

# Použití ASPEKTŮ ve World of Darkness

sir Thomas

---

Aspekty jsou prvkem systému FATE (viz <http://www.faterpg.com>). Budeme vycházet ze třetí edice, a protože s třetí edicí FATE je to trochu složitější, konkrétně z Dresden Files RPG (dá se najít na vašich oblíbených internetových RPG kanálech). Celá jedna hra založená na 3e FATE je volně na webu: <http://www.faterpg.com/resources/>.

---

## 1 Čeho se to týká?

Aspekty upravují už existující systém Willpower (bodů vůle), Virtue a Vice. Ten v zásadě umožňuje postavě sáhnout do svých vnitřních rezerv, když to potřebuje a obnovit si je tím, že se „dobrovolně“ dostane do problémů v souvislosti se svou osobností.

Principy tohoto systému se zachovávají, jen se trochu úžeji vážou na osobnost postavy a trochu rozšiřuje možnosti, co s ním jde dělat.

## 2 Co se nemění?

Postava má body stále body vůle, které může utrácet a získávat.

- před hodem se může hráč utratit vůle a přidat si k hodům tři kostky
- pokud se hráč pasivně brání, může utratit bod vůle a přičíst si dva k obranné statistice
- Hunteri mohou riskovat vůlí<sup>1</sup>
- některé schopnosti vyžadují zaplacení bodu vůle
- některé specifické situace (odolání Lunacy, ...) vyžadují zaplacení bodu vůle
- postava si doplňuje body vůle odpočinkem

## 3 Co se ruší?

Virtue a Vice stále popisují osobnost postavy, ale nemají mechanický význam. Pokud se tedy postava kvůli nim dostane do problémů, žádné body si neobnoví.

## 4 Co je nového?

Každá postava je popsána šesti aspekty (viz [A](#)).

Pokud hráč popíše, jak se situace vztahuje k nějakému aspektu na scéně a zaplatí bod vůle, může:

- přihodit si k hodům (už provedenému) další tři kostky
- vzít všechny kostky, které jsou na stole a hodit si znovu
- zvýšit si obrannou statistiku poté, co byla překonána, zpětně o dva
- deklarovat nějakou skutečnost související s aspektem<sup>2</sup>.

Často je tak možné úplně se vyhnout hodům.

---

<sup>1</sup>Když se nad tím člověk zamyslí, v zásadě je to „metaaspekt“ HUNTER.

<sup>2</sup>„Jsem DRSNÝ HOCH, takže se ten gang bude snažit vyhnout přímé konfrontaci.“ „Podle mých KONTAKTŮ V PODSVĚTÍ chodí do téhle hospody místní mafíáni.“

ST má samozřejmě právo veta (tip: pokud aspekt použijete zábavně, je pravděpodobnější, že to projde). Pokud použijete cizí aspekt proti jeho vlastníkov<sup>3</sup>, dáváte použitý bod vůle jemu. V jednom hodu je možné použít více aspektů, ale musí být různé a za každé použití se platí bodem vůle.

## 5 Jaký to má háček?

ST se může rozhodnout zavést do hry aspekt postavy jako komplikaci a nabídnout hráči bod vůle. Prakticky to způsobí:

- automatickou prohru v hodu (konfliktu, ...)
- omezení chování postavy<sup>4</sup>
- přímou komplikaci<sup>5</sup>

V takové situaci hráč má možnost bod vůle přijmout a nebo se z komplikace vykoupit zaplacením bodu vůle<sup>6</sup>. Ve vyhraněné situaci může ST nabídnout hráči ještě druhý bod vůle a ten se pak musí vykoupit dvěma body vůle (a nebo dva získat).

Teoreticky je možné, aby jeden hráč takto stízl život postavě jiného hráče (nebo cizí postavě). Platí za to ale bod vůle a pokud se druhý hráč vykoupí, nezískává jej nazpět (oba body vůle jdou do banku). Také se může stát, že jedna situace působí na více aspektů. Pak se hráč může rozhodnout, ze kterých se vykoupí, jestli vůbec, a dostane odpovídající počet bodů vůle.

Pokud ST postavě takto zkomplikuje život a zapomene dát hráči bod vůle, je na hráči, aby se připomněl.

## 6 Je to všechno?

Postava může mít dočasně i více bodů vůle, než je její Willpower. Platí ale, že pak nedostává body vůle za odpočinek a mezi příběhovými liniemi (tzv. extended downtime) všechny body vůle navíc propadají.

Toto je nastavení pro začátek hry s aspekty, postupem času budeme pravidla měnit.

## A Aspekty

Aspekty vyjadřují, kdo a co postava je. V zásadě se může jednat o<sup>7</sup>:

- vztah (SARAH, POD DOHLEDEM MRTVÉ BABIČKY)
- přesvědčení (ČERNOŠI NEJSOU LIDI, V NEBI NEJSOU ŽÁDNÍ ZAJÍMAVÝ LIDI)
- průpovídku („VÍŠ CO, JIME, RADĚJI UŽ MLČ.“, „UVIDÍM, CO PŮJDE UDEĚLAT.“)
- popis (DOBRNÝ ŠKUDLIL, NENAPRAVITELNÝ HRDINA, POBLÁZNĚNÁ STUDENTKA)
- významný předmět (BÍLÉ LAMBORGINI GALLARDO, BOTY NA PODPATKU)
- a vůbec cokoli, co nějak popisuje postavu (NĚCO SKRÝVÁ, PŘEDSEDÁ SNAD VŠEM SPOLKŮM NA ŠKOLE)

Nejčastěji aspekty popisují více z těchto věcí zároveň.

<sup>3</sup> „Ten člověk má VÝBUŠNOU POVAHU, takže si přihodím tři kostky k tomu abych ho vyprovokoval a odlákal jeho pozornost.“

<sup>4</sup> „Neříkej, že nepmůžeš té holce, kterou ohrožuje krvelačné monstrum, když tvrdíš, že KAVALÍRSTVÍ NENÍ MRTVÉ.“

<sup>5</sup> „Volala Janet, že SARAH se nevrátila ze školy a nereaguje na telefon.“

<sup>6</sup> „Vím, že SARAH se občas zdrží v divadelním spolku a mobil nechává v šatní skříňce, takže ji najdu tam.“

<sup>7</sup> Pro podrobnější popis aspektů, stejně jako pro to, jak správně vybírat aspekty, prostudujte literaturu.

## A.1 Aspekty postavy

Postava má tři pevně dané aspekty<sup>8</sup>:

**koncept** říká, kdo (nebo co) postava je – v zásadě by to mělo být ještě více svázané s postavou než to, co máte v denících (PSEUDOOKULTISTA ujde, ale MAJITEL „OKULTNÍHO“ OBCHODU je už někde jinde)

**potíž** je to, co vaši postavu neustále dostává do potíží – trochu se podobá Vice (dá se z ní vyjít), ale je to konkrétnější (DROBNÝ ŠKUDLIL není zrovna to, co je hlavním problémem postavy – zato NENAPRAVITELNÝ HRDINA nebo JEDINNÁ ROZUMNÁ OSOBA už jsou lepší)

Tento aspekt je tak trochu informace, jaké zápletky a komplikace půjdou vaším směrem. V zásadě to může být nějaká externí hrozba (ČERNÁ RUKA MĚ CHCE MRTVÉHO), nějaký interní konflikt (POKUŠENÍ MOCI), vztahy v ohrožení, ... Důležité je, že by neměla být snadno odstranitelná, je to něco, s čím se postava potýká neustále.

**vnitřní síla** přesvědčení ze které čerpá postava sílu, ideál nebo osoba, za kterou je ochotna položit život; něco, co ji žene dopředu a co ji nutí překonávat překážky – trochu se podobá Virtue (LIDI SE MUSÍ PROBUDIT; POMSTA BUDE SLADKÁ; DÍKY MĚ BUDE SVĚT LEPŠÍ MÍSTO; OVLÁDNU MOC, KTERÁ MI BYLA DÁNA; NIKDO JINÝ TO NEUDĚLÁ; NEVĚDOMÍ MUSÍ BÝT CHRÁNĚNI; NAJDU PRAVOU LÁSKU; ...).

Nad tímhle se zkuste zamyslet. Pokud by se vám to opravdu nedařilo, můžeme to zrušit.

Další tři aspekty jsou zcela libovolné, pokud vám to bude dělat problémy, lze se držet schématu:

1. Kde moje postava vyrůstala, co ji významně ovlivnilo v mládí?
2. Jaké bylo první setkání mé postavy s nadpřirozenem, jak ji to ovlivnilo (víceméně to, co je v knížkách WoDu popisováno jako „prelude“, pro vás Loki)
3. Co má postava od té doby zažila, s kým se potkala a jaký má vztah k tomu, co dělá?

## A.2 Změna a vývoj aspektů

*Koncept*, *potíž* a *vnitřní síla* popisují zásadní stránky postavy a mění se pouze za výjimečných okolností, typicky na konci jednoho příběhu. Navíc by taková změna měla být výrazně daná tím, co postava prožila (vyřešila potíž, přišla nová, ztratila víru, ...). Na ostatní aspekty není tak velké omezení, po domluvě se ST je možné je měnit mezi sezeními (pokud tam není moc velký cliffhanger).

## A.3 Příklad Jean-Pierre

**koncept** HOUNGAN NA CESTĚ NAHORU v zásadě nic moc koncept, přesto alespoň trochu rozvedený

**potíž** POZOR NA DUCHY NESOUCÍ DARY snadno se zapletá s duchy příliš mocnými pro jeho dobro

**vnitřní síla** KOMUNITA LITTLE HAITI všechno, co Jean-Pierre dělá, dělá pro komunitu

POD DOHLEDEM MRTVÉ BABIČKY velmi dobrá charakteristika (zároveň se trochu týká jeho dětství)

BÝVALÝ DROGOVÝ DEALER vztah k minulosti, může pokrývat širokou škálu věcí, tak trochu i malá *potíž*

JAK TY MNĚ, TAK JÁ TOBĚ minoritní aspekt, ale vyjadřuje určitou míru cti, jako i to, že křivdy nezapomíná

---

<sup>8</sup>První dva jsou podle Dresden Files RPG, kde jsou více rozvedeny.