

Úpravy a doplnění pravidel DrDII pro akci KDrD 2015

Akce je postavena na nejaktuálnější verzi pravidel DrDII (Revize), doplněnými o některé úpravy navíc z důvodu světa či typu akce. Nicméně zde uvedeme všechny rozdíly oproti základní verzi.

Tvorba postavy

Rasy a Kultury

Rasy a Národy jsou ve světě Kahla poněkud jiné, než v základní příručce, například u nás neexistují krollové nebo hobiti ani se nevyskytují elfové. Více je v samostatném dokumentu, kde jsou rasy jak popsány tak jsou jim přiděleny zvláštní schopnosti.

Volitelné pravidlo pro postavy smíšeného původu (str. 216) platí a je doporučeno uplatňovat.

Povolání, dovednosti a zvláštní schopnosti

Dochází k drobnému přeskupení dovedností uvnitř a částečně mezi povoláními. V zásadě jde o to, že všechno skrýváno je duševní, přibýly bojové taktiky a u kejklíře se udělal pořádek.

To má vliv na obsah některých ZS (aby zběhlosti vždy pokrývali vždy celé dovednosti) a jiné ZS se upravují, aby byly použitelnější. Přehled dovedností a jejich ZS pro jednotlivá povolání naleznete na příslušných kartách. Ty budou při hře bohatě k dispozici pro referenci.

Povahový rys, Aspekty a Obsahové pravomoci

Povahový rys, jak jej znáte vaše postava mít nebude. Místo toho ji musíte vymyslet tři aspekty:

- **Známost:** Známost je vazba na nějakou jinou postavu, která se ve hře vyskytuje. Může to být některý archetyp podle kterého si ostatní tvoří postavu, cizí postavu, která se vyskytuje v popisu světa nebo si nějakou domyslete.
- **Strach:** Nějaká věc či událost, které se vaše postava skutečně bojí.
- **Věc:** Osobně důležitá věc, kterou vaše postava vlastní a má k ní hluboký vztah. Nemusí a nemělo by se jednat o rituální předmět, kvalitní nástroj či podobné "pravidlové vybavení". Vhodné jsou různé ozdoby, podobenky či osobní záležitosti.

Aspekty můžete jednak využívat podobně jako povahové rysy – pokud aspekt projevíte ve hře způsobem, který je pro vás nepříjemný či komplikující, můžete si doplnit Zdroj. Zároveň ale, vám průvodce může ve vhodné situaci projevení vašeho aspektu nabídnout a současně s tím nabídnout doplnění Zdroje. Tuto nabídku můžete odmítnout, za což musíte zaplatit Zdroj. Škodolibým hráčům je dovoleno negativně vyvolávat zdroje svým spoluhráčům.

Také lze Aspekt použít pozitivně (obdobně jako Obsahová pravomoc) – že navrhnete způsob jeho projevení který je pro vás pozitivní. Za to zaplatíte Zdroj. (Pokud se použití bude průvodci líbit, může vám hned dát Výhodu.) Toto použití vám může Průvodce vetovat.

Obsahové pravomoci

Zvláštní schopnosti dávající Obsahové pravomoci fungují v zásadě stejně jako Aspekty – Průvodce je vám může vetovat nebo použít proti vám.

Počáteční úroveň a Startovní vybavení

Počáteční úroveň vaší postavy je 7. Můžete si ji snížit výměnou vždy jedné za (a) kopu(60) grošů nebo (b) magický předmět.

Postavy na 7. úrovni jsou samozřejmě značně bohatší a vybavenější než začátečníci na 3. Tak, místo aby jste si vybírali vybavení (viz. základní Pravidla Hry, str. 29.) z **Obyčejné, Ceněné a Drahé** kategorie, vybíráte si z **Ceněné, Drahé a Vzácné** výbavy.

Vzácná:

Výzbroj: až těžká zbroj, tři zbraně dle vlastního výběru dle vlastního výběru. Jedna z nich kvalitní.

Výstroj: zdobené oblečení, náhradní šat, ušlechtilý kůň s výbavou nebo posluha, truhla plná užitečných věcí (křesadlo, lucerna, olej, stan, měch na vodu, láhev alkoholu či ušlechtilého nápoje, dobré jídlo na týden)

Hotovost: peníze, cennosti, suroviny nebo vybavení v hodnotě dvou kop (120) grošů.

Postup po úrovních

Pro zjednodušení se nebudou počítat zkušenosti, ale postupovat na úroveň budete vždy po uzavřeném herním bloku (dokončení dobrodružství). Po dokončení bloku všichni v družině postoupí o jednu úroveň, kterou mohou použít libovolně v souladu s pravidly. Pokud bylo dokončení úkolu úspěšné, družina obdrží ještě několik bonusových úrovní, které se rozdělí mezi hráče podle zásluh. Čím lepší úspěch, tím více bonusových úrovní bude rozděleno. Bonusovou úroveň nelze utratit za postup v povolání – pouze za Zdroj a ZS.

Postupovat budete v pátek večer (na 9.), v sobotu odpoledne (na 9.) a v sobotu večer (na 10.)

Hra

Zdroje

Výhody

Jelikož se nebudou přidělovat zkušenosti a Zdroje budou vzácné, Průvodci budou průběžně rozdávat Výhody, zejména za dobré nápady, poutavé popisy nebo kvalitní hru postavy.

Odpočinek

Jelikož postavy budou v našich dobrodružstvích neustále ve stresu a pod tlakem, nedočkají se nikdy kvalitního odpočinku, který by jim uzdravil všechny zdroje. Jejich nekvalitní odpočinky se budou pohybovat na škále od 1 do 5ti: 1 – delší oddech(svačina) po scéně, přerušovaný spánek v nehostinných podmínkách; 2 – delší odpočinek(oběd), spánek v nehostinných podmínkách, 3 – běžný odpočinek v hostinci, 4 – odpočinek v příjemných podmínkách, 5 – dlouhý spánek v luxusním apartmá.

Kvalitu odpočinku je možno zlepšovat nákupem služeb nebo přípravnými akcemi (typicky lovec).

Počet odpočinků bude ve hře značně omezen, protože se prád bude něco dít.

Magické okamžiky a zřídla

Náš svět je poměrně magický. Tedy magie je v něm všudypřítomná v poměrně malém množství. Zřídlem síly 1 je každý významnější kopec, křížovatka, čistý pramen, starý strom či mýtina v lese. V okolí větší vesnice je jedno zřídlo velikosti 2.

Ve městě bude jedno zřídlo síly 3 a několik zřídla síly 2.

Kromě toho máme více magických okamžiků. Kromě rozbřesku a soumraku jsou okamžiky síly 1

také poledne a půlnoc (nekončí při nich však kouzla). První a třetí měsíční čtvrt' jsou okamžiky síly 2, Nov a Úplněk síly 3.

Jizvy

Jizvy způsobují Náročnost dle své velikosti(1 až 3 či víc) nějaké dovednosti či skupiny dovedností. O jaké dovednosti jde určuje podoba Jizvy a ten kdo ji působí. Velikost Jizvy by měla odpovídat tomu, za jak dlouho se "přirozeně" může uzdravit (1 – dny, 2 – týdny, 3 – měsíce).

Jizvy lze léčit toliko v magický okamžik stejné, nebo vyšší síly (nebo v magický okamžik na zřídle stejné, nebo vyšší síly).

Tělesné Jizvy mají podobu dlouhodobých zranění. Duševní Jizvy mají podobu duševních poruch, nesoustředění, strachů, fóbií nebo poškození smyslů. Vlivové jizvy mají podobu (chorobných) změn chování, případně šrámů na pověsti.

Používání dovedností

Kombinování dovedností

Pokud postava při jedné akci používá více dovedností, počítá si povolání za tu pro úspěch akce nejdůležitější. Pokud jsou pro úspěch akce nezbytné všechny(např. míchání plynné omamné látky nebo šerm s pomocí vzdušné magie), počítá se jejich minimum. Toto je výjimka z pravidla nejvyššího účinku.

Boj proti...

Například boj zblízka lze běžně používat i proti bēsům, netvorům, či oživeným a to do té míry, do jaké jsou blízcí běžným lidem či zvířatům. Pomocí boje se jistě lze poměrně účinně bránit běžným útokům, zbavit upíra meče(odzbrojit) či povalit(Hrubou silou) umrlce. Udělování Jizev či Vyřazení je však zpravidla vyhrazeno pokročilým povoláním s odpovídající bojovou dovedností.

Následky akce

Součástí hlášení každé akce by kromě fikčních následků (když uspějí, tak se v příběhu stane to a to), měli být i mechanické následky (následky v pravidlech). Tyto by měli být ve vzájemném souladu. Základní 4 možné mechanické následky jsou:

- Získání Výhody (odpovídá zlepšení vaší situace, přípravě apod.)
- Snížení Ohrožení (odpovídá zlepšení situace, výsledné Ohrožení by mělo odpovídat situaci)
- Zvýšení Ohrožení (odpovídá zhoršení situace)
- Způsobení Jizvy (odpovídá dlouhodobým zraněním a vážným ublížením, Jizvami na vybavení se toto ničí)

Kromě těchto následků je možno přibalit další následky, pokud to situace umožňuje. Například:

- Způsobení postihu či zběhlosti (vyhrazeno pro magii)
- Vyřazení (odstranění cíle z konfliktu) – Ovládnutí je speciální případ
- Zjištění informace (např. Odhadnutí vlastností, či Odhalení skrytého)
- Výroba či oprava (výroba se děje v jediné úspěšné akci)
- apod.

Vyřazení

Vyřazení je mechanický následek akce, který cílovou postavu odstraní z konfliktu a sebere jejímu hráči možnost ji dále ovládat. Vyřazená postava zejména ztrácí možnost házet si iniciativu. Pokud

postava neopouští scénu, ponechává si své Ohrožení.

Může se jednat o zajmutí, umlčení výhrůžkou, přinucení k poslušnosti, zkrocení, převzetí velení nad oddílem, útěk z boje, skrytí někoho, přesun do bezpečí.

Pokud je to uvěřitelné, lze vyřazenou postavu akcí zapojit zpět do konfliktu, například dodat jí odvahy aby promluvila, splasit koně pod jezdcem, dohnat uprchlíka apod.

Ovládání a ovládnutí

(Důležité jen pro mága a šamana)

Ovládnutí je Vyřazení, kdy jedna bytost převezme kontrolu nad jinou (Zkrocení koně, převzetí velení oddílu, najmutí žoldnéře, ovládnutí magií). Ovládnutá bytost si v takovou chvíli ponechává své ohrožení ale přestává si házet na Iniciativu.

Při **Ovládání** se ovládající může provádět akce za sebe, nebo ovládnutého. Počítá se bytosti odpovídající dovednost a ZS, případně jejich kombinaci (např. u boje ze sedla použije válečník přirozenou zbraň nebo zbroj oře, ale své mistrovství.) (viz. kombinování dovedností) Pokud je veden útok na ovládaného a ovládající ho nebrání, může *obranu* použít Ovládaný; Ovládnutí tak může automaticky skončit. Ovládnutý, pokud si zachoval vlastní vůli, může též bránit *obranou* akcím, které s ním provádí Ovládající. Pokud ovládající neuspěje v obraně ovládaného a nevyčerpá se za něj, může se, aby se zachránil, Vyčerpat ovládaný.

Vyčerpání

Vlastnost, kterou se vyčerpáváte odpovídá vlastnosti, na který cílí akce protivníka. (Většina dovedností cílí běžně na vlastnost do které spadá, výjimku tvoří Magie. Rozhodující je fikce – pokud zručností se zbraní(T) někomu přeseknu pásek u kalhot, abych jej před publikem zesměšnil, je to útok na Vliv, pokud abych mu znemožnil únik, tak na Tělo.)

- **Vyčerpáním se ve střetu nedosahujete remízy či zrušení akce soupeře;** odvracíte pouze následek jeho akce. Jeho akce stále z větší části proběhla, zapsala se do příběhu a vy pouze s vypětím sil odvracíte hrozný následek za cenu vlastního vypětí a ohrožení.
- **Při vyčerpání se zvyšuje Ohrožení;** pokud se vyčerpáváte – ať už pro úspěch ve zkoušce nebo pro odvrácení následku v prohraném střetu – kromě zaplacení Zdrojů (ve výši svého Ohrožení) se vám také následně zvýší Ohrožení o 1. (Toto zvýšení Ohrožení nelze nijak posílit použitím Istitivě apod.)
- Pokud se vyčerpáte proti vyřazující akci, můžete si přidat 1 Výhodu nebo (pokud to ve fikci dává smysl a je to uvěřitelné) útočníkovi zvýšit Ohrožení o 1.
- Jedno vyčerpání zastaví následek jedné akce – pokud chcete zastavit více následků akce původně rozsáhlé, musíte se vyčerpat vícekrát. Toto několikanásobné vyčerpání stojí tolik zdrojů, kolik je vaše Ohrožení krát tolik cílů, kolik zachraňujete. Ohrožení se vám takovým mnohonásobným vyčerpáním zvýší pouze o 1.
- **Vyčerpávat se ve střetu může kdokoliv kdo byl v něm aktivní** za kohokoliv, kdo je právě ohrožen, pokud je to uvěřitelné.

Iniciativa a Překvapení

Celý systém překvapení zapomeňte. Pokud je někdo překvapen či v obdobných případech, určete pořadí v kole podle fikce.

Akce prostředí

Akce prostředí, které působí opakovaně či průběžně (dravý proud, požár stodoly v níž probíhá potyčka, sněhová bouře v níž probíhá honička, dlouhodobá otrava/magie) se vyhodnocují na konci

kola. Následkem těchto akcí prostředí je vždy to nejhorší co lze - většinou Vyřazení (utopení, zdušení, zmrznutí). Při neúspěchu proti výzvě se postavy mohou Vyčerpat a zvýší si Ohrožení.

Skrývání

Skrývání je obecný koncept. **Skrýt** lze osobu, věc nebo i informaci. Zpravidla je k tomu potřeba úspěšná akce jejímž cílem je věc skrýt. (Tichý pohyb či plížení, převlek, klamání, předstírání, hovory beze slov...). Úspěšně skrytá věc zůstává skrytou, dokud nenastane skutečnost, která by to mohla změnit. Neúspěch v akci prováděné ve skrytu zpravidla vede k odhalení, vyčerpání při odhalování alespoň ke vzniku **podezření**. Na skrytou věc nelze obecně reagovat či provádět (proti)akce směřující k odhalení či zhoršení situace skrytého, pokud neexistuje podezření či jiný důvod (stráž, osoba na hlídce provádějící rutinu). Typickým podezřením je slabina vyráběných nástrah.

Na akce ze skrytu, které automaticky vedou k odhalení skrytu či alespoň vzniku podezření nebo vyřazení důležité bytosti lze reagovat protiakcí, která by však měla být pasivní – vést zejména k ochraně či zlepšení situace cíle akce.

Vybavení

Zbraně

Zbraně přidávají podle druhu jeden manévr zdarma za kolo (nikoliv za akci); *presně, mocně, lstivě*, případně *obrana*.

Na poměrování relativních délek zbraní zapomeňte. Obouruční zbraně pro boj zblízka přidávají jednu za kolo možnost přidat manévr navíc. (Lze kombinovat s *nadáním*.)

Kvalitní vybavení

Kvalitní vybavení přináší vždy slevu na Náročnosti z akcí odpovídajících fikčnímu obsahu kvalitnosti. (Nikoliv na Vyčerpání.) V kvalitních tanečních šatech se třeba dají zvládat jednoduše i Náročné figury či jiné komplikace.

Suroviny

Mastičkář umí v přírodě a jinde nalézt a vytvořit toliko nouzové Suroviny. (S nimi vyrobíte nejvýše nouzové předměty.)

Alchymista dokáže vytvářet skutečné Suroviny z trofejí nebo těl netvorů.

Nástrahy

Nástrahy se zgruntu zjednodušují. Nemají sílu, silný a slabý účinek a ceny jsou řádově nižší. Nástraha spotřební předmět s uloženou akcí se **zamyšleným následkem**. Po nastražení je nástraha skrytá věc a její slabina způsobuje podezření. Slabinu je možno zamaskovat vhodným způsobem.

Základní **cena** výroby nástrahy je 3 Suroviny a taková může způsobit změnu Ohrožení či Jizvu. Za 1 Surovinu navíc může nástraha i Vyřadit. Základní cena pokročilých nástrah je vyšší.

Při výrobě lze navíc za 1 Surovinu do nástrahy vložit i *manévr* – *rozsáhle, mocně* nebo *lstivě*.

Při podání se Nástraha vyhodnocuje jako výzva.

Přímé použití nástrahy je takové, kdy Postava použije nástrahu přímo proti jiné bytosti (např. čeká nedaleko aby v pravou chvíli spustila past na cíl.) - v tom případě se nástraha nevyhodnotí jako výzva, ale jako střet. Použije se přímo uložená akce a postava použije odpovídající dovednost.

Zneškodnění nastražené nástrahy vede k jejímu zablokování či zničení, neúspěch v takovém pokusu naopak často k podání. Nástraha je též podána při neúspěchu na odhalení.

Po podání nástraha v učenou chvíli spustí výzvu, které je možno jí odolat.

Magie

Podoba kouzla

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

Přesnost kouzel

Kouzla vyžadující pohled lze sesílat s přesností odpovídající viditelnosti. Při sesílání kouzla pouze přes symbolický dotek nebo obrazec má kouzelník pouze nejasnou představu co se v místě děje a kouzlo může cílit odpovídajícím způsobem dle toho.

Rozsah kouzel

Mnoho kouzel (ohně, země, dřeva, vody, vzduchu, iluzí, třaskaviny, žíraviny, plynné jedy) ovlivňuje prostředí v rozsahu **vědmíny chýše**. Pokud postava takovým kouzlem zasahuje prostor velikosti vědmíny chýše v němž se nachází nejvýše hrstka bytostí (do tuctu) a z účinku kouzla nikoho nevyjme, považujeme takové kouzlo za **plošné** a není třeba pro jeho účinek hradit manévry **rozsáhle**.

Obdobně jedy jsou schopny působit za základní cenu **hromadně** až na hrstku (tucet) cílů, bez potřeby hradit a počítat do limitu manévru na akci manévru **rozsáhle**.

S použitím manévru **rozsáhle** dokáže kouzlo působit až v rozsahu prostoru, který nazýváme **statek**. **Rozsáhle** vyrobené jedy dokáží otrávit až houf (kopu) bytostí.

Dlouhodobá magie dokáže působit **zběhlost** nebo **postih**. Magii, která dokáže působit na prostředí je možno také seslat dlouhodobě na prostor a bude pak působit **postih** či **zběhlost** pro určené dovednosti pro všechny v daném prostoru.

Trvání dlouhodobé magie

Pokud kouzelník, který sesílá dlouhodobou magii, zvítězí ve střetu (nebo cíl nástrahy nepřehodí výzvu), vyčerpáním nelze vnucený **postih** či **zběhlost** zrušit, vyjma situací, kdy v rámci vyčerpání zruší kouzlo přirozenými prostředky. Toto platí obdobně i pro jedy a jinou substanční magii.

Symbolický dotek

Symbolický dotyk poskytují pouze předměty, které ke svému původci mají dostatečně silné pouto. Většinou platí, že předmět se silnou vazbou nelze získat nahodile ale je k tomu třeba cílevědomého a záměrného úkonu.

- 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).
- U předmětů se má jednat o libovolný „osobní“ předmět – takový, jehož ztrátu by osoba pocítila a vynaložila značné úsilí pro jeho znovuzískání. (např. rituální předměty, esence, oblíbené zbraně, šaty, osobní šperky, glejty, nikoliv však peníze ve váčku, šípy z toulce nebo spací houně)

- 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).

Dále platí, že kouzlo seslané přes symbolický dotek působí v místě dotyku (případně z místa dotyku).

Elixíry

Elixíry, pokud jsou tak vyrobeny, není nutno nezbytně používat požitím; přípustné jsou jiné způsoby kontaktu, např. posypání práškem neviditelnosti, potřetí meče svatojánským olejem nebo připnutí kožených křídel, které se po použití rozpadnou.

Esence

Esence a jizvení jako podmínka pro vědmáckou a šamanskou magii se ruší.

Bytosti a Pomocníci

Dělení bytostí

Bytosti jsou základně rozděleny na **Lidi**(včetně třeba obrů, vlkodlaků nebo kentaurů), **Zvířata**(včetně fantastických, ale ve světě běžných zvířat), **Netvory**(zvláštní a částečně nadpřirozené bytosti), **Nemrtvé**(duše zemřelých ve vlastním či žádném fyzickém těle), **Běsy**(bytosti z jiných světů ve vlastním nebo cizím obsazeném těle) a **Oživené**(konstrukty či původně neživé předměty oživené magií).

Nadpřirozené bytosti je souhrnné pojmenování pro Netvory, Nemrtvé, Oživené a Běsy. **Neživí** je souhrnné označení pro Nemrtvé, Oživené a Běsi.

Všechny bytosti se obecně dělí na **rozumné** a **nerozumné**. S nerozumnými tvory nelze vyjednávat, působit na ně svou autoritou či postavením a podobně. Lidi jsou zpravidla považováni za rozumné, zvířata za nerozumná. Kouzelná mluvící zvířata(Moudrá sova apod.) jsou rozumná.

Odhad

Při běžném odhadu pomocí znalosti bytostí zjistí postava mechanicky hranice Vlastností a obsah charakteristiky. Při odhadu s použitím ZS zjistí navíc i seznam a podobu Zvláštních schopností.

Odhadem lze jen málokdy uškodit.

Při odhadu předmětů postupujte obdobně.

Pomocníci a sítě

Budeme hrát zcela bez Pomocníků a Sítí.

Pokud chcete mít nějaké věrné zvíře, popište ho jako kvalitní předmět.

Pokud by se během hry přece jen stalo, že se k družině připojí nějaká Bytost, nebudeme u ní nijak posuzovat Pouto.