

DENIS HAMON
ARNAUD BOUTLE

MALÍ HRDINOVÉ

KRÁLOVSTVÍ DRAKŮ



Albi

OBSAH

NEŽ ZAČNETE 4

PRAVIDLA HRY 8

Tuto část si musí bezpodmínečně přečíst V (vypravěč/ka), než se pustí do prvního scénáře. HP (herní postavy) si ji v případě zájmu mohou přečíst také.

HERNÍ SVĚT: TYRKYSOVÝ OSTROV 16

Tato část popisuje, v jakém prostředí se dobrodružství dračích rytířů odehrávají. V (vypravěč/ka) si ji musí přečíst a HP (herní postavy) do ní mohou také nahlédnout, protože neodhaluje žádné tajemství.

1. SCÉNÁŘ: POHŘEŠOVANÁ PRINCEZNA 20

Družina se musí dostat na druhou stranu země do hor u hranic se sousedním královstvím, najít tam princeznu a dovést ji do hlavního města, kde má být korunována královnou. Ale čeká ji mnoho nebezpečí, neboť návrat budoucí vládkyně není úplně všem po chuti.

SCÉNA 1: MISE 21

Mistr řádu povolává družinu, aby ji vyslal na misi.

SCÉNA 2: NA CESTĚ 22

Družina putuje do hor.

SCÉNA 3: VESNICE 23

Družina dorazí do cíle.

SCÉNA 4: V HORÁCH 25

Družina pátrá v horách po princezně.

ZÁVĚR 28

2. SCÉNÁŘ: SPIKNUTÍ 29

Družina se pídí po plánech skupiny rebelů, která se pod taktovkou Protektorátu pokouší poškodit pověst řádu dračích rytířů.

SCÉNA 1: V ULIČCE 30

Družina zpovídá trhovce ohledně toho, co zaslechl, a prozkoumává okolí, aby zjistila více informací.

SCÉNA 2: NA STOPĚ 31

Družina pokračuje v pátrání na základě zjištěných informací.

SCÉNA 3: REBELOVÉ	32
Stopa družinu dovedla až do dílny opisovače.	
SCÉNA 4: SLAVNOSTNÍ VEČER	33
Družina se pokouší předhonorit spiklence, aby jim překazili plány.	
ZÁVĚR	34
3. SCÉNÁŘ: STÍN VÁLKY	35
Potyčky s Protektorátem jsou čím dál častější. Konflikt se zdá nevyhnutelný, ale pořád existuje možnost, jak se vyhnout nejhoršímu. Družina se musí vydat na nebezpečnou misi na nepřátelské území osvobodit rukojmího a zabránit tak konfliktu.	
SCÉNA 1: ULTIMÁTUM	36
Vyslanci Protektorátu dali Království draků ultimátum: pokud jim do svítání nevrátí mladého šlechtice, zaútočí.	
SCÉNA 2: TAJNÁ MISE	36
Družina tajně překročí hranice Protektorátu a pátrá po uneseném mladém šlechtici.	
SCÉNA 3: VENKOVSKÉ SÍDLO	38
Družina dorazila k venkovskému sídlu a musí vymyslet, jak nenápadně proniknout dovnitř.	
SCÉNA 4: JESKYNĚ	40
Rytíři zachránili mladého pána a teď ho musí dovést do svého království.	
ZÁVĚR	42
4. SCÉNÁŘ: PROBUZENÍ DRAČÍCH BOHŮ	43
Družina vyráží do hor na severu ostrova prošetřit tajemné zjevení draka a přitom odhalí nekalé aktivity Protektorátu.	
SCÉNA 1: PÁTRÁNÍ PO DRAKOVÍ	44
Rytíři v noci spatřili draka a vydávají se ho hledat.	
SCÉNA 2: JESKYNĚ	45
Družina vstoupí do jeskyně, skrz níž se dostane na druhou stranu hory.	
SCÉNA 3: TAJEMNÁ BUDOVA	47
Když se družina dostane z jeskyně, narazí na evidentně opuštěnou budovu, kde může strávit noc.	
ZÁVĚR	48

NEŽ ZAČNETE

CO JE TO HRA NA HRDINY?

Hra na hrdiny je nejenom hra, ale i interaktivní příběh vystavený všemi jeho účastníky na základě společného scénáře.

JAK PŘIPRAVIT HRU?

Hráči se posadí okolo stolu a zvolí si, kdo z nich se zhostí role vypravěče nebo vypravěčky (V). V si před sebe postaví zástěnu, která obsahuje shrnutí pravidel a umožňuje schovat před ostatními hráči hody kostkou a scénáře. Ostatní hráči si každý vyberou kartičku postavy, která stanoví jejich vlastnosti na celou hru. Stanou se z nich takzvané „herní postavy“ (HP). Pak už jenom zbývá sehnat několik šestistěnných kostek (doporučují se minimálně tři) a hra může začít.



herní zástěna

kartičky postav

JAK HRÁT?

- V s použitím informací uvedených ve scénáři uvede hráče do situace a ztvárňuje také všechny nehráčské cizí postavy (NCP).
- Hráči hrají své postavy, to znamená, že mluví jejich jménem a popisují, co dělají.
- Kdybychom to přirovnali k videohře, je to, jako kdyby všichni hráči měli své ovládnání a místo herní konzole nebo počítače měli V.

K ČEMU SLOUŽÍ PRAVIDLA?

Při hře mohou hráči skrze své postavy jednat, jak chtějí! Budou popisovat, co jejich postavy dělají a V bude muset na jejich akce adekvátně reagovat. Jedno dobrodružství se skládá z několika částí, při nichž se HP pouští do pátrání, soubojů a diskuzí s NCP – takzvaných „interakcí“. Pravidla slouží pouze jako pomůcka vypravěči při vedení těchto částí příběhu.

Jediná věc, kterou je třeba si zapamatovat, je společný cíl družiny: **úspěšně splnit zadaný úkol a dostat se až na konec scénáře.**

V. ANEB ŽÁDNÁ UMĚLÁ INTELIGENCE

Ve hře na hrdiny hraje V klíčovou roli, ale to neznamená, že si hru neužije stejně jako ostatní.


Úloha V: sledovat scénář a posouvat příběh dál, ale respektovat přitom rozhodnutí hráčů.

- V má za úkol popsat NCP i místa, kde se příběh odehrává, a vdechnout jim život. Scénáře obsahují popisy, které V pomáhají provádět hráče příběhem. Je to jakýsi rámeček, v němž se HP pohybují a v němž vypravěč s pomocí dostupných informací ztvárňuje i NCP.


- V může také na některých stránkách naskenovat QR kód (viz str. 19) a pustit k jednotlivým částem příběhu, ať už je to pátrání, interakce nebo souboj, zvukovou kulisu pro dokreslení atmosféry okolo stolu.

POZOR: V nehraje PROTI ostatním hráčům. Pokud postavy dosáhnou cíle stanoveného scénářem a hráči si dobrodružství užili, je to vítězství pro všechny. V by se neměl snažit za každou cenu svou družinu zabít. Hlavním úkolem vypravěče je naopak zajistit, aby měl každý člen družiny v rámci scénáře možnost se projevit a zazářit.

HOD KOSTKAMI

V některých situacích musí HP určit výsledek akce pomocí  **Hodu kostkami**. Některé hody jsou dány scénářem, k jiným dá podnět

V na základě toho, co HP dělají.

Při  **Hodu HP vs. protivník** hází

V za NCP (viz str. 10).

HP. ANEB HRDINOVÉ PŘÍBĚHU

HP jsou hrdiny příběhu. Na začátku hry se ze scénáře dozvídají, jaký mají splnit úkol.

Úloha hráčů: Hráči mluví jménem své postavy, mohou komunikovat mezi sebou navzájem i s NCP, které se vyskytují ve scénáři. Mohou interagovat s okolním světem a rozhodovat o tom, co budou dělat („vyskočím na stůl“, „běžím za ním“, „táším meč“).

HP tvoří družinu. Spolupracují na splnění úkolu, který jim byl svěřen, a postupně se dozvídají zápletku příběhu. Musí umět naslouchat jeden druhému, aby se dohodli, jak uniknout nebezpečí. Pokud budou hrát pozorně a efektivně, mohou ve scénáři odhalit bonusová místa a magické předměty.


Družina HP nemá svého vůdce, každý má právo vyjádřit svůj názor a přednést své nápady ve prospěch skupiny.


ZÁKLADNÍ DEFINICE


V: vypravěč nebo vypravěčka dohlíží na příběh, pravidla a scénář.

HP: herní postavy neboli ostatní hráči, každý z nich ztvárňuje jednu postavu.

NCP: nehrácké cizí postavy neboli postavy ve scénáři, které ztvárňuje V, a ne jeden z hráčů.

Kostky  : standardní šestistěnné kostky používané v tradičních deskových hrách.

PŽ: počet životů neboli ukazatel zdraví postavy v podobě žetonů .

ŽM: ukazatel toho, kolik postavě zbývá magie v podobě žetonů magie .

•10• tipů a triků, jak si dobře zahrát

V

DEJTE KAŽDÉMU PROSTOR

Zajistěte, aby se do hry zapojili všichni, i ti nejstydlivější. Nenechte nejukecanější hráče ovládnout hru.

V

HRAJTE NCP

Hráči hrají za své postavy a V má za úkol hrát za všechny ostatní (NCP). Čím více jsou jejich setkání nezapomenutelná, tím je hra živější.

V

NASLOUCHEJTE SVÝM HRÁČŮM

Naučte se reagovat na nápady hráčů a posouvat tak hru dál. Podporujte fantazii hráčů. Pokud HP vymyslí svůj speciální postup při řešení problému, který není v knížce popsán, zkuste je v tom podpořit, pokud je to možné vzhledem k příběhu.

V

NASTOLTE ATMOSFÉRU

Být V znamená popisovat vše, co vnímají postavy. Nezapomínejte, že máme i jiné smysly než zrak a popisujte i zvuky a pachy, abyste nastolili tu správnou atmosféru. Neváhejte využít zvukové kulisy!

V

POVZBUZUJTE HRÁČE

Oblíbená otázka V musí znít: „Co uděláte?“ Tímto způsobem povzbuzuje hráče k tomu, aby jednali.

HP

RESPEKTUJTE OSTATNÍ

Hra na hrdiny není soutěž v tom, kdo bude více mluvit nebo kdo toho více udělá. Jde o hru založenou na týmové spolupráci, v níž musí mít každý možnost se zapojit a užít si to.

HP

RESPEKTUJTE SCÉNÁŘ

Scénář přináší příběh a zajišťuje, aby postavy prožily dobrodružství hodné tohoto jména. Pokud se hráči nedrží scénáře, role V se stává velmi náročná a nikdo si hru neužije.

HP

VŽIJTE SE DO SVÝCH POSTAV

Abyste si hru užili na maximum, neváhejte se do své postavy opravdu vžít – mluve v první osobě a diskutujte s ostatními postavami. Pokud se stydíte, řekněte si, že vaše postava se určitě nestydí!

HP

JEDNEJTE

V vám bude pravidelně klást otázku: „Co uděláte?“ V tu chvíli se musíte rozhodnout, co uděláte nebo co řeknete.

V**HP**

Zlaté pravidlo

V případě problémů vždy rozhoduje V.

PRAVIDLA HRY

Tuto část si musí bezpodmínečně přečíst V, než se pustí do prvního scénáře. HP si ji v případě zájmu mohou přečíst také.

VLASTNOSTI, TALENTY, SLABINY

Když se postavy odhodlají k nějaké hrdinské akci nebo se rozhodnou postavit jiné postavě či NCP, V je vede pomocí zde uvedených pravidel hry.

Klíčovými prvky hry jsou **Vlastnosti** a **Talenty**. Tyto dva faktory hrají roli při rozhodování pomocí hodu kostkami. Každá postava má i svou **Slabinu**, která dokresluje její osobnost.

VLASTNOSTI

Každá postava se vyznačuje čtyřmi Vlastnostmi.

Obratnost: rychlost a mrštnost včetně koordinace.
Postava umí: střílet z luku, skákat, šplhat, plavat, tančit.

Charisma: nenucené chování ve společnosti, schopnost udělat dojem a chápat ostatní postavy.
Postava umí: nahánět strach, svádět, přesvědčovat, mluvit na veřejnosti.

Kondice: fyzická síla a vytrvalost.
Postava umí: bojovat na blízko, vyrazit dveře, běhat.

Intelligence: moudrost, paměť a povědomí o okolí.
Postava umí: vybavit si informaci z paměti, najít schovaného nepřítele, rychle jednat při souboji.

- Hodnota Vlastnosti (1 až 3) odpovídá **počtu hozených kostek** v momentě, kdy scénář nebo V takový hod vyžadují.
- Všechny kostky, na nichž padne 4, 5 nebo 6, jsou brány jako **úspěch** a ostatní jako **neúspěch**.
- Hod kostkami je úspěšný při získání **alespoň jednoho úspěchu**, tedy pokud alespoň na jedné kostce padne 4, 5, nebo 6. Čím více úspěchů dané postavě padne, tím působivější je to, co dělá.

Příklad

Válečnice Lamia běží, co jí síly stačí. Najednou se před ní otevře široká propast, kterou musí přeskochit. Hodí si na Obratnost. Na kartičce postavy má Obratnost 2 – hází tedy dvěma kostkami.

- Pokud jí padnou jenom samé 1, 2 nebo 3, nezískává **žádný úspěch**. Její akce je tedy **neúspěšná** a ona padá do propasti.
- Pokud jí padne jedna 4, 5 nebo 6, získává **jeden úspěch**. Její akce je tedy **úspěšná**, Lamia se odrazí a podaří se jí propast přeskochit.
- Pokud jí padnou samé 4, 5 nebo 6, získává **dva úspěchy**. Její akce je **úspěšná**, Lamia se odrazí rychleji a doskočí dále.

TALENTY


Většina postav (ale ne všechny!) má jeden nebo dva **Talenty**. To znamená, že mají výjimečné nadání v určité oblasti. Když má postava hodit kostkami v situaci, která spadá do oblasti jejího Talentu, **automaticky získává jeden úspěch**, který se připočítává k ostatním úspěchům získaným v daném hodu. Jako kdyby měla v hodu jednu kostku navíc, která vždy uspěje!

Příklad

Léčitel Madan potkává rodinu obchodníků, jejichž syn je vážně nemocný. Madan se pokusí mladého muže vyléčit. Hodí si třemi kostkami na Inteligenci (má Inteligenci 3).

- Pokud mu padnou jenom samé 1, 2 nebo 3, jeho Talent Lékařství (viz seznam Talentů níže) mu zajistí **1 úspěch**. Jeho hod je úspěšný a Madan najde ve své brašně bylinu, která chlapce vyléčí.
- Pokud mu padnou nějaké 4, 5 nebo 6, získává kromě úspěchu daného svým Talentem ještě další úspěchy. Celkem může získat **2, 3 nebo 4 úspěchy**. Jeho hod je **úspěšný**. Chlapec se uzdraví dvakrát, třikrát nebo čtyřikrát rychleji.

ŽETON ÚSPĚCHU

Na začátku hry dostane každý hráč 1 žeton úspěchu . Hráči mohou tento žeton jednou během hry použít a přidat tak ke svému hodu kostkami jeden automatický úspěch.

SEZNAM TALENTŮ

Pohyb: fyzická zdatnost v běhu, lezení po skalách, plavání, akrobacii apod.

Boj: boj na blízko, znalost zbraní a bojových stylů.

Nenápadnost: schopnost uniknout odhalení (umění schovat se, maskovat se a někoho sledovat).

Jezdectví: znalost péče o koně, talent na ježdění, údržba a výroba jezdecké výbavy.

Učenost: akademické znalosti v různých oborech (dějiny, přírodní vědy, zeměpis atd.).

Zlodějina: zdatnost v trestné činnosti a použití lsti (kapsářství, otevírání zámků, padělání dokumentů atd.).

Lékařství: stanovení diagnózy a péče o zraněné a nemocné.

Hudba: umění hrát na nástroje a zpívat.

Vnímavost: schopnost všimnout si a používat svých pět smyslů k průzkumu okolí.

Přesvědčivost: schopnost přesvědčit a ovlivnit ostatní postavy.

Stopování: znalost stop a schopnost je sledovat.

Střelba: umění střílet se na dálku a vyrábět střely a střelné zbraně.

HOD HP VS. PROTIVNÍK

Když proti sobě v hodu kostkami stojí HP a NCP, V porovná získané úspěchy. Ten, kdo má nejvíce úspěchů, vyhrává. V případě nerozhodného výsledku rozhoduje Talent. Pokud má postava odpovídající Talent, tak vyhrává, pokud ani jedna postava takový Talent nemá, vyhrává ta s nejvyšší hodnotou Vlastnosti (Mlastnost s hodnotou 3 vyhrává nad Vlastností s hodnotou 2 nebo 1).

Příklad

Lamia (HP) se pokouší proplížit za zády strážce (NCP).

Má Obratnost 2, ale nemá Talent Nenápadnost. V hodu kostkami jí padne 1 a 6, tedy **1 úspěch**.

Strážce má Inteligenci 1. V hází za strážce, hodí 1 kostkou a padne 5, tedy také **1 úspěch**.

Výsledek je nerozhodný. Ale protože Lamia má u použité Vlastnosti hodnotu 2 (Obratnost) a strážce 1 (Inteligence), tak vyhrává. Její hod je **úspěšný** a strážce ji nevidí.

SLABINY

Každá postava má i **Slabinu**, která dokresluje její osobnost. Slabiny především naznačují, jakým způsobem mají hráči postavu interpretovat. Ale jednou za hru může V po každé postavě chtít, aby kvůli své Slabině **zopakovala jeden hod** kostkami, pokud je k tomu vhodná situace.

Příklad

Una je mluvčí dračích rytířů. Jako Slabinu má uvedenu nenávist ke královským rytířům. Pátrá po informacích a musí si kvůli tomu promluvit s královskými rytíři. Hodí si na Charisma. Hází 3 kostkami a padne jí 4, 6 a 6, tedy **3 úspěchy**. V ale upozorní na její Slabinu a požádá ji, ať hází znova. Tentokrát jí padne 2, 3 a 3, tedy **žádný úspěch**. Její hod je neúspěšný, stala se obětí své Slabiny!

DRUHOTNÉ NCP

Kompletní informace jsou k dispozici pouze k významným NCP. Druhotné NCP, jako například protivníci v souboji, jsou charakterizovány pouze následujícími vlastnostmi:

- **Iniciativa:** počet kostek, kterými se hází, aby se určilo pořadí hráčů v souboji (viz str. 12)
- **Souboj:** počet kostek, kterými protivník hází při souboji, plus je uvedena použitá zbraň
- **PŽ/ŽM:** počet životů a žetonů magie dané postavy

Příklad

Lamia bojuje se strážcem, který má následující charakteristiky: Iniciativa 1 kostka, Souboj 2 kostky (kopí), PŽ 3. Když se určuje, kdo zaútočí první, hází tedy 1 kostkou. Když útočí kopím, hází 2 kostkami, a pokud utrpí 3 zranění, je vyřazen z boje.

POUŽITÍ MAGIE

Některé postavy mají přirozený kouzelnický talent a díky tomu mohou vyvolávat kouzla. Každé kouzlo má konkrétní účinek popsaný na kartičce postavy.

- Na vyvolání jakéhokoli kouzla je nutné **použít 1 žeton magie (ŽM)**. Každá postava má na své kartičce uvedeno, kolik ŽM má k dispozici.
- Příslušný hod kostkami je uveden na kartičce postavy, ale ne všechna kouzla ho vyžadují.

Příklad

Jezdkyně Maya hledá čaroděje, který se schoval v davu na trhu. Vyvolá kouzlo *Odhalení magie*, aby jí čarodějova magie ukázala, kde se nachází. Použije na to 1 ŽM (zbydou jí 3). Hodí si 2 kostkami na Inteligenci a padne jí 4 a 6, tedy **2 úspěchy**. Její kouzlo je **úspěšné**. Najde čaroděje a začíná souboj na blízko.

Na konci každé scény si postavy vezmou všechny své ŽM zpět.

SEZNAM KOUZEL

Anulace: Hod na Inteligenci, ruší 1 kouzlo seslané protivníkem.

Blizard: Hod na Inteligenci, 1 zranění za každý úspěch.


Odhalení magie: Hod na Inteligenci, určí místo výskytu nějakého mága nebo aktivní magie.

Blesk: Hod na Inteligenci, 1 zranění za každý úspěch.

Iluze: Hod na Inteligenci, vytvoří iluzi, která působí na 1 smysl za každý úspěch (1 úspěch = vizuální nebo zvuková iluze, 2 úspěchy = vizuální a zvuková iluze).

Řeč zvířat: Ten, kdo vyvolá toto kouzlo, může po celou scénu hovořit se zvířaty.

Světlo: Osvětlí okolí jako pochodeň.

Ochrana: Hod na Inteligenci, postava, na niž je kouzlo sesláno, dostane 1 žeton ochrany + 1 za každý úspěch. Použití jednoho žetonu ochrany  umožňuje zrušit 1 zranění.

Léčba: Hod na Inteligenci, vyléčí ztrátu 1 života + 1 život za každý úspěch.

Spánek: Hod HP vs. protivník na Inteligenci, postava, na niž je kouzlo sesláno, usne a spí, dokud ji někdo přirozeně neprobudí.

Supervýkonnost: 1 automatický úspěch při jedné fyzické akci.

Ohnivá čára: Hod na Inteligenci, 1 zranění za každý úspěch.

PRŮBĚH SOUBOJŮ

INICIATIVA

Když dojde ke střetu, všechny postavy hází na Inteligenci. Čím více získají postavy úspěchů, tím hrají dříve. Pokud je mezi postavami výsledek nerozhodný, jednají najednou. Tento hod se vztahuje na celý souboj.

Příklad

*Lamia bojuje s loupežníkem. Ona i loupežník mají hodnotu Inteligence 1. Lamia tedy hází 1 kostkou a padne jí 5, tedy **1 úspěch**. Loupežník hází také 1 kostkou a padne mu 3, tedy **žádný úspěch**. Lamia tedy až do konce souboje jedná jako první.*

Pokud na sebe dvě postavy (HP nebo NCP) útočí zároveň (nerozhodná iniciativa), mohou obě utrpět zranění.

HERNÍ KOLA

V každém kole mohou postavy provést jednu akci. Mohou zaútočit nebo udělat něco jiného (otevřít dveře, schovat se, pronést větu, seslat kouzlo atd.).

POZOR: jedno kolo trvá jenom pár vteřin, jednejte proto logicky!

Jednotlivé druhy útoků se řídí následujícími pravidly:

- **Boj na blízko:** postavy bojující na blízko **hází na Kondici** a každým úspěchem způsobí jedno zranění.
- **Střelba:** postavy, které během souboje střílí, **hází na Obratnost** a každým úspěchem způsobí jedno zranění.
- **Kouzla:** postavy, které se rozhodnout seslat kouzlo, zjistí na své kartičce postavy, jak kouzlo působí a zda musí házet kostkou, nebo ne.

ZRANĚNÍ A ZDRAVÍ


S každým utrpeným zraněním ztrácí oběť 1 život. Pokud se postava (HP nebo NCP) ocitne bez žetonů života, je vyřazena z boje a už nemůže jednat.

Na konci souboje získávají všechny HP jeden život zpět (pokud se tedy dostaly na 0 životů, vrátí se jim možnost jednat).

Někdy se stane, že hráči mají smůlu nebo souboj špatně promyslí a skončí všichni „bez známek života“. Pokud se něco takového stane, nepanikařte! V vám může umožnit vrátit se zpět těsně před začátek souboje a dát vám tak druhou šanci buď se souboji vyhnout, nebo strategii znovu promyslet.

POZOR: Tuto druhou šanci dostanete jenom jednou za hru. Pokud by vaše družina zemřela podruhé, tak je to *konec hry!*

JED

Někteří protivníci mají ve svém profilu uvedenou schopnost Jed. Když takový nepřítel na HP zaútočí, HP si na svou kartičku za každé utrpené zranění položí 1 žeton jedu. V každém dalším kole může ze své kartičky 1 žeton jedu  odebrat. Dokud má alespoň 1 žeton jedu, má při každé své akci o kostku méně.

Příklad

Na Lamiu (válečnici), Madana (léčitele) a Eryu (zlodějku) zaútočí 3 loupežníci (Iniciativa 1 kostka, Souboj 2 kostky [sekera], PŽ 3), které hraje V.

Pro stanovení iniciativy hází HP na Inteligenci a V hází kostkami za protivníky.

Erya: 2 úspěchy

Madan: 2 úspěchy

Lamia: 1 úspěch

Loupežník B: 1 úspěch

Loupežník A: 0 úspěchů

Loupežník C: 0 úspěchů

1. kolo

- Erya zaútočí na Loupežníka C vrhací dýkou. Hází 3 kostkami na Obratnost a padne jí 2, 5 a 6, celkem 2 úspěchy. Způsobí tedy 2 zranění. Loupežník C ztrácí 2 životy a zbývá mu 1.
- Madan zaútočí mečem na Loupežníka B. Hází 2 kostkami na Kondici a padne mu 1 a 6, celkem 1 úspěch. Způsobí svému protivníkovi 1 zranění. Loupežník B ztrácí 1 život a zbývají mu 2.
- Lamia zaútočí na Loupežníka A válečnou sekera. Hází 3 kostkami na Kondici a padne jí 4, 6 a 6, tedy 3 úspěchy plus 1 automatický úspěch (Talent Boj). Celkem 4 úspěchy. Způsobí tak 4 zranění. Loupežník A ztrácí 4 životy a je vyřazen z boje.
- Loupežník B zaútočí na Madana sekera. Hází 2 kostkami a padne mu 3 a 3, nezpůsobí tedy žádné zranění.
- Loupežník C zaútočí na Eryu sekera. Hází 2 kostkami a padne mu 5 a 5, tedy 2 úspěchy. Erya utrpí 2 zranění. Ztrácí 2 životy a 2 jí zbývají.

2. kolo

- Erya na protivníka zaútočí druhou vrhací dýkou. Hází 3 kostkami a padne jí 2, 5 a 5, tedy 2 úspěchy. Způsobí 2 zranění. Loupežník C ztrácí 2 životy, zbýval mu jen 1, padá tedy k zemi.
- Madan sešle na Eryu kouzlo Léčba (vyléčí ztrátu 1 života + 1 život za každý úspěch v hodů na Inteligenci). Hodí na Inteligenci a padne mu 2, 2 a 5, tedy 1 úspěch. Erya získává 2 životy. Už má zase plný počet životů.
- Loupežník B a Lamia jednájí zároveň. Počítají se všechna zranění. Loupežník B hází 2 kostkami a padne mu 1 a 6, tedy 1 úspěch. Lamia utrpí 1 zranění. Ztrácí 1 život, zbývá jí 6 životů. Lamia hází na Kondici a padne jí 3, 5 a 6, tedy 2 úspěchy plus 1 automatický úspěch, celkem tedy 3 úspěchy. Loupežník B utrpí 3 zranění. Je vyřazen z boje.

Všichni tři protivníci byli zneškodněni.

PŘÍPRAVA HRY

Níže jsou uvedeny jednotlivé kroky přípravy hry:

1. Hráči si z jakékoli deskové hry vezmou 3 nebo více šestistěnných kostek.
2. V opatrně podle perforované čáry odtrhne tento sešit s pravidly a scénáři. Odtrhne i kartičky postav, žetony a magické předměty z prostředka sešitu. Pokud chce používat zvukové kulisy, připraví si chytrý telefon nebo tablet s aplikací na skenování QR kódů.
3. V před sebe postaví pevné desky neboli herní zástěnu, která obsahuje shrnutí pravidel.
4. V schová svůj sešit za zástěnu, aby hráči neviděli na scénář ani na hody kostkami.
5. Každý hráč si vybere jednu kartičku postavy.
6. V přidělí hráčům žetony: 1 žeton úspěchu na hráče a tolik žetonů života a magie, kolik je uvedeno na kartičkách postav jednotlivých hráčů.
7. V přečte HP shrnutí scénáře a potom se seznámí s jednotlivými fázemi dobrodružství popsány v obsahu a tučným písmem na začátku každé scény.
8. Hráči představí své postavy: jméno, Talenty, Slabiny, vybavení, kouzla, minulost.
9. V zahájí hru tím, že přečte úvodní text pro nastolení atmosféry.

PRAKTICKÉ INFORMACE

Délka jednoho scénáře: 30 minut až 1 hodina

Počet hráčů: 2 až 5 HP a 1 V

POZOR: pokud hrají jen 2 HP, souboje pro ně mohou být příliš těžké. V se v takovém případě může rozhodnout zlehčit souboje tím, že NCP sníží PŽ o 1 nebo 2 nebo jiným způsobem, který uzná za vhodný.

Příklad

U stolu sedí vypravěčka Míša a tři hráči jménem Jirka, Karel a Anežka. Hráči si vyberou kartičky postav. Míša si prochází scénář a Jirka, Karel a Anežka se mezitím seznamují se svými postavami.

Míša (V): Představte se.

Jirka (HP): Já jsem léčitel Madan. Přezdívají mi „dračí slzy“. Je mi 28 let a jsem příliš hodný. Ale umím skvěle léčit a trochu kouzlit. Uzdravuji a chráním.

Karel (HP): Moje postava se jmenuje Rey, ale říkají mi „dračí stín“, protože jsem průzkumník. Umím být nenápadný a vnímavý, ale nemám moc dobrou pověst, lidé se přede mnou mají na pozoru.

Anežka (HP): A já jsem válečnice Lamia. Má přezdívka zní „dračí tesáky“. Je mi 19. Jsem silná jako medvěd a v boji se mi nikdo nevyrovná! Ale na druhou stranu jsem trochu naivní.

Míša (V): Výborně. V jaké se tedy nacházíte situaci:

[Míša čte] Jste družina dračích rytířů a právě jste se vrátili domů z nebezpečné mise. Vaše koně padají únavou. Necháte je ve stáji a jdete do zámku. Ale jen co vyjdete ze stáje, ozve se z uličky za zdí výkřik.

Jirka (HP): Rychle! Někdo potřebuje pomoc!

Anežka (HP): Je ta zed' vysoká? Můžu ji přelézt?

Míša (V): Můžeš to zkusit.

Míša požádá Anežku, ať si hodí na Obratnost (+ Talent Pohyb). Hází 2 kostkami a padne jí 1 a 5. To znamená 1 úspěch + 1 automatický úspěch = 2 úspěchy.

Anežka (HP): Mám dva úspěchy.

Míša (V): Podaří se ti zed' přelézt.

Karel (HP): Jdu za ní!

Míša požádá Karla, ať si hodí na Obratnost. Hází 3 kostkami a padne mu 4, 4, a 5. Tedy 3 úspěchy.

Karel (HP): Páni! Tři úspěchy!

Míša (V): Rey bez potíží přeskočí zed'a dopadne do uličky na druhé straně vedle Lamiy.

Jirka (HP): Oběhnu to a rychle se k nim připojím.

[Míša čte] V uličce najdete ležet člena místní vojenské jednotky. Je vážně zraněn. Kam zmizel útočník?

Jirka (HP): Já ho ošetřím.

Míša (V): Hod'si na Inteligenci + Talent Lékařství.

Jirka hází 3 kostkami a padne mu 3, 6 a 6, tedy 2 úspěchy + 1 automatický úspěch = celkem 3 úspěchy.

Jirka (HP): Mám 3 úspěchy!

Míša (V): Výborně, Madane. Voják je mimo nebezpečí. Ostatní si hodí na Inteligenci + Talent Stopování, pokud máte.

Talent Stopování nikdo nemá, takže pouze hází na Inteligenci. Anežka hází 1 kostkou a padne jí 6, tedy 1 úspěch. Karel hází 2 kostkami a padne mu 4 a 6, tedy 2 úspěchy.

Anežka (HP): Mám jeden úspěch.

Karel (HP): Já dva.

Míša (V): Lamio, vidíš stopy, které směřují uličkou na sever. Rey, ty si všimneš, že na křižovatce zahýbají na západ.

Karel (HP): Běžíme po stopách!

Míša (V): Hod'te si na Kondici + Talent Pohyb.

ZKUŠENOST (VOLITELNÝ BONUS)

Po odehrání dvou scénářů může V nabídnout hráčům bonus: mohou si zvýšit 1 Vlastnost nebo si vzít 1 Talent nebo získat 2 životy. Kouzelníci si mohou vybrat 1 kouzlo ze seznamu na straně 11 nebo získat 2 ŽM. V pak vybraný bonus každého hráče poznamená na kus papíru, který si hráč položí vedle své kartičky postavy, aby na něj nezapomněl.

TYRKYSOVÝ OSTROV

Tato část popisuje, v jakém prostředí se dobrodružství dračích rytířů odehrávají. V si ji musí přechít a HP do ní mohou také nahlédnout, protože neodhaluje žádné tajemství.



Tyrkysový ostrov je perlou Vnějšího oceánu. Na jeho severní straně se tyčí majestátní hory s vrcholky pokrytými sněhem. Po údolních svazích burácí mocné řeky a přinášejí vláhu do nížin. Planiny na jižní a východní straně ostrova dávají bohatou sklizeň a zajišťují tak obyvatelům blahobyt.

Většina ostrovanů se věnuje obdělávání půdy a chovu zvířat. Několik horských komunit těží ze země bohaté na přírodní bohatství kovy a drahé kameny. Vesničané na pobřeží se živí rybolovem a sběrem mořských plodů.

Život na Tyrkysovém ostrově by byl krásný, kdyby prostředkem ostrova neprocházela hranice, která ho rozděluje na dvě části: Protektorát na východě a Království draků na západě. Tato království spolu nevychází a často mezi sebou válčí. Neshodnou se vůbec na ničem – na politice, na náboženství ani na původu světa.

PROTEKTORÁT

Království Protektorátu je rozděleno na pět územních celků, v jejichž čele stojí baroni. V rodinách těchto velkostatkářů se titul dědí z otce na syna a baroni pod taktovkou svého pána Protektora a jeho poradce chrámového Velmože drží své poddané velmi zkrátka. Velmož má skoro tak velkou moc jako sám Protektor, protože dohlíží na všechny chrámy i své žáky, kteří v nich slouží.

Náboženství je pro obyvatele Protektorátu velmi důležité. Věří v existenci jediného boha zvaného Spasitel, který podle jejich víry stvořil svět, vyhnal nepřátelské draky a následně předal oštěž moci prvnímu Protektorovi a prvnímu Velmožovi. Jejich náboženství taktéž hlásá, že v den konce světa Spasitel obživne, aby odměnil své věrné stoupence a potrestal ty, kteří se od něj odvrátili.

Hlavní město Protektorátu se jmenuje Pevnost a vévodí vrcholku Nejvyšší hory na východním cípu ostrova. Nachází se v něm palác Protektora i hlavní chrám, v němž přebývá Velmož.

Baroni, kteří ovládají hranici mezi královstvími, disponují mocnými armádami, a proto zde často zuří bitvy.

KRÁLOVSTVÍ DRAKŮ

Severní části Království draků dominují hory a té jižní planiny. Politické centrum se nachází na rozlehlé plošině na západě ostrova, kde leží hlavní město Drakya posazené na skalnatém výběžku nad zátokou.

Králové a královny jsou voleni z řad Nejvyšší rady, jejímiž členy jsou zástupci šlechtických rodů a jeden volený představitel z každé vesnice. Díky tomu se mohou všichni obyvatelé zapojit do politického života.

V Království draků na existenci Spasitele nevěří. Jejich legendy říkají, že svět byl stvořen draky, kteří po náročné práci usnuli a jejich těla se proměnila v ostrovy Vnějšího oceánu. Tyrkysový ostrov se jako největší z nich nachází na hřebětě samotného Velkého Draka.

A protože ostrov spočívá na spícím bohovi, nepotřebují obyvatelé chrámy ani kostely. Modlit se mohou u svých domácích oltářů ozdobených figurkami draků.

Království chrání dva prestižní řády: královští rytíři pocházející ze šlechtických rodů a dračí rytíři, kteří jsou nabírání na základě svých schopností. I když mají tyto dva starobylé řády společné cíle, nevládnou mezi nimi moc přátelské vztahy. Každý si myslí, že je nadřazen tomu druhému, což může občas způsobovat napětí.

KRVAVÝ DEN V DRAKYI

Život v Království draků už nikdy nebude jako dříve. Milovaná královna Sothia, která vládla z paláce v Drakyi téměř deset let, byla zavražděna. Navzdory svým bojovým schopnostem neměla nejmenší šanci se bránit, neboť ji skolil jed. Viníkovi se povedlo utéct a nikdo netuší, kdo to byl.

Zatímco město pláče nad úmrtím své vládkyně, její manžel princ Setep ihned svolává Nejvyšší radu. Sothia se za Setepa provdala před rokem z politických důvodů. Všichni vědí, že jejich bezdětné manželství nebylo uzavřeno z lásky.

Nejvyšší rada se schází hned v noci po smrti královny a musí okamžitě rozhodnout, kdo Sothiu nahradí na trůně. Setep se nabízí jako ideální kandidát, neboť už se vyzná v mocenských i politických kruzích a je pánem na zámku. Představitelé šlechtických rodů ho podporují a tleskají jeho projevu, ale Nejvyšší rada se z velké části skládá ze zástupců lidu a jejich názor rozhodne hlasování. Místo šlechtice zvolí jako novou královnu Sothiinu mladší sestru Juhi, která je mezi lidmi velmi oblíbená a vážená, stejně jako její sestra.

Setep v doprovodu zástupu představitelů šlechtických rodů opouští sál Rady rudý vzteky. Rada začíná chystat korunovaci, aby bylo vše připraveno, až se Juhi vrátí z mise, na kterou se vydala před několik dní jako členka řádu dračích rytířů.

Na druhé straně hranice si Protektor a jeho Velmož mnou ruce nad nepřízní osudu, která zasáhla jejich nepřátele.

Sothia, zesnulá královna: dcera váženého kováře z Drakye se začala už jako velmi mladá zajímat o politiku a v šestnácti letech se stala nejmladší volenou členkou Nejvyšší rady. O deset let později byla po smrti svého předchůdce zvolena královnou. Vždy se snažila podávat občanům pomocnou ruku, naslouchat jim a zapojovat je do rozhodování o životě v království. Její tragická smrt ve věku třiceti šesti let zasáhla celou zemi.

Princezna Juhi, přezdívaná „dračí křídla“: Sothiina mladší sestra, která sdílí její vášeň pro bojová umění i snahu budovat svobodné a demokratické království. Naučila se mistrovsky ovládat zbraně, a proto dračí rytíři vycítili její neuvěřitelný potenciál a povolali ji mezi sebe. Zároveň byla až do smrti své sestry královninou pravou rukou.

Setep, zapuzený princ: Setep pochází ze šlechtického rodu, jehož území u hranic s Protektorátem bylo vždy zázračně ušetřeno konfliktů, protože rodina se sousedy udržovala přátelské vztahy. Všichni vědí, že se po smrti své ženy královny touží stát králem. Ale troufne si se kvůli tomu veřejně do něčeho namočit?

Mistr Kayto, přezdívaný „dračí pohled“: Kayto je starý válečník a bývalý člen velení královských rytířů. Tuto funkci ale kvůli neshodám se svými bratry ve zbrani opustil a přidal se ke dračím rytířům. V hierarchii řádu rychle stoupal, a když se jeho předchůdkyně Sinwa rozhodla vzdát své funkce, aby mohla cestovat po světě, stal se mistrem řádu.

Protektor Anas: tento vzrůstem malý, ale ctižádostivý a podlý vládce Protektorátu se ze všeho nejvíce bojí toho, že přijde o trůn.

Velmož Ramu: nejvyšší učitel v chrámu Spasitele má minimálně stejnou moc jako samotný Protektor a obyvatelé Protektorátu z něj mají strach, protože vědí, že k naplnění svých cílů neváhá použít radikálních prostředků.

Vy: Jste dračí rytíři. Každý z vás se k řádu rytířů připojil z jiného důvodu, ale dnes máte jeden společný cíl: chránit Království.

JAK PRACOVAT SE SCÉNÁŘI?

TEXT VE SCÉNÁŘI	POUŽITÍ PŘI HŘE
Věty napsané tučně v obsahu a na začátku každého scénáře.	Důležité fáze scénáře, které je nutné si přečíst před začátkem hry.
 HP	Popis atmosféry a situace, který se čte hráčům nahlas.
 Hod na...	Scénář vyžaduje hod kostkami: 1. Každá HP si hodí kostkami a oznámí počet získaných úspěchů. 2. V přečte všechny výsledky nižší nebo rovné nejvyššímu počtu úspěchů, počínaje tím nejnižším (kromě 0 úspěchů).
 Hod HP vs. protivník!	HP a jedna nebo několik NCP hází proti sobě, jak je vysvětleno v pravidlech (viz str. 10).
 NCP	Informace o NCP, které pomohou V ji lépe ztvárnit.
INTERAKCE	Diskuze mezi HP a jednou nebo více NCP. V neodhalí všechny informace najednou, ale dávkuje je pomalu a postupně v průběhu konverzace.
SOUBOJ	Střet s NCP (viz str. 12).
NÁHLÝ ÚTOK	Jedna nebo více NCP zaútočí před začátkem souboje. V náhodně vybere cíl nebo cíle útoku.
PÁTRÁNÍ	HP pátrají po informacích. V rámci pátrání může nastat hod kostkami a/nebo interakce s NCP.
PLÁN ÚTOKU	HP se zamýšlí nad tím, jak budou postupovat. Může to znamenat hod kostkami a/nebo interakce s NCP. Scénáře dávají V několik možností. Záleží na V, zda hráče nasměruje k jedné z těchto možností nebo je nechá najít vlastní řešení.
VARIANTA	HP se rozhodnou vydat jednou konkrétní cestou. V nechá ostatní varianty stranou a soustředí se na hráči zvolenou variantu.
 BONUS	Ve scénáři je schován magický předmět. Pokud HP nemají dostatek úspěchů, aby ho našly, V tuto část přeskočí. Tyto předměty lze přenášet z jednoho scénáře do druhého. Každý předmět může využívat pouze jedna zvolená postava.
	V může pomocí chytrého telefonu nebo tabletu a bezplatné aplikace naskenovat QR kód a spustit zvukovou kulisu. Neří to povinné, ale pomáhá to nastolit tu správnou atmosféru.