Hmm, kde začít? Možná u skřeti a Černých jezdců? Ano, u nich. Vždycky jsou někde skřeti nebo Černí jezdcí, připravení vyrazit a připomenout civilizaci, že rozdíl mezi poklidným životem a pádem do barbarství může být v jediném máchnutí meče. A s nimi přichází doba, kdy si děti přestávají hrát.

* * *

„Vyrážíme?“ řekl Ruk a podíval se s očekáváním na Sarju a svého bratra. Oběma bylo dvanáct, o dva roky méně než jemu. Přesto vypadali odhodlaně a nebojácně, když mlčky přikývnuli a přikrčili se. Chvilku, kdy půjde o všechno, se přiblížila natolik, že si na ni mohli sáhnout rukou. Ruk zabořil prsty do hlíny valů, za kterým se krčili. Napjal všechny svaly, ještě jednou se nadechl a pak vyskočil.

„Ááááá,“ křičel jako smyslů zbavený a téměř vzápětí se k němu přidaly další dva hlasy. Roztočil svůj prak, v běhu zamířil na nejbližšího skřeta a vystřelil. Ani se nepodíval, kam jej trefil, věřil své mušce a instinktům. Byla to hra, skřet nebyl skutečný, a proto musí být mrtvý. Dostal to přímo do oka. Jak jinak, skřeti vždycky umírali, jakmile je Ruk začal zasypávat střelami. Sarja a Tark se vrhli vstříc svým nepřátelům. Uhlýbali šípům, které létaly po desítkách, ale jako zázrakem se jim nic nestalo. Vypadali jako dva šílenci stížení záchvatem, když se snažili současně běžet a kroutit svými těly tak, aby zůstali nezasaženi. Ruk nabíjel jeden kámen za druhým a skřeti se museli před náporům jeho střel schovat, což jim nebylo mnoho platné.

„Tu máš, chcípni, ááá,“ křičel Tark a rozháněl se po svých protivnících dlouhou palicí.

„Padni, zmetku,“ přizvukovala mu Sarja a svou zbraní, větví proměněnou v kopt, proklála dalšího skřeta. Směsice výkřiků, nadávek a výhrůžek doprovázená mohutnými švihy, body a přesnými střelami z prahu ještě chvíli pokračovala, než Ruka, Sarja a Tarka hra přestala bavit.

* * *

Tehdy jsem ještě netušil, že Černí jezdcí se nezjevují jen tak, jako zlomyslná rána osudu potkávající smolaře. V pohádkách a příbězích se o silách, které by je mohly ovládat, nic neříkalo. Jenže život mívá ve zvyku bezohledně šlapat na veškerou moudrost, ať už vyřčenou nebo napsanou. Strašlivé zlo ovládá ještě někdo strašlivější a mnohem zkaženější, byť se to na první pohled může zdát nemožné. A nakonec se do všeho zamíchají draci.

* * *

„Zítřa bychom se mohli vydat na draka, že jo?“ řekla Sarja a upřela na své spoléčníky dychtivý pohled. Čas ji ještě neopatřil výraznějšími znaky ženství, a tak vypadala v otrhaných kalhotách a volné haleně jako kluk. Tento dojem podtrhovalo několik menších jizev na tváři a jedna výrazná, táhnoucí se od kořene nosu vzhůru, ztrácející se až ve vlasech.

„No jasně, proč ne,“ odvětil Ruk. Tím bylo rozhodnuto, neboť on měl v jejich malé partě hlavní slovo.

„Skvělýýý,“ zavýskla Sarja a jen tak pro radost začala poskakovat jako šílená.

Oba kluci se jejím veselí smáli, sami se těšili, jak zítřa draka zapáchnou, ale bylo pod jejich důstojnost to dát příliš okatě najevo. Přeci jen, takový drak je vážná věc. Nezabývá se každý den.

Tark se náhle zastavil, chytil Ruka za rameno a ukázal naevo. Na okraji lesa ležel někdo na zemi. Všichni zůstali ohromeně stát. Už z dálky bylo vidět, že je menší než oni, ale mnohem mohutnější a taky pěkně divně oblečený. Halena pobitá kovovými cvoky mu sahala až pod kolena, v pase ji měl staženou nezvykle širokým opaskem, nohy byly holé a na chodidlech měl tenkými koženými provázky přivázány opánky. Co však přitahovalo oči všech tří zdaleka nejvíce, byla úplně lysá hlava. Žádné vlasy, žádné vousy. Jen temně rudý pramen vytékající krve. Nehybál se a oči měl zavřené, pouze střídavě klesající a stoupající hrud' je upozorňovala na to, že cizinec ještě žije.

Když doběhli na pět kroků, bezděky se zastavili, zmatení a neschopní vstřebat to, co spatřili. Krev už viděli mockrát, ať už tekla z jejich rozbitých hlav a odřených kolenou, nebo někomu z vesničanů, když si při práci nedal dostatečně pozor. Tohle bylo ale něco jiného. Cizinec, navíc očividně ne člověk, s ošklivou ránou na temeni, ležící tak blízko jejich vesnice.

„Myslíte, že umře?“ zeptal se Tark, který už nevydržel to napjaté ticho.

„No, nevypadá moc dobře,“ mínil Ruk, zatímco si neznámého bedlivě prohlížel.

„A neměli bysme mu nějak pomoci?“ řekla Sarja hlasem staženým úzkostí. Viditelně se v ní svářely strach s hlasem svdomí, které ji slabým hláskem nabádalo pomáhat potřebným.

„Zbláznila ses? Dyt' o něm nic nevíš. Co když je to léčka? Vzpomínáš, jak nám tvoje máma vykládala o Ulkasovi Smrtíkráli? Taký si nedal bacha a šeredně to odskákal. Pomáhat zraněným cizincům se nevyplácí,“ rozohnil se Ruk.

„Ale co když...“ začala Sarja, ale neznámý zasténal a upoutal na sebe jejich pozornost. Jeho mladý obličej se zkrivil bolestí, víčka očí se mu na třetí pokus podařilo ztěžka otevřít. Rozšířené panenky se zahleděly vysoko na nebe a možná až za něj, jako by tam hledaly oporu pro bloudící vědomí. Po dlouhé chvíli, kdy ani jedno z dětí napětím nedýchalo, se mu z úst slabým hlasem ozvala tři slova: „Jezdci, Černí jezdcí.“ Pak se jeho vědomí naposledy zhouplo na vlnách reality, než zapadlo hluboko do snů, které se zdají těm, co nemají jinou možnost.

„Přežije to,“ zašeptala Sarja a po obličejí jí skanula slza. Nevěděla, kde se v ní toto přesvědčení vzalo, ale nepochybovala o něm. Ruk s Tarkem ji neslyšeli.

„Co to říkal? Jaký černý jezdcí?“ zeptal se Tark.

Otázka zůstala nezodpovězena, protože vzduch jako nůž prořízlo mučivé zaječení nesené z dálky.

* * *

S Hrugarem byl můj osud propleten mnohem víc, než bych si přál a troufl předpovídat. Už první setkání bylo předzvěstí toho, že spolu s ním chodí věrná dvojice potíže a nepříjemnosti. Jeho opravdu osobitý přístup k životu a trpasličím tradicím z něj dělal buřiče a provokatéra, který neznám vstupoval do cizích životů a poté, co nenechal kámen na kameni, zase klidně odešel, jako by se nic důležitého nestalo. Nebyl z těch, kteří vysvětlují své činy nebo se za ně omlouvají.

* * *

Po prvním zaječení se brzy ozvaly další výkřiky a za chvíli se slíší do jediného šíleného akordu, který rval duši z těla. Sarja, Ruk a Tark se rozběhli k vesnici, hnáni strachem a odvahou současně, protože nemohli jinak. Teď nebyl čas na pochybnosti, každý okamžik se vyvažoval zlatem, které žádný z nich ještě neviděl, ale znal jeho cenu. Stromy se kolem nich míhaly, až jim splynuly v jednolitou entitu, les v jeho jedinečnosti. Cítili, jak jim srdce buší v dětských hrudích, slyšeli, jak jejich ústa prudce nasávají vzduch. Únava, beznaděj, bezmoc, nic z toho neexistovalo, ne skutečně, ne teď. Jen oni, děsivé výkřiky a vesnice, která se vynořila z lesa.

Na chvíli se zastavili, aby jejich mozek mohl vstřebat ten hrůzný obraz. Černí jezdci na černých koních, krásných a obrovských, projíždějící cvalet mezi chalupami. V jedné ruce otěže a v druhé meče, palčáty a další vražedné nástroje. Jakmile se přiblížili k někomu dostatečně blízko, jejich pravá paže se rozmazala prudkým švihnutím. K zemi vzápětí dopadlo další bezvládné tělo. Černým jezdcům nebylo vidět do tváře, smrt přicházela bezejmenná. Čelit nepřítelům, pokud jsou skuteční, je něco jiného než bojovat proti smyšleným představám. Ta tam byla souhra dětí. Do hlubin děsu se řtili jejich odhodlání, odvahy a touhy bojovat. Ze všeho nejvíc se jim chtělo přidat se k bezmocnému jekotu, padnout k zemi a plakat, dokud je bohové neodvedou pryč. Mrtvé či živé, jen pryč odtud, od Černých jezdců, krve, zkázy a umírání. Sarja klesla na kolena a provizorní kopí jí vypadlo z rukou, vytržštěné oči hypnotizovaly obraz před sebou. Ruk si pro sebe neustále něco šeptal, snad modlitbu, na kterou si nevzpomněl už drahle let. Tark se zalil potem, jehož krůpěje se mísily se slzami, a on viděl vše rozmazaně, pokřiveně a přizračně.

Najednou se nad vesnicí zatmělo, světlo pohltit velký, těžký oblak, který přilétl odkud a náhle byl tu. Černí jezdci znejistěli, začali se ohlížet jeden po druhém. Pro Ruka to bylo už víc, než dokázal unést. Mohl se buď zhroutit v bezvědomí, nebo udělat něco šíleného. Jeho mysl, nějaký její tajný kout, si vybrala druhou možnost. Prák nabíty třemi kameny se roztočil nad jeho hlavou, svištěl si pro sebe a čekal na svou životní ránu. Ruk uvolnil štiurku praku. První střela trefila nejbližšího jezdce do paže, druhá do hrudi a třetí zasáhla nozdry jeho koně. Ten se, vystrašený a zmatený, vzepjal na zadní a svého pána shodil do

prachu a bláta. Jako mávnutím kouzelné hůlky zmizel Sarjin a Tarkův strach. Zůstala jen zuřivost, zběsilá, nekonečná zuřivost. Vrhli se na ležícího jezdce a tloukli ho hlava nehlava, bez odpočinku a bezmyslenkovitě.

Z černého mraku sjel blesk za ohlušujícího dunění, které umlčelo jekot vesničanů. Jeden z jezdců se i s koněm vzrál a začali hořet oslepujícím modrým ohněm. Vesníci se znovu rozlehl křik a kvílení, ale nyní řvali všichni. Zbylí jezdci se dali na útěk, demoralizovaní a vystrašení. Ruk, překvapený vlastní odvahou, fascinovaně sledoval živou pochodeň, jak se vzpíná v agónii uprostřed vesnice. Ke svému překvapení si všiml, že všichni nejsou smyslu zbavení. U chalupy, co patřila otci Sarji, stála krásná dívka, mnohem hezčí než kdokoli, koho kdy Ruk viděl. Její rysy byly klidné, téměř až nezáčastné, jako by neslyšela všechen ten nárek a neviděla mrtvé a umírající. Kapka potu donutila Ruka mrknout, a když znovu otevřel oči, dívka byla pryč a zmizel i temný mrak nad vesnicí. Jen zkáza zůstala.

„Hmpf,“ vyhekl námahou Tark, jak otáčel černého jezdce, kterého spolu se Sarjou ještě před chvílí bili. Sarjina ruka se chvěla, když sundávala neznámému masku z obličeje. Hned jak ji strhla, uculkla rukou stranou, připravená na nenadálý útok nebo zákeřnost. Ale nic z toho nepřišlo. Všichni tři hleděli do obličeje zkriveného bolestí, který byl téměř lidský. Nebylo na něm nic démonického, jak očekávali. A ke všemu patřil ženě. Zmateně se podívali jeden na druhého. Tohle nikdo z nich nečekal, bořilo to všechny představy, které si vytvořili na základě příběhů a pohádek. Když stvůra zabíjí lidi a lidé stvůry, je všechno v pořádku, ale když lidé zabíjejí lidi? Poražená jezdčyně zasténala a upřela na ně oči. Byly bledě modré, plné strachu. Nebezcitné a kruté. Ještě před chvílí měli všichni tři touhu zabít svého nepřítele, pomstít se za vše, co spáchal spolu s ostatními Černými jezdci. Teď už to nebylo myslitelné. Svět se pro ně změnil, hranice toho, co je a není možné, se posunuly daleko za obzor jejich někdejšího poznání.

„Proč?“ zeptal se Tark. Nečekal odpověď, mluvílo z něj zoufalství, které nedokázalo pochopit ten masakr. Žena se mu chvíli dívala do očí, ale pak je sklopila. Nechtěla nebo nemohla odpovědět.

Každý příběh nějak začíná a nejinak je to u toho mého. Ale kdo se prosil o takový, který začíná smrtí? Proč jsem se musel vydat na cestu a do prachu vtiskávat na podrážkách krev vlastních příbuzných?

CO JSOU HRY NA HRDINY?

Často mne viní z toho, že mé příběhy jsou jen výplody stařecké fantazie. Že událo-li se to všechno někdy, pak snad leda ve světě bláhové představivosti nerozumného člověka, odtrženého od věcí skutečných. Směji se a říkají, že jen blázen dnes sní o hrdínech, že víc než draků a mantichor je třeba bát se moru a kobylek. Vyčítají mi, že žiji ve snu.

Možná ano. Možná je opravdu náš svět jen čísi smyšlenkou, bájným preludem, snem. V takovém případě mne, prosím, nebud'te.

Tarkurius, „Paměti“

Už desítky a desítky let vysedávají různě staří lidé u dobrodružných knížek. Ponořují se do fantastických světů, obdivují neohroženost, sílu a nápady hlavních hrdinů, prožívají s nimi úžasná dobrodružství, nechávají se unášet dojemnými příběhy. Často si přitom představují, že těmi hlavními hrdiny jsou oni sami, že to právě oni teď prožívají ten krásný příběh, že to oni jsou tak silní a bystří. Někdy je napadne něco lepšího, než co autor připravil pro svou postavu – mají nápad, jak elegantně vyřešit danou situaci, a rozčilují se nad hlavním hrdinou, proč to dělá tak krkolomně, nebo vidí zjevnou léčku a bezmocně zuří nad jeho hloupostí, když tam s ním musejí slepě vkráčet. A tehdy více než kdy jindy touží stát na jeho místě, myslet jeho hlavou, hýbat jeho tělem, bojovat jeho mečem.

Hry na hrdiny toto každému umožňují. Lidé, kteří o tom všem doposud jen snili, si mohou vytvořit přesně takového hrdinu, jakého vždy chtěli mít. Vytvoří si jej s těmi vlastnostmi, které chtěli, aby měl, ale samozřejmě i s jeho chybami a slabostmi, bez kterých by bylo i sebenáročnější dobrodružství příliš nudné. Vytvoří jej po fyzické i psychické stránce, spojí se s dalšími dobrodruhy – hráči a ponoří se do světa, který je tak jiný, a přitom tak podobný tomu našemu.

Večer budou lehávat do čerstvé trávy a prohlížet si cizí souhvězdí a dva měsíce na hluboké obloze. Nebo budou vysedávat v šenku, poroučet starému vojákovi další korbel a budou hltat každou z jeho historek, když vypráví o dalekých krajích, kde v horách sídlí vousatí trpaslíci nadevše milující své pohádkové démanty a rubíny. Na ulicích kamenných měst budou uskakovat před povozy rachotícími úzkými uličkami a na náměstích pár střelby platit bardy zpívající o nenaplněné lásce, dávných bitvách a elfím pokolení, které přebývá v zakletých lesích na západě království. Jednoho dne pak otevrou otcovu truhlici a meč z ní si přihnou k pasu. Dají sbohem rodnému statku a známé mezi a poslechnou touhu, vyslyší to odvěké volání vydat se na cestu, která pramení u známých vrátek a ztrácí se za obzorem. Poddají se žízni po dobrodružství, která trápí hobity stejně jako barbar, mladé stejně jako staré. Začnou psát nové příběhy na stránky zažloutlých kodexů. A o čem budou vyprávět? Jen nebesa jsou hranicí.

Ale tak, jako má každá kniha svého autora, který vytvoří svět, zápletku příběhu a potom vládne nad okolnostmi, vedlejšími postavami a obvykle řídí i náhodu, i oni někoho takového potřebují. Tato role je samozřejmě dosti náročná, tento člověk nemůže hrát se žádnou svou postavou, ale to si bohatě vynahradí řízením celého světa. Obvykle to bývá hráč, který má největší zkušenosti s hrami na hrdiny, nejlépe, sám si už dávno vymyslí a kreslí mapy jiných světů a obecně má nejbujnější fantazii. Přitom však musí být dostatečně zodpovědný, aby si uvědomil následky všech svých činů, které dovolí, aby se v jeho světě staly. Tento člověk se v různých hrách nazývá různě – Pán hry, Osud, Vypravěč, Dějmistr a ještě všelijak jinak, v Dračím doupěti Plus mu říkáme Pán jeskyně (zkráceně PJ).

Hlavní rozdíl mezi ním a autorem knihy je v tom, že PJ pouze připraví prostředí příběhu, příběh samotný, svět a

postavy kolem. Ostatní – hrdiny, jejich chování a dialogy – vedou jednotliví hráči. V ideálním případě by taková hra měla vypadat jako samovolně se píšící kniha, na které se podílí několik autorů, z nichž každý má na starosti některého z hrdinů. Ale samozřejmě se o nic takového nemusí snažit – pokud hráči nekladou na příběh a svět takový důraz, je zbytečné, aby je PJ dopodrobna vytvářel. Na všem by se však s ním hráči měli dohodnout ještě před tím, než začne svět a příběhy postav vytvářet.

Hry na hrdiny jsou překladem slov Role Playing Game (častěji se používá pouze zkratka RPG). Z toho je vidět, že „hrdina“ je míněn spíše jako „hlavní postava“ či „postava mající hlavní roli“ v určité knize nebo filmu, a nemusí vůbec nic hrdinského vykonat, dokonce nemusí ani jako hrdina vypadat. Představa, že hrdina je někdo vyvolený, o kom se to ví od chvíle, kdy se narodil, je poněkud mylná. Sice to tak být může, je-li to součástí příběhu, ale takových není mnoho. Hrdinou se může časem stát každý, nicméně pouze vlastními silami, opatrností, chytrostí a předvídavostí. A upřímně řečeno – jen málokomu se to podaří. Takový Frodo Pytlík je úplně stejným hrdinou jako barbar Conan – a jaký je mezi nimi rozdíl!

Právě se před tebou otevírá něco nového. Nový svět, nový příběh, nový hrdina. Nová hra. Je jen na tobě, jak toho všeho využiješ – zda budeš jako udatný rytíř projíždět světem na koni, chránit vesničany před hladovými draky a zachraňovat krásné dívky, nebo zda budeš členem barbarské hordy, řítící se na východ, plenící jednu vesnici za druhou... jen přitom pamatuj na to, že i v tomto světě jsi zodpovědný za všechny své činy a že svému osudu neutečeš – pokud však nějaký vůbec existuje...

Dračí doupě Plus

Právě ses dočetl, v čem Dračí doupě Plus spočívá. Zbývá povědět si, co ke hře budeš potřebovat.

Především jsou to spoluhráči. Měli byste vytvořit stabilní, spolupracující skupinu, která bude mít možnost se pravidelně scházet. Dračí doupě Plus (zkráceně DrD+) není hra na jedno odpoledne, ani na měsíc. Je to záležitost několika let, a dost možná se stane tvou zálibou na celý život. A jako každá jiná kolektivní činnost se daří lépe sehranému týmu, kamarádům, kteří mají společné zájmy, smýšlení a názory. Na druhou stranu, třeba právě díky hře najdeš nové přátele.

Teoreticky na hraní Dračího doupěte Plus stačí dva hráči – jeden se svou postavou, druhý dělá Pána jeskyně. Jistě si ale uvědomuješ, že hra s jedním aktérem by byla poněkud chudá. Nejvhodnější počet je 4 až 6 hráčů, včetně Pána jeskyně, tedy 3 až 5 postav. Nicméně je-li vás opravdu hodně, můžete vytvořit i početnější družinu pod vedením dvou spolupracujících PJ.

Dále potřebuješ pravidla. Jejich základem je tato Příručka pro hráče (PPH), kterou právě držíš v ruce. Ke hraní své postavy musíš znát i příručku povolání, které pro ni zvolíš. Tyto příručky jsou rozděleny do tří knih po dvou povoláních – bojovník a čaroděj, theurg a zloděj, a konečně kněz a hraničář. O výběru povolání i o tom, proč jsou povolání

sdužena právě takto, se dočteš v kapitole Tvorba postav, kterou začíná následující část této příručky. A staneš-li se někdy Pánem jeskyně, bude pro tebe nezbytná Příručka Pána jeskyně (PPJ).

Dostáváme se k herním pomůckám. V podstatě nezbytná je jen šestistěnná herní kostka, taková, jakou znáš například z Člověče, nezlob se. Není přílohou této publikace, jistě doma nějakou najdeš. Pro větší komfort doporučujeme, aby každý z hráčů měl dvě takové kostky. Užitečnou věcíčkou je soubojové pravítko s žetony, které spolu s osobními deníky a dalšími pomůckami najdeš ve vložených přílohách. Jak se tyto přílohy používají, bude v pravidlech vysvětleno. A konečně, pro lepší orientaci při hře si můžete pořídit figurky svých postav, nejsou však nutné. Svůj účel splní jakékoliv žetony či figurky, například z již zmíněného Člověče, nezlob se. Jen je vhodné na nich vyznačit, kde mají předek. Nebo si můžete nakreslit vlastní papírové figurky. A pro ty nejnáročnější jsou ve specializovaných prodejnách k dispozici cínové figurky, určené právě pro DrD+.

Pak už ti stačí jen papír a tužka a tvoje vlastní fantazie. Vejdí dál. Opona se rozhrnuje, příběh začíná...



HERNÍ MECHANISMY

Jasně, že naše životy řídí Vyšší moc, Osud, Předurčení. Pro mě za mě. Člověk se jenom musí naučit rozlišovat mezi Vyšší mocí a Blbou náhodou.

Hrúgar, kněz Orphagův

„V pořádku!“ křičel Ruk ze stromu. „Bažiny se táhnou míli, možná míli a půl. Když budeme mít štěstí, dostaneme se na druhou stranu ještě dneska, živi a zdraví!“

Sarja se s úlevou usmála. Hrúgar na ni přísně pohlédl. „Říkal, když budeme mít štěstí,“ zamručel. „Nikdy nevěř větám, který začínaj na ‚když budeme mít štěstí‘...!“

Hraní DrD+, stejně jako jiných her na hrdiny, sestává ze dvou částí: z vlastní hry a z herních mechanismů. Vlastní hra, to je příběh, který postavy prožívají, atmosféra prostředí, jsou to činy a zážitky postav, jejich vědomosti o světě, jejich povaha a vzájemné vztahy. To je to, o čem jsme si povídali v úvodu a co odlišuje DrD+ od her jako Člověče, nezlob se nebo šachy. To je důvod, proč si hry na hrdiny oblíbilo tolik lidí.

Na druhé straně jsou tu herní mechanismy. To je odvrácená strana hry, o které postavy vůbec nevědí, strana, kterou znají jen hráči a Pán jeskyně. Zatímco postavy a nestvůry činí rozhodnutí, herní mechanismy zjišťují, jak tato rozhodnutí ovlivní průběh hry. Herní mechanismy vlastně zastupují přírodní zákonitosti světa. Kdyby hra neměla žádné herní mechanismy, stavěla by před Pána jeskyně takřka nemožný úkol objektivně řídit a rozhodovat hru a ani hráči

by si nedokázali správně představit, jaké důsledky mohou mít činy jejich postav.

Role herních mechanismů

Stejně jako všechny příběhy, i ten můj byl upředen ze složité sítě vzájemně propletených okolností, šťastných i tragických. Často jen jediný pohyb mohl rozhodnout o našich osudech. Pohyb kamene, vymrštěného z Rukova praku. Pohnutí v našich srdcích, které nám zabránilo zabít Finin, Černou jezdkyni. A tisíce pohyby jejího meče, z nichž mnohé nám později v divočině zachránily život.

O mnoho let později, když jsem stál na bitevním poli a válčil proti temným silám Thurgurasu, jsem měl pocit, že rozhoduji o osudu světa. Teď vím, že se o něm znovu a znovu rozhoduje v každém okamžiku.

Tarkurius, „Paměti“

Zatímco vlastní hra zahrnuje takové věci, jako jsou dávné legendy, tajuplní cizinci, mocenské intriky a hrdinské výpravy, herní mechanismy sestávají z čísel, která popisují skutečnost, pravidel, jak s nimi nakládat, a z hodů kostkami, vnášejících do hry prvek náhody. Hra na hrdiny by měla klást důraz především na vlastní hru – umožnit Pánovi jeskyně vytvořit co nejlepší atmosféru a hráčům prožít co nejlhlubší zážitky.

A právě v tom spočívá největší problém tvorby pravidel. Na jedné straně totiž vlastní hra potřebuje herní mechanismy, aby hráči i PJ měli pocit, že to, co se odehrává, je opravdu důsledkem jejich rozhodnutí, a uvěřili tomu, že tak by se nějaká událost ve skutečnosti opravdu mohla odehrát. Z toho důvodu by měla pravidla co nejpřesněji popisovat přírodní zákonitosti podobné našemu světu. Na druhé straně však herní mechanismy nejsou součástí příběhu, jsou jen pomocným prostředkem a narušují atmosféru hry. Z toho důvodu by měly být co nejjednodušší a co nejrychlejší, aby je mohli hráči vykonávat více méně mechanicky a aby hra příliš nezdržovala.

Vynaložili jsme velké úsilí, abychom tomuto požadavku vyhověli. Problém totiž spočívá v tom, že ani ty nejjednodušší děje nelze správně vyhodnotit bez takových matematických operací, jako je násobení, dělení nebo dokonce umocňování či odmocňování. Málokdo dokáže z hlavy vydělit trojciferné číslo dvojciferným a rozhodně nechceme, aby se na herním stole objevily kalkulátory či počítače na místě, kde by mohly stát svícny či konvice s čajem. Mnoho her řeší tento problém pomocí nejrůznějších tabulek. Všechny důležitější děje mají tabulky určující, jak je na základě nějakých předpokladů vyhodnocovat, méně důležité děje se většinou řeší nějakými přibližnými pravidly nebo odhady. Listování pravidly je totiž pro většinu hráčů přijatelnější než matematické výpočty.

Nám se však nakonec podařilo založit téměř celou hru na jedné jediné univerzální tabulce. Tuto tabulku však v pravidlech nenajdeš, ale jistě jsi už při prvním prolistování této knihy nebo prohlížení příloh narazil na tabulky, které jsou od ní odvozené. Podíváš-li se na ně podrobně, povšimneš si, že všechny obsahují ta samá čísla, pouze s jinými jednotka-

ni. Tato tabulka nám umožní napodobit většinu fyzikálních zákonitostí pouze pomocí sčítání a odčítání malých celých čísel. Nevěříš? Čti dál a vše pochopíš. Nejprve si však musíme uvést, co od herních mechanismů vlastně očekáváme a jaké problémy jimi budeme řešit.

Druhy herních mechanismů

Ve hře budou použity dva základní druhy herních mechanismů. Jedním z nich budeme určovat výsledky činností postav či jiných tvorů, druhý bude sloužit k zaznamenání stavu postavy – k měření jejího zranění či únavy.

Vyhodnocování činností

Budeme-li vyhodnocovat nějakou činnost postav či nestvůr, bude třeba zvážit podmínky této činnosti a schopnosti postavy. Ty se převedou jednoduchým způsobem na čísla. Aby ve hře nebylo všechno pevně dané, vstupuje zde do hry náhoda zastoupená hrací kostkou. Hod kostkou určí, jak upravit čísla zastupující skutečnost. Nakonec se čísla porovnají a výsledek určí, jak činnost dopadla.

Příklad: Abychom ilustrovali tento postup, uvedeme si, jak by mohla například vypadat zjednodušená pravidla pro střelbu, pokud by ses nechtěl zabývat podrobnostmi soubojového systému:



Zjisti, jak dobře umí tvá postava střílet – to je první číslo. Zjisti, jak těžké je zasáhnout daný cíl – to je druhé číslo. Hoď kostkou a přičti ji k prvnímu číslu – výsledek určí, jak se postavě rána povedla. Nyní čísla porovnej. Pokud je první číslo menší, netrefila (rána nebyla tak dobrá, jak by bylo na zasažení cíle potřeba). Pokud je první číslo stejné nebo vyšší než druhé, postava zasáhla cíl.

Popis stavu postavy

Převod skutečnosti na čísla a jejich porovnání je jeden druh herních mechanismů. Druhá třída herních mechanismů slouží k tomu, abychom mohli nějakým jednoduchým způsobem sledovat stav postavy – jak je zraněná, unavená nebo třeba kolik jí zbývá magické síly. Tyto herní mechanismy fungují tak, že hráč udržuje o stavu postavy několik málo čísel. Když je jeho postava zraněna, přičte jí několik bodů zranění. Když vykonává nějakou hodně náročnou činnost, přidá jí nějaké body únavy.

Oba druhy herních mechanismů mají společný rys – převádějí skutečnost na čísla, o kterých vědí jen hráči. Postava vnímá jen přibližný význam těchto čísel. Tak například odhadne, jak těžké je trefit cíl, a dokáže to přibližně srovnat se svými střeleckými schopnostmi, nezná však přesná čísla. Ví, že je těžce zraněná, neví však přesně, kolik bodů zranění ještě může utřít než zemře. Ví, že je trochu unavena, nezná však přesný počet bodů únavy.

Přístup k herním mechanismům

Tak jako má celá hra dvě části, máš i ty před sebou dvě možnosti, jak k ní přistoupit. Zaměříš-li se na herní mechanismy, pak získáš poměrně komplexní model světa, ve kterém ty budeš ovládat jeden prvek – svou postavu. Budeš moci využívat pravidel k tomu, abys dosáhl co nejlepších výsledků činností své postavy, můžeš se pokusit hledat co nejefektivnější cesty, jak zvýšit moc své postavy. Do značné míry se však připravíš o atmosféru hry.

Herní mechanismy totiž nejsou cílem, ale prostředkem ke hře. Cílem je, abyste se všichni, včetně Pána jeskyně, při hraní bavili. Pokud ti bude nějaké pravidlo připadat příliš složité a zdržující hru, dohodni se s ostatními hráči a Pánem jeskyně a společně ho upravte tak, aby vaši hra co nejvíce vyhovovalo. Konec konců, ani ho nemusíte do svých herních mechanismů zahrnovat – nikde není řečeno, že veškerá pravidla v různých příručkách DrD+ jsou povinná.

Na druhou stranu můžeš patřit k těm, kteří dávají přednost co nejrealističtější hře. Pak zřejmě budeš některá pravidla považovat za nedostačující a příliš jednoduchá. Neboj se je doplnit dalšími podrobnostmi, usoudíš-li, že to vaši hru učiní zajímavější. Uvědom si ovšem, že složité mechanismy rozměňují hru a jsou její atmosféře a příběhu spíše na škodu.

Můžeš si vymyslet i pravidlo zcela nové, není to tak složité, jak se ti možná zdá. Důležité však je, aby zapadlo do stávajícího systému herních mechanismů. Ve skutečnosti je hra tím lepší, čím méně druhů různých pravidel má. Proto vždy dobře zvaž, zda je takové nové pravidlo nutné. Uděláš lépe, když se místo toho nějaké nezvyklé situaci pokusíš přizpůsobit pravidla již existující.

Hody kostkami

Jak jsme si již řekli, herní mechanismy v sobě zahrnují hody kostkami, které ve hře představují náhodu. V různých hrách na hrdiny se používají různé typy kostek – od čtyřstěnných přes desetistěnné až po dvacetistěnné. V DrD+ si vystačíš s tou nejběžnější – klasickou šestistěnnou, pohodlnější však je mít takové kostky dvě.

Typy hodů

Při hře budeš používat dva typy hodů. Označujeme je 1k6 a 2k6+. „k6“ naznačuje, že se při hodu používá šestistěnná kostka, číslo před písmenem „k“ udává, kolika kostkami je třeba hodit. (Uvedené označení hodů je obvyklé i v jiných hrách na hrdiny.) Nyní si podrobně vysvětlíme, jak se oba typy hodů provádějí.

Hod 1k6

Hod 1k6 je nesmírně jednoduchý. Hoď jednou šestistěnnou kostkou. Číslo, které padne, představuje výsledek hodu. Ten tedy leží v intervalu od jedné do šesti. Nikdy ti na 1k6 nemůže padnout ani víc ani míň, a to ani když hodíš šestku – po šestce se totiž od mnoha známých her nehází znovu.

Hod 2k6+

Hod označovaný jako 2k6+ je základem většiny herních mechanismů v DrD+, je proto nutné, aby ses ho naučil správně provádět. Je sice poněkud neobvyklý, ale nikterak složitý. Postupuj následovně: hoď dvěma šestistěnnými kostkami a sečti čísla, která na nich padla. Vyjde-li ti 3 až 11, jedná se již o konečný výsledek hodu. V případě okrajových hodnot 2 (to znamená, že padly dvě jedničky) a 12 (padly dvě šestky) může dojít k dalším úpravám – u 2 směrem dolů, u 12 směrem nahoru. O tom, zda k tomu dojde, rozhoduje následný hod 1k6.

Pokud ti tedy při hodu 2k6+ padly dvě jedničky (tj. výsledek je 2), hoď ještě jednou šestistěnnou kostkou. Jestliže ti na ní padne 4, 5 nebo 6, hod končí a jeho výsledek zůstává 2. V případě, že padne 1, 2 nebo 3, sniž výsledek hodu 2k6+ o 1 a hoď 1k6 znovu. Ve snižování výsledku o 1 pokračuj tak dlouho, dokud ti na 1k6 nepadne 4, 5 nebo 6. Povšimni si, že budou-li ti padat dostatečně dlouho samá nízká čísla, může být výsledek hodu i záporný.

Pokud ti při hodu 2k6+ padly dvě šestky (tj. výsledek je 12), hoď ještě jednou šestistěnnou kostkou. Jestliže ti na ní padne 1, 2 nebo 3, hod končí a jeho výsledek zůstává 12. V případě, že padne 4, 5 nebo 6, zvyš výsledek hodu 2k6+ o 1 a hoď 1k6 znovu. V přičítání 1 k výsledku pokračuj tak dlouho, dokud ti na 1k6 nepadne 1, 2 nebo 3. Bude-li ti přát štěstí, může být konečný výsledek hodu o dost vyšší než 12.

Příklad: Petrovi při hodu 2k6+ padne pětka a dvojka. Výsledek hodu je $5 + 2 = 7$. Eliška při hodu 2k6+ padnou dvě jedničky. Výsledek 2 však nemusí být konečný. Eliška hodí 1k6 a padne jí trojka. Odečte od výsledku 1, čímž

dostane nový výsledek $2 - 1 = 1$, a znovu hodí 1k6. Padne jednička. Eliška opět odečte od výsledku 1, vypočte $1 - 1 = 0$ a opět hodí 1k6. Padne dvojka. Eliška i tentokrát musí odečíst 1, získá výsledek $0 - 1 = -1$ a zase hodí 1k6. Padne 5. Tím hod končí a v platnosti zůstává poslední výsledek hodu, tj. -1 .

Alešovi při hodu 2k6+ padnou dvě šestky. Výsledek 12 se však ještě může zvýšit. Aleš hodí 1k6 a padne zase šestka. Aleš proto k výsledku přičte 1, čímž ho zvýší na 13, a dále hází 1k6. Padne pětka, Aleš zvýší výsledek o 1 na 14 a pokračuje v házení 1k6. Tentokrát padne dvojka, což znamená, že hod končí s výsledkem 14.

„Má to tak někdo štěstí,“ povzdechne si Eliška s trochou závisťi v hlase.

Míry a váhy

Nemusíš se obávat toho, že by sis měl společně s pravidly DrD+ vtípnout do hlavy názvy a hodnoty velkého množství neznámých jednotek. Jednotky používané v pravidlech jsou totiž vesměs ty samé, které znáš z běžného života, a i přepočty mezi nimi odpovídají běžné realitě. Pro všechny však platí to, že si je můžeš libovolně přejmenovat a jejich přepočty upravit naprosto podle svých představ. U jednotlivých veličin také najdeš nabídku dalších možných názvů jednotek, ať už historických nebo cizokrajných..

Délka

Při nahlédnutí do Tabulky vzdálenosti sis jistě povšiml, že hodnoty v ní jsou udány buďto v centimetrech (cm) nebo v metrech (m) či kilometrech (km). Jednotky odpovídají realitě, tudíž metr má sto centimetrů a kilometr odpovídá tisíci metrů.

Možné jednotky: coul, sáh, míle, krok, loket, stopa, palec.

Objem

S objemem se nejčastěji setkáš, bude-li tvá postava žíznit nebo při hře v krčmách. Nejběžnější jednotkou objemu je litr (l), jiné jednotky jsou odvozené od jednotky délek, tzv. krychlové jednotky. Jeden litr odpovídá jednomu decimetru krychlovému.

Možné jednotky: čtvrtka, pinta, krýgl, žejdlík, věrtel.

Hmotnost

V pravidlech jedinou používanou jednotkou je kilogram (kg). Hmotnost je samozřejmě podstatná při určování naložení postavy.

Možné jednotky: mince, hřivna, libra, centnýř.

Čas

Nejmenší, již více nedělitelnou jednotkou času v DrD+ je kolo. Při letmém pohledu do Tabulky času můžeš zjistit, že kolo má deset sekund, jelikož šest kol odpovídá jedné minutě. Na kola se čas měří při boji. O přepočtech a používání Tabulky času se dozvíš více v kapitole Činnosti a hody v části Vlastní hra.

Rychlost

Jednotky rychlosti jsou samozřejmě dány používanými jednotkami délky a času, takže v pravidlech nalezněš běžné známé metr za sekundu a kilometr za hodinu.

Měna

Měnu zde uvádíme, přestože logicky nezapadá do seznamu fyzikálních veličin uvedených výše. Měna totiž není poplatná přírodním zákonům, vytvářejí ji lidé, a tím pádem u ní nejvíce platí „jiný kraj, jiný mrav“. V pravidlech DrD+ budeme používat měnu 1 zlatý (1 zl), případně drobnější jednotky 1 stříbrný (1 st, 10 st = 1 zl) a 1 měďák (1 md, 10 md = 1 st). Měna je však především záležitostí vašeho Pána jeskyně, respektive světa, který pro vás připraví. Pochopitelně v něm mohou existovat mince s různou nominální hodnotou.

Možné jednotky: krejcar, groš, denár, tolar, dukát.

Zaokrouhlování

Při výpočtu některých vlastností budeš muset například vypočítat průměr ze dvou čísel nebo součet vydělit nějakým číslem. V DrD+ se používá téměř výhradně, až na několik výslovně napsaných výjimek, běžné zaokrouhlování, tj. vždy zaokrouhlíš k bližšímu celému číslu. Pokud je hodnota „mezi“ (na desetinném místě je číslice 5), vždy zaokrouhlíš kladná čísla nahoru a záporná dolů.

Příklad: +4,6 se zaokrouhluje na +5, +4,4 na 4, -0,3 na 0 a -1,5 na -2.

Bude-li v pravidlech uvedeno, že se zaokrouhluje dolů, respektive nahoru, znamená to zaokrouhlení k nejbližšímu nižšímu, resp. vyššímu celému číslu.

Příklad: Zaokrouhlování kladných čísel dolů či nahoru snad nebude nikomu činit problémy. Uveďme příklad pro záporné číslo. Tak například -1,3 zaokrouhleno dolů je -2, zaokrouhleno nahoru dává výsledek -1.

Budeš-li provádět výpočet podle složitějšího vzorce, zaokrouhluj až konečný výsledek, nikoli dílčí zlomky.

Tabulky ve hře

Již jsme se zmínili o tom, že k vyhodnocování hodů se používají různé tabulky, mající základ v podstatě v jediné univerzální tabulce převodů. Podrobnější výklad o tom, co všechno je v tabulkách obsaženo a jaké možnosti poskytují, najdeš v kapitole Činnosti a hody v části Vlastní hra. To již budeš znát základní herní mechanismy DrD+ a dokážeš význam tabulek pochopit a ocenit je.

Nyní si jen v krátkosti povíme, jak se s tabulkami zachází. Veškeré herní mechanismy v DrD+ počítají s tzv. bonusy (lépe řečeno opravami, neboť tato čísla mohou být i záporná, a pak je logičtější místo „bonusu“ použít slovo „postih“) – jsou to celá čísla, zpravidla s malou hodnotou, takže se s nimi dobře počítá. Tyto bonusy se na skutečnou hodnotu, která ti dá o příslušné veličině reálnou představu, převádějí právě podle nějaké konkrétní tabulky. V pravidlech v Dodatcích (a také

v přílohách) najdeš mimo jiné Tabulku vzdálenosti, Tabulku času, Tabulku rychlosti, Tabulku počtu a Tabulku zranění a únavy. To jsou ty nejčastější, které budeš používat.

Práce s tabulkami je jednoduchá. Každá tabulka obsahuje dva nebo více sloupečků. V prvním je bonus, další obsahuje hodnoty, které tomuto bonusu přísluší. Znáš-li bonus a potřebuješ-li zjistit, jaká hodnota mu odpovídá, jednoduše najdeš řádek s daným bonusem a na něm přečteš požadovanou hodnotu.

Příklad: Pomocí herních mechanismů jsi zjistil, že vzdálenost je +48. V Tabulce vzdálenosti tedy najdeš řádek s bonusem +48 a na něm si přečteš odpovídající hodnotu 250 metrů.

Podobný postup je i v opačném případě, chceš-li k nějaké konkrétní hodnotě určit její bonus. Najdi hodnotu a bonus z příslušného řádku přečti. Pokud máš hodnotu, která není v tabulce přesně uvedena, najdi řádek, jehož hodnota je nejbližší té tvé. Pokud jsou dva řádky, které se od tvé hodnoty odlišují stejně, ber v úvahu ten s vyšším bonusem.

Příklad: Chceš zjistit bonus odpovídající 260 metrům. V Tabulce vzdálenosti jsou blízké řádky: 250 m s bonusem +48 a 280 m s bonusem +49. Blíže tvé hodnotě je řádek 250 m (rozdíl mezi 250 a 260 je 10, kdežto mezi 260 a 280 je to 20), proto hledaný bonus je +48. Kdybys hledal bonus pro 265 m, byly by oba řádky stejně vzdálené, takže bys vybral vyšší bonus, tedy +49.

Někdy se stane, že hledanou hodnotu má hned několik řádků tabulky. V tom případě ber první bonus, který daná hodnota má.

Příklad: V Tabulce času mají bonusy +0 až +3 hodnotu jednoho kola. Budeš-li hledat bonus pro jedno kolo, vezmeš první z nich, tedy +0.

Poněkud zvláštní je Tabulka zranění a únavy. Hodnotami této tabulky jsou body zranění či únavy, přičemž nejmenší možné zaznamenané zranění či únava je jeden bod. Pro nízké bonusy je zranění tak malé, že je mimo rozlišení. Proto se hodnota vyjadřuje zlomkem, který určuje, s jakou pravděpodobností dostane tvoje postava jeden bod zranění. Například bude-li hodnota 4/6, hodíš si 1k6, a když ti padne 4 nebo méně, znamená to jeden bod zranění. Padne-li ti 5 nebo 6, ke zranění nedojde.

V příručkách je v některých vzorcích použit symbolický zápis pro práci s tabulkami převodů. τ (**bonus**) označuje převod bonusu na hodnotu (tj. „v příslušné tabulce najdi hodnotu odpovídající danému bonusu“), β (**hodnota**) označuje zpětný převod hodnoty na bonus (tj. „v příslušné tabulce najdi bonus odpovídající dané hodnotě“). Například při použití Tabulky hmotnosti je $\tau(+5) = 18$ kg, a při použití Tabulky vzdálenosti je $\beta(20 \text{ m}) = +26$.

To je vše, co potřebuješ na úvod vědět. Nyní již vzhůru k tvorbě postav!



Postava

„Šílenec,“ mumlal Ruk už snad posté, „blázen. Jestli někde sám zkape, moje vina to nebude...“

Co je po ošklivé hádce opustil jeho bratr Tark, byl čím dál tím nedůtklivější.

Hrúgar se náhle zastavil a otočil se na něj, až do něj hartusící chlapec málem vrazil. „Tak aby bylo jasno, mládeji,“ osopil se na Ruka, „tvůj bratr nás neopustil, protože by byl šílenec. Je to zvláštní, ale neodešel dokonce ani proto, že bys byl blázen ty. Už když jsem vás poprvý uviděl, bylo mi jasné, že se vaše cesty rozejdou. Stejně jako brzy cesty nás všech,“ dodal a blyskl pohledem po zaražené Sarje.

„Promiň,“ usklíbl se Ruk sarkasticky. Trpasličí kněz už v něm dávno nevzbuzoval tu úctu co předtím. „Já zapomněl, že všichni je řízený shora. To tvůj bůh, veliký Orphag, se nejspíš postaví o jeho odchod...“

„Nemusel,“ opáčil trpaslík. „Jste zkrátka každéj jinej. Tarka jeho vlohy přinutily sledovat cestu, kterou my ostatní neviděli – jistě ho zavede za poznáním toho, co tak hledá. I tebe brzo to tvý grobiánský prospěchářství přinutí hledat partáky, co by tě naučili využít tvech už tak dost rychlých reflexů líp než my. A ona,“ pokývl směrem k Sarje, „nevším sis, jak ona je jiná?“

Ruk se otočil na kamarádku, nenápadně postávající ve stínu stromu. Vůbec je nevnímala, poslouchala šumění listů v korunách.

„Asi bude pršet,“ zamumlala, když zjistila, že se na ni dívají.

Obloha byla jasně modrá, bez mráčku. Vál vláhy větřík.

„Vsaďm se, že bude,“ přikývl vážně Hrúgar.

Co jsou to herní mechanismy, už víš, a nyní přistoupíme k dalšímu kroku – k vytvoření postavy, se kterou budeš hrát. Než se do jejího vytváření pustíš, je dobré uvědomit si několik věcí. Jaká ta postava vlastně má být? Co od ní očekáváš? Proč vlastně chceš hrát, a jak si tu hru představuješ? Budeš hrát proto, aby sis jenom zkrátíš dlouhou chvíli, chceš se ponořit do krásných příběhů, nebo chceš objevovat jeden z těch zajímavých světů, o kterých jsi zatím jenom četl v knížkách?

Ať tak či onak, ber při rozhodování ohled na ostatní hráče, své kamarády. I oni si chtějí zahrát, i oni mají nějakou představu o hře, a pokud si každý představujete něco jiného, nebude taková hra bavit nikoho. A postavy té hře musejí být přizpůsobeny.

A teď, jak si svou postavu představuješ? Bude to milá a usměvavá hobitka, která utekla rodičům, když jí na cestě do města vysvětlili, že ji vedou zapsat do zahradnické internátní školy, a cestou nazpátek domů se tak nějak ztratila? Bude to kluk z horské samoty, který většinu dětství lital po horách a lesích, a kterého rodiče poslali pro pomoc, když to vypadalo, že se na blízkou vesnici zřítí lavina? To je zároveň pěkná zápletka pro dobrodružství, jak se taková postava dostane k družině – která vesnici půjde na pomoc. Nebo to má být dívka z urozeného rodu, která se najednou ocitla sama, když nechal její vlivné rodiče zavraždit samotný král?

Nemusíš mít tu představu ucelenou, stačí třeba, když budeš vědět, že si chceš zahrát trpaslíka, který nesnáší hamižné příbuzné ze švagrový strany a chce jednou vidět draka. Nebo skřeta, který je strašně ustrašený a zbabělý, a – což je pro skřety dost netypické – bojí se i tmy.

Svou postavu si vybírej dobře, a snaž se ji propracovat do nejmenších detailů. Vždyť odtě už budete pořád spolu. Budete zažívat podivná dobrodružství, budete se spolu bát, jeden druhému budete dodávat odvalu, spolu budete šťastní i smutní. Dokud vás smrt nerozdělí, nebo dokud se spolu nezačnete nudit tak, že se rozhodnete rozejít se a pokračovat každý po vlastní cestě.

Přesto byste ty a tvá postava neměli být stejní. To je totiž strašná nuda. Daleko zajímavější je přemýšlet, na co ten druhý asi myslí. Co teď udělá – nebude se bát do toho tmavého sklepa vejít? Co když ho to tam zasype? Hráče láká poslat tam svou postavu, ale co když o ni přijde? A věří jeho postava těm báchorkám o strašidle? Může se na ně spolehnout, nebo se tomu má smát? A co když tam ten duch opravdu bude?

Následující část tě provede vším, co jsi kdy o své postavě chtěl vědět. Napřed určíš, z jaké rasy pochází a čím se zabývá, pak zjistíš, jaké má psychické a fyzické vlastnosti. Vytvoříš její rodinu, určíš, jak vypadá a jak se chová, jakou má povahu a charakter. Nakonec se s ní naučíš hrát. Tak hurá do toho.



TVORBA POSTAVY

Oheň tiše plápolal, praskající jiskry připomínaly roztančené světlušky. Děti spaly – Sarja, Ruk i Tark. Uplynul teprve den od doby, kdy je Hrúgar odvedl od jejich zpustošených domovů, od mrtvých těl jejich rodičů a přátel. Čekalo je dlouhé bloudění divočinou, hádky a rozkoľy. To však bylo před nimi – teď a teď byl jen klidný, bezesný spánek.

„Podívej se na ně,“ šeptal Hrúgar mladé válečnici, která se opírala o mohutný kmen stromu po jeho boku. „Jak nemluviřata. A za nějakých dvacet, třicet let budou tihle frackové rozhodovat o osudu světa.“

Finin pozvedla obočí. Byl to od ní projev krajní zvědavosti.

„Můj Pán, Veliký Orphag mi to vyjevil,“ usmál se na ni spiklenecky Hrúgar. „Ve snu. Abys věděla, blíží se konec světa. Měli by sebou hodit.“

Děti spokojeně oddechovaly. Finin se klížila víčka už jen z pohledu na ně.

„Hodně se změní,“ pokračoval trpasličí kněz ospale. „Budou moudří, silní, rychlí... brzy se rozhodne, kdo čím bude...“

Netušil, kdy přesně usnul. Té noci mu však Veliký Orphag vyjevil, že už je rozhodnuto.

Než začnete hrát, musí si každý hráč vytvořit svou postavu – vybrat si, jaké bude rasy a pohlaví, určit její povolání, stanovit její vlastnosti a povahu, dát jí jméno a minulost. Pokud si chceš hru opravdu užít, neměl bys brát tvorbu postavy jen jako přípravu na hru. Hra začíná už teď, teď učiníš mnohá rozhodnutí, která pak ovlivní celý zbytek hry, celý (doufejme, že dlouhý) život tvé postavy.

Tato kapitola ti řekne, jak při tvorbě postavy postupovat. Nejlépe bude nejprve si ji celou přečíst. Pak můžeš začít číst znovu a rovnou se řídit postupem zde popsáním.

Prvním, a z hlediska postavy nejdůležitějším, krokem je její výběr, tedy určení rasy, pohlaví, případně povolání. Vlastnosti, a dokonce i povaha postavy, se mohou během hry měnit, její rasa, pohlaví a povolání však nikoliv. Dobře si přečti popisy jednotlivých ras a povolání, abys zvolil tu kombinaci, která ti bude co nejvíce vyhovovat a s kterou se ti bude dobře hrát.

Než začneš, měli bychom si ještě objasnit názvosloví. Zatím jsme slovem „postava“ mínili takovou postavu, kterou si vytvořil hráč a za kterou hraje. V DrD+ se pochopitelně budeš setkávat nejen s postavami svých spoluhráčů, ale i s postavami, které pro účely hry vytvořil Pán jeskyně. Těmto nehráčským postavám budeme říkat *cizí postavy* (zkráceně CP). Budeme-li chtít zdůraznit, že se jedná o postavy hráčů, nikoli CP, označíme je jako *hráčské postavy*. Cizí postavy zpravidla nebudou Pánem jeskyně propracovány do takových detailů jako ta tvoje, nicméně i on se při jejich vytváření bude řídit principy uvedenými v této části.

Volba rasy

Z následujícího seznamu by sis měl vybrat rasu pro svou postavu. Před výběrem se však rozhodni, jakou povahu a charakter by tvá postava měla mít a jakým směrem by se měla ubírat. Chceš-li hrát jemnou, éterickou bytost, milující všechnen život, která netouží po boji a bohatství, pak zřejmě nebude to nejlepší rozhodnout se pro horského trpaslíka – mnohem lépe se bude hodit lesní elf.

Rasy a podrasy

Ve světě DrD+ nevystupují jako hrdinové jen lidé, ale i postavy jiných ras – malí, ale silní trpaslíci, moudří elfové, bojovní krollové, hbití hobiti i lstiví skřeti. Přečti si jejich stručné charakteristiky, aby ses mohl rozhodnout, postavu které rasy bys chtěl hrát.

U každé rasy nalezněš popis, z něhož se dozvíš základní tělesné i duševní znaky, které jsou všem tvorům této rasy společné. Povaha a schopnosti postavy však nejsou dány jen rasou, jsou také ovlivněny prostředím. Proto jsou u každé rasy uvedeny ještě některé její modifikace. Tak například horal je modifikace člověka – jedná se o přesně tutěž rasu, biologicky zcela shodnou s člověkem, ale drsný život daleko od civilizace dá vyniknout jiným vlastnostem než rušný a rozmanitý život ve městě. Proto bývají horalé silnější než lidé z měst, ale ne tak chytří.

Základní popis rasy odpovídá jakési její „domácí“ formě, tedy jsou to lidé, trpaslíci, elfové a podobně, jaké nalezněš ve velkých sídlech, kde se spolu rasy potkávají. Modifikace

pak odpovídají především jiným etnickým skupinám, které žijí v jiných prostředích – v lesích, horách apod. Tyto modifikace se dokonce mohou mírně lišit i co do vzhledu.

Na závěr ještě poznámka pro ty, kteří jsou znalí děl J. R. R. Tolkiena a kterým se bude zdát, že ač zde uvedené rasy vycházejí z jeho myšlenek, často je zásadním způsobem porušují. Tak je tomu zcela záměrně, neboť se nelze držet jeho děl, a přitom zachovat ve hře rovnováhu. Vždyť kupříkladu Tolkienovi nesmrtelní elfové byli v mnoha ohledech mnohem lepší než lidé a snad jen únava plynoucí z jejich dlouhověkosti byla jejich slabinou, lidé zase v mnohém předčili hobity, kteří se jim mohli rovnat snad jen svou čistotou myslí. Proto jsme se nechali Tolkienovými knihami jen inspirovat a vytvořili rasy, které se jim sice podobají svým vzhledem i přednostmi, ovšem jsou navzájem vyvážené pro účely hry a každá nad ostatními vyniká v něčem jiném.

Rasy s hvězdičkou

U některých ras nebo jejich modifikací možná nalezněš značku (*). Ta označuje rasy, které ve světě DrD+ nebývají většinou ostatních ras příliš oblíbené. Takovou rasu si můžeš vybrat jen s výslovným svolením svého Pána jeskyně. Na světě, který si PJ postavil, totiž závisí, jak se budou například městské stráže nebo obyčejní lidé k takové postavě chovat. Snadno by se ti totiž mohlo stát, že v prvním městě, které navštívíš, tvého skřeta zastřelí městská stráž nebo tvého temného elfa upálí zfanatizovaný dav. Proto se snaž vybrat si postavu z běžných ras, abys nepřidělal zbytečně svému PJ práci.

Pokud se ale se svým PJ dohodnete, můžete si postavit naopak družinku tvořenou převážně těmito pronásledovanými rasami. Ovlivní to výrazně tvorbu dobrodružství, družinka se bude civilizovaným, málo tolerantním krajům spíše vyhýbat a také její cíle budou pravděpodobně vypadat jinak.

Nejspíš se však v každém světě naleznou místa bez předsudků, kde mohou vedle sebe žít všechny rasy – například rušný přístav nebo město na kraji pouště, které je obchodní křižovatkou mezi národy. V takovém místě se může dát dohromady družina z všelijakých existencí, elf v ní může táhnout za jeden provaz třeba i se skřetem, i když ten provaz asi bude pěkně skřípat. Takovou smíšenou družinu můžete také vytvořit, patrně v ní bude zajímavá situace, zvláště až dojde na morální otázky.

Popis ras

Následuje tedy popis šesti nejběžnějších ras – lidí, elfů, trpaslíků, hobitů, krollů a skřetů. Námi uvedený seznam však není jediným možným. Proč by se například mezi tajemnými gnómy z hlubokých jeskyní nemohl vyskytnout neposedný synek, který uteče od těžké práce v dolech a pokusí se hledat štěstí ve světě? A proč by sis jej nemohl zahrát právě ty? Takovéto změny bys ovšem měl vždy probrat se svým PJ, protože velmi úzce souvisí se světem, ve kterém hraje. Nejen, že se v něm daná rasa nemusí vyskytovat, ale také musí počítat s velmi nezvyklými reakcemi ostatních obyvatel na tvou, možná hrůznou, podobu, potažmo na družinu takovýchto postav.

Lidé

Měla ten trh ráda. Ne, milovala ho. Se svými magickými cetkami, které měly s velkým arkanickým uměním jen pramálo společného, nemohla pomýšlet na velký zisk. Jenže ten ji nezajímal, ji fascinovali lidé. Bavilo ji měnit tvar a sledovat jejich reakce, vhánět je do slepých uliček jejich emocí a pak je zachraňovat. Byli tak mnohohoznační, tak různorodí, tak tvární. S tím se nesetkala u žádné jiné rasy. Skřeti byli zahledění sami do sebe a zkažení uvnitř, elfové v sobě měli nádechy vznešenosti a jiskru škodolibosti, trpaslíci smlouvali tvrdě a snažili se zastrašovat. Jenže lidé, lidé uměli cokoliv. A když ne, brzy se to naučili, přizpůsobili se. Samozřejmě, že ne každý uměl všechno. Většina jich byla hloupých a omezených, ale i v nich bylo obsaženo to kouzlo, ta podivná magie. Trh v Ablaně byl její oslavou.

Vstala brzy, ještě hluboko v období vlády noci, aby si mohla zabrat místo blízko cesty a nechat své dva služebníky postavit stan. Když se obzor začal rozpíjet do fialova, rozestavovala s pečlivostí a láskou své trefky, náhrdelníky, náušnice, flakónky s léčivým éterem, jedlé kameny, sušené ovoce z magických stromů a další a další podivuhodné předměty. S jedním každým rozmlovala, vyměňovala si nejnovější drby a šeptala mu staré příběhy. Teprve když se úplně rozednílo, byla hotova. Vyhlédla ze svého stánku na obě strany a pak ještě jednou dopředu na křižovatku cest. První lidé přicházeli. Pozorně si je prohlížela a hledala tu pravou osobu, někoho, kdo jí předvede tu neuvěřitelnou přizpůsobivost lidí. Před jejíma očima neprocházeli muži, ženy, děti a starci, ale tvorové hořící barevnými plameny. Každý z nich značil jinou povahu, jiné hnutí mysli.

Bylo ráno, a tak se před ní promenádovali sami jasní a pasteloví lidé. Nic zvláštního, ale bylo na nich vidět, že dnešek je pro ně svátkem. Sem tam se někteří z nich zastavili a snažili se něco koupit, ale byli příliš fádni, než aby ji zaujali. Snažila se je proto odradit svým zjevem bradavicemi poseté babice, což zabíralo spolehlivě. Taký to byla jedna z jejich nejoblíbenějších podob.

A pak zahlédla toho, na něhož čekala. Byl jako slunce za úsvitu, jako jediná hvězda na temném, bezměsíčním nebi. Hyřil barvami, jako by to pro něj byly drobné mince a on vlastnil zlatý poklad. Překypoval náladami, emocemi, mohl se stát kýmkoliv. Pomalu se blížil k jejímu stánku, přitahován neviditelnou silou, s jejímž objasněním by i slovnití ragurští theurgové měli velkou práci. Chvilí zaváhala, zda nemá změnit podobu, aby ho babice nezapudila pryč, ale nakonec to neudělala. Jestli odejde, nestojí za to, ať je jak chce skvělý. Už stál před ní a vyptával se na její zboží.

„Výborně,“ křičela v duchu, ale nahlas řekla skřehotavým hlasem: „Bude si pán přát?“

„Jistě, ukaž mi, co tu všechno máš.“

„Ó ano, panáčku, hnedle to bude,“ a hrábla dlouhými prsty strigy do vystavených medailonů a přívěsků, nabrala je do dlaní a zavěsila na ruku. Cizinec v údivu ucukl, ale pak se dal do prohlížení. Cítil trochu strach a trochu závrať, ale to už mu podivná trhovkyně šeptala spanilým hlasem do uší medová slůvka. Někde zezdola se v něm zvedla žádost a on nemohl odolat, trochu zmateně a o překot koktal vyznání krásné paní. Pak se natáhl, plný touhy a chtěl políbit svou vyvolenou, když v té chvíli ucítil zemité zápach, který mu rychle rozehnal růžovou mlhu před očima. Rukama nyní tiskl ramena vysokého trolla a duše se zmocňovala paníka. Chtěl ječet, utíkat, ale stál jako při-

kovaný. Ještě jednou se nevěřícně podíval na svou zkázu a uviděl přítele z dětství. Všechno bylo opět v pořádku, pevný známý stisk ho vrátil do bezpečných vod.

Ještě dlouho oblužovala čarodějka cizince, než jej propustila s několika bezcennými a jedním vzácným darem. Byla navýsost spokojená, naplněná až po okraj dojmy a emocemi. Ten člověk byl hotový poklad, tvárný jako hrnčířská hlína. Dalo se do něj otisknout vše, bez výjimky. A pak stačila jen trocha vody, jen malá změna, a mohl se znovu formovat, přetvářet. Tak jako ona.

Lidé jsou různí. Mohou být statnější i slabší, tlustší i hubenější, vysocí i nízcí. Ale přitom zpravidla nejsou tak tlustí jako hobiti, silní jako krollové nebo obratní jako skřeti. Je to do značné míry dáno jejich univerzálností – rychle se totiž přizpůsobují podmínkám, ve kterých žijí. A když se potom přestěhují, musí se přizpůsobovat podmínkám jiným. A právě to jim v historii jejich rodu nesčetněkrát zachránilo život.

Jeich schopnost přizpůsobit se ovšem zanechala značné stopy i na jejich povaze. Dost často jsou lidé nevďeční, rychle zapomínají na dobré i špatné věci, nebrání se přetvářce ani podvodům, a dokonce ani zlomyslnosti. Zároveň jsou ale i zvědaví a důvěřiví (nejdou však naivní) a velice dobře se učí.

Žijí všude, kde jsou k tomu dobré podmínky. Nejvíce obývají úrodné nížiny, kde mohou zasít obilí, i horské osady, kde mohou nechat napást dobytek. Jejich způsob života je sdružuje do vesnic a měst, ale neznamená to, že by se navzájem měli nějak zvlášť rádi – až na individuální případy. Živí se obděláváním půdy a lovem zvířete, ale najdou se mezi nimi i velmi schopní řemeslníci.

Jedinou podrasou lidí, kterou zde uvádíme, jsou *horalé*. Řadíme sem všechny lidi, kteří žijí už velmi dlouho – počítaje v to jejich předky – v nehostinných krajích, kde bylo potřeba se přizpůsobit těžkým životním podmínkám. Tito lidé jsou neuvěřitelně odolní, ošlehaní větrem a zocelení věčným bojem o přežití.

Elfové

„Vše, co potřebuješ znát o sobě a elfím národě, je skryto ve hvězdách,“ řekl Inku svému synovi a v myšlenkách se mu mimoděk objevila vzpomínka na okamžik, kdy mu tyto vědomosti předávala jeho matka. „Hvězdy tě budou vždy doprovázet, neopustí tě. A ty se v nich musíš naučit hledat, dívat se na ně otevřenýma očima. Vidíš tamtu jasnou hvězdu?“

„Ano,“ odpověděl Winka.

„Tak ta ti řekne, jak se daří tvým příbuzným. A tato,“ ukázal Inku jinam, „ti prozradí, zda budeš mít úspěšný lov. Další ti řekne, jestli kráčíš po dobrých stezkách, a ta hned vedle prozrazuje, jaké nebezpečí tě na nich čeká.“

Winka sledoval otcovo vyprávění a snažil se zapamatovat si každé slovo.

„Nejdůležitější ovšem je umět přivolat hvězdy k sobě, když je potřebuješ. Můžeš být slepý, můžeš být pohřben pod zemí, ale hvězdy ty jsou stále s tebou. Tak jako teď s námi.“

Inku mávl rukou a temná noční obloha se znovu změnila v den. Hvězdy na ní přestaly zářit, zalité do jasného světla letního odpoledne.