

PRAVIDLA

OBECNÁ PRAVIDLA CELOHRY

- Celohra začíná ve čtvrtek po zahájení a končí v neděli v 10:00.
- Stanoviště Celohry je možné navštívit a plnit na nich úkoly samostatně, nebo ve skupině (velikost skupiny je omezena, limit se liší dle zvoleného dobrodružství).
- Hru lze začít na libovolném zeleném stanovišti.
- Žádný z hráčů se nesmí vrátit na stejné stanoviště **dříve než za půl hodiny**.

Hra funguje na principu fair-play. Realizaci některých herních situací plně vkládá do rukou hráčů a budou takové, jaké si je navzájem (ve své skupině) uděláte. Celohra je hodnocená aktivita a bude možné v ní získat drobné výhry. Hlavní složkou hodnocení je pozitivní přínos pro svoji skupinu, viditelnost v týmu a Celohře jako takové a celkové zapojení se do hry.

Pro hraní Celohry doporučujeme používat pokud možno unikátní přezdívku (nemusí však být schodná s tvou běžně používanou přezdívkou v rámci GameConu). Podle této přezdívky budou organizátoři Celohry sledovat tvůj postup hry.

Cílem Celohry je sbírat věhlas a vážnost. Každý drak si přeje být natolik věhlasný, aby se všichni hrdinové třásli už jen při vyslovení jejich jména; a každý drak chce být vážený mezi ostatními dračími kolegy.

PRAVIDLA DRAKOTVORBY

Záznam o tom, jak se jako drak vyvíjíš si vedeš v Dračím deníku. Na úvodní stuhu si napiš své dračí jméno a do prostoru vlevo se vejde tvůj portrét. Dále v deníku najdeš hodnotu svých atributů, tj. vitalita, síla, magie, houževnatost a rezistence. Ve spodní části je pak prostor pro tvé schopnosti. Budeš-li potřebovat sledovat hodnotu svých aktuálních životů, můžeš využít pravítko v pravé části deníku.

1. ATRIBUTY

Atributy shrnují, jak si vedeš v pěti nejzákladnějších oblastech. Hru začínáš pouze s jedním bodem vitality a další body získáš v průběhu hry za plnění úkolů na odpovídajícím stanovišti. Na začátku hry jsi ještě dračí mládě, takže maximální hodnota žádného z tvých atributů nemůže být vyšší než pět. Teprve postupem času zjistíš, opět na odpovídajícím stanovišti, jaký druh draka z tebe vyroste a tím si odemkneš možnost dalšího rozvoje.

Každý z atributů má ve hře odlišný význam a je jen na tobě, zda budeš posilovat nějaký konkrétní nebo zda se budeš snažit o vyrovnané hodnoty. Žádná strategie zde není úplně špatná a pokud v nějakém atributu zaostáváš, jistě najdeš spřáteleného draka, který bude v opačné situaci.

- Prvním atributem je vitalita, každý drak může mít maximálně tolik životů, jaká je hodnota jeho vitality (s případnými bonusy z dračích schopností). Tuto hodnotu nelze žádným způsobem překročit. Pokud bys měl v nějakém okamžiku získat více životů, než je tvá vitalita, životy navíc prostě zmizí. V případě, že získáš bod vitality, zvýší se tvůj maximální počet životů a o odpovídající počet i tvůj aktuální počet životů.
- Druhý atribut je fyzická síla. Vyjadřuje, jak moc umíš v boji máchnout tlapou. Síla se (většinou) používá v kombinaci se schopností s fyzickým zraněním. Větší síla znamená, že budeš mít větší šanci způsobit protivníkovi zranění.
- Třetí atribut je magie a slouží k obdobnému účelu jako síla, ale tentokrát ve spojení s magickým útokem. Vyjadřuje, jak moc dobře ovládáš magické schopnosti mezi které patří například i tvůj dračí dech. Větší magie znamená vyšší šanci, že tvé kouzlo bude úspěšné (a způsobí zranění nebo jiný odpovídající efekt).

- Čtvrtým atributem je houževnatost. Jak název napovídá, tento atribut ti pomáhá bránit se proti fyzickému útoku protivníka. Vyšší hodnota houževnatosti snižuje protivníkovu šanci na zásah a chrání tak tvé životy.
- Poslední atribut je rezistence, která je magickou obdobou houževnatosti. Vysoká rezistence zvedá tvoji šanci na vyhnutí se magickému útoku nebo jinému magickému efektu.

Každý z atributů může být dočasně snížen nebo zvýšen během souboje pomocí dračích schopností nebo vlivem hrdinů. Tato dočasná změna nemá vliv na základní hodnotu atributu a proto tato změna nemá vliv na počet získaných křížků. Ani dočasná změna ti však nemůže dát více, než smíš maximálně v daném atributu mít. Naopak, žádný z tvých atributů nemůže klesnout pod nulu.

Jediný způsob, jak trvale zvýšit hodnotu některého z atributů, je splnění úkolu na speciálním stanovišti. Za každý splněný úkol dostaneš určitý obnos bodů (konkrétně 2), které můžeš proměnit v křížky do libovolného atributu. Prvních deset křížků v každém atributu stojí jeden bod za každý křížek. Pokročilejší trénink, tj. více jak desátý křížek (je-li tvůj drak schopný v daném atributu tolik křížků mít), vyžaduje větší odhodlání a více práce; proto každý pokročilý křížek (v deníku je tato oblast pro přehlednost podbarvena šedě) vyžaduje body dva.

2. DRAČÍ SCHOPNOSTI

Každý drak může mít až čtyři schopnosti. Jako mladý dráček umíš pouze dvě základní: ÚDER TLAPOU a SMRADLAVÝ DECH. Teprve postupem času, když nasbíráš dostatek zkušeností v jeskyních, lesích, hradech a jinde ve světě, můžeš se naučit nějaké nové. Schopnosti se získávají splněním úkolu na odpovídajícím stanovišti a plnění úkolu je podmíněno získáním patřičného množství zkušeností.

Tvůj drak nemá žádnou předurčenou budoucnost a je jen na tobě, jaké dovednosti svému drakovi vybereš. Při výběru dovedností však platí několik pravidel. Každá schopnost patří do nějaké skupiny (kulatý symbol v pravém horním rohu schopnosti). Například tvůj Úder tlapou je tlapa 🐾, Smradlavý dech patří mezi dračí dechy 🐉. Každá z tvých schopností musí patřit do jiné skupiny. Je tedy možné si jako třetí schopnost vzít například Dračí pohled, který je ze skupiny hlava 🐉. Pokud by sis ale chtěl pořídit například Úder drápy (tlapa 🐾), musíš jej nalepit jako první schopnost místo Úderu tlapou, abys měl stále pouze jednu schopnost pro tlapu 🐾.

PRAVIDLA HRANÍ DUNGEONŮ

Za hraní „dungeonů“ (dobrodružství, příběhů) získáváš, krom věhlasu a vážnosti, také zkušenostní body. Každá zkušenost má svůj unikátní kód (dvě písmena a číslo), které si můžeš opsat na zadní stranu svého deníku. Díky tomu si můžeš jednoduše zaznamenávat, které zkušenosti jsi již získal. **Každá zkušenost lze totiž získat pouze jednou.** Budeš-li některý z dungeonů hrát opakovaně (ať už sám, ve stejné skupině, či zcela v jiném složení), získáš za dokončení opět věhlas a vážnost (pokud se nezapomešš podepsat na zápis o hraní) a můžeš získat případnou chybějící zkušenost, kterou jsi v minulých hrách nezískal.

Dobrodružství jsou psána formou gamebooku. Na začátku hraní ti stačí přečíst si úvod, který tě nasměruje na správný odstavec, kde máš ve čtení pokračovat. V průběhu hraní se budeš rozhodovat kam dál a občas možná potkáš nějakou skupinku hrdinů, se kterou budeš muset bojovat. Pokud se během procházení gamebooku dostaneš k nějakému odstavci znovu, opět pečlivě vykonej vše, co je v něm napsáno (je-li v něm souboj, musíš znovu bojovat; je-li v něm nějaký efekt, opět se vykoná), pokud ti v daném místě příběhové pravidlo neřekne něco jiného. Je-li v daném odstavci volba, můžeš si (ale nemusíš) přirozeně zvolit i jinou možnost, než naposledy.

SOUBOJE

Na svých dobrodružstvích se dříve nebo později setkáš s hrdiny, kteří tě budou chtít připravit o hlavu, roh, šupinu, či jinou část těla pro svoji slávu a peníze. V takových chvílích nevyhnutelně dojde k souboji. Ze souboje můžeš předčasně odejít, ale bude to mít stejný efekt, jako bys byl zcela poražen. Typicky se v jednom souboji ocitne několik draků a několik hrdinů najednou. Souboj končí tím, že je jedna ze stran zcela poražena. Pokud jsou poraženi hrdinové, pokračuj ve čtení příběhu. Pokud ti nebude štěstěna tolik nakloněna a dojde k porážce draků, nečti dál. Dobrodružství pro vás v tu chvíli končí bez nároku na odměnu, ale není všem dnům (a nocím) konec. Můžete to zkusit příště (dle standardních pravidel pro stanoviště, tj. stejný příběh nejdříve za 30 minut), třeba budeš mít více štěstí. Také se můžeš před další návštěvou pokusit zvednout si některý z atributů, získat nějakou novou schopnost, jít do dobrodružství s více draky nebo prostě zkusit štěstí jinde. Pokud budeš během soubojů potřebovat něco zaokrouhlit nebo jinak rozhodnout, vždy je to **ve prospěch hrdinů**. Na začátku souboje mají všichni hrdinové tolik životů jako je jejich vitalita. Život draků se mezi souboji přenáší.

Souboje mezi draky a hrdiny probíhají v kolech. V každém kole má každý drak a hrdina jeden tah (není-li řečeno jinak). Pořadí tahů v souboji je neměnné a určuje se na začátku souboje. Pro každého draka i hrdinu hoď kostkou a účastníky souboje seřaď vzestupně dle výsledku hodu. Případné shody rozhodni dalším hodem. Jakmile máš pořadí rozhodnuté, souboj může začít.

Každý tah můžeš provést pouze jednu akci a tou je použití libovolné tvé schopnosti (vyjma schopností pasivních, ty fungují po celou dobu souboje a není nutné je nijak aktivovat). Většina schopností vyžaduje určení cíle, proti kterému je schopnost použita a jehož atributy budou relevantní pro vyhodnocení.

Draci pro útok používají ofenzivní schopnosti s fyzickým nebo magickým zraněním. Pro tyto účely slouží síla a magie. Pokud útočíš, hoď kostkou (pokud tebou použitá nebo nějaká pasivní schopnost netvrdí něco jiného) a přičti svoji aktuální hodnotu síly (nebo magie v případě magického útoku) včetně všech případných bonusů nebo postihů z jiných dračích schopností. Pokud je útok fyzický, porovnej hodnotu s houževnatostí hrdiny. Je-li útok magický, porovnáš číslo s rezistencí. Pokud je tvá hodnota **striktně vyšší**, tvůj útok vyšel, hrdina ztratí jeden život (pokud není řečeno jinak) a případně se na něj aplikuje efekt tvé použité schopnosti. V opačném případě (tj. máš stejné nebo nižší číslo) se hrdinovi nic nestane.

Je-li na řadě hrdina, útočí (pokud není u hrdiny napsáno jinak). Hrdina ve svém tahu útočí na **všechny** draky ve skupině. Všechny útoky jsou na sobě nezávislé, můžete je vyhodnotit zároveň (každý drak je však zodpovědný za své vlastní štěstí a hodí si zvlášť sám za sebe). Typ a výsledná hodnota útoku je napsána u každého hrdiny, hrdina si nepotřebuje na nic házet.

Jde-li na tvého draka útok, hodíš si jednou kostkou (nemáš-li pasivní schopnost, která bude tvrdit něco jiného). Pokud hodíš **jedničku**, obrana se nevydařila. Jinak k výsledku připočti svoji aktuální houževnatost (pokud je útok fyzický) nebo rezistenci (v případě útoku magického) včetně případných dalších bonusů či postihů z jiných schopností. Pokud je výsledná hodnota **striktně větší**, útok jsi úspěšně odrazil. Máš-li méně, došlo-li k remíze, nebo pokud jsi v hodu kostkou získal jedničku, hrdinův útok na tebe se povedl a ztrácíš jeden život (není-li řečeno jinak). Také se na tebe aplikuje případný vedlejší efekt útoku.

Pokud ti dojdou životy, jsi po zbytek souboje vyřazen z boje a nemůžeš do souboje již nijak zasahovat. Pokud zbytek skupiny zvládne hrdiny porazit, můžete pokračovat v příběhu. Tvůj drak však zůstane vyřazen i z dalších soubojů (pokud neřekne některá ze schopností, či pravidlo v příběhu, jinak). Po skončení dobrodružství si všichni draci (i ti vyřazení) mohou doplnit život například na odpovídajícím stanovišti. Pokud jsou však během souboje vyřazeni všichni draci, příběh pro ně v tu chvíli okamžitě končí. Zodpovědná osoba vyplní zápis o hraní odevzdá jej spolu s příběhem zpět a kdokoli ze zúčastněných draků se může pokusit o zdolání příběhu (klidně i v jiné skupině) znovu, nejdříve ale **za půl hodiny**.