

Revize pravidel Dračího doupěte II

verze dokumentu 160330

verze pravidel 2.0.3

O tomto dokumentu

Milí hráči,

držíte v ruce či na obrazovce svého počítače si prohlížíte již druhou verzi dokumentu 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 dřívější i průběžné 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 již druhou dávku změn. Změny oproti minulé verzi dokumentu snadno poznáte podle svislé čáry na levém okraji stránky. Tento dokument bude dále aktualizován při novém vydání základní příručky Dračího doupěte II. I po vydání si tedy s kombinací tohoto dokumentu a základní původní 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://rpqforum.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. Touto cestou bychom také rádi poděkovali testovacím skupinám, bez jejichž zpětné vazby, dotazů a připomínek by tento dokument ani celá revize pravidel Dračího doupěte II nemohla proběhnout.

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:
 - **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.

- **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.
- **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.
- Důležité změny v textu proti předcházející verzi Revize jsou označeny černou svislou stranou po pravé straně. Kromě zpřesnění některých vysvětlení a dodání pár příkladů jsme přibalili i balík zásadních změn pravidel.

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 #balíček_dovedností #běs #běžný #boj #bytost #člověk #dlouhodobé #dohled #dosah #dotyk #důsledek #hlášení #iniciativa #jizva #kolo #konflikt #kontakt #krátké #kouzlo #kvalitní #lživě #magický_okamžik #magie #manévr #mluvící_zvíře #mocně #nadpřirozená_bytost #nástraha #náročnost #nemrtvý #nepřítel #netvor #neúspěch #nouzové #obrana #obrazec #odložená_iniciativa #odpočinek #ohrožení #oživený #platba #pomocník #popis #postih #pouto #povolání #projev_dovednosti #prokletí #prostředí #protiakce #přesně #rituál #rozsah

#rozsáhle #rozšířený_dotek #řetězení #samozřejmá_akce #sběr #silný_účinek #skupina_dovedností
#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>	<i>2</i>
<i>Jak s Revizí pracovat?.....</i>	<i>2</i>
<i>Zkratky a používané výrazy</i>	<i>3</i>
<i>Obsah</i>	<i>5</i>
<i>Významné změny pravidel</i>	<i>7</i>
<i>Vyčerpání zvyšuje Ohrožení.....</i>	<i>7</i>
<i>Ukrývání a odhalování.....</i>	<i>10</i>
<i>Nástrahy.....</i>	<i>15</i>
<i>Akce, jejich důsledky a související pravidla.....</i>	<i>24</i>
<i>Povolání dle důsledku akce</i>	<i>24</i>
<i>Protiakce proti střelbě.....</i>	<i>24</i>
<i>Volba důsledku akce.....</i>	<i>25</i>
<i>Manévr Istitivě a důsledky akcí.....</i>	<i>27</i>
<i>Vyřazení protivníka</i>	<i>27</i>
<i>Mohu při popisu svého vítězství jednat za ostatní postavy?</i>	<i>29</i>
<i>Vyřazení je možné zrušit, kola nejsou v čase oddělená</i>	<i>29</i>
<i>Opuštění konfliktu</i>	<i>30</i>
<i>Volba délky kola vítězem iniciativy.....</i>	<i>31</i>
<i>Vyčerpání – akce vítěze se zapíše do příběhu.....</i>	<i>31</i>
<i>Volba zdroje pro vyčerpání.....</i>	<i>32</i>
<i>Snížení ohrožení jako samozřejmá akce</i>	<i>34</i>
<i>Neúspěch ve zkoušce znamená neúspěch v příběhu</i>	<i>34</i>
<i>Manévry ve zkouškách a výzvách.....</i>	<i>37</i>
<i>Použití manévru Obrana při nepřímém ohrožení</i>	<i>37</i>
<i>Akce prostředí</i>	<i>38</i>
<i>Spolupráce a boj proti přesile.....</i>	<i>39</i>

<i>Zastaví slovo (kletba/vyjednávání) ránu mečem?</i>	40
<i>Vedení hry</i>	41
<i>Iniciativa</i>	41
<i>Nastavení odpočinku a čerpání zdrojů</i>	42
<i>Únava při dlouho trvajících činnostech</i>	45
<i>Vícečetný zásah jednou nástrahou</i>	47
<i>Vyrábění Sudby přes Výhodu</i>	47
<i>Kvalitní vybavení</i>	48
<i>Magie</i>	49
<i>Zpřesnění symbolického dotyku</i>	49
<i>Podoba rituálu souvisí s podobou kouzla</i>	50
<i>Dosahy a přesnost kouzel</i>	51
<i>Délka trvání magie</i>	53
<i>Rozsahy magie</i>	56
<i>Volitelné pravidlo: Elixíry není nutno pozřít</i>	59
<i>Bytosti a pomocníci</i>	61
<i>Rozdělení bytostí</i>	61
<i>Sudba pomocníků</i>	61
<i>Platby pomocníkům</i>	62
<i>Sběr surovin a trofejí</i>	64
<i>Doporučené techniky popisu při hře</i>	66
<i>Ve střetu</i>	66
<i>Ve zkoušce či výzvě</i>	69

Významné změny pravidel

V této kapitole naleznete souhrn významných změn pravidel Dračího doupěte II. Tato kapitola je celá nová a proto v ní nenajde označení změn a úprav pomocí svislých čar po straně.

Vyčerpání zvyšuje Ohrožení

ZMĚNA PRAVIDEL #vyčerpání #ohrožení #akce

Hlavně a největší změnou revize pravidel DrDII je změna pravidla pro vyčerpání. Neúspěšná postava odvrátí důsledek, který hrozí, nejen za cenu určitého úsilí či újmy, ale také za cenu zhoršení vlastní situace. Buďto problém, který se na ní řítí, vymění za jiný problém, který si zvolí sama, nebo soupeři zabráni zlepšit jeho postavení za cenu toho, že se sama vystaví problémům. Nové znění pravidla pro vyčerpání je:

Postava může odvrátit jeden hrozící neúspěch tím, že vyčerpá tolik zdrojů, kolik činí její aktuální Ohrožení a zvýší své Ohrožení právě o 1. V příběhu se toto zvýšení Ohrožení projeví zhoršením situace postavy.

V následujícím přehledu najdete shrnutí všech pravidel, kterých se změna „vyčerpání zvyšuje Ohrožení“ dotýká. V přehledu jsou zmíněna i pravidla, která se nezměnila, pouze pro přehlednost. V dalších odstavcích této kapitoly pak najdete konkrétní příklady a podrobné vysvětlení celé změny.

- Vyčerpat se může pouze ten, kdo ve střetu/zkoušce/výzvě jednal (prováděl akci)
 - ZS Rameno na rameno a podobná dávají postavám možnost sdílet zdroje s ostatními (i mimo vlastní akci, avšak s příslušným zdůvodněním v příběhu) postavami. Ty se díky tomu mohou vyčerpat i v situacích, ve kterých by již samy neměli z čeho
- Vyčerpání krom zdrojů znamená i zvýšení Ohrožení. Poražený hráč popisuje, jak odvrátil důsledky hrozícího neúspěchu za cenu zhoršení vlastní situace. To platí i pro vyčerpání se za účelem dosažení úspěchu ve zkoušce (což má význam hlavně tehdy, pokud postava podstupuje zkoušku v průběhu konfliktu nebo podstupuje v jedné scéně sérii bezprostředně navazujících zkoušek).
- Ve složitějších střetech může docházet k tomu, že jedna (např. rozsáhlá) akce působí na více cílů. V takovém případě se poražená postava může rozhodnout vyčerpat za každý takový cíl. Hráč si škrtně za každý neúspěch tolik zdrojů, kolik je jeho Ohrožení v okamžiku vyhodnocení a za celé vyčerpání si zvýší Ohrožení právě o 1.
 - Výjimkou je zkouška s použitím manévru rozsáhle, proti které se cíle se nebrání – pokud si chce hráč v takové zkoušce vyčerpat, aby si zajistil úspěch proti všem cílům, které na něj nereagovali, zvýší si Ohrožení právě o 1 a hráč si škrtně právě tolik zdrojů, kolik je jeho Ohrožení v okamžiku vyhodnocení, bez ohledu na to, kolik ovlivňuje cílů.

- Ve složitějších střetech také může docházet k tomu, že na jeden cíl působí souběžně více akcí. V takovém případě se hráč vyčerpává každé akci zvlášť. Pořadí vyhodnocení akcí je dané hodnotou hodů jednotlivých účastníků střetu.
 - Ohrožení při tom roste po každém dílčím vyhodnocení.
- Výše Ohrožení je úzce svázána s popisem jak zamýšleného důsledku, tak případného vyčerpání. Při popisu se tedy hráč podívá, na jakém Ohrožení akce skončí, a tomu by měl přizpůsobit svůj popis výsledné situace.
 - Pro připomenutí uvádíme orientační hodnoty Ohrožení:
 - 1 – pohoda
 - 2 – běžná situace
 - 3 – menší komplikace
 - 4 – těžké komplikace
 - 5+ – téměř bezvýhodná situace

V následujícím textu budeme v příkladech používat doporučený popis střetu z části Doporučené techniky popisu ve hře v závěru tohoto dokumentu. Pokud při své hře používáte jiný způsob popisu, příklady si adekvátně pozměňte. Pro přehlednost uvádíme zjednodušené schéma popisu pro střet i zde:

- Stručné úmysly + hlášení manévru *obrana, rozsáhle, přesně*
- Hod kostkou + případná oprava použitím *(velmi) přesně*
- Vítěz volí, zda použije manévr *(velmi) mocně* a začíná popisovat svou verzi události (zahrne případnou změnu Ohrožení)
- Poražený volí, zda se vyčerpá:
 - Pokud ano, poražený popíše, jak následkům soupeřovy akce zabránil za cenu zhoršení vlastní situace (zahrne změnu Ohrožení a utracené zdroje)
 - Pokud ne, vítěz volí, zda použije *(velmi) lživě* a dokončí svůj popis (zahrne i změnu Ohrožení v důsledku manévru)

Příklady

Barbar Hrun přechází horský potok po úzké kládě (Ohrožení 3), když v tu chvíli ho začne ostřelovat skřetí hlídka (Ohrožení 2). Skřet má iniciativu a hlásí „střelím Hruna a síla úderu ho shodí z klády – zvýším Ohrožení“. Barbar Hrun hlásí „přeběhnu rychle kládu směrem ke skřetovi, abych byl na pevné zemi – snížím si Ohrožení“. Zachřestí kostky:

- *Jestliže vyhraje skřet, Průvodce v popisu zohlední, že Hrunovi se Ohrožení zvýší na 4 – těžké komplikace. Popíše tedy: „Vystřelil jsem a síla úderu Hruna shodila tak, že dopadl mezi kameny a proud vody ho srazil na zem.“*

- Pokud se to Hrunovi nelíbí, může vyčerpat 3 zdroje Těla a popsat jiný následek – opět ale se zvýšením Ohrožení na 4 – těžké komplikace. Může popsat: „Střela mne zasáhla do ramene. Má zbroj ji částečně zbrzdila, ale přesto jsem ztratil rovnováhu. Pádu do potoka jsem zabránil jen tím, že jsem se zachytil oběma rukama a zůstal viset na kládě“.
- Jestliže střet vyhraje Hrun, hráč Hruna zohlední v popisu, že se jeho Ohrožení snížilo na 2 – běžná situace. Popíše tedy: „Přeběhl jsem kládu dříve, než skřet stihl vystřelit a stojím nohama na pevné zemi.“
 - Pokud se Průvodci nelíbí, že si Hrun snížil Ohrožení, může popsat, jak se skřet vyčerpá, aby tomu zabránil, za cenu zvýšení vlastního Ohrožení na 3. Například: „Hrun se rozeběhl a skřet, který nestihl vystřelit včas, se založeným šípem vyběhl Hrunovi vstříc.“ Čelit rozzuřenému barbarovi v boji nablízko pouze s lukem zvýšilo Ohrožení na 3. Zároveň si ale Hrun nesnížil Ohrožení – sice seběhl z lávky, ale stojí teď přímo proti lučištníkovi, který má již založený šíp.

Co když se vyčerpá protivník, kterého chci vyřadit?

Pravidla pro vyřazení protivníka jsou detailně popsána v kapitole Vyřazení protivníka dále v textu. Zde si jen pro přehlednost uvedeme, jak se vyřazení změní s použitím nového pravidla „Vyčerpání zvýší Ohrožení“.

- Jestliže se poražený buďto nemůže nebo nechce vyčerpat (např. má nedostatek Sudby; počet zdrojů co má zaplatit je vyšší nežli jeho hranice, apod....), vyřazovací akce probíhá jako obvykle a vítěz může popsat, jak poraženého zabil, spoutal nebo zahnal na úprk.
- Jestliže se poražený rozhodne vyčerpat, škrtně si příslušný počet zdrojů a zvýší si Ohrožení o 1. Zároveň ale může popsat, že pokus o vyřazení byl předčasný, útočník byl neopatrný a vybrat si, zda:
 - Dal poraženému šanci alespoň částečně si zlepšit situaci. Poražený tak získává Výhodu 1 a může si popsat, jak takové krátkodobé zlepšení situace vypadá.
 - Anebo poražený dokázal využít toho, že se útočník neopatrně se odkryl, předčasně prozradil svoje úmysly či si jinak zhoršil vlastní situaci. Útočníkovi se tak také zvedne Ohrožení 1 a poražený si může popsat, proč se tak stalo.

Příklad:

Barbar Hrun v přecházejícím příkladu uspěl a doběhl na pevnou zem, skřet se nevyčerpá. Ohrožení obou dvou je tedy 2.

Barbar Hrun vyhraje iniciativu a ve své akci se pokusí ke skřetovi přiskočit a useknout mu hlavu. Skřet reaguje pokusem prostřelit Hrunovi nohu a tak jej zpomalit. Hrun hodí víc, střet vyhraje a hlásí manévru mocně.

- *Hrunova akce je vyřazovací - snaží se useknout hlavu. Skřetovo Ohrožení je 2 a díky manévru mocně by tedy musel zaplatit 3 zdroje. Jeho hranice těla je 3 a má 5 Sudby. Proto se v tomto kole může vyčerpat.*

- Pokud se Průvodce rozhodne nevyčerpat, skřet bezhlavě umírá.
- Pokud se Průvodce rozhodne vyčerpat, může si Průvodce vybrat mezi dvěma variantami:
 - Skřet získá Výhodu: Průvodce popíše, jak se Hrun ke smrtící ráně rozmachoval příliš pomalu, skřet se otočil k útěku, stihl uskočit do ostružin (vyčerpá 3 zdroje Těla, resp. Sudby) a barbar těsně promáchl. Ukázal tak Hrunovy nechráněná záda (Ohrožení 3), ale získal malý náskok (Výhoda 1).
 - Hrunovi se zvedne Ohrožení: Průvodce popíše, jak Hrun udeřil, ale rána se svezla po kostěném chrániči na skřetově ruce. Skřet si odnese pěknou modřinu (3 zdroje Těla, resp. Sudby) a pod silou úderu podklesl (Ohrožení 3), ale Hrun nečekal, že se rána smekne a silným úderem zaťal meč do hlíny. (Ohrožení 3).

Pro pokračování příkladu si představme, že skřet se vyčerpal a rozhodl se získat výhodu, která se stane součástí Sudby konfliktu. V dalším kole je tedy skřet zamotaný ve křoví, zády k Hrunovi, s Ohrožením 3. Pokud hráč Hruna tuší, že skřetova Hranice je 3, může při použití manévru mocně bez obav ohlásit, že zkusí přerazit skřetovi páteř. Má totiž jistotu, že se skřet nebude moci vyčerpat.

Ukrývání a odhalování

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #ukrývání #odhalování #překvapení

Předtím, než se pustíme do vysvětlování konkrétních použití v některých zvláštních situacích, popíšeme si obecně, jak se v revidovaných pravidlech vyhodnocuje ukrývání a odhalování. Situaci vždy budeme posuzovat z pohledu postavy, která zatím neví o ukrytém předmětu, osobě apod.... Takové postavě budeme v celém následujícím textu říkat klamaný, byť budeme řešit i situace, ve kterých tato postava o ukrytém předmětu či postavě ví a pouze jej hledá. Toto rozdělení se ve hře používá obdobným způsobem, ať se posuzujeme skrytý předmět, nástraha nebo ukrytého tvora či lež. Situaci si můžeme rozdělit do tří skupin:

- Klamaný nemá šanci si ukrytého náhodou všimnout díky situaci v příběhu a sám jej nehledá
- Klamaný má šanci si ukrytého všimnout náhodou, ale sám jej nehledá
- Klamaný se sám snaží ukrytého aktivně najít

Pokud v dalším textu budeme používat termín ukrytý, může se jednat jak o situaci, kdy je předmět, osoba či nástraha ukryta s pomocí akce, tak o situaci, kdy pouhá situace v příběhu znemožňuje „ukrytého“ odhalit (např. protože je tma, postava je oslepena či ohlušena, a podobně).

V následujícím textu se také můžete setkat s výrazem „klamaný má nebo získá podezření“. Tím se rozumí taková situace v příběhu, kdy existuje nebo vznikne důvod pro to, aby klamaný mohl začít ukrytého sám hledat. Důvodem k získání podezření může být například slabina u nástrahy, hluk způsobený akcí či vyčerpáním a podobně.

Ukryté předměty

Předměty samy o sobě neprovádí žádné akce, proto je jejich vyhodnocení nejjednodušší.

- Pokud klamaný nemá šanci si ukrytého náhodou všimnout díky situaci v příběhu a sám jej nehledá, ukrytý předmět neodhalí
 - *Postavy, které jen procházejí místností, si nevšimnou, že je v rohu místnosti pod kobercem ukrytý tajný poklop.*
 - *Ve tmě v lese si postavy nevšimnou, že několik kroků od cesty ve křoví leží ne příliš stará mrtvola.*
 - *Při rychlém běhu napříč loukou si postavy nevšimnou, že křížují stopu jiné družiny, pokud cizí lovec stopu úspěšně zahladil.*
- Pokud klamaný má šanci si ukrytého předmětu náhodou všimnout, ale sám jej nehledá, odhalení předmětu bude pro takovou postavu Výzvou.
 - *Postavy, které se během jednání pohybují po celé místnosti, si mohou náhodou všimnout, že koberec v rohu je podivně zkrabacený a odhalit poklop ukrytý pod ním.*
 - *Ve tmě v lese si postavy mohou podle odlesku měsíce či silného zápachu náhodou všimnout, že v křoví vedle cesty leží několik dní stará mrtvola, oblečená do lesklé zbroje.*
 - *Při chůzi loukou si postavy mohou náhodou všimnout, že křížují nezamaskovanou stopu jiné družiny.*
- Pokud se klamaný snaží ukrytý předmět aktivně najít, odhalení předmětu pro ni bude Zkouškou.
 - *Úspěšné prohledávání místnosti s kobercem nalezne ukrytý tajný poklop.*
 - *Úspěšné prohledávání okolí cesty nalezne ukrytou mrtvolu*
 - *Úspěšné hledání stop na louce povede k jejich nalezení.*

Jestliže jste na vážkách, zda si postavy mohou nebo nemohou všimnout něčeho náhodou (*např. stopa na louce není ukrytá, ale postavy se pohybují rychle a dávají jen málo pozor na cestu*), nebojte se použít Náročnost (podle toho, zda hrajete otevřenou či uzavřenou hru, buď hráči přímo řekněte, nebo alespoň naznačte, co může úspěchem ve výzvě získat, resp. co mu v případě nepodstoupení výzvy hrozí, a pak jej nechte se rozhodnout, zda za podstoupení výzvy zaplatí zdroj).

Zvláštní situací, která může nastat u předmětů, je, pokud se klamaný snaží předmět najít, zatímco druhá postava se jej souběžně snaží ukrýt (*např. stopař stopy hledá, zatímco lovec v pronásledované družině se je snaží ukrýt; zaříkavač hledá v knihovně zakázané spisy, zatímco iluzionista, který ho doprovází, se je snaží před ním schovat iluzí apod..*). Takové situace vyhodnocujte jako střet mezi oběma aktivně působícími stranami, kdy např. vyčerpání ukrývajícího vede k (alespoň částečnému) odhalení a gradaci konfliktu – k tomu viz níže.

Ukryté bytosti

Návod na vyhodnocování situací, kdy je ukrytá bytost, nahrazuje původní pravidla pro Překvapení.

Pokud se bytost nehýbe a aktivně nejedná, vyhodnocujeme ji zásadě stejně jako ukrytý předmět. Vyhodnocení se mírně změní, pokud bytost začne jednat.

- Pokud akce ukrytého nevedou k jeho prozrazení a nevytváří podezření, klamaný nemá šanci si ukrytého náhodou všimnout díky situaci v příběhu a sám jej nehledá, pak se téměř všechny akce ukrytého řeší jako zkoušky, na které překvapovaný nemůže reagovat. V takovém případě má ukrytý iniciativu.
 - *Silně opilá stráž u brány nedává pozor, proto proplížit se kolem ní bude zkouška.*
 - *Běžná stráž u brány sleduje jen podezřelé, proto projít kolem v dobrém převleku bude zkouška.*
- Pokud akce ukrytého nevedou k jeho prozrazení, ale např. vytváří podezření nebo klamaný má šanci si ukrytého všimnout díky situaci v příběhu, ale sám jej nehledá, pak se téměř všechny akce ukrytého řeší jako střety, ve kterých klamaný může hlásit (i podvědomě) protiakce vedoucí k odhalení ukrytého. I v tomto případě má ukrytý iniciativu z příběhu.
 - *Cizince, který se bez převleku snaží dostat do brány, si může a nemusí všimnout běžná stráž.*
 - *U cizince, který je sice v převleku, ale osloví stráž a pokusí se z ní získat nějaké informace, si strážník může a nemusí všimnout podivného přízvuku.*
- Pokud se klamaný snaží ukrytého sám najít, pak se akce vyhodnotí jako střet, ve kterém se klamaný aktivně snaží ukrytého odhalit. Iniciativa zde může být na obou stranách (vyplyne ze situace v příběhu nebo se určí hodem).
 - *Pokus o projití v převleku kolem pozorné stráže, která prohlíží každého přichozího, se vyhodnotí jako střet.*

Zvláštní situací, která může nastat v případě ukryté bytosti, je situace, kdy ukrytá bytost provádí akci, která přímo v příběhu škodí klamanému (*např. útok zezadu; rozkaz vydaný vojákovi v převleku za jeho kapitána, apod..*). V této situaci může klamaný reagovat obrannými protiakcemi (*např. pokusit se uhnout, jít si rozkaz ověřit*) a situace se vyhodnotí jako střet.

Při vyhodnocování se vám může stát, že se vztah ukrytého a překvapovaného bude měnit, jak v závislosti na důsledcích hlášených akcí, tak v závislosti na případném vyčerpání se jedné či druhé strany. Na tyto změny ale má velký vliv podoba situace v příběhu – je např. zřejmé, že vyčerpání se ukrytého, který se plíží k táboru na výzvědy, se projeví jinak za dne, v noci, v mlze, bude záležet na rozpoložení hlídky, okolním prostředí atd... obecně však platí následující doporučení:

- Úspěch ukrytého či neúspěch klamaného často vede k tomu, že klamaný ztratí podezření a přestane ukrytého hledat, zatímco ukrytý dosáhl svého
 - Vyčerpání klamaného znamená, že překvapovaný zamezil* důsledku akce ukrytého.
 - Pokud měl překvapovaný před střetem podezření, pak toto podezření není zcela vyvráceno.

- Úspěch klamaného či neúspěch ukrytého často vede k tomu, že ukrytý je odhalen
 - Vyčerpání ukrytého zpravidla znamená, že klamaný získá podezření, či si své předcházející podezření potvrdí. Občas vyčerpání může vést i přímo k odhalení ukrytého.
- V obou případech vyčerpání konflikt již většinou nabere gradaci a mění se buďto v cílené hledání ukrytého nebo i v boj či únik.

**V této situaci často překvapovaný objektivně neví, čemu vlastně má svým jednáním zamezit. V závislosti na vašem stylu hry můžete takové vyčerpávání odehrát různě – hráči, kteří preferují být více „v postavách“ mohou popsat např. podvědomou reakci překvapovaného. Hráči, kteří preferují sledovat scénu spíše „shora“ mohou využít „režisérského přístupu“ a popsat, jak překvapovanému pomohlo např. prostředí nebo náhoda.*

Příklad:

Špiónka Zlatka se snaží vetřít na oslavu knížecích narozenin. Převlékne se proto za bohatou měšťanku a pokusí se dostat na zámek.

U vnější brány stojí dva strážní a společně klábosí – příchozím nevěnují žádnou pozornost. Pro Zlatku bude proklouznutí zkouškou.

- *Jestliže uspěje, hráč popíše, že Zlatka bez problémů vyhmátla okamžik, ve kterém stráže nedávají pozor, a proklouzla dovnitř.*
- *Jestliže neuspěje, Průvodce popíše, že jeden strážný u brány poznal, že šaty ve kterých se Zlatka snaží dostat dovnitř, patří jiné měšťance a napadne ho, že Zlatka je pravděpodobně ukradla. Proto na Zlatku zavolá, aby se zastavila.*
 - *Pokud se takové vyústění Zlatce nelíbí, může popsat své vyčerpání - aby kolem podezřívavého strážného prošla, zavěsila se do rámě staršího muže, který také jde na zámek. Tím se zvýšilo její Ohrožení (muž ji také může odhalit a navíc se ho bude muset později zbavit), ale podařilo se jí projít kolem stráží bez poprasku.*
 - *Zlatka na základě vyčerpání mohla (a nemusela) stejně zaujmout strážného pozornost. Sice ji přímo neodhalil, ale přítomnost neznámé mladé dámy zavěšené do postaršího muže mohl zachytit koutkem oka a může mu vrtat hlavou. A starší muž zcela jistě pojmul podezření, že něco není v pořádku, když má po boku zcela neznámou ženu. To se projeví v dalším kole, kdy strážný díky svému podezření může začít aktivně zjišťovat, co se děje (anebo nemusí, pokud Průvodce například považuje za slibnější pro příběh či uvěřitelnější řešit staršího muže po Zlatčině boku).*

Později na zámku se Zlatka zbavila staršího muže a nyní se snaží dostat do hlavního sálu. Komoří, který uvádí do sálu, ale každého příchozího jmenovitě ohlašují a Zlatka se jen těžko může vydávat za někoho, kým není. Proto se rozhodne pro v pravdě lupičský kousek. Vyhmátne okamžik, kdy komoří uvádí dva hosty a v tichosti se pokusí připlížit za závěs u dveří (a získat tak Výhodu). O malý okamžik později se komoří vrátí na své místo přede

dveřmi, jen několik kroků od Zlatčiny skryše a čeká na další hosty. Tato situace se vyhodnotí jako střet na náhodné odhalení – Zlatka si bude k hodu počítat svého kejklíře, komoří si bude počítat svou charakteristiku, protože v zámku zná každý coul a mohl by si náhodou všimnout, že za závěsem někdo stojí (a zvýšit tak Zlatce Ohrožení).

- Jestliže střet vyhraje Zlatka, popíše si její hráčka, jak Zlatka zmizela za závěsem (a získala svou Výhodu), komoří si ničeho ani nevšiml a je tam tak postává a čeká na další hosty. Až se k nim otočí, bude se moct za jeho zády pokusit proklouznout do sálu.
 - Pokud se průvodci taková situace nelíbí, může popsat, že komoří, který místnost dobře zná, znervózněl, protože něco mu neseď. Netuší, že jde o závěs, ale nervózně přechází tam a zpět a díky tomu Zlatka nemůže za dveře proklouznout, jak se jí to hodí (nezíská svou Výhodu). Sám komoří ale svým chováním prozradil Zlatce, že něco tuší a jeho nervozita stoupla (jeho Ohrožení se zvedlo).
- Jestliže střet vyhraje komoří, Průvodce popíše, jak se komoří, který si všiml nezvyklého pohybu závěsu, pár tichými kroky přiblížil a závěs prudce odhrnul stranou. Zlatka byla odhalena a její Ohrožení se zvýšilo.
 - Pokud se hráčka Zlatky tento popis nelíbí, může si popsat své Vyčerpání. Jakmile zaslechla, jak se blíží šouravé kroky komořího, závěs strhla a ten se v divokém víru pomalu snáší k zemi. Komořímu je sice jasné, že se za závěsem někdo skrýval, a Zlatce se tak Ohrožení zvedá o 1, ale aspoň se jí podařilo vyvolat zmatek a zatím nebyla odhalena její totožnost.

Ještě později během dobrodružství se Zlatce podařilo ukrást čelenku pro královnu plesu, kvůli které na slavnost vůbec zamířila. Nyní ji po celém hradě hledají strážé a ona se snaží přes kuchyň propíchnout pryč (snížit si Ohrožení). Když je uprostřed kuchyně, zaslechne hlasy – do kuchyně se chystají vstoupit dva strážníci a zjevně chtějí kuchyň prohledat (zvýšit Zlatce Ohrožení). Tato situace se vyhodnotí jako střet na skrývání/hledání – Zlatka si bude počítat k hodu kejklíře a strážní svou charakteristiku, pokud do ní prohledávání patří.

- Jestliže střet vyhraje Zlatka, popíše si její hráčka, jak se Zlatka nasoukala do komína dříve, než strážníci vůbec vstoupili. Komín je vůbec nenapadlo prohledat, po chvilce hledání odešli o místnost dál a její Ohrožení kleslo.
 - Pokud se průvodce chce za strážníky vyčerpat, může popsat, že si strážníci všimli několika tápat v prachu u dveří, kterými Zlatka do místnosti vstoupila. Zlatku tedy neodhalili a teď jsou ke komínu dokonce zády (zvedlo se jim Ohrožení), ale zastavili se a o tápatách diskutují. Zlatka nemůže pryč, dokud jsou přítomni a její Ohrožení nekleslo.
- Jestliže střet vyhraje strážníci, průvodce popíše, jak Zlatka špatně odhadla potřebný čas a strážníci vstoupili do místnosti dříve, se stihla schovat do komína, což jí zvýšilo Ohrožení.
 - Pokud se to Zlatce nelíbí, může její hráčka popsat, že když si uvědomila, že do komína to nestihne, přikrčila se alespoň pod pult. V této pozici nemá přehled a strážníci zahlédli koutkem

oka nějaký pohyb (Ohrožení jí stouplo), avšak stále netuší, koho vlastně hledají a Zlatka se jim může pokusit v dalším kole třeba proplížit pryč.

Nástrahy

Podobně jako k předmětům a tvorům můžeme přistupovat i k ukrytým nástrahám a jejich spouštění. Předtím však nejprve probereme změny vyhodnocování nástrah.

U nástrah dochází k velkému zjednodušení. Zcela se ruší pravidla pro sílu nástrahy a silný/slabý účinek. Namísto toho předpokládáme, že každý tvůrce nástrahy může vytvořit nástrahu libovolně silnou (podobně jako může kterákoliv postava provést jakoukoliv svoji akci s libovolným důsledkem) a namísto silného/slabého účinku popisuje pouze zamýšlený účinek.

Tento účinek může být změna Ohrožení nebo udělení Jizvy (u nehráčských postav a bytostí mají Jizvy význam v tom, že způsobují náročnost některých akcí a na rozdíl od pouhé změny Ohrožení se projeví i později ve hře). Pokud to příběhová podoba nástrahy dovolí, může být účinkem i Vyřazení. Nástrahy, které jsou zároveň dlouhodobou magií (jedy, otravné plyny, omamné látky), mohou navíc způsobit Postih podle pravidel pro dlouhodobou magii (viz kapitola Délka trvání magie).

Příklady:

Lovec Jarik se rozhodne vykopat past na kance. Zamýšleným účinkem takovéto pasti je dostat kance do nevýhodné situace (v jámě, ze které nemůže utéct), tedy mu zvednout Ohrožení.

Lupič Šídlík připravuje na truhle past – čepel, která má drzouna, co by se zámek manipuloval, seknout přes prsty – udělit mu Jizvu.

Alchymista Rostomil připravuje výbušninu. Když bombu vytváří, rozhoduje se, zda má raději udělat tlakovou vlnu, co cíle akce porazí (zvýší Ohrožení), zda má železnou kouli spíš naplnit hřebíky a ostrými kousky železa a cíle tak co nejvíc zranit (udělí Jizvu) nebo dokonce tak silnou, že cíl akce prostě roztrhá (vyřadí).

Šaman Jáhlo připravuje omamnou látku, která má způsobit, že zeman Kurděj, který ji vypije, po setmění uvidí své návštěvníky jako duchy. Kromě zvýšení Ohrožení (které se pravděpodobně neprojeví, pokud přímo při soumraku nebude Kurděj zrovna něco řešit) se tato omamná látka také projeví jako postih – zeman například bude vyjednávat hloupě, protože si bude myslet, že nejedná s lidmi (samozřejmě u této nástrahy bude pro hráče asi nejcenějším účinkem samotný fakt, že zeman v příběhu uvěří tomu, že hovoří s duchy).

Náčelník Hu-ra-ta-ma z divokého kmene připravuje smrtelně jedovatý šipkový jed. Důsledkem tohoto jedu bude smrt zasaženého.

Výroba a cena nástrahy

Základní cena běžné nástrahy je 3 groše. Za běžnou nástrahu považujeme:

- Jednoduchá past (lovec) – působí okamžitě, jednorázově a krátkodobě (pouze zvedá Ohrožení či uděluje jizvu) na Tělo jednoho tvora. Svůj cíl nedokáže zabít a má slabinu, díky které je možné ji náhodou odhalit.
- Běžný jed (mastičkář) – působí při nejbližším magickém okamžiku, jednorázově a dlouhodobě (bezprostředně zvedne Ohrožení či udělí Jizvu a dále do dalšího magického okamžiku udělí postih) a to plošně na Tělo až cca tuctu tvorů (např. jedna dávka dokáže otrávit hrnec, ze kterého se nají hrstka lidí). Více viz kapitola Rozsahy magie. Své cíle nedokáže zabít a má slabinu, díky které je možné ji náhodou odhalit.

Příklady:

Jarikova jáma dokáže chytit jednoho kance, spustí se okamžitě, jak po ní kanec přeběhne a zvedne nešťastnému kanci Ohrožení. Slabinou této pasti bude to, že na zemi leží neobvyklá hromada listů. Na zpevnění boků jámy a přikrytí otvoru musí Jarik použít kromě větví, listů a lopaty také 3 suroviny v podobě kožených řemínků.

Mastičkář Piškuje naleje před obědem do gobliního guláše projímadlo. Až tucet (hrstka) goblinů, co se guláše nají, se jedem přiotráví. Se soumrakem dostanou průjem, a pokud zrovna dělají něco, co stojí za vyhodnocení, zvedne se jim Ohrožení. V průběhu celé noci pak kvůli nutkání na záchod bude jejich stráž nepřesná. Koření, oleje a flakónku představují hodnotu 3 Suroviny, které na tento jed použije. Slabinou tohoto jedu bude nasládlá chuť.

Pokročilá povolání mohou vyrábět pokročilé nástrahy, v případě jedů je navíc možné jejich efekty kombinovat. V případě kombinovaného jedu se při výrobě k hodu přičítá nejnížší z použitých pokročilých povolání.

Cena nástrahy se zvyšuje o 1 za každou pokročilou vlastnost, kterou nástraha má:

- Lupičské mechanické pasti - na rozdíl od jednoduchých lovcových pastí dokáží působit opakovaně (např. mechanismus vystřelující při každém sešlápnutí dlaždice šípku; čepel, která se po vystřelení sama zasune; poplašný zvonec, který se rozezní při každém pokusu otevřít dveře jinak než klíčem, apod...)
- Šamanské omamné látky – na rozdíl od běžných mastičkářských jedů dokáží působit na Duši a Vliv
- Lupičské kontaktní jedy – na rozdíl od běžných mastičkářských jedů nemusí být pozřeny, ale stačí kontakt s tělesnou šťávou (např. jed na šípy - jedna dávka vystačí na pomazání až tuctu hlavic šípů; jed na čepeli meče vydrží až tucet ran, než se úplně setře apod..)
- Alchymistovy plynné jedy – na rozdíl od běžných mastičkářských jedů stačí vdechnout
- Alchymistovy žíraviny a třaskaviny – na rozdíl od jednoduchých jedů působí okamžitě a krátkodobě

Výrobce může také nástrahu přidáním dalších Surovin posílit:

- Všechny nástrahy přidáním 1 Suroviny získají možnost protivníka vyřadit či dokonce zabít.
 - V případě pastí, žiravin a třaskavin to také znamená, že dokáží poškodit či zničit dřevo nebo silnou vrstvu kůže.
 - Žiraviny a třaskaviny přidáním 2 Surovin získají možnost poškodit železo.
 - Žiraviny a třaskaviny přidáním 3 Surovin získají možnost poškodit kámen.

Příklady:

Šídlíkova čepel je lupičská past – bude tedy stát 3+1=4 zdroje. Šídlík si ale může popsat, že po seknutí se čepel vrátí zpět do pouzdra, nachystaná na dalšího troufalce.

Pokud se alchymista Rostomil rozhodne, že jeho výbušnina má zvyšovat Ohrožen nebo udělovat jizvu, použije na výrobu za ní 3+1=4 Suroviny. Kdyby měla cíl akce rozrhat, cena se zvýší na 3+1+1=5 Surovin a zároveň by dokázala rozrhat dřevěné dveře, přelomit stožár či udělat díru do srubu.

Při výrobě může výrobce také za Surovinu navíc uložit do nástrahy některý z manévru *rozsáhle*, (*velmi*) *mocně* nebo (*velmi*) *Istivě*. K vytvoření nástrahy, která má posílenou verzi manévru, potřebuje mít specializaci - *mistrovství* na výrobu takových nástrah.

- *Rozsáhle* nástraha dokáže zasáhnout více jak jeden cíl (u jedů, lupičských pastí, výbušnin a plynů více jak chýši/hrstku - viz úpravy rozsahů magie).
- (*Velmi*) *mocně* nástraze se v případě neúspěchu při odolání vyčerpává o 1 (2) dráže, než je Ohrožení.
- (*Velmi*) *Istivá* nástraha v případě úspěchu způsobí větší změnu Ohrožení nebo vyšší Jizvu.

Příklad:

Jarik, který kope díru na kance, se může rozhodnout, že nástraha bude mocná – podepře okraje jámy a vytvoří tak pevný převis. Pokud kanec do pasti vběhne, zareaguje díky tomu později a bude ho stát více úsilí se včas zapřít a nespadnout dovnitř. Kdyby se Jarik rozhodl, že jáma bude Istivá, prostě ji vykope hlubší a do stěn zatluče naostřené kůly, které budou bránit kanci vylézt ven. Kancovo Ohrožení, pokud se nevyčerpá a do jámy spadne, pak vzroste o 2 místo o 1.

Šídlíkova čepelová past může být mocná – vloží do ní rychlejší pružinku a případného zlodějčka bude stát o 1 zdroj víc, pokud bude chtít ucuknout. Anebo bude Istivá – čepel bude mít ošklivé zuby a sekanec způsobí nepříjemnou jizvu o velikosti 2.

*Rostomil chce se svou bombou vyrazit z futer železné dveře. Proto přidá 1 Surovinu v podobě agresivního katalyzátoru a vloží do bomby manévr *mocně*.*

Některá povolání mají dále Zvláštní schopnosti, které jim umožňují za vložení dalších Surovin nástrahy ještě vylepšovat. Jejich cena se nemění.

Vyhodnocování nástrah

Při vyhodnocování nástrah budeme používat 3 termíny – **odhalení** nástrahy, **spuštění** nástrahy a **odolání** nástraze. Pokud se podaří překvapovanému nástrahu odhalit, pak si jí všimne dříve, než nástraha spustí a nebude muset nástraze odolávat. Pokud se překvapovanému nástrahu odhalit nepodaří a rovnou ji spustí, pak bude muset nástraze odolat.

- Pokud překvapovaný nemá šanci si ukryté nástrahy náhodou všimnout díky situaci v příběhu, pak nástrahu neodhalí a rovnou ji spustí.
 - *Postava utíká ve tmě nocí po cestě, na které jsou nastražena železa.*
 - *Postava si dává guláš, do kterého předtím někdo rozmíchal jed a při tom úspěšně zamaskoval slabinu tohoto jedu.*
 - *Postava v podnapilém stavu vkráčí do hostinského pokoje a bezmyšlenkovitě se položí do postele, ve které jsou nastraženy jedovaté bodce.*
- Pokud překvapovaný má šanci si ukryté nástrahy náhodou všimnout, například díky její slabině, ale sám ji nehledá, odhalení nástrahy bude pro překvapovaného Výzvou, neúspěch v této Výzvě bude znamenat spuštění nástrahy.
 - *Postava běží ve tmě nocí po cestě, na které jsou nastražena železa a svítí si pochodní.*
 - *Postava si dává guláš, do kterého je zamíchán jed, jehož slabinou je nasládlá chuť.*
 - *Střízlivá postava vkráčí do hostinského pokoje a chystá se uložit ke spánku do postele, ve které jsou nastraženy jedovaté bodce.*
- Pokud překvapovaný nástrahu cíleně hledá, odhalení nástrahy bude pro něj Zkouškou. Neúspěch v této zkoušce bude znamenat spuštění nástrahy.
 - *Postava hledá pasti na lesní cestě, kde leží nastražená železa.*
 - *Postava podle známé vůně či konzistence zkouší rozpoznat, zda je guláš otrávený*
 - *Postava vstoupí do hostinského pokoje s jedovatými bodci v posteli a důkladně jej prohledá.*
- Pokud nástraha není vůbec ukrytá, její odhalení může být i samozřejmé.
 - *Postava za bílého dne najde uprostřed cesty natažená železa.*
 - *Postava najde v kuchyni na polici flakónek s lebkou a zkříženými hnáty.*
 - *Postava pozoruje oknem asasína, jak ukládá do lůžka jedovaté ostny.*

Kromě výše uvedených situací může ke spuštění nástrahy ještě dojít jako důsledek akce:

- Překvapovaný cíleně a vědomě nástrahu spustí (*např. dobrovolně skočí do jámy plné bodců*).
 - Postava může zkusit do takové jámy skočit tak, aby dopadla mezi ně – pak půjde vlastně o překonání nástrahy – viz níže.
 - Postava se ale také může rozhodnout vůbec se nástraze nebránit – např. aby prokázala divokému kmeni, že se nebojí bolesti. Pak není třeba nic vyhodnocovat a rovnou nastane zamýšlený účinek nástrahy.

- Jestliže jiná postava donutí překvapovaného nástrahu spustit (*např. jiná postava jej natlačí do jámy plné bodců nebo jej zasáhne otráveným šípem*), při jejím úspěchu ve střetu je nástraha spuštěna.

Příklad:

Jarikova past je po vyrobení velká jáma, přeházená pár kmínky a listím.

- *Kanec, který půjde kolem za dne, může zpozornět a s trochou štěstí se jámě zcela vyhne. Bude čelit výzvě na odhalení, a pokud uspěje nebo se vyčerpá, včas zaregistruje, že listí před ním skrývá jámu. V opačném případě do jámy spadne.*
 - *Kanec, který půjde kolem v noci, si rozdíl v povrchu nebude muset všimnout. Podobně pokud půjde ve dne, ale bude utíkat (např. před lesním požárem) nebo před momentem spořádal hromadu kvasícího ovoce, vyházeného za vesnici a teď se opilý potácí lesem. Jarik si také může dát záležet a past zamaskovat – namísto poházení listí přikryje klacky s pomocí drnů a mechu a tak bude k nerozpoznání od okolí. Takovou past kanec neodhalí, ledaže by ji cíleně hledal (což zvířata většinou moc nedělají). Ve všech těchto případech tedy bude spuštění nástrahy samozřejmé a Průvodce si za kance rovnou bude házet na odolání, bez jakéhokoliv hodu na odhalení.*
- *Jarikovi přátelé Zlatka a Bori mohou kance do jámy zahrnat jako cíl své akce. Pokud uspějí, bude už se vyhodnocovat rovnou spuštění nástrahy, nikoliv její odhalení. Při tom mohou využít např. manévru mocně a zvýšit tak šanci, že se kanec podvolí.*

Odolání spuštěné nástraze

Jakmile je nástraha spuštěna, je potřeba vyhodnotit, zda ji cíl dokáže Odolat. To může proběhnout okamžitě (akce jako následek jiné akce), na konci kola (akce prostředím) nebo až s nejbližším soumrakem/úsvitem (běžné jedy, omamné látky...)

- Jestliže cíl nástraze neodolá a nevyčerpá se, je zasažen zamýšleným důsledkem (vyřazení, změna Ohrožení, udělení jizvy apod..). Jestliže se jednalo o dlouhodobou magii, obdrží navíc postih.
 - Jestliže cíl nástraze neodolá, ale vyčerpá se, popíše si náhradní důsledek (zvýšení Ohrožení).
 - Jestliže se jednalo o dlouhodobou magii, obdrží cíl postih i v případě vyčerpání, vyjma situací, kdy hráč popíše vyčerpání tak, že zruší účinek magie přirozenými prostředky (*např. pokud je postava cílem dlouhodobého ohnivého kouzla, ale v rámci vyčerpání popíše, že skočila do řeky, tak bude kouzlo zlomeno přirozenými prostředky a postih neobdrží*)
- Jestliže cíl nástraze odolá, důsledkům nástrahy zcela unikne

Příklad:

Už je celkem jedno jak, ale jeden kanec vběhl do Jarikovi pasti a nástrahu spustil. Nyní čelí výzvě na odolání:

- *Pokud uspěje, Popíše průvodce, že jakmile kanec ucítil pod nohami praskat větve, s mocným skokem se odrazil a dopadl mimo jámu. Jeho Ohrožení se nezmění.*
- *Pokud neuspěje, ale vyčerpá se, může Průvodce popsat, že kanec se pokusil z propadající se pasti vyskočit, ale to se mu podařilo jen částečně a teď balancuje na samém okraji pasti. Jeho Ohrožení se zvýší*
- *Pokud neuspěje a nevyčerpá se, hráč Jarika si popíše, jak se s pastí stalo přesně to, co zamýšlel.*

Přímé vyhodnocení nástrahy

V některých situacích nedochází k oddělenému vyhodnocení spuštění nástrahy, ale účinek nástrahy je přímým důsledkem neúspěchu postavy. Jedná se především tyto situace:

- Nástrahu někdo přímo ovládá
- Postava se snaží nástrahu překonat

Nástrahu někdo přímo ovládá

Některé nástrahy mohou být přímo ovládány – např. alchymista doprostřed bojiště umístí výbušninu, která díky jeho ZS exploduje ve chvíli, kdy někdo řekne „BUM“ a později v boji ve vhodný okamžik toto slovo opravdu zakřičí. V takovém případě zamýšlený důsledek akce ovládajícího je ten důsledek, ke kterému byla nástraha určena. Cíl nástrahy se může pokusit o protiaksi a vyhodnocení se provede klasickým střetem.

- Jestliže takováto nástraha byla vyrobena s nějakým manévrem, tento manévra se projeví a nepočítá se do celkového počtu manévru, které útočník může použít. Uplatní se však pravidlo nejvyššího účinku (není možné sčítat mocně z nástrahy a mocně útočníka).
- Vítězství cíle znamená, že dosáhl svého úmyslu v protiaksi a ještě nástraze unikl.
- Prohra cíle znamená, že pokud se nevyčerpá, rovnou jej zasáhne zamýšlený účinek nástrahy (nebude se provádět vyhodnocení, zda odolal).
 - Pokud se vyčerpá, může si prohrávající popsat, jakým způsobem se zamýšlenému účinku vyhnul, za cenu zvýšení vlastního ohrožení.

Příklad

Trpasličí alchymista Mufor chce zpomalit pronásledovatele. Ve své akci vytáhne nástrahu – oslepující granát a odpálí ho přímo proti běžícím pronásledovatelům. Zamýšleným účinkem této nástrahy je udělení jizvy „Oslepení“.

- *Mufor zvítězí ve střetu a popíše, jak pronásledovatelé pozorně sledovali, co vytahuje z batůžku a tak jim jasné světlo odpálil přímo do očí, což jim způsobilo Jizvu.*

- *Pronásledovatelé se mohou vyčerpat a mohou popsat, jak odvrátili hlavy, aby je silný jas nezasáhl a díky tomu zpomalili a ztratili orientaci (zvýšilo se jim Ohrožení), ale ochránili svůj zrak.*

Lovec Jarik připravil přes cestu síť, dobře ji zamaskoval spadáním listů a chce do ní chytit pocestného – zamýšlený účinek „zvýšení Ohrožení – visí spoutaný v síti“. Navíc se rozhodl, že síť bude opravdu velká a bude obtížné jí uskočit – při výrobě zvolil, že nástraha bude mocná. Nechce se spolehnout na náhodu, a proto si najde vyvýšené místo, odkud uvidí na cestu a síť spustí sám, zatažením za špagát. Pocestný s Ohrožením 2 se v protiakci pokusí uskočit.

- *Jestliže Jarik zvítězí, automaticky se využije manévru mocně z nástrahy a Pocestný se bude muset vyčerpat za 3 zdroje. Jarik už však nemůže tuto hodnotu dále zvednout vlastním manévrem mocně.*
 - *Pokud se pocestný nevyčerpá, důsledkem akce bude „zvýšení Ohrožení na 3 – visí spoutaný v síti“. Jarik navíc sám může použít manévru Istivě, popsat, jak se pocestnému navíc do sítě hrozně zamotaly nohy a visí hlavou dolů a zvýšit mu tak Ohrožení na 4.*
 - *Pokud se pocestný vyčerpá, může pocestný popsat, že past spustila, ale on nějak unikl (například mu chytila jen ruka nebo uskočil do škarpy, kde se vyvážel) a Ohrožení mu zvýšilo na 3.*

Je dobré si uvědomit rozdíl mezi přímým ovládnutím nástrahy a spuštěním nástrahy jako důsledek:

- **Přímé ovládnutí nástrahy** se vyhodnocuje střetem, při kterém se útočník, snaží s nástrahou aktivně pracovat tak, aby její účinek rovnou zasáhl cíl. Bude se tedy používat v situacích, kdy útočník bude čekat na správný moment a pak otevře propadlo či spustí šipkovou past, u výbušnin a žiravin, jejichž výbuch či rozptýl útočník přímo ovlivňuje nebo např. v situaci, kdy rusalka cíleně svým zpěvem chce někoho zmámit.
- **Spuštění nástrahy jako důsledek akce** se vyhodnocuje střetem, při kterém se útočník snaží provést jinou akci, která povede k tomu, že nástraha bude na cíl spuštěna. Samotná nástraha se poté vyhodnotí v samostatné výzvě, kterou již útočník neovlivní. Bude se tedy používat v situacích, kdy útočník používá otrávené šipky či čepel meče, zatlačuje nepřítele svou akcí do nastražené pasti, výbušina bude reagovat se zpožděním nebo např. v situaci kdy netvor vypouští do vzduchu oblak plynu, který má postavy zmást a navíc je ještě jedovatý.

Pokud akce útočníka vedla pouze ke spuštění nástrahy, samotná akce Ohrožení nemění. Pokud však akce útočníka zhoršila situaci protivníka a zároveň spustila nástrahu (*např. přibodnutí k zemi otráveným oštěpem*), potom se projeví jak změna Ohrožení za důsledek akce, tak případný důsledek vyhodnocované nástrahy.

Postava se snaží nástrahu odstranit či překonat

Druhou možností, kdy nástraha působí přímo, je pokud se postava snaží nástrahu odstranit či překonat. V takovém případě neúspěch znamená, že nástraha nejen spustila, ale její účinek už rovnou hrozí, pokud se postava nevyčerpá.

- Vyčerpání znamená, že postava nástrahu překonala či odstranila, ale stálo ji to zdroje a zhoršení situace.

Příklad

Družina prochází územím kanibalů, kteří loví své oběti do pastí. Chce překonat úzkou roklí po podezřele vypadajícím můstku – a lovec Jarik snadno odhalí, že na můstku je připravena past v podobě našťipnutých prken a několika lýkových smyček pod mostem, do kterých se padající postava zamotá (zamýšlený důsledek – zvýšení Ohrožení o 2 - past je Istivá).

- *Jarik se pokusí past odstranit. Jeho Ohrožení na vratkém můstku je 3 a nepadnou mu kostky. Průvodce popíše, jak se Jarik pokusil zpevnit našťipnutá prkna, při tom zavrával a v pádu se zamotal do smyček – jeho Ohrožení stoupl na 5.*
 - *Jarik se může za 3 zdroje vyčerpat a popsat, že jakmile zaslechl praskání prkna, skočil prudce dopředu na pevnější část mostku. Jeho Ohrožení stoupl na 4 – celý mostek se kymácí a částečně se rozpadl, ale Jarik má situaci ve svých rukou a past naprázdno spustila. Je tedy odstraněna.*

Protijedy

Protijed je možno považovat za zvláštní druh protikouzla, které může někdo namíchat, pokud ví, proti čemu protijed vyrábí. Dozvědět se to může několika způsoby:

- Z příběhu (někdo mu řekne, že jakým jedom byla postava otrávena)
- Prozkoumáním jedu (znalost jedů, mastičkářské, alchymistické či šamanské znalosti)
- Vyšetřením nemocného (léčení lidského, zvířecího, nadpřirozeného těla či duše)

Protijed je možné podat ve dvou časových intervalech:

- Mezi spuštěním nástrahy (pozřením jedu) a odoláním (nastoupení účinků jedu, zpravidla za soumraku či úsvitu) – protijed pak zastaví otravu a k vyhodnocení odolání vůbec nedojde
- Po odolání – jed přestane působit (akce zruší postih, odstraní vyřazení či vynucené chování a podobně)

Pokud jsou protijedy aplikovány po odolání, nedokáží zrušit jizvy či trvalá vyřazení (např. smrt, šílenství).

Vyhodnocování postupně zhoršujících se výzev (např. pečení se v ohni, topení se)

V systému „vyčerpání zvyšuje Ohrožení“ není třeba zavádět žádná speciální pravidla pro vyhodnocení situací, které se postupně zhoršují.

Topení se, dušení se, žár z ohně jsou akce prostředí, které přichází na konci kola. Jejich důsledkem je zpravidla smrt (občas to může být i Jizva).

- Pokud hráč ve výzvě uspěl, nebezpečí mu nedokázalo ublížit.
- Pokud hráč ve výzvě neuspěl, ale vyčerpá se, nebezpečí mu ještě neublížilo, ale jeho situace se zhoršila.
- Pokud hráč ve výzvě neuspěl a nevyčerpá se, zemřel či obdržel jizvu.

Příklad:

Během bitky na lodi mága Borriho shodili z lodi do rozbouřené řeky. Tato akce mu zvýšila Ohrožení na 3. Na konci kola mág Borri čelí výzvě prostředí, zda jej proud řeky stáhne pod vodu a utopí.

Borri není dobrý lovec a hodí na kostkách málo. Protože nechce zemřít, vyčerpá se – hráč popíše, jak si několikrát lknul (Ohrožení mu stoupl na 4), ale dokázal alespoň na chvíli vystrčit hlavu nad hladinu a nadechnout se.

V dalším kole se Borri neúspěšně pokusí dostat ke břehu – v jeho vlastní akci mu ještě nic nehrozí, ale kostky mu opět nepřejí a tak se dál plácá ve vodě. Na konci kola průvodce oznámí, že proud Borriho dál stahuje.

- *Pokud ve výzvě uspěje, bude si hráč moct popsat například to, že se Borri zachytil větve, která kolem proplouvala, a tím se udržel na hladině.*
- *Pokud ve výzvě neuspěje, Průvodce popíše, jak Borri mizí pod hladinou – a umírá....*
 - *Ale pud sebezáchovy je silný a tak hráč Borriho raději popíše, že Borri si zasadil jizvu úrovně 2, „voda v plicích“ a znovu se vyčerpá. Jeho Ohrožení stoupá na 5 a odpovídající popis tedy bude, že Borri se naposledy nadechl a už mizí pod hladinou, stále je však naživu.*

Akce, jejich důsledky a související pravidla

Povolání dle důsledku akce

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #akce #důsledek #povolání #úroveň

Hráč si k hodu přičítá úroveň povolání podle té dovednosti, která je pro úspěch akce klíčová. Dovednosti spadající pod jiná povolání, která slouží 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 údolí. Pokud je důležité, zda navzdory vzdálenosti doběhl včas a zpráva je jednoduchá, jde o vytrvalost a bude si přičítat úroveň povolání Lovce (dovednost pohyb v divočině). Pokud není důležité, kdy doběhl, ale zda si složitou zprávu dobře zapamatoval, pak jde o paměť. K hodu si bude přičítat úroveň povolání Zaříkavače (dovednost učenost).

Čaroděj se vztyčí na vrcholu barikády, 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 se vztyčí na vrcholu barikády, začne metat ohnivé koule na nepřátele kolem sebe a 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.

Občas se může stát, že hráči potřebují vyhodnotit situace, ve kterých je stále vhodné použít jen jednoho hodu, ale pro úspěch akce je bezpodmínečně potřeba zahrnout současné použití dovedností spadajících pod více povolání. V takovém případě si hráč k hodu přičítá úroveň nejnižšího z nich.

Příklady:

Při výrobě plyné omamné látky je potřeba použít jak znalostí alchymisty, tak znalostí šamana. Proto si hráč k hodu přičte úroveň toho povolání, které ovládá méně a může pak výrobu vyhodnotit jedním hodem.

Protiakce proti střelbě

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #střelba #protiakce

Vhodná dovednosti pro 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 hodě 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 protiakci chcete zlepšit vlastní situací nebo nemůžete protivníkovi uškodit, opět si počítejte povolání podle způsobu, který volíte:
 - Jestliže uskakujete či kličkujete, aby vás nemohl zasáhnout, přičtete si úroveň kejklře, 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

Pokud některý z hráčů popisuje zamýšlenou akci, vždy by si měl být jistý, že spoluhráči budou znát její zamýšlený důsledek podle pravidel, aby se mohli informovaně rozhodnout, zda a jak budou reagovat jejich postavy.

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*)
 - kromě výše uvedeného takové akce mohou vyřadit cíl z konfliktu - viz níže.
- Akce cíli pomáhají:
 - snižují Ohrožení – akce, které zlepší 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: zamlžit si; poradit kamarádovi s ošetřením zranění; velet vojákům v bitvě*)
 - kromě výše uvedeného takové akce mohou dostat 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 prostředí (*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.

Příklad:

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 několik 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.

Příklady:

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 bojovnické zastrašování 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.*

Stejné pravidlo platí i pro manévry velmi/ukrutně Istivě.

Obdobné omezení platí i pro popisy situace v příběhu. Pokud hráči chtějí větší změnu Ohrožení či vyšší Jizvu, udělenou díky manévru Istivě popsat tak, aby situace postavy odpovídala novému Ohrožení či udělené Jizvě, opět mohou zesílit původně hlášený účinek, avšak není možné, aby manévrem Istivě dodali zcela jiný účinek, než který hlásili.

Příklady:

- Barbar Hrun se tentokrát pere v hostinci. Jeho protivník vytasil dýku a Hrun mu jí chce vyrazit z ruky. Uspěje a protivník se nevyčerpá. Hrun v rámci manévru Istivě může popsat, že dýka odlétla hodně daleko. Může také popsat, že síla rány přes ruku vyhodila protivníka z rovnováhy. Nemůže však popsat, že na protivníka zvrhl stůl, protože v původní hlášené akci nebyla o stolu ani zmínka.*

Vyřazení protivníka

ZMĚNA PRAVIDEL #akce #důsledek #ohrožení #vyřazení

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

Vyřazením rozumíme takové důsledky akcí, po jejichž přijetí se protivník (aniž by se výrazně změnily okolnosti) již do konfliktu nedokáže sám zapojit. Vyřazený protivník dále nemá vlastní iniciativu, pokud však neopustil scénu a dává to smysl v příběhu, může reagovat na akce, které jej ohrožují, s použitím manévru *obrana*.

Pokud se postava může po akci konfliktu dále účastnit, jen jsou její možnosti nějak omezené, o Vyřazení se nejedná. V pravidlech takovéto důsledky za Vyřazení nepovažujeme. Důsledek zpravidla znázorníme jako zvýšení Ohrožení nebo udělení Jizvy a změnu situace v příběhu.

Příklady:

- *Je Vyřazení: zabití, omráčení, setřesení pronásledovatelů, přivedení k šílenství, zahnání na útěk, úplné přiznání se ke spáchanému činu*
- *Není Vyřazení: – nasazení pout (protivník nemůže hýbat rukami, 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 nebo připoutání pomocníka.

Jestliže je cíl při vyřazení zcela odstraněn ze scény (např. zabit, vyveden z jednacích síní apod.), pak není třeba Ohrožení sledovat. Pokud ale i po Vyřazení cíl akce zůstává přítomen na scéně, byť už se aktivně nezapojuje, je vhodné stále sledovat její Ohrožení, pro případ, že by se např. stala cílem nějaké další akce. V takovém případě Vyřazovací akce cíli škodí a proto mu, krom samotného Vyřazení, zvýší Ohrožení nebo udělí 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. Důsledek samozřejmě, jako vždy v DrDII, musí být uvěřitelný – není možné tvrdit, že protivníka vyřadí akce, která zjevně nemá potřebnou sílu. Tento svůj úmysl pak musí také zohlednit v popisu situace v příběhu:

Příklady:

Během hádky strážníka městské hlídky s bardem Křivkou, který vyhrával posměšně písničky 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 oznámil, o co se snaží:

Strážník se může snažit barda pouze znejistit 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 železka a pronesl zatýkávací 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 železka, přiskočil k bardovi, a zatímco jsem pronášel zatýkávací 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 železka a pronesl zatýkávací formulí. Bard pochopil, že zákonu se nemá vzpírat, nastavil ruce a nechal

si želízka nasadit.“ Zatčený bard je Vyřazený, 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.

Mohu při popisu svého vítězství jednat za ostatní postavy?

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #akce #důsledek #jednání #konflikt, #vliv

Pokud při hře používáte pravidla i pro vyhodnocování situací spadajících pod Vliv, při hře se občas může stát, zvláště u akcí, které si mají u prohrávajícího vynutit nějaké jednání, že Vítěz popíše chování, kterého by se poražená postava nikdy nedopustila. Pokud s takovým jednáním prohrávající nesouhlasí, například protože je to v rozporu s charakterem jeho postavy, pak se musí vyčerpat. Občas se ale může stát, že prohrávajícímu prohra nevádí. Hráč chce prohru přijmout, pouze vítězův popis podle něj nesedí s charakterem postavy prohrávajícího. V takovém případě je možné situaci vyřešit tak, že se prohrávající dohodne s vítězem na úpravě popisu tak, aby vítězi zůstalo zachováno jeho vítězství, ale charakter postavy prohrávajícího nebyl narušen.

Příklady:

V našem příkladu strážník zvítězil a Průvodce popsal, jak si bard Křivka odevzdaně nechal nasadit želízka. Pokud se hráčovi barda nelíbí celá situace a domnívá se, že Křivka by se nikdy nenechal zatknout, musí se vyčerpat. Může se ale také stát, že bard už se vyčerpat nemůže nebo se hráč rozhodne šetřit zdroje na později a Křivkovo zatčení mu nevádí. Přesto popis toho, jak se bard odevzdaně vzdává, nekoresponduje s bardovou rebelskou povahou. Proto hráč barda požádá Průvodce, aby popis vítězství mírně pozměnil – Bard se sice nechá zatknout a odvést do šatlavy, ale bude se celou cestu hlasitě nadávat a vzpouzet se – i když mu to nebude nic platné.

Vyřazení je možné zrušit, kola nejsou v čase oddělená

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

Některé vyřazovací akce nejsou bezpodmínečně nezvratné. Vyřazenou postavu (například svázanou nebo omráčenou) je možné opět zapojit (přeřezáním pout nebo politím kýblem studené vody). Navrácení takové postavy do konfliktu ale není samozřejmé – nejen, že to musí umožňovat situace v příběhu, ale zároveň je potřeba jedné, někdy i více úspěšných akcí.

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 paklíčem. Tato akce by vyřazení zrušila.

Akce „ty už drž konečně hubu“, která má Františka zastrašit tak, že už ani necekne, je vyřazovací. Pokud ovšem konflikt neskončí a umlčený František je stále na scéně, jeho družiník Josífek může v některém z dalších kol

zahlásit akci „pokouším se Frantu povzbudit a přesvědčit ho, že odteď je pod mojí ochranou a už držet hubu nemusí“. Protože František je vyřazen, Josífkova akce bude přinejmenším zkouškou (podobně jako by zkouškou bylo např. vzkříšení člověka v bezvědomí) a chvilku potrvá. Jestliže Josífkova akce bude úspěšná (Josífek uspěje a případní soupeři, pokud s ním šli do střetu, se nevyčerpají), původně hlášené vyřazení zruší.

Opuštění konfliktu

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

Stejně jako se může postava ve své akci rozhodnout Vyřadit protivníka, může se také pokusit sama opustit konflikt či jiné postavě z konfliktu pomoci. Na rozdíl od Vyřazení však opuštění konfliktu často není možné jen s pomocí jediné akce. Aby postava mohla jako důsledek akce opravdu konflikt zcela opustit, musí se nacházet v takové situaci v příběhu, kdy je zřejmé, že žádný z protivníků jí už nemůže do konfliktu znovu zatáhnout.

Příklad:

Hráč zlodějčka hlásí akci „prchám z hostince“. Takto chce opustit konflikt, který v hostinci probíhá, (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 příběh se posune do situace, kdy podobnou akci nikdo smysluplně zahlásit nemůže (např. zlodějček měl už dost času, aby se ztratil v okolních uličkách), můžeme ho považovat za definitivně se nacházejícího v bezpečí mimo konflikt.

Pokud byl zloděj vítězem střetu (např. mu chtěl zatarasit dveře bojovník), mohlo by se zdát, že pro bojovníka je zbytečné se vyčerpávat, když zloděje stejně může v dalším kole pronásledovat. Vyčerpání ovšem rozhodne o tom, z jaké situace by případné pokračování konfliktu vůbec mohlo vycházet:

- Pokud se bojovník nevyčerpá, zůstane v místnosti.
 - Jestliže v dalším kole vyhraje bojovník iniciativu, může hlásit akci „vybíhám za zlodějem“, Zloděj může reagovat protiakcemi „schovám se v temném koutě“ nebo „zabíhám do postranních uliček“ a jestliže znovu uspěje, bojovník nebude tušit, co se zlodějem stalo. Stále probíhá konflikt a bojovník se v dalších kolech může např. vyptávat kolem stojících, kam zloděj běžel, ale paleta jeho možností se neustále zužuje.
 - Obdobně to dopadne, i pokud zloděj v dalším kole vyhraje iniciativu. Bude jednat jako první. Bojovníkova protiakce bude znamenat nejvýše to, že rychle vyběhne ven a pokusí se jednat zloděje zahlédnout.
- Oproti tomu pokud se bojovník vyčerpá, může popsat, jak stihl za cenu zdrojů a zvýšení Ohrožení (např. s notným zpožděním) za zlodějem vyběhnout a přeci jen uvidí, kam utíká. Je tedy zjevné, že zlodějovy možnosti jak zcela zmizet z konfliktu pomocí dalších akcí se příliš nerozšířily. Naopak bojovníkova paleta akcí, které může proti zlodějovi použít, zůstává zachována poměrně široká.

Volba délky kola vítězem iniciativy

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #akce #konflikt, #kolo, #délka

Pravidla stanovují, že délku kola volí podobou své akce vítěz iniciativy. Při této volbě by však iniciativní hráč měl respektovat stávající rychlost konfliktu i situaci, ve které se nachází ostatní postavy.

Občas se může stát, že se délka kola náhle změní (např. po dlouhém pronásledování v horách, kde jedno kolo odpovídalo přibližně hodinovému pochodu, náhle dojde ke konfrontaci a pozvolný konflikt se změní v prudkou a rychlou hádku nebo bitku), ale ve většině případů se rychlost, s jakou kola během konfliktu plynou, bude měnit pouze zvolna. Není tedy správné tohoto pravidla zneužívat k obcházení pravidel (např. uprostřed prudké šarvátky nastavit náhle a nelogicky délku kola tak, aby se na scéně najednou objevily posily, které by za normálních okolností dorazily až dlouho po boji) a ohánět se při tom tím, že pravidla změnu délky kola umožňují.

Něco jiného samozřejmě je, pokud se hráč pokouší o nápaditou akci, která by v případě úspěchu opravdu mohla protáhnout konflikt až do příchodu posil – v takovém případě jeho vítězství může znamenat změnu tempa plynutí hry.

Vyčerpání – akce vítěze se zapíše do příběhu

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. Toto zdůvodnění navíc zahrnuje i nové potíže, do kterých se poražený díky svému vyčerpání dostal. Ten, kdo se vyčerpává, také nemůže vítězovu akci zcela zrušit, jeho popis má vždy směřovat k tomu, že popis zachová z vítězovy akce co nejvíce. Situace v příběhu jsou tedy na konci střetu vždy jiné, než byly na začátku.

Příklady:

- *Během bitky v nerovném terénu chtěl barbar Hrun kružným sekem setnout lapkovi hlavu. Lapka chtěl ve své protiakci barbarův úder odrazit a pak několika dalšími údery zatlačit Hruna na okraj strže. Barbar Hrun zvítězil.*
 - *Lapkův úmysl zatlačit Hruna ke strži se vůbec nezdaří. Pokud poražený Lapka nechce zemřít, 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 Hrunovi meč z ruky, než stihl udeřit.*

- Špiónku Zlatku během plížení se k nepřátelskému táboru načapala hlídka – voják s lukem. Zlatka hlásila, že uteče lučištníkovi z dostřelu. Voják ve své protiakci hlásil, že se pokusí střílet Zlatku do nohy a tak jí zkomplikovat útek. Zlatka ve střetu uspěla.
 - Poražený nebyl ve své střelbě dost rychlý. Proto popíše, jak opustil svůj kryt a rozeběhl se na otevřené prostranství za Zlatkou, aby ji alespoň v dostřelu udržel. Nemůže však popsat, že natáhl luk, vystřelil před utíkající a tak ji zastavil.
- Zloděj, kterého mág Borri načapal ve své pracovně, hlásil, že se pokusí z místnosti vyběhnout ven. Mág Borri ve své protiakci hlásil, že v místnosti vytvoří dlouhodobou iluzi tmy a zloděj tak zůstane zmateně stát uprostřed. Borri zvítězí ve střetu.
 - Poražený zloděj nedokáže v tomto střetu vyběhnout z místnosti ven. Může však popsat, jak jej iluze zmátla, ale po delším šmátrání, a poté co srazil několik židlí a Borrimu tedy je stále jasné, kde stojí, nahmatal alespoň kliku. Díky tomuto vyčerpání se bude moci pokusit přeci jen vyběhnout ven ve své příští akci. Nemůže však ve svém vyčerpání iluzi zrušit.
- Při soudním sporu Průvodce hlásil, že žalobce bude chtít přednesením všech argumentů přesvědčit soudce o tom, že bard Křivka je vinen pobuřováním. Křivka se pokusí několika kousavými komentáři znevažít a zesměšnit žalobce. Střet však vyhraje žalobce.
 - Poražený Křivka může popsat, jak zbabělým prošením o milost či vzbuzením lítosti pohnul soudce, takže ten bude při vynášení rozsudku mírnější. Nebo může popsat, že jeho vtípky byly natolik urážlivé, že místo zesměšnění žalobce si vysloužil Křivka pokárání od soudce – ale rozzlobený soudce přeslechl některé důkazy obžaloby a nerozhodnul ještě o vině. Nemůže ale popsat, že vítězovy argumenty zcela vyvrátil či že v soudní síni nezazněly.

Volba zdroje pro vyčerpání

ZMĚNA PRAVIDEL #střet #popis #vyčerpání #akce

Prohrávající se nově nevyčerpává podle toho, z jakého zdroje původní akce vychází, ale vyčerpává se podle toho, na který zdroj aktér svou akci cílí.

Výrazná většina dovedností působí na stejný zdroj, do kterého sama spadá (tělesné dovednosti působí na tělo, duševní na duši apod.). Proto běžně není třeba popisovat, na co hráč působí.

Pokud hráč chce zaútočit na jiný zdroj, potom by tomu měl přizpůsobit podobu své akce v příběhu a popsat, proč vlastně jeho akce cílí na jiný zdroj.

Výjimku v tomto principu tvoří magie, která běžně působí na jiné zdroje, než které sama používá – u magií proto vždy hlaste akce tak, aby bylo zřejmé, na co vaše postava působí.

Jestliže z popisu akce není zřejmé, na který zdroj hráč svou akci cílí, je potřeba aby to upřesnil, případně upravil svůj popis, aby se to zřejmým stalo.

Příklady:

- Akce „vrhnu po tobě dýku“ bez jakéhokoliv zpřesnění cílí implicitně na tělo.
- Akce „vrhám ti písek do očí“ zjevně působí na duši (smysly), přestože je tělesná. Může se to zdát matoucí, ale jen do chvíle, než si uvědomíme, že vyčerpávající by měl zachovat co nejvíc z vítězovy akce – spíše než o tělesných vyčerpáních (uhnu, takže se netrefíš), by měl tedy uvažovat o duševních (otočím se, takže mám písek jen ve vlasech, ale ztratím tak přehled o situaci na bojišti). Doporučujeme, nicméně do doby, než se skupina sehraje a získá společnou představu, na to upozorňovat.
- Akce „oslepím tě bleskem“ je duševní (kouzlo) a působí na duši (oslepení – smysly). Proto se poražený vyčerpává duší.
- Akce „uhodím tě ovládanou větví stromu“ je duševní (kouzlo), avšak působí na tělo. Proto se prohrávající vyčerpává tělem.
- Akce „přesvědčím tě, že se mýlíš“ je vlivová a na vliv také působí. Proto se prohrávající vyčerpává vlivem.
- Akce „budu střídat argumenty tak rychle, že tě úplně zmatu“ je vlivová (vyjednávání), avšak působí na duši (ztráta orientace v diskusi), proto se prohrávající vyčerpává duší.

Výzva

Stejná úprava platí i pro výzvy. U výzvy se zdroj, kterým se má postava vyčerpat z neúspěchu, určuje z charakteru výzvy a zdroje, na který výzva působí.

- Proti spuštěné šipkové pasti se postava vyčerpává tělem.
- Jedu, který má způsobit křeče, se postava vyčerpává tělem.
- Omamné látce, která má postavu přimět k výbuchu vzteku, se postava vyčerpává vlivem.
- Výzvě na zaslechnutí podezřelého zvuku na chodbě se postavy vyčerpávají duší.
- Jestliže postavám hrozí, že zabloudí, vyčerpávají se duší.

I u výzev (např. neobvyklých nástrah) může dojít k tomu, že jejich působení cílí na jiný zdroj, než je běžné. V takovém případě musí být opět podoba výzvy v příběhu odpovídat zamýšlenému působení.

- Výbušniny běžně působí na tělo. Jestliže však alchymista spustí v tmavé chodbě výbušninu, cíleně vyrobenou tak, aby udělala co největší záblesk, ten, kdo výbušnině neodolá, se bude oslepení vyčerpávat duší.

Zkouška

U zkoušky rozhoduje, na co chtěl působit ten, kdo zkoušku podstupuje.

- Pokud Bojovník použije Zručnost se zbraní, aby rozštípal dřevěné dveře svou sekerou, a nepadnou mu kostky, bude se vyčerpávat tělem.

- Jestliže Bojovník použije Zručnost se zbraní, aby ohromil osazenstvo hostince svým uměním, a nepadnou mu kostky, bude se vyčerpávat vlivem.

Snížení ohrožení jako samozřejmá akce

NÁVOD #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: Rabiát 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 užstat mimo dění a uklidnit se, snížit si tak dále Ohrožení. Zdánlivě samozřejmá akce ovšem může dopadnout i neúspěchem – rabiát je opravdu pod tlakem – a tak si může místo uklidnění připomenout třeba bezvýchodnost své situace a zazmatkovat. Proto je lepší v takové situaci snížení Ohrožení odehrát jako zkoušku. Obdobně by se vyhodnotilo, i kdyby se chtěl například rozkoukat a zorientovat v temnotě, provést uklidňující duševní cvičení nebo se ještě lépe ukrýt v hromadě odpadků – ve všech těchto případech mu hrozí neúspěch a proto taková akce není samozřejmá.
- Nezapomeňte pak, že akce musí být možná – rabiát, kterému se podařilo dostat se mimo hlavní pozornost konfliktu, může využít příležitosti a zklidnění ve stínu temné uličky mu Ohrožení opravdu může snížit. Kdyby se mu však nepodařilo ze sevření vytrhnout a naopak by skončil někde na očích a s hrotem kopí mířícím na hrud', jen těžko by mu uklidnění v jeho situaci nějak pomohlo. Taková akce by potom byla nemožná.

Neúspěch ve zkoušce znamená neúspěch v příběhu

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 otevřít zámek a neuspěje, otevře jej, ale někdo jí u toho načapá. Pokud si postava půjde ke dveřím poslechnout, co se za nimi děje a neuspěje, tak zaslechne něco matoucího a zvuk si špatně vyloží. Opakování akce po neúspěchu je možné pouze tehdy, pokud se výrazně změní podmínky. 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 pokouší 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, může se stát, že přinese úplně jinou knihu. Družina v takovém případě nejspíše uvěří jeho tvrzení, že mají, co chtěli, a další prohledávání knihovny bude považovat za zbytečné, přinejmenším do doby, než se změní podmínky – např. někdo později v družině oznámí, že mají v rukou špatný titul.*
- *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 požírá 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 výzvou nebo zkouškou – když postavy narazí poprvé v jeskyni na permoníkovy stopy, mohou je začít zkoumat. A pokud uspějí, jejich postavy si uvědomí, že se mylily. Neúspěch naopak postavy v jejich nesprávném přesvědčení utvrdí.*

Ve většině případů se neúspěch, který postavu potká, zapíše do příběhu, ale její situace se nezmění výrazně k horšímu – její Ohrožení je zachováno. Ke zvednutí Ohrožení dojde jen v případě Vyčerpání. Občas se ale může stát, že zvednutí Ohrožení je už následkem neúspěchu.

Překonávání nebezpečí

V některých zkouškách se ovšem postava cíleně vystavuje nějakému nebezpečí. Na takové zkoušky můžeme pohlížet jako na překonávání nástrahy a zároveň většina překonávání nástrah jsou z principu takovými zkouškami. Nejčastějším důsledkem neúspěchu v takové zkoušce bude zvýšení Ohrožení, Jizva nebo i vyřazení. Ve všech případech ale hráč musí vědět dopředu, co mu hrozí, ještě než se rozhodne zkoušku opravdu podstoupit.

Příklad:

- *Zlodějíček Zuvoj s Ohrožením 2 se pokouší vyšplhat po laně na vysokou zeď knížecího paláce. Ještě před hodem mu Průvodce sdělí, že v případě neúspěchu hrozí pád z velké výšky a zvrknutí si kotníku – jízva úrovně 1.*
 - *Hráč Zuvoje v případě neúspěchu a vyčerpání popíše, jak se při pádu se zamotal do lana, což ho zachránilo před dopadem. Bolest v zamotané noze představuje 2 zdroje Těla, které musí zaplatit. Vytáhnout se z této nepříjemné polohy navíc nebylo jednoduché a tak byl rád, když se na vrchol zdi vyškrábal. Hluku však vzbudil podezření u palácové hlídky (zvedlo se mu Ohrožení na 3).*

Zkouška na snížení Ohrožení a Vyčerpání

Pokud jste doposud pozorně četli, jistě jste zaregistrovali, že pokud se hráč snaží si snížit Ohrožení pomocí Zkoušky, nepadnou mu kostky, a rozhodne se vyčerpat, jeho Ohrožení se zvýší (za vyčerpání) a zároveň sníží (za úspěch ve zkoušce). Toto je naprosto v pořádku – hráč dosáhl svého záměru v příběhu, jen komplikace, které si kvůli tomu způsobil, jsou dost velké na to, aby se Ohrožení nezměnilo (a navíc může použít manévry *Istivé* a Ohrožení si i tak přeci jen snížit alespoň o 1).

Příklad:

Vyčerpaný Zuvoj s Ohrožením 3 na vrcholu zdi by rád našel v zahradě nějaký temný kout a tam si na chvíli zalezl. Protože stráž je ještě daleko, hráči se rozhodli, že tuto akci vyhodnotí jako zkoušku.

- *Pokud Zuvoj v hodů uspěje, hráč popíše, jak zlodějíček seskočil ze zdi a v jejím stínu se vydal k malé kůlně v rohu zahrady. Za ní se schoval a získal tak čas vydechnout si, rozplést zamotané lano a rozhlédnout se po dvoře. Díky tomu si snížil Ohrožení na 2.*
 - *Pokud Zuvoj v hodů neuspěje, Průvodce popíše, že Zuvoj seskočil do zahrady a když se pokusil přeběhnout přes otevřené prostranství směrem ke kůlně, spatřil ho někdo z okna domu.*
 - *Hráč Zuvoje se může rozhodnout, že mu změna situace přeci jen za vyčerpání stojí. Proto se může vyčerpat a popsat, jak těsně před otevřeným prostranstvím zahlédl odlesk otevřeného okna, zastavil a se zadržným dechem zůstal v hustém křoví. Jeho ohrožení se zvýší a zároveň sníží – zůstal nepozorován a vzdálil se od místa, kde hlučně přelézal zeď (snížení Ohrožení), ale zároveň o malou chvíli později stráž došla jen několik kroků od něj a on se nemůže ani hnout, aby na sebe neupozornil (zvýšení Ohrožení). Výsledné Ohrožení tedy zůstane 3.*

Manévry ve zkouškách a výzvách

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #manévr #zkouška #výzva #přesně #mocně #lživě #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)
- Lživě – 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)

Ve zkouškách a výzvách se samozřejmě projeví i vaše specializace. Pokud máte zběhllost, jeden z manévru přesně, mocně i lživě můžete i ve zkouškách odehrát zadarmo. A pokud máte nadání, můžete i ve zkoušce zahrát dva manévry zároveň, v souladu s výše uvedenými příklady.

Použití manévru Obrana při nepřímém ohrožení

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #kolo #obrana #akce #protiakce #nepřímě #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 nepřímě – musí se však jednat o bezprostřední nebezpečí

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 alespoň tuší, 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 zvenčí zabarikádjuje za vraty, aby na něj družina nemohla. 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 v hostinci vede náročné jednání s hlavounem místního podsvětí a všichni již odehráli své akce z iniciativy. V hostinci se ale nachází i zlodějíček, který si udělal zálusk na batůžek, ve kterém postavy mají důležité dokumenty, které budou potřebovat za týden při jednání s knížetem. Doposud stál v pozadí a na konci kola se pokusí batůžek ukrást.
 - Pokud batůžek drží u sebe některá z postav, zlodějíčkovi nezbude, než na něj zaútočit. Strhnutí batůžku z ramene ji ohrozí, proto může reagovat manévrem Obrana.
 - Jestliže byla družina neopatrná a batůžek položila do rohu hostince, mimo svůj dosah, zlodějíček může akci vést na předmět. Protože dokumenty 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 svitek chránit). V dalším kole se ale postavy mohou pokusit zloděje prchajícího s batohem dostihnout.
- 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 hraní se nesnažte využívat tohoto pravidla pro ospravedlnění reakce na libovolnou akci – to, že společník dostal ošklivou ránu od skřeta, sice zhorší vaše celkové šance v konfliktu, ale vás to bezprostředně neohrožuje. Při delším hraní se pak 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. Svým vyčerpáním by však mohl dosáhnout toho, že se Kušajova situace nezlepší, na úkor zhoršení vlastní situace.*
 - *Může tedy popsat, že jej Kušaj srazil a on se zamotal do plachty a strhnul celý stan. Sám si Ohrožení zvýší (neuspěl a musel se vyčerpat), ale svým vyčerpáním by zabránil snížení Kušajova Ohrožení. Oba pak na konci kola budou čelit Výzvě prostředí.*
- *Druid Borděj se pokusí rozsáhlým kouzlem vytvořit pod nohama několika hobitů tekutý písek a tak jím 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 manévr 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.*

Průvodce by si měl uvědomit, že postava, která již nemá žádné zdroje, ani manévr *obrana* zdarma, už nemůže na konci kola reagovat a automaticky by tedy akci prostředí podlehl. Obzvláště smrtícím akcím by tedy mělo předcházet nějaké varování či by je Průvodce měl užívat s rozvahou, případně hráčům připomenout, že mohou získávat zdroje z jizev či obětováním vybavení. Přestože nebezpečí smrti či nevratného šílenství k dobrodružným hrám patří, Průvodce by neměl cíleně vytvářet situace, ve kterých již hráči s touto hrozbou nedokáží nic udělat.

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 vyčerpáním zabránit v úspěchu.*
- *Jestliže jako osamocený válečník s mnoha obranami zdarma (mám štít, rodovou zbraň, ZS Válečný tanečník), 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 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 útočníka proklít tedy obvykle nebude 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 nebo označte takovou akci za Náročnou.

Vedení hry

Iniciativa

Odvození iniciativy ze situace v příběhu nebo dohodou

Není nutné si v každém kole každého konfliktu vždy házet na iniciativu. Během hraní se často setkáváte se situacemi, kdy dává smysl určit iniciativu jinak, což může hru zrychlit:

- **Iniciativa vychází ze situace v příběhu** – obzvláště na začátcích konfliktu, ale i např. při konfliktech na skrývání/odhalení dochází často k tomu, že jedna strana konfliktu určuje, co se bude dít. V takovém případě tato strana konfliktu získává automaticky iniciativu. Případný hod na iniciativu pak bude probíhat pouze mezi zbylými postavami, které na první iniciativní akci nereagovaly.
- **U akcí nezáleží na pořadí, ve kterém jsou prováděny** – v některých situacích se může stát, že souběžně probíhají akce, které se výsledkem vzájemně neovlivní. V takových případech buďto vůbec není nutné si na iniciativu házet a je možné ji určit dohodou nebo není nutné iniciativu dále „rozhazovat“, pokud dvě takové akce mají iniciativu stejnou.

Příklady:

Družina barbara Hruna připravila přepadovou akci v úzké soutěsce. Na začátku konfliktu s lapky, kteří soutěskou prochází, mají všichni členové Hrunovy družiny iniciativu. Teprve poté, co se vyhodnotí všechny jejich akce (a případné protiakce lapků), bude si iniciativu házet těch několik málo lapků, co dosud v tomto kole nehrálo.

Později v témže boji doje k situaci, kdy Hrun, zápasící na kozlíku s šéfem loupeživé bandy, hodil na kostkách na iniciativu stejných 5+2, jako mág Borri, který se snaží na druhém konci soutěsky s pomocí iluze obrátit dva jiné lapky na útěk. Obě postavy jsou natolik vzdálené, že se nemohou ovlivnit, proto hráč Borriho dá Hrunovi přednost a Hrunova akce se vyhodnotí jako první.

Připomínáme také, že hráč, který ví, že nebude v daném kole aktivně jednat, ale pouze reagovat na ostatní, může svou iniciativu odložit rovnou, před hodem.

Přístupy k iniciativě

Pro zvýšení přehlednosti došlo k vyřazení pojmů *rychle* a *pomalů* jsme vyřadili ze skupiny manévru a nadále budou označovány jako *přístupy*. Jejich použití v pravidlech se nemění.

- Přístupy jsou dva, *rychle* a *pomalů*, mohou být zahrány aktivně (z rozhodnutí hráče) nebo vnuceny pasivně (uděleny dlouhodobou magií)
- Přístupy jsou svázány s kolem, nikoliv s akcí a hlásí se před hodem na iniciativu (*stejně jako se dnes doposud hlásil manévr rychle*)

- Přístupy se nepočítají do počtu odehraných manévřů, nejsou totiž manévry
- Použití přístupu (pokud nevychází z magie) stojí 1 Duši, případně 1 Výhodu. Hráč se může sám rozhodnout pro libovolný z přístupů
- Přístupy je možné dlouhodobě člověku dát či vnutit:
 - Magie mysli/magie zvířat dokážou dlouhodobě udělit člověku/zvířeti jakýkoliv z přístupů *pomalů* či *rychle*, pokud tomu odpovídá popis kouzla
 - Ostatní magie dokážou dlouhodobě udělit přístup *pomalů*, pokud akce cílí na duši a popis situace v příběhu tomu odpovídá, stejně jako jiná dlouhodobá kouzla dávají některý z postihů nepřesně, chabě a hloupě

Příklady:

- *Mág Borri může s pomocí magie mysli zostřit Hrunův postřeh a tak mu dát přístup Rychle. Také může krotit Hrunovu prudkou povahu a vnuknout mu větší rozvahu – a tím mu dát přístup Pomalu.*
- *Obdobným způsobem může mág Borri ovlivňovat i nepřátele – cizí postavě může vnutit zbrkllost (přístup Rychle) nebo naopak nerozhodnost (přístup Pomalu).*
- *Čarodějka Čírkava může seslat na nepřitele ostrý řezavý vítr, který ho ohluší a způsobí, že mu budou slzet oči. Nepřítel postižený takovým kouzlem bude reagovat pomaleji (přístup Pomalu).*

Tato změna vychází ze zkušenosti, že někdy je pro postavy výhodnější mít iniciativu vysokou, jindy zase nízkou. Vysoká iniciativě umožňuje hráčům určovat směřování konfliktu a zatlačit soupeře do defenzivy. Často ji také potřebujete pro úspěšné provedení rozsáhlé akce. Může ale být i velmi nebezpečná, protože snadno přitáhne pozornost soupeřů, kteří na ni budou reagovat protiakcí. Nízká iniciativa je naopak výhodná zejména pokud chce postava zůstat v pozadí a pouze reagovat, případně by ráda zůstala nepovšimnuta a chce si například snižovat Ohrožení nebo utíkat ze scény v době, kdy všichni ostatní už nemohou reagovat.

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 v DrD II dbejte na to, aby postavy měly během výprav na splnění úkolu zdrojů „tak akorát“, aby se musely rozhodovat, zda se jim vyplatí neúspěch odmítat nebo ne. Způsob, jakým budete obtížnost nastavovat, se může měnit podle stylu vaší hry, například:

- Jestliže máte rádi otevřený svět, ve kterém se postavy volně pohybují a samy rozhodují o tom, kdy a jaké překážce budou čelit, mohou mít hráči tendence často odpočívat či překážky obcházet, aby měli zdrojů nadbytek. V takovém případě může být tlak na zdroje vytvořen například pomocí souběžně probíhajících nebo časově omezených zápletek. Občas postačí i připomenutí, že v době, kdy postavy zahálí, čas se nezastavil a svět kolem nich běží dál.
- Jestliže naopak dáváte přednost odehrávání dopředu připravených příběhů, pak potřebné napětí vytvoříte jednoduše tím, že do jednoho uceleného kusu příběhu zapojíte vhodné množství překážek.

Pro oba výše uvedené (a i množství dalších) herní styly ovšem platí, že hráči by neměli získat pocit, že obtížnost je během hry Průvodcem manipulována a získat tak dojem, že na tom, kolik zdrojů utratí, v podstatě nezáleží. Průvodce by neměl dobrou hru, při které hráči ušetří zdroje, trestat přidáváním dalších překážek. A zároveň, pokud se nedaří, mějte na paměti, že hraní neúspěchů může být stejně zábavné, jako hraní úspěchů – ostatně, chcete-li někdy zažít dobrodružství na téma „útěk 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 střídat dva různé způsoby hry – pro jednoduchost jim budeme říkat období **na výpravě** a období, kdy jsou postavy **mezi výpravami**. 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...

- **Na výpravě** 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 hradek, účast

na vesnické slavnosti, útěk 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 **na výpravě** 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 hodit.)*
- **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 **mezi výpravy**.
- **Mezi výpravami** 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 přebytek 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 **na výpravě**.
 - **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 mnohakolové 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, i když nespíte. 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.

Příklady:

Stanislav chce hrát se svou družinou hru, ve které je opravdu důležitý každý spánek či každá chvilka odpočinku, kterou si postavy dokážou „urvat“. Při jejich hře by obdobně důležitá měla být i jiná každodenní činnost dobrodruha a vylezení na skálu s pomocí lana či hledání cesty v mapě jsou pro ně zkouškou.

Pro Danielu a její družinu je lezení po lanech a orientace v mapách jen kulisou a chce se při své hře hodům věnovat jen tam, kde jim to vážně zasáhne do příběhu. Pak ale musí stejným směrem posunout i odpočinek a tři zdroje běžného odpočinku si obnovit například až za to, že si jejich postavy jednou za čas dají celodenní oddych někde v dobrém zájezdním hostinci.

Únava při dlouho trvajících činnostech

NÁVOD #únava #zkouška #náročnost #samozřejmá_akce #akce

Únavu u dlouhodobé činnosti vyhodnocujte jen tam, kde vás zajímá, zda taková činnost postavu stála nějaké zdroje (např. ANO pokud je dlouhý pochod součástí výpravy, ve kterém se pronásledované postavy snaží

překonat hory a záleží na každém dnu, NE pokud je dlouhý pochod pauzou na cestě mezi výpravami, 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 pěším 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 samozřejmě 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 jed hrozí postavě paralýzou. Postava se proto rozhodne vyčerpat, aby obdržela jen postih a zvýšení Ohrožení, ale nebyla zcela vyřazená. Hráč tedy jako vyčerpání popíše, že jed sice způsobil malátnost, ale postavu nedokázal paralyzovat. Později v témže boji postavu kousne jiný jedovatý pavouk. Protože znovu bude hrozit zamýšlený účinek jedu v podobě vyřazení, má smysl vyhodnotit, zda se situace postavě nezhorší. Pokud se ale postava opět vyčerpá, nedostane již nový postih. A samozřejmě, pokud postava druhé dávky jedu zcela odolá, nezruší to postih již způsobený první dávkou.
- 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 skupiny hráčů však mohou Sudbě přiřkládát různý význam:

- Někteří hráči používají Sudbu v konfliktech jako měřítko dramatického významu konfliktu – čím důležitější konflikt, tím více Sudby a naopak. I slabí protivníci pak mohou mít hodně Sudby, pokud jsou důležití pro příběh. Snižování Sudby v takovéto hře je pro Průvodce jakýmsi počítadlem, které mu pomáhá uvědomit si, kdy a jak konflikt může vyvrcholit. Pokud máte rádi takovouto hru, Sudbu si přes Výhodu spíše nevyrábějte – vede to jen k prodlužování soubojů, které pro vás nemusí být zrovna zajímavé.
- Někteří hráči však vnímají Sudbu jako symbol obtížnosti nebo síly protivníka. Sudba je pro ně souhrnem zdraví či zranění nebo morálky a odhodlání protivníka. V takové hře je naopak žádané, aby se protivník mohl „dávat dohromady“ a výroba Sudby přes Výhodu je regulérním taktickým prvkem ve hře.

Kvalitní vybavení

ZMĚNA PRAVIDEL #vybavení #náročnost #sleva

Pokud postava provádí Náročnou akci, může kvalitního vybavení využít na slevu z Náročnosti. Sleva na Vyčerpání za kvalitní vybavení se ruší. Pravidla pro kvalitní ochranné předměty (např. zbroje) naopak v platnosti zůstávají a poskytnutá sleva na Náročnost se projeví právě při činnostech, při kterých ochranný předmět omezuje.

Příklady:

Vyzvědačka Žira má kvalitní sadu paklíčů. Během dobrodružství se pokusí otevřít zámek na nalezené truhle. Jedná se o velmi složitý zámek, jehož otevření je náročné (Náročnost 1). Díky kvalitní sadě paklíčů je ovšem pro Žiru otevření běžná akce (kvalitní paklíče sníží Náročnost na 0).

Později na dobrodružství se Žira snaží v bouři vyšplhat na strmou skalní stěnu pomocí své vzdušné akrobacie. Průvodce ohodnotí tuto zkoušku náročností 2. Žira má kvalitní cepín a kvalitní lano – a ty jí dají slevu na náročnost (avšak nejvýše 1 – pravidlo nejvyššího účinku) a proto zaplatí 1 bod Těla a pokusí se skálu vylézt.

Tato sleva na Náročnost není Výhodou (nejedná se o zdroj navíc, kterým by postava mohla platit manévry, aktivace či Vyčerpání).

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 vodítko 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. Obdobně pokud hrdina podstoupí náročnou akci, ve které se propíří na latríny v nepřátelském táboře proto, aby získal čerstvou stolicí významného velitele pěkně zčerstva, po „činu“, může takováto akce být přesně tím, co je potřeba, aby magie udržela své pouto a symbolický dotyk byl získán.
- 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 vodítko 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 promočen od hlavy k patě a vyždímá tak z kabátu dost vody. Náhodné namočení zpravidla 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 zaříkání. Totéž platí o přesnosti – hrubá gesta či jednoduché akordy dokáží vytvořit poryv větru, který shodí postavu nebo rozhýbe korunu stromů. Psát telekineticky brkem či zaplést květiny ale vyžaduje jemnou práci prstů či složitější melodie. A nakonec totéž platí i o síle – čím silnější má být vaše kouzlo, tím výraznější by měl jeho rituál být.

Příklady:

Druid chce náhlou vlnou srazit postavu z mola. Prudce hrábne do strun loutny v hlasitém 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 houpne pravou rukou a jemným otočením zápěstí levé ruky nasměruje list na jeho místo a pak naznačí oběma rukama jeho položení.

Spotřeba elixíru není rituálem získané vyhrazené dovednosti

UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL #magie #rituál

Samotná spotřeba elixíru je sice formou magického rituálu, ale jedná se pouze o přípravný rituál, který teprve umožní použít příslušnou vyhrazenou dovednost. U magických vyhrazených dovedností tedy nenahrazuje rituál nově získané magické dovednosti, nýbrž je nutnou podmínkou navíc, kterou musí postava provést proto, aby vůbec příslušnou vyhrazenou dovednost mohla použít. Proto způsob spotřeby s podobou kouzla nesouvisí. Přípravný rituál spotřeby je samozřejmě neoddelitelnou součástí akce.

Příklady:

Alchymista se chce s pomocí elixíru „zubromluvu“ zeptat zubaře na to co viděl odpoledne na pastvě. V jedné akci tedy vypije lahvičku lepkavé šťávy a poté několikrát zabučí.

Pokud alchymista využívá elixír k získání nemagické vyhrazené dovednosti (např. šplh po hladké kolmé stěně), pak spotřeba elixíru je nutným rituálem k tomu, aby se o takovou věc mohl pokusit, ale samotné používání

dovednosti bude probíhat se stejně, jako by se o šplh pokoušel někdo, např. lupič, přirozeným způsobem (tedy alchymista bude po spotřebování elixíru opravdu fyzicky šplhat).

Alchymista chce vyšplhat na kolmou stěnu pomocí „pavoučího lektvaru“. V jedné akci tedy vypije lahvičku s černým olejem a začne se přitahovat po stěně vzhůru jako pavouk

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 přímého dosahu:

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, jíž 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 způsobit, že květiny rostoucí na dně rybníka vyrostou (to by ovšem mohl dokázat, kdyby se dotýkal dna rybníka a použil magii rostlin).

Příklady nepřímého dosahu:

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, rostliny** a **hadačství** – symbolický dotyk na konkrétní místo nebo předmět.
 - 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, pokud jej mají
- **Substance** – kontakt
 - Substance (tedy například jedy, lektvary, elixíry nebo třaskaviny) působí ve dvou krocích. V prvním kroku kouzelník substancí 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 zřetěžit (*například podívat se očima zvířete a pak čarovat na jiné zvíře, které zprostředkovaně uvidím*).

Pokud u nějaké magie hovoříme o tom, že dokáže působit na jedno místo, osobu či předmět, platí to i pro pohybující se objekty. Např. čaroděj dokáže dlouhodobým kouzlem pohánět plachty pohybující se lodi, druid dokáže na prvního člena družiny seslat dlouhotrvající kouzlo, které způsobí, že kudy jde, tam se hustý porost před ním rozestoupí). Nezapomínejte ovšem v tomto případě na to, že takové kouzlo může být přerušeno přirozenými prostředky (např. vítr v plachtách může zrušit blížící se bouře, druidovo kouzlo zanikne, pokud vedoucí člen družiny vstoupí na kamenitou pláň – viz kapitola Délka trvání magie).

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.

Občas se může stát, že při hře kouzelník potřebuje provést kouzlo, které je jen malý kousek za hranicí jeho přesnosti – například otočit klíčem v zámku, který jen tak tak vidí. V takovém případě použijte Náročnost.

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., není schopna žádných akcí složitějších, než např. pomalé chůze), neustále opakuje rituál kouzla a není přerušena.

- Dokud kouzelník není přerušen, postačí na vyhodnocení delšího trvání kouzla jediný hod a přiměřený popis situace v příběhu.
- Jestliže se kouzelník pokouší přerušit vnější okolnosti (např. akce jiného tvora), pak se pokus o prodloužení kouzla navzdory těmto okolnostem vyhodnotí jako nový hod (např. střet s útočícím tvorem)
 - Vítězství kouzelníka ve střetu znamená, že rituál se podařil a kouzlo stále pokračuje a to i tehdy, pokud se tvor vyčerpá.
 - Prohra ve střetu znamená, že kouzlo je přerušeno (a to i tehdy, pokud se kouzelník vyčerpá – vyčerpáním totiž pouze brání důsledku akce útočícího tvora)

- Kouzelník se také může rozhodnout přerušit kouzlo sám – prostým ukončením prováděného rituálu.

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 přenese přes rybník. Pokud ho uprostřed přecházení přepadne vodník, může druid pokračovat v kouzlení a nechat se unášet tak, aby ho vodník nechytil 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.*
 - *Jestliže se vodník nevyčerpá, znamená to, že druid bezpečně doběhl na druhý břeh.*
 - *Jestliže se vodník vyčerpá, může Průvodce například popsát, jak se rozhodl plavat za druidem, aby mu neutekl a vyběhl za ním na břeh.*
- *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 ve stejných podmínkách 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 popsát, jak si trochu nalokal, když se chvatně potápěl, ale vodníkovi se nakonec vtrhl. V dalším kole se znovu může pokusit opakovat své kouzlo a nechat se znovu vynést na hladinu.*

Zvláštní případem téhož je účinek elixíru. Rituál popíjení elixíru totiž není totéž co rituál kouzla – ten pouze dává postavě možnost použít magickou či nemagickou vyhrazenou dovednost. Trvání elixíru je tedy přerušeno tehdy, pokud postava buďto sama nebo z cizího zavinění používání této dovednosti přeruší.

Příklad:

Alchymista si pořídí krátkodobý elixír neviditelnosti. Vypije lahvičku, začne zaklínat 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 mu někdo přeruší rituál, on přestane zaříkat 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 popsát, že sice již není neviditelný, ale alespoň se stihl prodrat od místa, kde se zviditelnil a okolní lidé na něho nestihli upozornit. V dalším kole pak může vyndat jinou lahvičku a pod vlivem dalšího elixíru pokračovat nebo se může rozhodnout zmizet úplně jiným způsobem.

Alchymista si pořídí krátkodobý pavoučí elixír šplhu po svislé stěně. Vypije lahvičku, začne šplhat bez lana po strmé skále. Za normálních okolností by se jednalo o jednu akci. Uprostřed skály jej ovšem napadne velký orel a hrozí, že jej shodí.

- Pokud alchymista uspěje a podaří se mu šplhat dál, 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, orel jej úspěšně shodil.
 - Jestliže se vyčerpá, může si hráč alchymisty popsát, že jej orel sice strhl ze skály, ale on se jen o několik metrů níže zachytil za výčnělek. Elixír sice přestal působit, ale alchymista může v dalším kole vytáhnout novou lahvičku pavoučího nápoje a pokračovat v pokusech o zdolání skály.

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 (*ANO aktivace a cena, NE manévry, vyčerpání apod.*), provést rituál příslušné magie, ale není třeba dalších zvláštních podmínek v příběhu.
- Přirozenými prostředky (voda zhasí magický oheň, uklidňující rozhovor zruší myšlenkové kouzlo) – je potřeba popsát 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 (*protikouzlo 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*.

Rozsahy magie

V této kapitole si povíme, jakým způsobem se změnil rozsah magie, podle toho zda je či není použit manévr (*velmi*) *rozsáhle*. Připomínáme, že posílenou variantu - manévr *velmi rozsáhle* – zavádí až DrDII:HM a základním ani pokročilým povoláním není přístupný.

Pokud budeme v dalším textu hovořit o počtu cílů, pomůžeme si termíny, kterými DrDII: HM popisuje velikost oddílů:

- *Hrstka* – více jak jeden, méně než tucet (12)
- *Houf* – více jak tucet (12), méně než kopa (60)
- *Horda* – více jak kopa (60), méně než dva veletucty (cca 300)

Pokud nehrajete s oddíly, pak vám tyto pojmy postačí alespoň jako odhad toho, co magie dokáže.

Plošné působení

Předtím, než si rozebereme jednotlivé rozsahy, ještě je potřeba si vysvětlit jeden pojem – a tím je **plošné** působení. Netýká se jen magie, avšak v magii se projevuje nejčastěji.

Jestliže o nějaké akci říkáme, že působí plošně, znamená to, že z plochy na kterou působí, není možné vyjmout žádného tvora. Kouzelník samozřejmě může seslat své kouzlo i tak, aby zasáhlo více tvorů (např. únosců) a jiné tvory minulo (např. oběti únosu), ale takovou rozsáhlou akci pak neoznačujeme jako plošnou.

Termínem plošně používáme vždy, když jde o situaci, ve které není možné ovlivnit, kdo bude zasažen - tzn. například i pokud půjde o hromadné působení jedu na všechny, kdo ochutnali otrávený guláš.

Příklad:

Chce-li druid vlnou spláchnout všechny cestující na člunu bez rozdílu, může seslat jednu velkou vlnu. Ta namočí i veškerý náklad na člunu. Takové kouzlo označíme jako plošné.

Pokud by druid chtěl jedním kouzlem seslat několik dílčích menších vln, které zasáhnou pouze vybrané postavy či jen některé pytle s nákladem, může to udělat. Takové kouzlo ovšem za plošné označovat nebudeme.

Zaříkavačovy kletby či požehnání, kouzlení skrze symbolický dotyk na bytosti a Zvláštní schopnosti působící na právě jednoho tvora (např. ovládnutí či propůjčení smyslů) neumí působit plošně.

Chýše anebo Co dokáže běžné kouzlo (bez manévru rozsáhle)

Bez manévru *rozsáhle* je magie schopna ovlivnit nejvýše plochu o velikosti *chýše*. Pokud se na ploše o velikosti *chýše* nachází více než jeden tvor/předmět, potom se kouzelník musí rozhodnout:

- Může se rozhodnout zacílit cíl pouze na jednoho tvora či jeden předmět.
- Může se rozhodnout zasáhnout plošně celý prostor *chýše* a jeho kouzlo tedy bude účinkovat na všechny a všechno stejně, bez rozdílu. V takovém případě nemusí používat manévr *rozsáhle*, i když kouzlo zasáhne více cílů. Takové působení se také nepočítá do celkového počtu použitých manévrů.
- U jedů či lupičských pastí, které působí nepřímo, někdy nedává smysl vymezit *chýši* rozměry. V takovém případě považujeme dávku vyrobenou bez použití manévru *rozsáhle* za dostatečnou na zásah/otravu *hrstky* lidí. Stále jde o plošné působení – otráví se všichni, kdo pijí z otráveného sudu. U jedů však platí, že takováto dávka musí být v případě nastražení spotřebována naráz (nejpozději do soumraku/úsvitu). V případě dotykových jedů tedy např. není možné uschovávat na později otrávené hlavice šípů či jednou otevřené flakóny, ve kterých se hlavice šípů máčí.
- Pokud používáte oddíly (DrDII:HM), pak např. na bitevním poli plochu *chýše* zabere sevřená hrstka (až tucet tvorů v sevřené formaci)

Příklady:

- Čaroděj dokáže seslat jednu ohnivou kouli o průměru 2 metry a zapálit např. plachtu na voze, korunu stromu, střechu malé chatrče nebo slona. Pokud by ovšem vrhal bez použití manévru *rozsáhle* ohnivě kouzlo do skrumáže lidí, musí se rozhodnout:
 - Budťo pošle menší kouli, která zasáhne jen jednoho jím vybraného tvora,
 - Anebo pošle velkou kouli, která zasáhne více cílů a pak nemůže z účinků tohoto kouzla nikoho vyjmout.
- Druid dokáže rozhýbat část koruny stromů, velký asi jako *chýše*, a vyvrátit tak velký strom napříč přes cestu nebo pomocí větví vyzvednout do výšky jeden malý člun. Pokud ovšem chce větví udeřit postavu stojící ve skupince pod stromem bez použití manévru *rozsáhle*, musí se rozhodnout:
 - Budťo větve stočí a udeří právě a jen na jeden zamýšlený cíl,
 - Anebo udeří větví do celé sevřené skupinky, ale potom musí větve plošně udeřit všechny, co stojí v cestě.
- Mastičkář dokáže vyrobit jed, který rozmíchaný v guláši otráví najednou hrstku lidí, co si guláš dá k večeři, bez ohledu na to, kde zrovna při požívání sedí. Spotřebuje při tom ale celý flakón a i kdyby chtěl otrávit jen 2 lidi, nemůže si nějaké dávky z této várky schovat na později. Pokud se guláš nesní do soumraku/úsvitu, jed vyprchá.
- Lupič vyrobí dotykový jed, který vystačí na potření hrstky šípů. Může ho dlouhou dobu nosit připravený ve flakónu. Jakmile jej však začne nanášet na šípy, spotřebuje jej celý. Nemůže si žádnou dávku nechat

na později a stejně tak nemůže již potřené šípy skladovat déle než do soumraku/úsvitu, protože jed na nich velmi rychle zaschne.

Výjimkou z tohoto pravidla jsou kouzla s dosahem dotek a zvláštní schopnosti umožňující Ovládnutí. Ty neumí působit plošně a jejich rozsah je omezen na právě jednoho tvora.

Statek aneb Co dokáže manévr rozsáhle

Statek je největší velikost plochy, na kterou magie dokáže působit, pokud kouzelník použije manévr *rozsáhle*.

Magie s použitím manévru *rozsáhle* je schopna ovlivnit libovolné množství cílů na ploše o velikosti *statku* (několik hospodářských stavení kolem dvora). Kouzelník má naprostou volnost rozhodovat o tom, které cíle účinek magie zasáhne, a které nikoliv, pouze takovému výběru musí přizpůsobit popis svého kouzla.

Některé kouzelnické ZS umožňují sesílat *rozsáhlá* kouzla zdarma. Kouzla seslaná s pomocí těchto ZS jsou vždy plošná.

- V případě substancí je potřeba si uvědomit rozdíl mezi použitím manévru *rozsáhle* postavou během tvorby a vytvořením *rozsáhlé* nástrahy:
 - Postava může jedním hodem vytvořit nebo nalíčit několik samostatných dávek, které může později použít nezávisle na sobě. V tom případě zaplatí *rozsáhle* ze své duše na příslušnou výrobní dovednost a každá z vyrobených dávek však stojí plnohodnotnou cenu v surovinách.
 - Postava také může vytvořit nebo nalíčit jednu *rozsáhlou* nástrahu (uložit manévr *rozsáhle* do nástrahy), která ve svém působení dokáže plošně zasáhnout až plochu *statku* nebo otrávit až houf cílů. Takováto *rozsáhlá* substance stojí o 1 zdroj více a je nutné ji spotřebovat naráz, podobně jako u běžných substancí.
- Pokud používáte oddíly (DrDII:HM), pak např. na bitevním poli plochu *statku* zabere rozptýlená hrstka (až tucet tvorů stojících rozptýleně) nebo sevřený houf (až kopa tvorů v sevřené formaci)

Příklady

- Čaroděj dokáže s platbou za manévr *rozsáhle* poslat řetězíci se blesk, který zasáhne libovolný počet jím vybraných protivníků až do plochy *statku*. Pokud by čaroděj chtěl využít ZS *Plamenné peklo* a manévr *rozsáhle* získat zdarma, jeho blesk by v takové situaci musel zasáhnout všechny cíle (tedy i např. spolubojovníky), nacházející se v dané oblasti.
- Mastičkář dokáže pomocí manévru *rozsáhle* připravit libovolné uvěřitelné množství flakónů s jedem, způsobujícím střevní potíže, najednou. Každý z těchto jedů otráví až hrstku lidí a celková cena v surovinách bude rovna ceně jednoho jedu vynásobené počtem dávek.
- Mastičkář také dokáže vložit manévr *rozsáhle* do jedné velké nástrahy, např. sudu s jedem, která je schopna otrávit vodu na statku a až houf lidí či zvířat, kteří by otrávenou vodu vypili. Nemůže si však

část jedu schovat na později a o soumraku/úsvitu podzemní voda jed rozředí a studna se vyčistí.

Celková cena soudku s jedem bude o 1 zdroj (za vložený manévr) dražší, než běžná dávka téhož jedu.

Hradiště aneb Co dokáže manévr velmi rozsáhle

Použitím manévru *velmi rozsáhle* (dostupný v DrDII:HM) umožní postavě ovlivnit magií plochu o rozloze až hradiště (*plocha středověkého hradiště, ohraničená palisádami nebo plocha jedné čtvrti středověkého města*). Při působení na tak velkou plochu zároveň však není možné, aby kouzelník věnoval svou pozornost jednotlivým cílům. Proto takové kouzlo je vždy plošné a navíc na všechny bytosti v oblasti působí nepřímo – kouzlo vyvolává akci prostředí. Případná snaha vyhnout se působení nebude střet s kouzelníkem, ale výzva, ve které budou všichni zasažení čelit akci prostředí.

Manévr *velmi rozsáhle* nemají postavy dle základních pravidel k dispozici, do hry vstupuje až s DrDII:HM, ale ovládat ho mohou i některé mocné cizí postavy a bytosti.

- Pokud používáte oddíly (DrDII:HM), pak např. na bitevním poli plochu *hradiště* zabere rozptýlený houf (až kopa tvorů stojících rozptýleně) nebo sevřená horda (sevřená formace až dvou veletuctů tvorů).

Volitelné pravidlo: Elixíry není nutno pozřít

ZMĚNA PRAVIDEL #elixír #rituál

Pokud se vám zdá, že elixíry, které je nutné vždy zkonzumovat, příliš omezují vaši fantazii, použijte toto volitelné pravidlo: Elixír není při aplikaci bezpodmínečně nutné pozřít, je možné vytvářet i elixíry, které budou mít podobu magických prášků, mastí, dočasných předmětů a podobně. Platí následující omezení:

- Elixír musí být aplikován tím/na toho, kdo chce využít příslušnou Vyhrazenou dovednost, Zběhllost nebo Mistrovství
- Rituál musí obsahovat aplikaci substance
- Podobu rituálu určuje alchymista, který elixír vyrábí
- Substance se během akce spotřebuje/zničí

Příklady jiných elixírů

- *Prášek neviditelnosti, kterým se alchymista celý posype*
- *Nehořlavá mast, kterou si alchymista potřese tělo.*
- *Kouzelná kožená rukavice, která umožní na dálku manipulovat s předmětem, ale po použití se rozpadne v prach*
- *Postroj z kůže a kostí, se kterým alchymista dokáže přeplachtit propast, načež se rozláme.*

Dále platí, že získaná Vyhrazená dovednost má i nadále stejná omezení (např. rozsah, dosah), jaká by měla za běžných okolností.

Příklad

Alchymista se rozhodne vytvořit elixír ohnivého šípu. Elixír bude mít podobu šípu s rudou špičkou. Rituálem pro jeho použití bude založení šípu do luku a jeho natažení.

Ten, kdo elixír takto aplikuje, získá „ohnivou střelu“ – projev Vyhrazené dovednosti ohnivá magie. K hodu si tedy počítá buďto úroveň povolání alchymisty nebo čaroděje. To znamená, že po natažení luku může na libovolné místo v dohledu vyslat kouzlem ohnivou střelu, která po dopadu zapálí cíl či místo, které zasáhne, jako by stejné místo zasáhlo běžné kouzlo ohnivé magie. Šíp – elixír při sesílání zaklínadla shoří.

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 nadáni rozumem – někteří z nich budou mít rozum a uvažování podobné člověku, jiní zvířatům a mezi netvoře, nemrtvémi či oživenými se občas najdou i tací, kteří vůbec žádný rozum nemají (*různé slizy, plísňe a 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 obnovuje, a to podle stejných pravidel jako zdroje vlastních postav – především odpočinkem. Vždy se ale doplňuje jako jeden zdroj, s maximem vyplývajícím z 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 žoldnéře 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 za Pomocníky bude vyčerpávat ze Sudby nebo z Pouta. Při běžném odpočinku v lese si Tarlich obnoví 3 zdroje a také doplní 3 body Sudby (protože 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.
 - Neobvyklostí zde myslíme např. zvláštní výcvik, neobvyklé zvláštní schopnosti.

- 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, anebo získané s pomocí akce – např. lov)
 - **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 nebo ho s ním sdílela*)
- **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 samy. 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 příslušné vlastnosti. 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).

Pokud bude Borri kostlivého psa skrývat před zraky místních, nějakou dobu mu to bude procházet. Časem se ale po kraji zcela jistě roznese, že se návštěvy Borriho a řádění strašidelného psiska podezřele často shodují v čase a vesničané se mohou odhodlat k nápravným opatřením.

Navíc někteří běsové či nemrtví se s náhradní obětinou vůbec nespokojí a budou vyžadovat, aby vysokou jizvu za jejich služby zaplatila ta postava, které slouží.

Uživit dlouhodobě připoutaného nemrtvého či běsa zkrátka není jen tak a mnohem častěji si postavy takovou bytost připoutají jen 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 #bēs

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 řadě Alchymisté dokáží přetvořit trofej z nadpřirozených tvorů 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 s použitím alchymistických znalostí 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 běžné sehnat a je vzácná. Suroviny je možné získat následujícím způsobem:

- Nákupem od cizích postav – kdokoliv
- 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 skleně, zaříkavač obřadní svíci a lupič víc, jak využít ozubená kolečka a pružinky z kukačkových hodin)
- 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 těl nemrtvých, oživených a běsů (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, kůže, 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

Ve střetu

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 stručné popisy svých akcí. Tyto popisy není možné zredukovat na pouhý výsledek (např. „zsměšním tě“), je potřeba vždy ostatním nastínit alespoň:
 - Rámcový popis podoby akce v příběhu (např. „*napodobím tvou směšnou chůzi*“ resp. „*zostudím tvé zbraně a vybavení*“)
 - Upřesnit používané povolání, resp. dovednost, pokud není zřejmá (např. „*kejklíř – ovlivňování pocitů*“ resp. „*bojovník – zostouzení protivníka*“)
 - A popsat důsledek, který to bude mít z hlediska pravidel „*zvedne ti to Ohrožení*“ nebo „*způsobím ti tak Jízvu*“, pokud to není zřejmé
- Pokud některému z hráčů není jasné, co popisující zamýšlí, může požádat o upřesnění.
- Současně se stručným popisem akce se hlásí případné použití manévru *obrana* či *rozšáhle* a zaplatí se (případně se odůvodní, proč jsou zadarmo).
- V případě použití se hlásí manévr *přesně*.
- 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, deklarovat 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 a

za cenu zhoršení vlastní situace zamezil důsledkům. (Např. *Když jsem zjistil, jak se mi lidé začínají smát, raději jsem zalezl do strážní budky.*)

- Pokud se poražený rozhodne nevyčerpat, po skončení vítězova popisu ohlásí, že to tak opravdu dopadlo. Vítěz pak může hlásit manévry *lživě* a přidat případně další popis toho, jak to dopadlo ještě o něco hůře. (Např. *Jak se strážný začal kontrolovat, shodil jsem mu přilbu z hlavy a on se za ní musel vrhnout na zem za obrovského smíchu přihlížejících*). Pokud však vítěz přidává k popisu zhoršení, mělo by stále jít o silnější projev téže akce, nikoliv vnesení nějakého nového důsledku.

Výhody a nevýhody této techniky jsou:

- Výhodou je, že hráči nejpozději 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 popis vítěze a je jím inspirován.
- 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 protiaksi „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 nznak, 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.

Po hodu se může prohrávající hráč rozhodnout vyčerpát. Při popisu vyčerpání by měl zachovat co nejvíce z dohodnutého průběhu vyhodnocení a pouze zdůvodnit, za cenu jaké komplikace pro jeho postavu střet nakonec nedopadl úplně přesně tak, jak vítěz chtěl.

- 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 (na druhou stranu, v některých stylech hry 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, což 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 nedorazí k vyjasnění důsledku mezi hráči a tedy může dojít k situaci, kdy se poražený cítí poškozený, protože „kdyby to věděl, tak by se vyčerpál“
- 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, kvůli 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.

Ve zkoušce či výzvě

I ve zkouškách či výzvách můžete zvýšit atraktivitu hraní tím, že při rozhodování proti sobě budou stát návrhy „protistran“. Doporučujeme vám použít následující techniku:

Ve zkoušce

Pokud je při zkoušce vítězův hod úspěšný, sám si popíše důsledek své akce, případně jej průvodce doplní (pokud například výsledkem zkoušky bylo jistit nějaké informace, které hráč doposud nemá).

Jestliže se hod nezdaří hráči, hrozící neúspěch popisuje Průvodce. Pokud se hráč rozhodne vyčerpat, popíše si sám, jak a s jakými komplikacemi hrozící neúspěch překonal.

Obdobně to bude platit i pokud se hod nezdaří Průvodci – v takovém případě naopak neúspěch cizí postavy mohou vnést do hry ostatní hráči.

Ve výzvě

Ve výzvě popisuje Průvodce (nebo hráč, který např. nastražil nástrahu), jakým důsledkem výzva hrozí.

Ten, kdo výzvu překonal, si po hodu popíše, zda ji překonal bez problémů (uspěl již v hodu) či za cenu nějakých obtíží (uspěl po vyčerpání).