

# PŘEHLED PRAVIDEL

## Základní údaje

### Zdroje

Rezervy, které hrdina používá k tomu, aby vyčerpáním dosáhl svých záměrů, nebo se alespoň vyhnul neúspěchu.

**Vlastnosti:** Tělo, Duše, Vliv

**Další zdroje:** Peníze, Výhoda, Pouto, Sudba

### Dovednosti

- » **obecné:** o činnost se může pokusit kdokoliv
- » **vyhrazené:** bez dovednosti je činnost nemožná, se skupeny pod povolání a charakteristiky (bonus k hodů dle úrovně 1–5)

### Zvláštní schopnosti

Typické jsou specializace, tj.

- » **nadání:** dva manévry v jedné akci
- » **zběhlost:** zdarma jeden z manévru *přesně*, *mocně* a *lživě*
- » **mistrovství:** manévr *přesně*, *lživě* a *mocně* v posílené podobě

## Činnosti postav

### Obecná pravidla

- » **největší účinek:** pouze největší modifikátor
- » **okamžitost:** platba i účinek ihned po použití
- » **otevřenost:** hráči vědí víc než postavy
- » **rozhodování:** rozhodnutí se přijímají dle společné dohody

### Akce

- » **samozřejmá:** automatický úspěch
- » **možná:** hod + vyčerpání
- » **náročná:** platba za pokus + hod + vyčerpání
- » **nemožná:** pokus nemá smysl

### Hod

- » **běžný:** 2k6 + povolání či charakteristika.
- » **zvýhodněný:** 2 lepší ze 3k6
- » **znevýhodněný hod:** 2 horší ze 3k6

Nerozhodný hod vyhrává: 1. lepší iniciativa, 2. lepší nejvyšší kostka, 3. lepší součet kostek, 4. náhoda

### Ohrožení

- » **velmi nízké:** 1
- » **běžné:** 2
- » **s komplikacemi:** 3
- » **vážné:** 4
- » **mimořádné:** 5 a více.

Na začátku střetu obvykle 2. Vždy nejméně 1.

### Vyčerpání

Platba za odvrácení neúspěchu.

**výše:** Ohrožení postavy

**druh zdrojů:** druh akce postavy (zkouška, výzva, použití manévru či zvláštní schopnosti) nebo soupeře (střet)

### Jizva

- » **udělená hráčem:** zdroje = úroveň jizvy + 2
- » následek neúspěchu nebo cizí akce

### Vyhodnocování

- » **zkouška:** akce bez soupeře, cílové číslo 9
- » **střet:** akce proti aktivnímu soupeři, porovnávají se hody
- » **výzva:** odolávání akci prostředí nebo utajeného soupeře, cílové číslo 9
- » **konflikt:** série střetů, zkoušek a výzev, na začátku každého kola se hází na iniciativu

### Následky akce

- » **zvýšení Ohrožení** nebo stejně vysoká jizva
- » **snížení Ohrožení** nebo stejně vysoká Výhoda
- » **ulehčení další akce** např. snížení náročnosti

### Protiakce

**omezení:** 1. brání vykonání akce, 2. nesmí prospívat útočnickovi ani škodit cíli, 3. není rozsáhlá, 4. dopadá buď na útočnicka nebo cíl

**výhoda:** nedá se na ni reagovat

### Manévry

- » *přesně:* zvýhodněný hod
- » *mocně:* +1 k vyčerpání soupeře
- » *lživě:* změna Ohrožení o 2
- » *rychle:* zvýhodněný hod na iniciativu
- » *rozsáhle:* akce proti více cílům
- » *obrana:* protiakce i po využití iniciativy

### Postihy

- » *nepřesně:* znevýhodněný hod
- » *chabě:* -1 k vyčerpání soupeře
- » *bloupě:* nedokáže zvednout soupeři Ohrožení
- » *pomalů:* znevýhodněný hod na iniciativu

## Odpočinek a léčení

### Odpočinek

- » **kvalitní:** doplní všechny zdroje
- » **nekvalitní:** doplní 3 zdroje

### Léčení jizev

uplynutí doby, ošetření (úspěšná akce), hojení (5 zdrojů za jednu úroveň jizvy).

### Vybarvení

### Naložení

- » **lehké**
- » **střední:** náročnost 1
- » **těžké:** náročnost 2

Ztěžuje obvykle: běh, plavání, tichý pohyb, rovnováha, skoky a pády, šplh a lezení, protahování se úzkými otvory, vykroučení se z pout, vykrádání kapes, střelba a vrh,

jednání se zvířaty, léčení lidského těla, výroba předmětů, nástrah, lektvarů, jedů a dalších věcí, opravy vybavení, kouzlení

### Předměty

- » **nástroje:** umožní akci nebo sníží její náročnost
- » **ochranné předměty:** sleva na vyčerpání + určitá nevýhoda
- » **spotřební předměty:** zásoba zdrojů nebo získání zvláštní schopnosti
- » **nástrahy:** rozsah, cílová vlastnost, síla, účinek (silný/slabý), slabina

### Zbraně (nástroje)

- » **sečné, střelné:** *přesně*
- » **drtivé, mechanické střelné:** *mocně*
- » **bodné, vrhací:** *lživě*
- » **štit:** *obrana*

### Délka zbraně (volitelné pravidlo)

- » **delší proti kratší:** 2 manévry v akci či protiakci
- » **kratší proti delší:** *obrana*
- » **při remíze zohlednit postavení:** např. jezdec proti pěšimu

### Zbroje (ochranné předměty)

- » **běžné:** -1 k vyčerpání, střední naložení
- » **těžké:** -2 k vyčerpání, těžké naložení

### Kvalita

- » **nástroje:** -1 k vyčerpání
- » **ochranné předměty:** -1 k náročnosti nebo naložení

### Poškození

- » **udělené hráčem:** zdroje = 1, kvalitní vybavení = 2,
- » **následek:** neúspěchu nebo cizí akce

### Odolnost předmětů

papírová stěna (1), stanová plachta (2–3), chatrč z proutí a hlíny (4–6), dřevěný srub (7–10), dřevěná palisáda (11–15), kamenné opevnění (16 a více)

### Výroba předmětů

úspěšná akce + vložení surovin (cena = ½ ceny předmětu).

U nástrah síla = cena vložených surovin, maximálně hranice Duše výrobce. Předměty z nouzových surovin nemají účinky (síla nástrah = 1).

### Pomocníci

**Získání pomocníka:** vyhledání, připoutání (počáteční hodnota je 3), dohodnutí platby

**Pouto:** doplňování vyčerpaných zdrojů (1 platba), obnovování (léčení) nebo posilování (zvyšování) pouta (5 plateb), maximální výše pouta = hranice Vlivu postavy

**Vytváření sítě:** hranice (rozdělit 12 bodů), charakteristika (určit 1 dovednost), platba (1 groš za každou

úroveň charakteristiky), pouto (na začátku 0, lze posílit za 5 plateb)

## Magie

### Podmínky kouzlení

- » **magická dovednost:** je-li třeba
- » **rituál:** slova a zvuky, gesta, obrazce, příprava substance
- » **dosah:** dotyk, symbolický dotyk, pohled, kontakt
- » **cena:** aktivace zvláštních schopností, vložení surovin

### Výsledek kouzla

- » **projevy v příběhu**
- » **rozsah:** počet cílů, velikost, síla působení
- » **trvání:** okamžitě, do soumraku či úsvitu, do slunovratu či rovnodennosti
- » **následky v pravidlech:** změna Ohrožení, zběhlost nebo postih, vyrazení soupeře, ovládnutí, zjištění informace, nutnost akce

**Magické obrazce:** místo či předmět, vytvoření (počet zdrojů strážce = cena vložených surovin, maximálně hranice Duše kouzelníka), používání (narušení obrazce = možnost kouzlit na místo, předmět či narušitele, náročnost 1), trvání (do soumraku či úsvitu)

**Substance:** prospěšné (= spotřební předměty), škodlivé (= nástrahy)

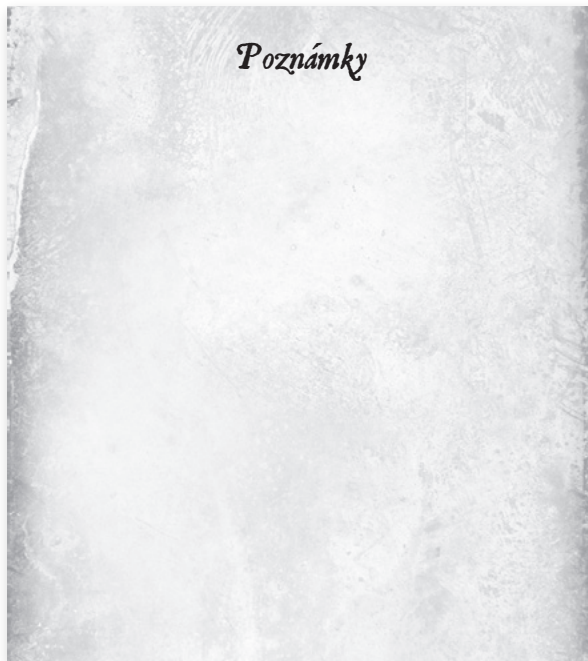
## Zkušenosti

### Získávání zkušeností

- » **za účast:** 4 body
- » **za výkon ve hře:** 2 body

### Zlepšování postavy

tucet (12) bodů = úroveň povolání + zvláštní schopnost *nebo* zvýšení hranice + zvláštní schopnost.



Dračí doupě II, www.drd2.cz