

Skupina stála nad těly trojice skřetů, které poslala k jejich temným božstvům. Skřeti bránili přístup k masivním vratům ve skále. Barbar přistoupil k bráně a zkusil zatáhnout za jedno z jejích křídel. Vrata se ani nepohnula. "Zavřeno," poznamenal zachmuřeně. "Co teď?" "Pusťte mě k tomu, já to vyřeším," pronesl trpaslík a pozvedl své mohutné obouruční kladivo. "Jo, a než se prolámeš skrz, budou o nás vědět všichni skřeti v okruhu deseti mil," poznamenal elf lehce pohrdavě. Pak se natáhl holí směrem k bráně: "Hned to otevřu." "Počkej," ozval se trpaslík, nespokojený s tím, jak byl odbyt. "Neříkal jsi minule, že když začneš kouzlit, ucítí to všichni magiči v okolí? Například skřeti šamani?" Elf a trpaslík se do sebe zaklesli pohledy. Než však kdokoliv z nich stihl něco říct, ozvalo se od dveří: "Co takhle jít raději dovnitř?" Hobit si sbalil paklíče do koženého pouzdra, které uschoval do vnitřní kapsy, a vzal do ruky kuši. Natáhl ji, založil šipku a jakoby mimoděk poznamenal: "Je odemčeno."

Dračí doupě je oblíbená stolní hra na hrdiny, která vtahuje hráče do fascinujícího fantasy světa plného magie, mýtických bytostí a epických dobrodružství. Hráči se v této hře přeměňují na odvážné hrdiny, kteří se vydávají na nebezpečné výpravy, řeší záhady a bojují proti temným silám. Každý hráč si vytvoří svou vlastní postavu s jedinečnými schopnostmi a vlastnostmi, což umožňuje rozmanité herní styly a strategii.

Princip hry spočívá v tom, že Pán jeskyně, vytváří okolí příběhu a zúčastněných cizích postav. Pán jeskyně tajk představuje nejen svět a jeho pravidla, ale také nehráčské postavy a události, které mohou ovlivnit osudy hrdinů. Ostatní hráči pak ovládají své postavy v rámci daného světa a rozhodují se, jakým způsobem budou postupovat, a jejich akce mohou vést k různým výsledkům v závislosti na jejich strategii a hodu kostkami, které určují úspěch či neúspěch jejich činů. Např. zda bránu do tajemného podzemí otevřít hrubou silou, tajemnou magií či elegantní prací lupiče.

Dračí doupě je tedy nejen o boji a dobrodružství, ale také o spolupráci, tvořivosti a schopnosti improvizace. Tato hra umožňuje hráčům společně prožívat nezapomenutelné příběhy za pomoci fantazie všech zúčastněných.