V každé době je...

ČAS PRO HRDINY

Jan “Jerson” Průcha

ČAS PRO HRDINY

Příběhově akční RPG systém

Jan „Jerson“ Průcha

Grafická úprava a sazba
Alek „Alnag“ Lačev
Návrh přebalu
Alek „Alnag“ Lačev
Ilustrace
N/A
Korektury
N/A

© 2007

Basilisk's eye publishing & www.d20.cz

OBSAH

Obsah **2**
1. Úvod **3**
Co jsou to hry na hrdiny? 3
Proč pravidla? 3
Myšlenka pravidel 3
Příklady 4
Základní pojmy 4
Základní pravidla **5**
Kvalitativní hodnocení 5
Stanovení náročnosti a úspěšnosti 6
Spočtení základní šance 6
Stanovení náhodných vlivů 6
Ověření a výsledek 6
Popis výsledku 7
Tvorba postavy **9**
Výběr postavy 9
Základní vlastnosti 9
Další vlastnosti 10
Variabilní vlastnosti 11
Rezervy 11
Formování postavy 12
Dovednosti a další schopnosti 12
Vytváření dovedností 12
Používání dovedností 13
Příbuzné dovednosti 13
Bonusy a postihy 13
Opravy za velikost, množství, trvání 13
Opravy za opakování činnosti v podobné situaci 14
Opravy za neznalost 14
Specializace dovedností 15
Rozšiřování dovedností 15
Skládání dovedností 15
Nevýhody, závislosti 15
Neutrální schopnosti 16
Skupina postav **17**
Nerovné postavy 17
Vyrovnané postavy 17
Bodový limit 17
Posílení slabších 17
Tvorba za pochodu 17
Body na vlastnosti a dovednosti 17
Dovednosti 17
Vlastnosti 17
Nevýhody 17
Neutrální schopnosti 17
Majetek, původ, kontakty, nepřátelé 17
Přidělování bodů 18
Počáteční množství 18
Zkušenosti ve hře 18
Přidělované množství zkušeností 18
Rozvíjení postav 19
Zlepšování vlastností a dovedností 19
Záznam použití schopností 19
Učení nových dovedností 19
Zhoršování vlastností a dovedností 20
Zhoršování jako poslední záchrana 20
Zvyšování a snižování nevýhod 20
Konflikt **21**
Mechanika řešení konfliktů 21
Přenášení úspěchů 22
Bojové střetnutí 23
Sledování akcí 23
Použití dovedností 23
Kombinace dovedností 24
Výměna neúspěchů za úspěchy 24
Popisy akcí 24
Iniciativa a pořadí akcí 24
Útok a obrana 25
Kombinovaný útok a obrana 25
Rozdělený útok a obrana 25
Dvě zbraně 25
Vícenásobné útoky 25
Vícenásobná obrana 26
Kombinace útoků a obran 26
Vliv dalších podmínek 26
Nepřímá střelba 26
Průraz a tvrdost 27
Ničivost zbraně 27
Poškození 27
Shrnutí projevů poškození 28
Další akce 28
Duševní poškození 29
Obvazování a léčení zranění 29
Vyřazení postav 30
Vybavení 31
Hodnocení 31
Kvalita 31
Provedení 31
Ceny 32

1. ÚVOD

V rukách (či spíše na monitorech) máte pravidla pro RPG systém Čas pro hrdiny (CPH). Předpokládám, že všichni máte představu, v čem RPG - tedy hry na hrdiny – spočívají.

Ve stručnosti pro ty, kteří snad neví o čem je řeč:

Co jsou to hry na hrdiny?

Hry na hrdiny (nebo také Role-playing Games, RPG), jsou společenské hry, jakýsi mix mezi vyprávěním, stolní hrou a divadlem.

Obvykle se udává příklad knihy nebo filmu – pro začátek zůstaňme u filmu. Když se díváte na film, prožíváte s hlavní postavou (nebo několika postavami) různé situace, pocity a události. Občas byste na místě filmových postav reagovali jinak, cítili se odlišně, ale film je neměnný a se odvíjí dál bez ohledu na vaší vůli.

Dalším příkladem jsou počítačové hry. V mnoha z nich máte jednu nebo více postav pod kontrolou a můžete s nimi provádět akce podle svého přání – pokud na ně mysleli tvůrci hry. Pocity a úvahy postav v takových hrách obvykle nejsou příliš podstatné. Někdy byste rádi řešili situaci odlišným způsobem, ale jste omezeni možnostmi, které do hry zakomponovali autoři.

A tím se dostáváme ke hře na hrdiny. V těchto hrách máte své postavy asi nejvíc pod kontrolou, ačkoliv téměř nikdy to není kontrola absolutní. Přesto je ve většině případů jen na vás, jak zareagujete v dané situaci, jaké myšlenky poběží vaší postavě hlavou a jaké pocity bude prožívat.

Dá se říct, že hra na hrdiny spočívá ve skupinovém vytváření příběhu odehrávajícím se ve smyšleném světě dle určitých pravidel.

Od filmu, knihy nebo počítačové hry se liší v podstatné věci – ačkoliv příběh bývá předem promyšlen, reakce postav v jednotlivých situacích závisí pouze na rozhodnutí hráčů. Od divadla se hra liší absencí zkoušek – vše hraje „na první pokus“. Na rozdíl od něj jsou však jedinými diváky a kritiky samotní hráči a zážitek ze hry je v jejich rukách.

Základním prvkem a motivací této hry je zábava – hru na hrdiny nelze vyhrát ani prohrát, lze jí jen hrát více či méně zábavnou formou.

Princip RPG spočívá v tom, že ze skupiny hráčů si každý kromě jednoho (Vypravěče) vytvoří svého fiktivního hrdinu – jeho vzhled, charakter, vlastnosti, schopnosti, původ a historii. Přímo ve hře pak každý z hráčů vstupuje do role své postavy a ztvárňuje její jednání. Hrdinové si spolu povídají, hovoří s ostatními postavami, vymýšlejí plány, podnikají různé akce, prožívají emoce… Přitom jsou omezeni pouze představivostí hráčů a (obvykle) pravidly.

Vypravěč - v jiných hrách zván Pán hry (PH), Pán jeskyně (PJ), Game Master (GM), Dungeon Master (DM) a podobně - je poslední, ale nejdůležitější hráč. Nemá žádnou vlastní postavu, jeho úkolem je vytvářet prostředí, zápletku, popisovat hráčům vjemy jejich postav, situaci ve které se nacházejí, jednat za ostatní tvory a rozhodovat sporné situace ve hře. Dále je jeho úkolem udržovat celistvost světa i příběhu, pomáhat ostatním hráčům rozvíjet charaktery jejich postav, podávat dodatečné informace a mnoho dalšího.

Dalším, neméně důležitým prvkem těchto her jsou pravidla.

Proč pravidla?

Odpověď není tak samozřejmá, jak by se mohlo zdát. Ano, je to hra, a jako taková musí mít nějaká pravidla, aby byla hrou. Nicméně pokud vše záleží na míře zábavnosti a průběh hry může korigovat Vypravěč, na co hráči potřebují pravidlo složitější než „Vyhodnoťte situaci tak, jak se vám to líbí“?

Důvodem je uvěřitelnost. I když reálie bývají často pozměněny, příběhy a postavy v tomto druhu her více či méně vychází ze skutečného světa. Důležité je, aby v herním světě platily určité zákonitosti, ze kterých postavy budou ve svých úvahách vycházet. Je jedno, zda postavy mohou skákat deset metrů do výšky, běhat po hladině a odrážet šípy rukou, nebo jestli je každá zbraň nebezpečná, gravitace stejně omezující jako ve skutečném světě a pád z pěti metrů na kamení vede ke zlomeninám nebo dokonce smrti. V obou případech jsou však různé prvky daného světa ve vzájemném souladu.

Aby tedy zůstala zachována jednota herního světa a Vypravěč i hráči mohli z určitých předpokladů – třeba ze schopnosti postav nebo nastalé situace – odhadnout následky, jsou určité typické situace popsány v pravidlech.

Myšlenka pravidel

První myšlenkou pravidel je dát všem hráčům do ruky vodítko, kterého se můžou držet při popisu situací a činností ve hře.

U mnoha her na hrdiny funguje vyhodnocování činností tak, že hráč hodí kostkou a výsledek popisuje Vypravěč s přihlédnutím k záměrům postavy. Pravidla CPH umožňují hráčům popsat výsledek činnosti své postavy, přičemž hod kostkou a její parametry slouží pouze jako vodítko.

> ***Jeden příklad**: Dobrodruh prchá před pronásledovateli chodbou, která končí zaskleným oknem. Hráč by rád, aby jeho hrdina oknem proskočil, venku dopadl na nohy a utíkal dál. Jeho schopnosti mu něco takového umožňují. Neví však, že pod oknem jsou bedny plné železného odpadu a samotný povrch venku je o dva metry níže, což celou akci komplikuje. Kromě toho hráči padlo na kostkách špatné číslo a akce se tedy nepovedla přesně podle jeho představ.*
>
> *Hráč se může rozhodnout, co tento výsledek znamená. Řekněme, že postava oknem proskočí podle původního plánu, při dopadu na ostré železo se zraní a bude utíkat dál, i když pomaleji. Také ale může okno otevřít a pomalu prolézt – nebude zraněna, ale na zemi se ocitne ve chvíli, kdy jeho pronásledovatelé už budou na dohled a začnou po něm střílet, ztratí tím tedy drahocenný čas. Nebo může hráč situaci popsat tak, že když jeho hrdina doběhl k oknu a viděl, jak to pod ním vypadá, ukryl se za nejbližší výstupek a připravil si vlastní zbraň – překážku nepřekonal, bude čelit přesile, ale soupeře překvapí.*

Celé toto dává hráči možnost zvolit si, jak se situace bude dál vyvíjet. Vypravěč má právo do popisů vstupovat a případně je upravovat nebo doplňovat, protože zatímco hráč nejlépe zná úmysly a chování své postavy, Vypravěč zná detaily světa i dané scény.

Druhá myšlenka spočívá v tom, že běžně popisujeme věci okolo sebe slovy, nikoliv čísly.

Nicméně v hrách jsou pro počítání a vyhodnocování obvykle lepší čísla. Pravidla tedy řeší, jak popis určitých vlastností nebo situací převést ze slov na čísla a naopak jak z daného čísla určit, jaký slovní popis mu odpovídá. Ne všechny popisy lze pomocí pravidel takto převádět – pokud je zeď bílá, není jak tuto vlastnost převést do pravidel a není to ani nutné. Pokud však bude důležité, zda je zeď oslnivě bílá nebo spíše zašedlá, tedy vyjádřit *jak moc* je bílá, jde to velmi jednoduše. A jestliže bude třeba popsat výsledek akce *vybílení pokoje*, pak z čísla získaného pomocí pravidlových postupů lze určit, jak dobře se toto vybílení povedlo.

Příklady

Ve hře se vyskytuje množství příkladů, ať přímých ukázek ze hry nebo uměle vytvořených situací. Ačkoliv lze podle těchto pravidel hrát prakticky cokoliv (sci-fi, fantasy, ale třeba i inteligentní odstín modré barvy nebo oživlou planetku), většina příkladů bude popisovat řešení spíše reálnějších situací, a postavy v nich vystupující jsou lidé nebo humanoidé lidských proporcí. Je to proto, že drtivá většina světů RPG více či méně z reality jako základu vychází, přestože si jí přizpůsobuje vlastním představám, a lidem podobní tvorové jsou nejčastějším atributem všech těchto světů.

Některé aspekty jako třeba magie nebo superhrdinské schopnosti nemají v reálném světě takovou oporu, přesto je v příkladech budeme popisovat tak, jak by mohly fungovat, kdyby skutečně fungovaly. Stejně tak pro různé fantastické tvory je dobré vzít si nějaký reálný model pro utvoření alespoň obecné představy (třeba pegasové i kentauři vychází z koní), které vám poskytnou vodítko při odhadu jejich možností.

Speciální případy jako výše zmíněná inteligentní modrá barva a oživlá planeta se v příkladech téměř nevyskytují z prostého důvodu – téměř nikdo je nehraje, a pokud je hraje, má vcelku jasnou představu jak by měly fungovat.

Základní pojmy

Postavy (nebo též „vlastní postavy“) jsou osoby nebo jiní tvorové ze smyšleného světa, hlavní postavy příběhů. Jejich role hrají jednotliví hráči.

Družina je označení pro skupinu herních postav.

Cizí postavy jsou všichni ostatní jedinci, jejichž role hraje Vypravěč.

Vypravěč je hráč, který nemá žádnou vlastní postavu. Jeho úkolem je vytvářet herní svět a zprostředkovávat ostatní hráčům interakci jejich postav v tomto světě.

Hráči jsou všichni účastníci hry na hrdiny, ale v dalším textu budeme tímto termínem označovat ty z nich, kteří hrají jednu z vlastních postav.

(Částečný) úspěch je číslo dosažené při vyhodnocování číselného výsledku činnosti. Tedy pokud je výsledek akce 5, říkáme, že postava dosáhla 5ti (částečných) úspěchů.

(Částečný) neúspěch je záporné číslo dosažené v číselném hodnocení akce. Výsledek –3 značí tři (částečné) neúspěchy.

‚Text v apostrofech' značí název vlastnosti, dovednosti či schopnosti a / nebo její hodnocení.

2. ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Kvalitativní hodnocení

Pod tímto poněkud složitým názvem se skrývá návod jak popisovat, která věc je lepší a která horší, kdo byl úspěšnější, rychlejší a podobně.

Pravidla pracují s **hodnocením**, což je číslo vyjadřující kvalitu předmětů nebo úspěšnost činností. Základní rozsah je od 1 do 10, přičemž čím vyšší číslo, tím lepší (silnější) hodnocení a čím nižší číslo, tím hůře. V některých případech může být hodnocení i vyšší než 10. Hodnocení může být i záporné, opět je k dispozici 10 stupňů od –1 do –10 (výjimečně i méně) – záporná stupnice se používá pro vyjádření neúspěchu.

Běžné nebo ‚průměrné' hodnocení je 5. Obecně platí, že pokud potřebujete číselné vyjádření a nevíte z čeho ho odvodit, použijte číslo 5. Přiřazení hodnocení pro běžné kategorie ukazují následující přehledy:

	Vlastnosti:
1	ubohá, nepoužitelná vlastnost
2	velmi slabý, značně omezený, dost nešikovný, zbabělý
3	slabý / neobratný / nezajímavý / nešikovný
4	nepříliš šikovný / odolný / statečný
5	průměrný, běžný, normální
6	nadprůměrný, lepší, o něco rozumnější / rychlejší
7	tvrdý, zručný, chytrý, moudrý, charismatický, šikovný, odvážný
8	velmi silný, hodně hbitý, téměř geniální, velmi působivý
9	atletický, mistrovský, geniální
10	božský, nadlidský, heroický

	Dovednosti a schopnosti:
1	začátečník, laik
2	poučený, slabý zájem o daný obor
3	slabší, částečná znalost
4	mírně pokročilý, podprůměrná znalost
5	běžná znalost, středně vycvičený
6	lepší, vcelku schopný
7	dobrý, znalý, zkušený
8	velmi dobrý, velmi zkušený, profesionální
9	skvělý, autorita v oboru
10	jedinečný v oboru, naprostá znalost, mistr

	Úspěšné akce:
1	základní, dostatečný úspěch
2	drobný úspěch
3	malý úspěch
4	ucházející provedení
5	běžný úspěch, standardně provedená akce
6	slušná, povedená akce
7	dobře, zkušeně provedeno
8	velmi dobrý úspěch
9	skvělá práce, perfektní předvedení
10	dokonale předvedeno, dílo mistra

	Neúspěšné akce:
-1	drobná nepříjemnost, zaškobrtnutí
-2	malá nehoda
-3	částečně nepovedená akce
-4	skoro nic se nedaří
-5	nepovedená činnost, běžný neúspěch
-6	vážnější selhání
-7	závažná chyba
-8	velmi vážná chyba, podstatný neúspěch
-9	kritické selhání
-10	fatální selhání

	Kvalita předmětů a vybavení:
1	podřadná věc, nouzové použití předmětu
2	mizerná kvalita, náčiní pro začátečníky
3	jakž takž ucházející kvalita
4	běžná věc z druhé ruky
5	běžné, standardní provedení
6	lepší, slušné zpracování
7	dobré provedení
8	náčiní profesionálů, kvalitní věc
9	skvělá kvalita, špička ve své třídě
10	dokonalé, mistrovské dílo

	Náročnost akcí a činností:
1	primitivní
2	velmi snadné
3	jednoduché
4	mírně náročnější
5	běžná složitost
6	složitější akce
7	náročná činnost
8	velmi složité
9	komplikovaná akce
10	téměř nemožné

Toto jsou jen orientační hodnocení, v mnoha případech přijdete na lepší popis. Důležité je, že ‚tvrdý chlapík' a ‚silný muž' značí pro účely systému to samé - totiž ‚tělo 7'.

Úspěšné akce i náročnost mohou mít i vyšší hodnocení než zde uvedené, v takovém případě se ale popis skládá z několika jednotlivých akcí, jejichž úspěšnost a náročnost lze popsat odděleně.

Také si uvědomte, že běžné, průměrné hodnocení je vztaženo ke středu stupnice a tedy možnostem postavy, nikoliv k běžnému či průměrnému členu populace. V obchodech může být většinou k dostání pouze zboží špatné kvality, i když pro člověka používajícího tyto věci každý den jsou běžné. Stejně tak ‚průměrný střelec z pušky' neznamená, že takto umí střílet většina lidí. Toto hodnocení mívají vycvičení vojáci, kteří už několika boji prošli.

A nakonec jedna poznámka k „základní šanci“ postavy (bude popsány níže). Tato šance je součet vlastnosti a dovednosti. Systém je nastaven tak, že ‚obvyklá vlastnost (5)‘ + ‚běžná dovednost (5)‘ dává ‚průměrnou šanci (hod 5)‘ na ‚běžný úspěch (5)‘. ‚Skvělá vlastnost (8)‘ a ‚profesionální dovednost (8)‘ dává ‚velmi dobrou šanci (hod 8)‘ na ‚velmi slušný úspěch (8)‘. Zrovna tak ‚slabá vlastnost (3)‘ a ‚horší dovednost (3)‘ dávají ‚malou šanci (hod 3)‘ na ‚malý úspěch (3)‘.

Hráče obvykle zajímá šance na ‚alespoň nějaký úspěch (výsledek 0 a více)‘, protože to je hodnota, ke které obvykle vztahují schopnosti své postavy. K této šanci se dostanete, když od součtu vlastnosti a dovednosti odečtete 5. Takže postava s vlastností 8 a dovedností 6 je prostě „dost dobrá“ (celkem 9 = vlastnost 8 + dovednost 6 – běžná šance 5).

Stanovení náročnosti a úspěšnosti

Než vůbec přikročíte k provedení testu, zvažte, zda je nezbytný. Nemyslím tím situaci, kdy postava půjde po schodech do vyššího patra a pravděpodobnost neúspěchu je téměř nulová. Jde o zvážení, zda neúspěch vytvoří zajímavou herní situaci nebo ztíží postavám situaci natolik, že další hra nebude možná. Jestliže jsou postavy zamčené v hořícím vězení a mají jediný pokud na uniknutí, než zemřou v plamenech, není testu ve skutečnosti třeba. Nebo snad plánujete zabít postavy všech hráčů jen na základě hodu kostkou?

Stanovení hodnocení prováděné akce (jinak řečeno náročnosti) lze buď odhadem podle uvážení vypravěče, nebo podle počtu a typu komplikujících podmínek obsažených v popisu.

Podobně lze úspěšnost popsat pomocí počtu drobných činností a manévrů, které může postava provést.

V běžném případě je chůze po schodech primitivní činností, kterou není třeba ověřovat. Ovšem pokud se bude jednat o špatně osvětlené kovové schodiště za deště, po kterém sbíhá zraněný detektiv v kamarádem hozeným přes rameno v nepřátelské palbě, jde o činnost, kterou je vhodné ověřit.

Jakákoliv činnost, kterou je třeba testovat, má základní náročnost 1. Každá další popsaná komplikace zvýší náročnost o 1, v případě větších komplikací o více. Naopak jevy, které postavě pomáhají činnost uskutečnit, z náročnosti jedničku (nebo více) odebírají. Všechny komplikující prvky nemusí být obsaženy v prvním popisu, neboť nemusí být na první pohled zřejmé, stejně tak pomocné prvky lze ponechat v záloze a využít je až v případě nutnosti.

Co jsou to „větší komplikace“ obvykle spočívá na posouzení Vypravěče

***Příklad 1**: Riel přeskakuje příkop. Příkop je vcelku mělký, takže by bylo možno do něj slézt a na druhé straně opět vylézt, ale to by byli na Riela moc jednoduché (kromě toho zrovna utíká před nějakými padouchy a tak se nechce zdržovat.) Dokud tedy Riel do příkopu nespadne, mělkost nás nebude zajímat. Důležitá je šířka – příkop je ‚širší‘ – dejme tomu, že jde o metr a půl, takže přeskočení není samozřejmostí. To zvýší náročnost o 1. Nalevo by byl příkop ‚docela široký (2)‘ a napravo ‚hodně široký (3)‘ – ještě že Riel přeskakuje to nejužší místo. Aby to neměl tak jednoduché, je bližší okraj ‚rozmoklý (1)‘ a vzdálenější ‚rozblácený (2)‘ – méně trávy, více mazlavé hlíny, na které se dá skvěle uklouznout. A ještě nakonec tam ze země trčí starý dřevěný kůl – nejspíš pozůstatek mostu. Tedy další 1, celkem to už je náročnost zvýšená o 5.*

*Nicméně jak jsme už řekli, Riel ‚utíká‘, takže má lepší šanci se odrazit (-1) dokonce utíká ‚rychle‘, tedy další -1. Kdyby utíkal ‚velmi rychle‘, mohl by snížit náročnost celkem o 3, ale jemu trochu překáží dlouhý nůž v ruce, který nestihl schovat do pouzdra a který nechce zahodit. Budeme ale na něj hodní a nedáme mu za něj zvláštní postih. Celkem je tedy náročnost akce **4 – ‚mírně náročná akce‘** (spočítejme ještě jednou – že skáče 1, šířka, bláto a sloupek +5 a rychlý běh –2.) Že vám přeskočit rozbahněný půl druhého metru široký příkop z běhu nepřijde ‚mírně náročné‘? Jen počkejte, však také ještě nejsme na konci.*

Spočtení základní šance

Základní šance se spočte jednoduše – postava je obvykle popsána souborem vlastností a dovedností. Co to je se dozvíte za chvíli, teď stačí vědět, že vlastnosti jsou obecné předpoklady pro více činností, zatímco dovednosti jsou úžeji zaměřené soubory znalostí, schopností a vědomostí. Obojí má své hodnocení.

***Příklad 2**: Dejme tomu, že Riel je ‚slušně obratný‘ (hodnocení 7) a je ‚pokročilý v atletice‘ (tomu odpovídá hodnocení zhruba 4). Základní šance spočívá v prostém součtu, tedy 11.*

Stanovení náhodných vlivů

Složitý název pro jednoduché pravidlo, totiž hod kostkami. Vezmeme dvě šestistěnné kostky, hodíme jimi a výsledek sečteme. Pokud padne šestka, počítáme jí jako nulu. Rozsah hodu tedy bude 0 – 10, přičemž dvě šestky (nuly) znamenají nejlepší výsledek a dvě pětky nejhorší.

Pokud hráč nechce použít náhodných vlivů nebo by hod kostkou zdržoval či rušil, je možno vzít číslo 5 jako výsledek – jedná se prostě o ‚běžné podmínky‘. Vypravěč může toto pravidlo uplatňovat na cizí postavy zejména v případech, kdy si proti nim hážou hráči – hod na obou stranách je v tomto případě zbytečný, náhodnost nijak nezvyšuje.

Nicméně pokud postavy budou pravidlo „vzít 5“ používat neustále, budou výsledky akcí jasně předvídatelné, alespoň pro Vypravěče.

Pozn. V další části se dočtete o jiném způsobu vyhodnocování akcí, který nepoužívá náhodu. Zatím si ale vystačíme s těmito dvěma pravidly.

Ověření a výsledek

Ověření je stejně jednoduché jako všechno předtím. Vezmeme **základní šanci**. Od ní odečteme **náhodné vlivy**. To co nám vyjde je **výsledek akce.** Když je tento výsledek akce kladný, mluvíme o úspěchu, když je záporný, tak jde o neúspěch, nula je prostě „jen tak tak“. Nakonec výsledek akce porovnáme s **náročností**. Jestliže je roven nebo větší, tak byla akce **plně úspěšná**. Pokud je menší, ale stále kladný, akce skončila **částečným úspěchem. Neúspěch** je prostě neúspěch.

Celé to lze shrnout do jednoduché matematické rovnice:

vezmeme vlastnost
přičteme dovednost
odečteme náhodné vlivy
výsledek porovnáme s náročností – vyšší nebo rovný náročnosti značí „podařilo se podle plánu“, nižší říká „bylo to horší“.

Je to jasné? Pokud ano, tak směle do další části, kde se ukáže, že „úspěch“ a „neúspěch“ jsou jen relativní pojmy.

Popis výsledku

Toto je alfou a omegou celých pravidel, která existují vlastně jen proto, aby se hráči mohli při určování výsledků prováděných akcí řídit parametry vycházejícími z herního světa, nikoliv jen svým úsudkem. Přesto jsou vlastnosti hráče poměrně důležité – přemýšlivější, výřečnější a / nebo nápaditější hráči jsou zvýhodněni.

Z předchozích odstavců víte, že výsledkem ověření je číslo, obvykle v rozsahu –10 až +20. Toto číslo udává orientační hodnotu výsledku, čím vyšší, tím lépe (bez výjimky). Za každé hodnocení 1 může hráč popsat malý úspěch, tedy překonání nějaké ztěžující podmínky akce, nebo (v případě že už žádné ztěžující podmínky nezbývají) vylepšit svůj výsledek – zvládl akci rychleji, tišeji, s parádou, zavřenýma očima, jednou rukou – prostě co ho napadne.

Stejně tak každé hodnocení –1 by měl popsat jako částečný neúspěch, který postavu nějak omezil nebo poškodil – uklouznutí, pády, vypadnutí, poškození či ztráta důležitých věcí, poranění, nerozhodnost, zdržení …

V případě, že je výsledek akce právě 0, podařilo je ‚jen tak tak'. Nezíská žádnou výhodu ani nevýhodu. (Kromě toho málokteré akce takto dopadají, protože náročnost je obvykle vyšší, viz dále.)

V případě dlouhodobějších činností jako je hledání cesty, získávání informací, řízení vozu je výsledek většinou interpretován jako provedení dané činnosti určitým způsobem, počet úspěchů a neúspěchů v tomto případě vyjadřuje přímo kvalitu provedení. Například při celodenním pochodu přírodou, kdy na ověření padlo 6 úspěchů, lze tento výsledek popsat jako že postava našla poměrně dobrou a pohodlnou cestu, nebo že si cestu dokázala zkrátit vhodnými pěšinami, případně že se dokázala pohybovat nenápadně mimo hlavní cesty, že ve stanovené době stihla obejít šest předem určených míst, a mnoha dalšími způsoby.

V případě získávání informací - ať už herně od cizích postav nebo mimoherně, kdy se hráč ptát vypravěče na herní reálie, o kterých by postava mohla vědět - je výsledek obvykle řešen formou otázek. Hráč může položit tolik otázek, kolik hodil úspěchů, a Vypravěč mu na ně jednoslovně, ale po pravdě odpoví. V případě neúspěchů odpoví také, ale odpověď pravdivá být nemusí. Konkrétní řešení je popsáno v kapitole o dovednostech.

Možná jste si všimli, že ani při neúspěchu není určeno, zda postava dokázala provést zamýšlenou činnost nebo nikoliv. Je to tak správně – hráč se může rozhodnout, zda postava uspěje i za cenu dalších omezení, nebo omezena nebude, ale v činnosti neuspěla (což často bývá větší omezení).

Poslední podstatnou věcí je „nakupování" dílčích úspěchů za neúspěchy. Smysl spočívá v tom, že hráč v hodu dosáhne úspěchu, ale náročnost prováděné akce je o něco vyšší. Použije všechny dostupné částečné úspěchy na popis, kterým překoná část ztěžujících podmínek, a aby mohl popsat celkový úspěch akce, potřeboval by ještě několik úspěchů navíc. Může si tedy popsat jeden nebo více částečných neúspěchů a výměnou za každý z nich má k dispozici popis jednoho částečného úspěchu. Simuluje to případy, kdy lidé chtějí dosáhnout určité věci za každou cenu, třeba i za cenu svého zranění nebo ztráty majetku.

I v případě dlouhodobějších činností lze tímto způsobem postupovat, například postavy sice zabloudí a zdrží se, ale o to lépe se ztratí svým pronásledovatelům. V případě zjišťování informací hráč dostane možnost položit více otázek, ale na některé z nich možná dostane nesprávnou odpověď.

(Většinou ve hře nedochází k situaci, že by hráči nestačil počet neúspěchů a potřeboval jejich počet zvýšit, nicméně výměna je možná i naopak. Nicméně pravidla nijak neomezují přidávání neúspěchů a nevýhod nad limit určený číselnými parametry. Pokud si myslíte, že postava má neuspět mnohem zásadněji než by vyplývalo z jejích schopností a situace, klidně přitvrďte.)

Výsledek akcí popisuje hráč dané postavy, protože on sám nejlépe ví, o co by se jeho postava pokusila a jak moc bude riskovat, ale Vypravěč má v tomto případě poslední slovo, některé popisy může zamítnout, nebo říct hráči, že újma postavě by měla být podstatnější. Hráči mají například snahu nechat postavu ztratit nepodstatné součásti vybavení nebo je poškodit nepodstatným způsobem. Úkolem Vypravěče je v tomto případě vymyslet, jak se omezení má projevit. Platí jednoduché pravidlo, že každý částečný neúspěch znamená postih pro provádění minimálně jedné další činnosti.

Pokud hráči vymýšlejí postihy a nevýhody, které nestihnou uplatnit (třeba umazané ruce, které si stihne umýt dřív, než bude podávat ruku otci své snoubenky), může si Vypravěč zavést evidenci takových nevyužitých postihů, pokaždé když hráč postih vymaže, aniž by se tento někdy projevil jako opravdová nevýhoda při hře, Vypravěč si ho zapíše k sobě a ve vhodnou chvíli ho může použít jako postih na libovolnou akci této postavy. Postihy může sčítat rozdělovat libovolně, nicméně by je neměl přenášet mezi postavami.

Ostatní hráči mají možnost převést neúspěchy spoluhráčovy postavy na svou postavu, pokud jim to popis umožňuje, například pokud postava nepříliš úspěšně přelézá plot, můžou se rozhodnout ho zachytit při pádu, což je oba srazí na zem a jejich postava bude poté lehce zraněna, bude mít ušpiněné oblečení nebo poškozený předmět v batohu, protože nešikovný lezec dopadl na ní. Stejně tak mohou hráči úspěšnějších postav převést své úspěchy pro eliminaci neúspěchů jiné postavy, můžou-li tuto pomoc nějak popsat – podání pomocné ruky, zachycení druhé postavy, obrana vlastním tělem, podání vypadlé zbraně a podobně.

Různé možnosti si ukážeme na příkladech.

***Příklad 3**: Riela jsme opustili v situaci, kdy se chystal přeskočit příkop. Jeho **základní šance** je **11** (‚nadprůměrná'), **náročnost akce** je **4** (‚mírně náročná'). Rielův hráč sice přesnou náročnost nezná, ale myslí si, že to zvládne, a tak **vezme** místo hodu **5**. **Výsledek akce** je **6**, což značí, že Riel příkop překonal jedním skokem, aniž uklouzl nebo se zachytil o vyčnívající dřevo, a navíc se třeba ‚stačil ohlédnout' (5. úspěch), přičemž ‚odhadl vzdálenost pronásledovatelů' (6. úspěch). Kdyby chtěl odhadnout i jejich počet, potřeboval by o úspěch více – hráč by mohl prohlásit, že jak se Riel do doskoku otáčel, aby zjistil jako jsou jeho protivníci daleko a kolik jich je, ujela mu na mokrém břehu noha a plesknul sebou do trávy. Než se zase zvedl, pár okamžiků mu to zabralo a pronásledovatelé se přiblížili. A nebo si úspěchy nechá v záloze – třeba se budou hodit.*

***Příklad 4**: Rielův kamarád Norton také utíká, ale protože je intelektuálně zaměřen, nedaří se mu utíkat tak rychle. Jeho obratnost je podprůměrná (4) a jakousi atletiku měl naposledy na škole, takže je v ní slabý (2). **Základní šanci** má tedy **6** – nic moc. Přeskakovat bude na tom samém místě jako Riel, takže náročnost zůstává – vlastně ne, Norton běží pomaleji,*

takže nutnost skoku (náročnost 1) přes širší (+1) příkop, který je na jedné straně rozmoklý (+1) a na druhé rozblácený (+2), navíc tam překáží trčící dřevo (+1) mu v případě, že běží (-1) tak jak umí dává celkovou ***náročnost 5****. Tedy musela by na kostkách padnout 0 nebo 1, aby bez potíží uspěl. Nortonův hráč hodí – smůla,* ***padlo 8****, což mu dává* ***2 neúspěchy*** *(6 – 8 = -2).*

Nortonův hráč je v situaci, kdy se mu k úspěšnému překonání překážky nedostává celkem sedmi úspěchů (5 potřeboval a má 2 neúspěchy). Mohl by říct, že když přibíhal k příkopu a nohy mu klouzaly po mokré trávě, uviděl jak je široký a na druhé straně bláto, zastavil se a počkal na pronásledovatele. V tom případě by bylo vcelku jedno, jestli měl 2 nebo 10 neúspěchů, protože akci vzdal.

Norton se ale nesmí nechat chytit, takže skočí tak jak umí. Nortonův hráč začne počítat neúspěchy. Ještě na této straně mu ujede noha, takže druhou chtě nechtě šlápne do kaluže na dně ***(1)*** *(-1 na veškerý následující pohyb za čvachtající a klouzající botu), padne na zablácený okraj na druhé straně, takže si umaže oblečení* ***(2)*** *(-1 na jednání s lidmi, dokud se nepřevlékne, ale hlavně narazí bradou na vyčnívající dřevo – jednak si prokousne ret a naskočí mu modřina* ***(3)****, takže další –1 na jakékoliv mluvení a vyjednávání, ale i ochutnávání a podobně, a vyrazí si zub* ***(4)*** *– následná bolest mu dá postih –1 ke všem intelektuálním činnostem, protože se nebude moct tak dobře soustředit. Ještě tři neúspěchy. Z příkopu se bude hrabat dvě akce* ***(5 a 6)****, takže se pronásledovatelé dosti přiblíží. Hráč přemýšlí, jak popsat poslední neúspěch. Norton v ruce drží papírek s číslem, který by mohl ztratit nebo alespoň zašpinit, takže b později o něco ztížil případné čtení, ale protože je to číslo životně důležité, bude držet pěst sevřenou a nepustí ho. Mohl by při vylézání zjistit, že si dopadem pochroumal kotník a dát si další –1 na pohyb, ale to by byl už moc pomalý a stejně by neutekl. Nakonec ho zachrání Rielův hráč – když Riel v pohodě přeskočil, ohlédl se a viděl, že Norton zahučel do příkopu, vrátil se pro něj a pomohl mu nahoru* ***(7)*** *– jeden Rielův zbývající úspěch padl na ohlédnutí a druhý eliminoval Nortonův poslední chybějící úspěch.*

Příklad 5 *(jak bude tato situace vypadat přímo ve hře):*

Vypravěč Honza, Rielův hráč Pavel a Nortonův hráč Marek. Hráči popisují jednání postav v první osobě.

Vypravěč: „Zatímco utíkáte přes louku, banda se žene za vámi, máte menší náskok …“

Marek: „To je kolik metrů?“

Vypravěč: „Asi tak třicet. Tráva je po dešti mokrá a trochu klouže.“

Pavel v roli Riela: „Běžím co nejrychleji, nůž pořád v ruce a neohlížím se, spíš se dívám, kde bysme se mohli schovat.“

Marek v roli Nortona: „Já se taky neohlížím, ale běžím o něco pomalejí, nejsem tak zdatný běžec.“

Riel: „Trochu zvolním, abych Nortovi moc neutekl, a zavolám přes rameno: - Tak sebou pohni, Norte! -

Norton (ztěžka oddechující): - Já … už …ehh… nemůžu … -

Vypravěč k Rielovi: „Kousek před sebou jsi uviděl příkop, možná strouhu nebo potok, táhne se přes celou louku, takhle na pohled je docela široký.“

Riel: „Při běhu se dívám, jestli někde není o něco užší, abychom ho mohli oba přeskočit“.

Vypravěč: „Přímo před tebou je široký asi tři metry“, (Marek se v tu chvíli zatváří zděšeně), „ale o něco vlevo vypadá mnohem užší. Na druhé straně trčí ze země dřevěný kůl, asi zbytek lávky.“

Riel: „Sprintuju tam co nejrychleji“.

Vypravěč: „Na pár metrů už vidíš, že strouha hluboká asi metr, oba břehy jsou rozmoklé. Přebrodit by šla, ale dost pomalu“

Riel: „Dá se tam někde alespoň trochu odrazit?“

Vypravěč: „Odrazit ano, s dopadem do bude horší. A nezapomeň na to trčící dřevo.“

Riel: „ Tomu se snad vyhnu, když skočím trochu šikmo. Tak fajn – odrazím se tak stopu nebo dvě od okraje a snažím se skočit spíš po hlavě, na druhé straně ať' klidně upadnu, jen když nesletím dolů. Jo, já mám vlastně v ruce nůž … no, teď už ho neschovám. Na co si házu?“, dodává už jako Pavel.

Vypravěč: „Obratnost plus akrobacie nebo skákání“.

Pavel: „Beru pětku“, a zvedne šest prstů, aby Honza viděl výsledek jeho testu. Honza přikývne, jako že akce je úspěšná a zvedne dva prsty – dva úspěchy navíc.

Riel: „Při odrazu už vidím, že díky rychlosti skok zvládnu, takže se soustředím hlavně na dopad na nohy. Pak se otočím, abych viděl jak to zvládne Norton,“ a zvedá jeden prst, aby Vypravěč viděl, že využívá jeden úspěch.

Norton: „ Běžím na to samé místo jako Riel, doufám že vybral dobře. Zkusím se odrazit stejně jako on, ale myslím, že se mi to nepodaří“.

Marek už ví co spočítat, spočte základní šanci a vezme kostky. Padne pět a tři. „Sakra, dva neúspěchy,“ zvedne tedy dva prsty.

Norton: „Při odrazu sem špatně došlápnul, ujela mi noha, takže jsem druhou dopadl do strouhy. – Ale k čertu! – ozvu se při tom. Jak vypadá dno?“

Vypravěč: „Naštěstí není hluboko, asi po koleno, ale je to bahnitá voda“.

Norton: „To jsem si nabral do boty a bude mi v ní čvachtat,“ ohne jeden ze dvou prstů, „a navíc jak jsem byl rozběhlý, tak jsem padnul do bláta na druhé straně a ušpinil si svojí novou vestu,“ ohne druhý prst, protože eliminoval oba neúspěchy. „Kromě toho jsem do toho dřeva vrazil bradou, takže mám vyražený zub,“ zvedne jeden prst, „a rozkousnutý ret“, zvedá druhý prst.

„- Sakva, to che muchí stát chrovna mě – nadávám když se snažím vyhrabat ven. Jak to zvládnu nejrychleji, když nechci pustit ten papírek s číslem?“ ptá se Honzy.

Vypravěč: „Minimálně dvě kola, za tu dobu uběhnou ti chlápci tak patnáct metrů“.

Marek zvedne další dva prsty, celkem tedy čtyři a dívá se na Honzu, jestli to už stačí. Honza zavrtí hlavou a zvedne jeden prst – je třeba ještě jeden úspěch.

Marek chvíli přemýšlí, když se ozve Pavel: „Jak jsem uviděl, že Norton spadnul do příkopu a hrabe se ven, tak se rychle k němu vrátím a pomáhám mu nahoru“. Ukáže jeden prst. „Zbyla mi ještě jedničká“, připomene Honzovi a ten přikývne.

Vypravěč: „Zatímco jsi pomáhal Nortonovi, těch šest lidí je kousek od strouhy.“

Riel: „Když pustím nůž na zem, stihl bych vytrhnout nebo ulomit ten kus dřeva, abych je mohl srážet při přeskakování?“

3. TVORBA POSTAVY

Předpokládejme, že jste se mezi sebou dohodli, kdo převezme roli Vypravěče, jaký styl hry chcete hrát (heroickou fantasy, středověký svět, moderní dobu, horror, sci-fi, romantickou pohádku), Vypravěč si alespoň zčásti připravil prostředí, ve kterém hra začne – město, vesnici, čtvrť, vesmírnou stanici, opuštěný dům – sdělil vám základní údaje o daném prostředí a vy si nyní budete vytvářet postavy.

Výběr postavy

V zásadě je možné hrát cokoliv, od poměrně klasických lidí přes fantasy rasy, mimozemšťany, kyborgy, zvířata, mýtická zvířata, nemrtvé, lykantropy, nehmotné entity, kreslené postavičky nebo oživlé planety (pro některé z nich bude třeba pravidla trochu upravit). Níže uvedený postup lze použít pro velkou většinu postav v RP hrách.

Nejprve si zkuste svou postavu představit. Je jedno zda začnete vzhledem, schopnostmi, činy, chováním, charakterem, zda použijete svého oblíbence z knížky či filmu, nebo si vytvoříte vlastní postavu. Postupně svou představu rozvíjejte a doplňujte podrobnosti, které vás napadnou. Základní představa samozřejmě zahrnuje i jiné než lidské rasy, pokud se v herním světě vyskytují. Této volby vás nijak neovlivní v dalších pravidlových možnostech, nicméně ve hře samotné může mít příslušnost k určité rase nebo národu velmi významný vliv.

V této první fázi můžete popustit uzdu své fantasii, určitě však nezapomeňte na to, jaké by vaše postava měla mít schopnosti, v čem bude dobrá a co bude zvládat hůře, zda bude tvrdá nebo šikovná (případně obojí). Pokud budete mít ve svém světě zahrnuté neobvyklé schopnosti jako magii, psychické a nadpřirozené síly, nebo jen zvláštní schopnosti (jako orientace jen pomocí šestého smyslu), promyslete si, zda těmito schopnostmi bude postav vládnout a do jaké míry.

Zároveň si vytvořte hrubou verzi životopisu od narození až do „současnosti“, ze které bude vyplývat, kde se postava naučila to co umí, případně jak a proč získala zvláštní schopnosti, proč rozvíjí některé vlastnosti více než jiné (nebo je všestranná). Rodinu, kamarády, zázemí, majetek a další podobné věci stačí zatím nastínit.

V další fázi postavu přizpůsobíte pravidlům.

Základní vlastnosti

Víte tedy, co jaký druh tvorů budete hrát, a je třeba zvolit, jaké pro svou hru použijete vlastnosti. Z hlediska herního světa jsou vlastnosti jakými vrozeným základem postav. Neznamená to, že by se hodnocení vlastností nemohlo časem měnit, znamená to, že když nemáte nějakou činnost nebo postup naučený, přesto se o něj můžete pokusit svým přirozeným talentem. Výběr vlastnosti pro provedení testu naznačuje, jakým způsobem se pokoušíte o splnění – když použijete při opravování inteligenci, zjevně se snažíte napřed nalézt chybu a to odstranit. Při použití zručnosti vyzkoušíte všechny komponenty a to co nevypadá úplně nejlépe opravíte. A při použití síly do toho prostě praštíte – buď to začne fungovat, nebo udeříte podruhé, potřetí – co neopravíte vy, to už zaručeně neopraví ani nikdo jiný.

Z hlediska pravidel jsou vlastnosti hlavní složkou určení **základní šance** – ať už budete provádět jakoukoliv akci, vždy budete počítat s hodnocením jedné vlastnosti. Když už o tom mluvíme – někteří hráči mají snahu používat při určování základní šance více vlastností. Principielně je to samozřejmě možné, stačí dvě (nebo více) vlastností zprůměrovat a v případě výsledku mezi zaokrouhlit tak, aby to bylo výhodné pro postavu. Z praktického hlediska je to ale zbytečné zdržování – když Vypravěč rozhodně, že lze použít dvě nebo více vlastností, může si hráč vybrat, kterou z nich použije. Nemusí to být ta nejvyšší, třeba otevřít dveře pomocí síly nadělá hluk, který zrovna teď nepotřebujete, takže se spokojíte s nižší zručností.

Teď víte o vlastnostech vše podstatné, zbývá říct jak na ně. Obecně se dá říct, že vlastnosti by měly být minimálně tři, maximálně deset, měly by pokrývat celé spektrum možných činností nebo stavů a zase by se jejich významy neměly příliš překrývat. Méně vlastností vede k tomu, že se každá jedna z nich používá při mnoha ověřováních a postavy pak bývají číselně podobné. Naopak větší množství vede k číselné rozmanitosti, ale někdy se stává, že některé vlastnost bývá téměř netestována, protože na ní prostě nedojde.

Další důležitou podmínkou je obecnost – vlastnost musí být využitelná všemi hráči a všemi postavami více než minimálně. Pokud tedy ve hře zjistíte, že pouze jedna postava má nějakou vlastnost vysokou, zatímco ostatní jí mají minimální, je vhodné tento atribut zařadit spíše pod dovednosti.

Samozřejmě, abyste se nemuseli se vším vymýšlet, předložím vám otestovaný soubor vlastností. Jejich počet je spíše vyšší, zato samy o sobě dávají jistou představu o postavě a umožňují větší variabilitu. Je jich celkem 8 a jsou orientačně rozděleny na fyzické a psychické: Tělo, obratnost, zručnost, postřeh, vůle, inteligence, charisma, moudrost.

Tělo – vlastnost popisující celkovou konstituci, tělesnou sílu, mohutnost, schopnost odolávání fyzickým rušivým elementům a podobně. Postavy s vyšším hodnocení těla jsou mohutnější, svalnatější, statnější, víc unesou, vydrží, udeří silněji, můžou použít těžší zbraně i zbroje, aniž by byly omezeny. Vydrží víc v ledové vodě i v pouštním vedru, lépe odolají jedům (včetně alkoholu), snesou víc ran, a ty které dostanou, snáze považují za škrábnutí nehodné pozornosti. Jedinci s nízkým tělem jsou subtilní, štíhlí, hubení, nebo fyzicky nevyspělí. Zranění má na ně větší vliv.

Tlusté postavy nemají nutně vysoké tělo, toto je řešeno pomocí doplňujících atributů.

Důležitá vlastnost pro bojovníky z klasických dob, rváče, nosiče, těžkooděnce, podpůrné střelce z moderních zbraní, kulturisty a podobně.

Obratnost – celková rychlost, hbitost, mrštnost, ladnost pohybů, hrubá motorika a vůbec kontrola nad pohyby celého

těla. Zřejmě nejpoužívanější vlastnost ve hře, jejímž rozvíjením se nedá téměř nic zkazit. Útěk, boj chladnými i střelnými zbraně, šplhání, skrývání, akrobatické a vůbec pohybové akce obecně obvykle závisí na obratnosti. Méně obratné postavy nejsou tlusté, spíše nemotorné. Naopak obratní jedinci při pohybu působí ladně a v klidu si lze povšimnout určité elegance. Bojovníci, akrobati, tanečníci, běžci, tajní agenti, zloději, dobrodruzi, vojáci, elfové, hobiti, japonci v akčních filmech – ti všichni jsou často presentováni jako nadprůměrně až mistrovsky obratní. Mágové, učenci, vědátoři a starší lidé jsou naopak spíše pomalejší a poněkud neobratní.

Zručnost – jemná motorika, zejména šikovnost prstů a dlaní, ale také třeba také rtů a jazyka. Zásadní vlastnost pro všechny, kteří se živí rukama a dělají jemnější práci – rytci, hodináři, mechanici, pyrotechnici, zámečníci, zloději, alchymisté, švadleny, řezbáři, medici, chirurgové, padělatelé. Naopak postavy, které do ruky celý život berou sekeru, meč, krumpáč, nebo rukama vůbec nepracují budou spíše méně zruční. Jedinci zabývající se jemnou prací nemusí mít vysokou zručnost, ač mohou být mistři ve svém oboru – vysoká zručnost značí, že se postavě daří téměř každá taková práce, i když v ní nejsou příliš zkušení.

Postřeh – rychlost reakcí a ostrost všech smyslů, tedy zraku, sluchu, hmatu, čichu, chuti. Kdykoliv budete hlídat, naslouchat, rozhlížet se, řídit motorku, automobil nebo letadlo, rozeznávat jedy v jídle, tasit kolt dříve než soupeř, střílet na velké vzdálenosti a hodnotit míru zašpinění prádla čichem, používáte postřeh. Dobří strážní, závodníci, ostrostřelci a odstřelovači, pozorovatelé, lovci a stopaři, opraváři, degustátoři, ladiči pián, piloti potřebují vyšší postřeh, byť každý jej využívá trochu jinak.

Naopak lidé (a další tvorové), jejich život plyne pomalu a rychlé věci jsou mimo ně, kteří jen stojí a nestíhají, když se okolo nich strhne mela, kteří přehlédnou chodce na přechodu (a někdy i nákladní automobil uprostřed křižovatky), ti všichni mají postřeh nižší, slabý až ubohý.

Vůle – psychická odolnost a mentální stabilita, odolávání psychickým vlivům, tvrdohlavost, neústupnost, rozhodnost, odvaha, schopnost soustředění, to vše má základ ve vůli. Jedinci s nižší vůlí se spíše nechávají vést, přejímají názory jiných, jsou nejistí v neznámých situacích a více se bojí. Naopak tvorové s vyšší vůlí jsou odhodlaní, rozhodní, tvrdohlaví, odvážní. Vlastnost důležitá téměř pro každého, kdo chce přežít v drsném světě, ať už jde o svět špionů, velkých peněz, neustálých bojů, zločinců velkého formátu a dobrodruhů všeho druhu.

Nedostatek vůle lze nahradit dobrým výcvikem, vedením, nebo oddaností až fanatismem.

Inteligence – chytrost, bystrost, rychlost myšlení, schopnost logického a analytického uvažování a vymýšlení všeobecně. Inteligence je zde brána jako schopnost něco vymyslet, zkombinovat a použít. Rychlé vyhodnocení situace a učinění správného rozhodnutí na základě získaných faktů je záležitost této vlastnosti. Jako taková nezávisí na úrovni technologie světa – lovec z džungle schopný vymyslet a vyrobit důmyslnou past na zvíře stejně jako počítačový mág mohou být oba velmi inteligentní, přestože ani jeden z nich nebude chápat schopnosti toho druhého – alespoň ne hned. Pokud skutečně mají vysokou inteligenci, rychle se přizpůsobí novému prostředí a začnou se v něm orientovat.

Vysoká inteligence je důležitá pro vědce, inženýry, techniky, mágy, diplomaty, dobré vojevůdce a programátory, hráče logických her a mnohé další. Jako obvykle lze nedostatek inteligence někdy nahradit patřičně vycvičenou schopností. Vysoká inteligence nicméně není zárukou úspěchu, mít dobrý nápad není totéž jako ho dobře provést.

Také zvířata mají různou inteligenci od nízké po velmi vysokou, přičemž na druhu tak moc nezáleží. Vycvičená zvířata mohou mít inteligenci i vyšší než jejich lidští průvodci. Neznamená to, že by třeba pes dokázal přečíst a chápat Hamleta, ale třeba že v kritické situaci se zachová rozumněji a účelněji než jeho pán.

Moudrost – základ vědomostí, znalostí, všeobecný rozhled, dlouhodobá paměť, schopnost rozvahy, úsudku a syntetického myšlení. Moudrost občas přichází s věkem, ale ne vždy tomu tak je. Moudrý a rozvážný může být i mladý jedinec, stejně tak omezenost a ignorance nemají žádná omezení pokud jde o věk, rasu, pohlaví nebo národnost. Vyšší moudrost zajišťuje všeobecný rozhled a také „selský rozum", tedy znalost běžných jevů a situací, jejich příčin i možných následků. Naopak lidé s malou moudrostí bývají nepraktičtí a nepoužitelní pro „normální život", byť třeba jsou ve svém oboru uznávanou kapacitou. Opět je třeba zohlednit i kulturní pozadí – jedinec znalý své kultury může působit jako velmi omezený a nevychovaný v kultuře zcela odlišné. Nicméně stále bude ve srovnání s člověkem nízké moudrosti bude stále ještě působit lépe.

Moudrost je důležitá pro mudrce, kněze, dobré politiky (a nebo dobré poradce politiků), účastníky vědomostních soutěží, psychology a lékaře, vědce, šamany, rozvážné vůdce, detektivy, zkrátka všechny, kteří chtějí nebo potřebují vědět něco o něčem.

Charisma – schopnost vystupování a ovládání projevů, jak slovních, tak tělesných a obličejových, působení na ostatní lidi i jiné tvory. Charismatický člověk je obvykle snadno zapamatovatelnou a výraznou osobností, pokud je však také cvičený, může své charisma použít k i opačnému efektu, totiž působit nenápadně, ale i nevrle nebo odpudivě, i když se tak zrovna necítí. Lidé s nízkým charismatem nejsou nutně nezajímaví a „šedí", jen jejich duševní projevy jsou na nich dobře patrné a nedokáží se příliš přetvařovat a při sebeprosazování se musí mnohem více snažit než lidé charismatičtí, aby nezůstali nepovšimnuti.

Důležité je nespojovat s krásou – charismatický člověk nemusí být nijak hezký a naopak krásná dívka nemusí mít vůbec vysoké charisma.

Charisma je důležitá vlastnost pro všechny vůdce, herce, špiony, profesionální pokerové hráče, dobré politiky, televizní (i rádiové) moderátory a vůbec všechny, kteří chtějí světu ukázat, co v nich je, nebo to naopak co nejlépe ukrýt.

Další vlastnosti

Možná vám tento výčet stačí, možná vám přijde, že některé aspekty světa zde nejsou vůbec zmíněny. Co třeba osud, štěstí nebo životní úroveň, můžete se ptát. Řešení je jednoduché – když vám něco chybí, dodejte si to.

Štěstí – někteří lidé se domnívají, že štěstí je vlastnost, která člověka provází celý život. Někdo jej má a jiný je smolař. Jestliže ve vašem světě některé události závisí na náhodě, která je ale jednotlivým lidem nakloněna různě, rozlište je mírou štěstí.

Magie – jsou světy obyčejné a světy magické. V těch druhých je magie dostupná jen vyvoleným, nebo ve větší či menší míře všem – když už ne přímo, tak alespoň mírou, jakou vnímají magičnost ostatních a jak dobře se magii dovedou bránit.

Osud – podobné jako štěstí, ale zatímco vysoké štěstí bývá výhra, o osudu se to tak jasně říct nedá. Jsou lidé, kterým se prostě stávají zásadní věci, dobré i zlé, zatímco další jsou zcela mimo proud událostí. Někteří mají předurčeno, že zachrání svět – a přitom budou muset obětovat své přátele. Osud může být vlastnost, díky které lze zkoušet manipulovat událostmi, které vás teprve čekají.

Majetek – některé hráče nebaví počítání každého zlaťáku nebo dolaru. Jejich postavy mají práci, postavení ve společnosti nebo majetek, který jim zaručuje životní standart. Když něco potřebují, vytáhnou kreditku, zavolají do banky nebo pošlou pro truhlu zlata. Majetek umožňuje řešit obchodní transakce rychle a jednoduše, pokud se jimi hráči nechtění příliš zabývat.

Víra – kde je víra, tam jsou (většinou) bohové. Kde jsou bohové, tam je víra. Čím silnější víra, tím více může věřící žádat. A také může věřit, že se mu žádost splní. Jestliže potřebujete určit sílu víry postav, použijte tuto dovednost.

Tyto další vlastnosti jsou uvedeny pro představu, v Čase pro hrdiny nebyly ve hře použity a otestovány, takže pro ně neexistují přesná pravidla. Pokud však máte představu, jaká další vlastnost by měla být ve vašem světě použita, určitě také víte, jak by měla fungovat. V případě že si nebudete vědět rady s jejím zakomponováním do pravidel, neváhejte a napište mi, rád nad tím zapřemýšlím.

Variabilní vlastnosti

Aby byl výčet úplně, je třeba se zmínit ještě o jednom prvku, a tím jsou vlastnosti s proměnnou hodnotou. O co vlastně jde.

Běžné vlastnosti jsou více méně konstantní – během jednoho sezení se obvykle nemění a časem se zlepšují, když je postava používá, případně zhoršují následkem trvalých zranění, prokletí, nemocí a dalších efektů. Naproti tomu variabilní vlastnosti představují jakousi zásobu energie, životní či magické síly, speciálních schopností a podobně. Tyto vlastnosti se obvykle spotřebovávají a opět doplňují v rámci jednoho sezení. Pro účely systému se tyto vlastnosti nepoužívají přímo, ale jako jednorázový bonus nebo jen počet efektů. Prakticky každá z popsaných vlastností může být variabilní – můžete hrát hru, kdy vás zvednutí těžkého kamene unaví a tím sníží sílu, dokud si neodpočinete – ale většinou se používají speciální nebo dodatkové vlastnosti pro určení stavu – zdraví (čili „počet životů"), magická energie, příčetnost, vůle, lidskost …

Rezervy

V Času pro hrdiny používáme jednu variabilní vlastnost nazývanou prostě **rezervy.** Tyto rezervy reprezentují přesně to, co říkají svým jménem, totiž zásobu sil, které postavy může použít a které se použitím vyčerpávají.

Rezervy mohou nabývat libovolné hodnoty (včetně záporných, kdy značí nedostatek sil a předjímají selhání) a používají se velmi snadno. Jedna rezerva umožňuje pro jedno ověření úspěšnosti eliminovat libovolný postih, který postava má. Efekt je kumulativní, takže pokud má postava dostatek rezerv, může eliminovat libovolně vysoký postih v poměru 1:1 – jedna rezerva za snížení postihu o 1.

Druhá možnost využití je zvýšení šancí nad hodnostu danou základní šancí. Zde je výpočet nepatrně obtížnější – zvýšení o 1 stojí 1 rezervu. Zvýšení o 2 **další** dvě rezervy (celkem tři), zvýšení o 3 stojí další tři rezervy (celkem šest), a tak dál. Zvýšení o 5 vyžaduje 15 rezerv – vzhledem k tomu, že prakticky nelze získat a dlouhodobě udržet více než 20 rezerv, pohybuje se maximální bonus k jedné akci okolo + 4 až + 5. Jako obvykle mohou být rezervy přeneseny na jinou postavu, pokud hráč nalezne dostatečně dobré zdůvodnění.

Dáme si malý příklad.

> ***Příklad 6:*** *Norton a Riel stojí proti třem protivníkům, kteří se dostali přes příkop. Kromě toho že mají proti sobě přesilu, mají dohromady také jen jeden nůž a Norton není moc dobrý rváč. Vlastně je to čaroděj (což bude pro ty tři pořízky nepříjemné překvapení.)*
>
> *Protože nemá moc času a nejspíš by se neubránil, rozhodne se vsadit vše na jednu kartu a smést protivníky kouzlem ohnivý výbuch – když se to Nortnonovi podaří, ani jeden z těch třech se nejspíš nezvedne, ovšem pokud kouzlo nezvládne, odlivový efekt ho omráčí. Nacvičeným pohybem tedy vytáhne rukávy, protřepe prsty a namíří prst proti těm třem. Riel už svého přítele zná, takže o krok ustoupí a s ošklivým úsměvem prohlásí: „Usmaž je na škvarek".*
>
> *Norton sebere poslední síly a pronese zaklínadlo. Protože má prokousnutý ret a vyražený zub, měl by mít na sesílání postih –2. Něco takového si nemůže dovolit, proto použije dvě ze svých tří rezerv, aby postih eliminoval. Jakmile se soustředí, přestane vnímat bolest a pronese magická slova tak, jak se je naučil, krev nekrev. Poslední rezervou zvýší svou základní šanci o 1. Riel má celkem pět rezerv, jeho hráč se rozhodl, že všechny předá svému příteli – slovně jej už podpořil a víc udělat nemůže. Norton si tedy může za další dvě rezervy dát bonus celkem +2 a za zbylé tři bonus celkem +3 – v tuto chvíli už nejde jen o něj, ale i o jeho kamaráda, který ho před chvílí nenechal v příkopu. Slušná inteligence (7) a slabší znalost ohnivého výbuchu (3) mu spolu s bonusem +3 dávají základní šanci 13, také prakticky nemůže neuspět. Na kostkách padne 2, celkový výsledek 11 úspěchů. Ohnivá koule vyletí Nortonovi z dlaně a narazí do prostředního padoucha, o okamžik později všechny tři zahalí plameny …*

Z příkladu jsou patrné dvě věci. Zaprvé mohl Nortnonův hráč použít své tři rezervy při testu na přeskočení příkopu. S bonusem +2, který by za ně dostal, by se mohl vyhnout jak prokousnutému rtu, tak vyraženému zubu, a v následném testu na kouzlení by neměl žádný postih (mokrá bota ani zablácené oblečení mu nijak nevadí). Zvyšovat základní šanci nad běžné hodnocení je však náročnější než eliminovat postihy na jeden test, čím více rezerv použije, tím je rozdíl větší. Za 10 rezerv lze eliminovat drastický postih –10, ale člověk bez postihu může svou šanci zvýšit jen o 4.

Druhá věc se týká převodu rezerv mezi postavami – mohlo by se zdát, že když pět členů předá svých 10 rezerv šestému, bude mít tato postava k dispozici dalších 50 rezerv a tedy bonus až +9 (což stojí 45 bodů). Pokud vám tyto bonusy přijdou vysoké, je možné říct, že základní šance bez postihu může být zvýšena rezervami pouze o polovinu. To znemožní slabým postavám dosahovat velkých jednorázových bonusů. Kromě toho je použití rezerv nutné herně zdůvodnit, tedy popsat, co vlastně způsobí, že postava najednou zvládne víc.

Rezervy se získávají za pozitivní, neobvyklé nebo pravidelné zážitky, které postavu potěší. Nezáleží přitom na typu prožitku, ale na jeho síle. Typicky se rezervy získávají za poslech oblíbené hudby, návštěvu kina, motlitbu, posezení s doutníkem, požití alkoholu, chvíle nebo část dne strávená v přítomnosti milované osoby, sledování rybiček, hrátky se psem, pozorování nádherného západu slunce, čtení knihy, vítězství v soutěži, zdeptání oponenta v úmyslně vyvolaném sporu, povedený žert, naslouchání pohádkám, hraní na hudební nástroj, a tisíci dalších činností, které si hráči vymyslí. U přidělování rezerv se řiďte úsudkem, opakované a častější činnosti poskytují jednu nebo dvě rezervy, skutečně neobvyklý a silný zážitek jich může poskytnout deset i více. Některé způsoby lze podpořit vhodnou dovedností, která je pak testována, jindy stačí prosté paušální přidělení.

Pokud mají hráči sklony získávat větší množství rezerv, nemusíte přidělit žádnou, ostatně každý člověk má jen určitou míru potěšení, kterou může vstřebat. Řiďte se orientačně maximem třeba ve výši dvojnásobku nejvyšší vlastnosti, nebo při hodu na získání dalších rezerv přidělte postih vy výši poloviny současného množství (a v případě velkého neúspěchu současné množství rezerv snižte s odůvodněním, že postava měla velké očekávání a byla výsledkem zklamána).

Formování postavy

V této chvíli se už můžete zamyslet nad tím, jaké vlastnosti by vaše postava měla mít lepší, jaké průměrné a v čem bude spíš horší. Kombinací různě dobrých vlastností se dají vyjádřit různé postavy. Třeba člověk s rozvinutým Tělem a slabší Obratností bude spíš rozložitější postavy, zavalitý, zatímco když bude mít vyšší i obratnost, je už spíše atletický typ – široká ramena, úzký pas, svalnaté končetiny. Nízké tělo, průměrná obratnost, slušná zručnost a postřeh mohou charakterizovat třeba postavu s krysí vizáží – hubená až vychrtlá postava, těkavý pohled, hbité ruce, které si neustále s něčím pohrávají.

Podobně se dají nastavit psychické vlastnosti. Tvrdohlavý horal, který dělá jen to co sám chce bez ohledu na cokoliv bude mít vyšší vůli, zatímco inteligence a moudrost budou průměrné a horší. Tvrdohlavý programátor prosazující pouze svá geniální řešení bude mít i vysokou inteligenci (pokud jeho řešení jsou skutečně geniální), ale malou moudrost. Zato postava s vysokou vůlí i moudrostí a nadprůměrnou inteligencí si sice stojí za svými názory, ale dovede se zamyslet i nad názory jiných a pokud je shledá lepšími, přijme je za své a začne tyto myšlenky prosazovat se stejnou rozhodností. S nižším charismatem použije agrumentování na základě logických úvah (pokud má vyšší inteligenci) nebo zkušeností jiných (jestliže má vyšší moudrost), s vyšším charismatem bude spíše vyslechnuta i bez těchto argumentů a možná své oponenty přesvědčí jen silou osobnosti.

Jestliže vám vaše postava zdánlivě nevychází, třeba proto, že má být dobrá v jedné činnosti a přitom špatná v podobných oborech, nezoufejte, dál se dozvíte, jak se postavy profilují.

Dovednosti a další schopnosti

Na základě své představy hráč dále určí, jaké dovednosti, schopnosti, kouzla, výhody a nevýhody bude jeho postava mít. Zde je situace o něco složitější, neboť hráči si mohou vymyslet téměř cokoliv. Na Vypravěči je jen posoudit vhodnost zvolených schopností vzhledem ke konceptu postavy a poté zvolit míru podrobnosti, kterou by schopnosti měly mít. Je stejně dobře možné dát si dovednost *boj*, která bude zahrnovat jak boj bez zbraní, tak ovládání chladných, metacích, palných, lafetovaných a dalších zbraní, stejně jako schopnost velení na zemi, vzduchu či moři. Na druhé straně může Vypravěč chtít dovednosti rozdělit na logické podskupiny, čímž by připadaly v úvahu dovednosti jako *boj bez zbraně, boj nožem, střelba z luku, vrhání nožů, střelba z pušky, střelba z palubních zbraní* atd. Může však jí ještě do větších podrobností a pak vzniknou dovednosti jako *boj krátkým mečem, šerm dlouhým mečem, boj dvouručním mečem,* a podobně. Extrémním případem jsou dovednosti jako *jevištní šerm divadelním kordem, ovládání pistole Colt 1911A1* a podobné velmi specializované dovednosti.

Jistě si dovedete představit, že při velmi obecném zaměření bude stačit jen několik dovedností a všechny postavy budou co do výběru dovedností více méně podobné, zatímco při velmi speciálních dovednostech jich bude třeba velké množství a i pak se vyskytnou situace, kdy postava nebude potřebnou dovednost ovládat.

Doporučuji použít střední úroveň, tedy schopnosti spíše konkrétní a snadno představitelné. Na této úrovni budou dovednosti dostatečně odlišné, aby neměli všichni stejné, a přitom natolik obecné, aby jich postava nemusela mít mnoho. Lze také použít jednu dovednost k vykonání podobné akce, i když s menší šancí na úspěch.

Příkladem může být dovednost *řízení osobního automobilu.* Předpokládá se, že běžně dostupné osobní automobily jsou na ovládání dostatečně podobné, aby zkušenosti nabyté v jednom typu byly k užitku u typu jiného, včetně takových věcí jako výměna prasklé pneumatiky, kontrola oleje a ovládání bezpečnostních prvků. *Řízení nákladních automobilů* bude již odlišná dovednost, byť ten kdo umí řídit osobní auto zvládne po instruktáži odjet i s náklaďákem, i když zřejmě pomaleji a s větší opatrností. Nicméně pravidla silničního provozu, volant, brzda a plyn fungují stejně v obou případech a tak lze jednu dovednost použít k vykonání činnosti patřící pod dovednost druhou, byť s postihem.

Do skupiny dovedností patří i vrozené, magické a jiné speciální schopnosti, se kterými se zachází stejně jako s naučenými schopnostmi. Jejich použití bude rozvedeno ve zvláštních kapitolách.

Podobně se hodnotí i nevýhody, závislosti a další omezující prvky, i když další zacházení s nimi je mírně odlišné.

Vytváření dovedností

Z příslušné části popisu postavy odvoďte název pro danou schopnost, který bude dostatečně jasně vyjadřovat situaci, ve které je možno jí použít. Jestliže v popisu stojí, že postava je uvyklá pohybovat se v lese, aniž se ztratí, vytvořte dovednost „orientace v lese". Pokud se často tiše plíží, aby mohla lukem zastřelit zvěř, kterou pak zpracuje, vytvořte dovednosti *plížení (v lese), znalost (lesní) zvěře, střelba z luku* a *zpracování zvířat.* Slova v závorkách použijte v případě, že se postavy pohybuje pouze v lese a chce mít v tomto prostředí výhodu proti postavám mající obecnější dovednost.

Smysl mají i dovednosti s nulovým hodnocením, které nedávají žádný bonus. Tyto dovednosti ukazují, v jakých směrech se postava chce rozvíjet a k čemu má předpoklady.

Několik běžnějších skupin dovedností:

Znalost … - ať jde o lidi, meče, historická data nebo perské koberce, toto slovo v názvu dovednosti říká, že jste s danou věcí přišli do styku a máte s ní nějaké zkušenosti. Pokud někdy budete mít před sebou danou skupinu tvorů,

předmětů nebo jevů, můžete na základě svých znalostí určit další podrobnosti. *Znalost* … se používá většinou s moudrostí a počet úspěchů značí počet otázek, které položíte Vypravěči a on vám na ně (většinou jednoslovně), nicméně přesně a pravdivě odpoví, pokud je to informace, kterou vaše postava může znát.

Odhad … - podobná skupina jako je znalost, ale při testu se obvykle užívá inteligence a postava se snaží domyslet nebo odvodit aspekty příslušné věci. Opět počet úspěchů při testu značí počet otázek jednoslovně zodpovězených Vypravěčem.

Pro zjednodušení bývají Odhad a Znalost spojovány do jedné dovednosti, pokud to má smysl.

Ovládání … - postava dokáže používat danou věc či podřídit tvora své vůli. Některé ovládání mají svá specifická jména, například *ovládání osobního auta* je to samé jako *řízení osobního auta*, *ovládání koní* může být *jezdectví* nebo *vozatajství*, *ovládání lidí* je třeba *velení* nebo *manipulace s davem*. Ovládání zbraní se v případě ručních zbraní zapisuje jako *boj s mečem, střelba z pušky, vrh nože, hod granátem, obrana štítem* – předpokládá se, že pokud danou zbraň umíte použít v boji, víte také jak jí ovládat, tedy vytasit, nabít, natáhnout, odjistit a podobně. Pro testování se používají různé vlastnosti, nejčastěji obratnost, postřeh, zručnost nebo inteligence, a úspěchy značí úspěšnost provedeného manévru – rychlost otočení vzducholodi, přesnost zásahu pistolí, snadnost přeskočení překážky koněm a podobně.

Výroba … - vcelku jednoduchá dovednost. Máte materiál, polotovar nebo součástky, ze kterých se pomocí vhodných nástrojů či zařízení pokoušíte sestrojit, vyřezat nebo třeba vydestilovat něco jiného. Použití je obvykle s obratností nebo inteligencí a počet úspěchů ukazuje na kvalitu výrobku či na rychlost výroby. Po dohodě s Vypravěčem můžete tuto dovednost použít i při vylepšování dané věci, v tomto případě jde spíše odstranění konstrukčních nedostatků.

Pod tuto skupinu dovedností patří třeba i kreslení, sochařství, skládání básní, vaření a podobné činnosti.

Opravování … - používá se téměř vždy se zručností v případě mechanické opravy, nebo s inteligencí u složitějších zařízení, je-li třeba odhalit závadu. Opravovat se dá vše, co není ve stavu, v jakém to bylo vyrobeno, sestrojeno nebo naprogramováno. Stejně jako výrobu můžete tuto dovednost použít při vylepšování, jestliže Vypravěč souhlasí. Na rozdíl od dovednosti výroba použité k tomuto účelu zde jde hlavně o opravu pomocí lepších materiálů nebo lepších nástrojů, než měl k dispozici výrobce.

Počet úspěchů značí kvalitu výsledné opravy, případně rychlost opravy.

Pohyb … - v horách, v lese, tichý nebo nenápadný pohyb, běh, chůze, šplhání, plavání, akrobacie – to vše jsou pohybové dovednosti, u kterých jde o překonání nějaké překážky, dosažení vyšší rychlosti, tichosti či vytrvalosti. Ačkoliv dovedností s názvem *pohyb*… není tak moc, přejmenované dovednosti tvoří značnou část schopností postav. Téměř vždy se používá s obratností.

Detekce – skupina dovedností, které zlepšují smysly postavy nebo umožňují získávat podrobnější informace o svém okolí. Většinou se přičítají k postřehu a úspěchy získané jejich prostřednictvím určují množství detailů, které postava o vnímaném objektu získá. Patří sem dovednosti jako pozorování, naslouchání, hlídkování, jemný čich, vidění v šeru, šestý smysl, stopování a další.

Magie, psionika a kouzla – do této kategorie patří všechny schopnosti, které pracují s magickou energií, vnitřní silou, duší a podobnými jevy. Většina těchto schopností se lidí svět od světa, ale všechny mohou být pokládány za specifické dovednosti a mechanismus použití bude stejný. Nástin magie a kouzel je obsahem jedné z dalších kapitol.

Speciální dovednosti – vše ostatní, co se nevešlo jinam. Může jít o zájmy a koníčky, neobvyklé předpoklady, utajené schopnosti a mnohé další věci. Některé z nich podrobněji rozepíšeme v další kapitole.

Používání dovedností

Princip testování byl popsán už dříve, teď si řekneme několik postupů, které se používají při vyhodnocování dovedností.

Samotné použití dovednosti plyne z jejího názvu – *vaření* použijete při přípravě večeře, *boj mečem* při pokusu zasáhnout protivníka nebo se mu ubránit, *odhad lidí* ve chvíli, kdy se budete snažit zjistit, zda je váš společník důvěryhodný, a tak podobně.

Příbuzné dovednosti

Potíže nastávají, když vhodnou dovednost neovládáte. Máte *jízdu na koni*, ale sedíte na velbloudovi. Ovládáte *střelbu z pistole* a *opravu spalovacích motorů*, ale potřebujete spravit revolver.

Řešení je jednoduché – vezmete vhodnou příbuznou dovednost, její hodnocení vydělíte dvěmi (a zaokrouhlíte na vyšší hodnotu) a použijete jí místo chybějící. Vždy použijte nejvhodnější, nikoliv nejvýhodnější dovednost. Nebo když používáte nejvýhodnější dovednost, alespoň to ve hře dobře zdůvodněte.

Bonusy a postihy

jsou opravy základní šance. Obecně platí, že každá jen trochu významná výhoda dá postavě bonus minimálně +1, každá nevýhoda dává postih –1. Silnější výhody a nevýhody dávají větší bonusy nebo postihy.

Opravy za velikost, množství, trvání

– existuje jednoduchý princip, jak přidělit bonus nebo postih v situaci, kdy slovní hodnocení výhody nebo nevýhody nedává dostatečné vodítko. V takovém případě určíme základní velikost, dobu trvání nebo počet, při kterém postavy nedostanou žádnou opravu. Za každé zdvojnásobení množství, velikosti nebo času dostane opravu +1 nebo –1 (v závislosti na logice situace).

Abyste se nemuseli namáhat s násobením nebo dělením větších čísel, jsou „poloviny“ a „dvojnásobky“ trochu upravené na řadu 1 – 2 – 5 – 10 – 20 – 50 – 100 – 200 – 500 – 100 – atd. Výslednou opravu snadno spočtete na prstech.

Menší obtíže nastávají v počítání času, ale opět stačí jen trochu víc zaokrouhlit:

1 sekunda – 2 sekundy – 5 sekund – 10 sekund – 20 sekund – 1 minuta – 2 minuty – 5 minut – 10 minut – 20 minut – 1 hodina – 2 hodiny – 5 hodin – 10 hodin – 1 den – 2

dny – 5 dní – 10 dní – 1 měsíc – 2 měsíce – 5 měsíců – 1 rok – 2 roky – atd.

Pokud máte hodnotu mezi dvěma údaji z této řady, přikloňte se k bližšímu číslu nebo zvažte další okolnosti a na jejich základě rozhodněte. Nad přesnou hodnotou nebádejte dlouho, jednička na výsledku až tak moc nezmění a v případě nejasností určete číslo ve prospěch hráčské postavy (vás jako Vypravěče ta jednička nevytrhne a hráče potěší.)

Bonusy nebo postihy za velikost se uplatňují při pozorování a při střelbě – zde platí, že za každé zmenšení velikosti na polovinu získává postava postih –1. Zabírá-li hlava zhruba 1/8 výšky člověka a 1/4 šířky, dostane postava při míření na hlavu cíle postih –3 a –2. Přikrčená postava je zhruba dvakrát menší než stojící a dostane tedy bonus +1 při skrývání (což je to samé, jako když dostane pozorovatel postih –1 na její nalezení).

Ne vždy lze tyto postihy účelně použít. Má-li útočník zakrytu polovinu tváře, při pozdější identifikaci pouze na základě fotografií bude postih určitě větší než -1. Naopak budete-li se pokoušet trefit dělem budovu, je vcelku jedno, zda má na šířku 10 nebo 18 metrů – ve druhém případě nemusíte dostat žádný bonus, ani +1.

Obecně platí, že pokud k nějaké situaci v pravidlech nepopsané dochází ve hře častěji (například jednou za dvě sezení), měl by si Vypravěč poznamenat, jaké bonusy či postihy použil v té které situaci a v dalším podobném případě k nim přihlédnout. Tím si pro tuto situaci vytvoří pravidlo, kterým se pak bude řídit.

Příklad: *Riel s Nortonem hledají ve městě svého kamaráda Darena, ovšem neví kde bydlí. Vypravěč si řekne, že v obci o 50ti lidech (zhruba 10 domů) by takové hledání trvalo půl hodiny (tedy počítejme 20 minut) – zorientování se, několik otázek kolemjdoucím a nalezení správného domu. Dobrodruzi je ale v mnohem větším městě, okolo 20 000 lidí, nicméně nejsou nijak zvlášť omezeni časem. Postih za velikost města tedy bude činit –8 (klidně počítejte na prstech – 100, 200, 500, 1 000, 2 000, 5 000, 10 000, 20 000)*

Předpokládají, že Daren se moc nezměnil a soustředí se tedy na čtvrti střední a nižší třídy, což je zhruba polovina města, a každý bude hledat ve své části, takže na jednoho připadá asi 5000 lidí, což značí postih –6.

Riel použije k vyptávání své slušné charisma 6 a orientaci ve městě 5, Norton na to půjde úsudkem a logikou, tedy použije inteligenci 7 a znalost města 3. Riel má základní šanci 11, Norton 10. Oba hodí – Riel má smůlu, padne mu 8, což je výsledek 3, s postihem za velikost části města celkem 3 neúspěchy. Norton je na tom lépe, padne mu 5, tedy výsledek 5, s postihem za velikost své části města má 1 neúspěch. Tedy za půl hodiny nic. Za hodinu hledání dostanou oba bonus +1. Bylo by možné házet znovu, ale logičtější je v tomto případě použít původní hod a zvedat postupně výsledek. Norton má tedy 0 úspěchů a doslechne se, že Daren tam někde bydlí – neví ale kde. Za další hodinu už má jistou představu, ve které čtvrti ho hledat (původních 5000 lidí jedním úspěchem omezil na 2000). Za dvě hodiny omezí pátrání na 1000 lidí – jestliže předpokládáme, že v jednom domě v této čtvrti žije zhruba 20 lidí, jedná se o 50 domů, což je jedna ulice. Za pět hodin se Riel s Nortonem sejdou v hostinci. Riel za tu dobu získal bonus +3 a tuší tedy, že Daren v „jeho" části města nebydlí, a Norton se mu pochlubí zjištěním, že Daren žije na levé straně Osikové ulice, tedy zítra musí projít nějakých 20 až 30 domů (asi 500 lidí)

Opravy za opakování činnosti v podobné situaci

Podle pravidel, které jste si doposud přečetli, může docházet k paradoxům, kdy postava s nízkou vlastností i dovedností nedokáže uspět v situaci, která v herním světě nastává velmi často (i když se málokdy ve hře řeší). Vytvářet pro tyto situace specializované dovednosti není vhodné řešení.

Pokud se už rozhodnete nějakou takovou činnost testovat, přidělte postavě bonus +1 při každém zdvojnásobení předchozí zkušenosti s touto situací. Jedná se o případy, kdy si postava bude muset zavázat tkaničky potmě, rozpomínat se na detaily svého pokoje, poznávat známé osoby a podobně. Zdvojnásobení předchozí zkušenosti znamená, že odhadnete kolikrát postava podobnou situaci už zvládla a postupem uvedeným výše spočtete bonus, přičemž základ bude jedno opakování stejné situace.

Příklad: *Starý Barny je jednoduchý člověk (inteligence 3), který se o dění ve vesnici nikdy moc nestaral (znalost rodné vesnice 1). Každý den ale jde do místní hospody dát si pivo a každý den jde domů ve chvíli, kdy se jen tak tak dokáže udržet na nohou. Takhle to už dělá 20 let.*

Podívejme se, jak by vypadal test. Barny má slabší fyzičku (tělo 4) a značnou výdrž (odolnost vůči alkoholu 7), vydrží tedy značné množství piva (při postihu za opilost –11 už ztratí vědomí, předpokládejme, že se tedy opije jen tak, aby měl postih –10 … většina jiných lidí by v takovém stavu nebyla schopná ničeho).

Základní šance na nalezení domova bude:
+ Inteligence 3
+ znalost vesnice 1
– opilost 10

= – 6

Nyní spočítáme bonus za to, kolikrát takto šel domů, když chodí téměř každý den v roce (na Vánoce a narozeniny manželky zůstává doma):

1 den (0), 2 dny (+1), 5 dní (+2), 10 dní (+3), 1 měsíc (+4), 2 měsíce (+5), 5 měsíců (+6), 1 rok (+7), 2 roky (+8), 5 let (+9), 10 let (+10), 20 let (+11)

Upravená základní šance tedy bude 5 (= -6 +11), což znamená, že v polovině případů dojde domů na první pokus, v dalších případech bude chvíli obtěžovat u sousedovo dveří, trefí jen k zadnímu vchodu, cestou ztratí klíče, málem zašlápne psa, a když to nebude k tomu, prostě se vyspí pod stromem někde poblíž.

Samozřejmě bonus za opakování podobné situace můžete dávat i v jiném případě, třeba když kasař bude páčit už čtvrtý trezor toho samého typu, dostane bonus +2. Teoreticky to může platit i v případě boje, pokud postava stojí proti bojovníkům se identickým bojovým postupem, například robotům s jednoduchou AI nebo nižším nemrtvým pocházejícím od jednoho nekromanta.

Opravy za neznalost

Pokud postava nezná příslušnou dovednost, mohou nastat v principu tři případy:

1) dovednost může zvládnout prakticky každý – jedná se o různé jednodušší dovednosti, většinou fyzické. Každý může hodit kámen, i když to nikdy předtím nezkoušel. Při testování v těchto případech nedostane postava žádný postih. Do této skupiny také patří všechny dovednosti na stupni 0 bez ohledu na ná-

ročnost – postava má prostě jisté povědomí a může se pokusit činnost provést.

2) Dovednost vyžaduje alespoň částečnou teoretickou přípravu k úspěšnému použití – jde třeba o boj z určitým typem mechanické zbraně, například střelbu z pistole. Lze předpokládat, že i postava, která nikdy nedržela zbraň v ruce má představu, jak pistoli uchopit a stisknout spoušť. Nemusí jí umět natáhnout. V takových případech používá postava pouze polovinu příslušné vlastnosti, při každém dalším pokusu získává bonus +1, až se dovednost dostane do kategorie 1 a dál jí lze zvyšovat běžným způsobem
3) Dovednost vyžadující znalost dané problematiky – čínské písmo pro středoevropana, parciální derivace pro člověka s ukončenou základní školou a podobně. Pokud postava nemá žádné další vodítko, nemá smysl provádět test, výsledek je automaticky neúspěšný. Pokud nějaké vodítko existuje (čínský nápis je na vývěsním štítu budovy, z jejího vzhledu lze usuzovat na funkci a z toho následně na možný význam nápisu, člověk má k dispozici učebnici matematické analýzy), postupuje se jako podle bodu 2.

Specializace dovedností

Proč používat dovednost, která má menší možnost uplatnění, když naučení obecnější dovednosti je stejně náročné? Jednoduchá otázka, jednoduchá odpověď. Speciální dovednost má při použití proti obecné dovednosti výhodu jednoho úspěchu navíc. Jeden úspěch navíc dostane postava i v případě, že používá dovednost přímo na speciální případ, pro který je určena. Tedy postava s dovedností ‚Znalost lesní zvěře' potřebuje první úspěch na to, aby odlišila šelmu od vysoké, zatímco postava s dovedností ‚znalost lesních šelem' už se stejným hodnocením dovednosti už může první úspěch použít na zjišťování potřebné informace o medvědovi, kterého vidí před sebou. Pochopitelně pokud se u postav nevyskytují dovednosti různé úrovně specializace, není třeba se tímto krokem zabývat.

Příklad 7: Herbert je agent, má dovednost ‚sledování lidí (5)'. Náš známý Riel má dovednost ‚nenápadný pohyb ve městě (5)'. Charisma mají oba stejné, 6, základní šance bude tedy pro oba 11. Ale protože Riel je specializován na město a Herbert ne, bude mít při nenápadném unikání Herbertovi bonus +1 a tedy základ 12.

Kdyby se mu pokoušel ztratit na vesnici, Herbert by měl stále základ 11, ale Riel by mohl započítat jen polovinu ze své specializované dovednosti, tedy 3, a jeho základ by byl 9.

Specializovaná dovednost použitá v obecnějším případě (třeba ‚znalost koňských nemocí') použitá na zjištění nemoci u krávy se počítá jako příbuzná a lze tedy použít polovinu jejího hodnocení. V tomto případě postava pochopitelně neobdrží bonus +1 za specializaci.

Rozšiřování dovedností

je jednoduché – máte dovednost *tichý pohyb v lese* a chtěli byste se umět tiše pohybovat i jinde. U dané dovednosti si tedy veďte záznam o počtu úspěšných použití. Na začátku máte obecnou dovednost jakoby na polovičním hodnocení speciální dovednosti. Když jí úspěšně použijete tolikrát, kolik je hodnocení obecné dovednosti, můžete jí o 1 zvýšit. Ve chvíli, kdy se hodnota obecné dovednosti vyrovná hodnocení speciální dovednosti, můžete speciální dovednost přejmenovat na obecnou.

Až se později dostaneme k počítání zkušeností, pamatujte si, že tento převod ze speciální na obecnou dovednost je zadarmo – stačí jí jen několikrát použít v jiném prostředí.

Příklad 8: *Použijeme ještě Riela a jeho „nenápadný pohyb ve městě (5)". Už se s Nortonem docela dlouho potulují na venkově a jeho hráč Pavel by si chtěl tuto dovednost změnit na obecnější „nenápadný pohyb", aby se mohl nepozorován pohybovat i v lese. Zatím kdykoliv opatrně jde po poli nebo v lese, používá svůj „nenápadný pohyb ve městě" na polovičním hodnocení, tedy 3. Ovšem stačí, aby ho úspěšně použil třikrát (tedy se k někomu nepozorovaně přiblížil) a může si počítat hodnocení 4. A za další čtyři úspěšné pokusy by si mohl počítat hodnocení 5, což je to samé, jako když z názvu dovednosti vynechá ono „ve městě" a zbude mu jen „nenápadný pohyb". Když se mezitím dostane jednou do města a tiše obchází zahradu, nepočítá to jako úspěšné použití pro účely změny na obecnou dovednost.*

Skládání dovedností

Někteří hráči dávají přednost jedné obecnější dovednosti, která svým názvem bude vyjadřovat oblast použití, například ‚ovládání, znalost a oprava mečů'. Tato dovednost má vyjádřit, že postava umí s mečem dobře bojovat, umí rozeznat kvalitní zbraň od špatné a v případě nutnosti provést základní opravy. V zásady jsou dvě možnosti, jak postupovat.

V prvním případě povolíte složit do jedné dovednosti tolik příbuzných poddovedností, kolik je její hodnocení. Postava může mít ovládání seker 5 a k tomu si přibrat jejich znalost, odhad, opravu a výrobu. Při skládání se řiďte logikou – ‚odhad drahých kamenů a nábytku' v jedné dovednosti působí podivně.

Druhá možnost vychází z první, ale omezíte použitelné hodnocení – první dovednost bude mít plné, každá další o 1 méně. V uvedeném případě bude mít postava jakoby ovládání seker 5, znalost seker 4, odhad seker 3, oprava seker 2 a výroba seker 1.

Pokud se ale nechcete zabývat takovými složitostmi, skládání dovedností omezte na dvě bez dalších komplikací či snižování hodnocení.

Nevýhody, závislosti

Pro vyvážení postavy, doladění charakteru nebo pro větší zábavu přidávají někteří hráči svým postavám i nějaké nevýhody. V prvé řadě je třeba říct, že nevýhodu s přiřazeným hodnocením má smysl používat pouze v případě, kdy jí hráč bude skutečně hrát. Vypisovat pět nevýhod s příslušným hodnocením a poté se ve hře plánovitě vyhýbat situacím, kdy by se mohly projevit činí jejich tvorbu zbytečnou.

Na druhou stranu mnoho hráčů nepotřebuje mít nevýhodu vyjádřenou přímo, aby jí dokázali dobře zahrát. Nicméně pokud chtějí mít vodítko, jak moc je jejich nevýhoda omezující, lze je do herního popisu postavy zahrnout.

Hodnocení se přiděluje podobně jako u dovedností, přičemž také zde má hodnocení 0 (třeba *‚sklon k alkoholismu'*) mají svůj smysl. V tomto případě buďte ale uvážliví – příliš vysoké nevýhody můžou svobodu jednání postavy velmi omezit, zejména pokud je nevýhod více. V některých hrách může být selhání osudné a postava omezovaná závislostí dlouho nepřežije, naopak jinde bude taková závislost zdrojem zábavy po dlouhou dobu, zvláště když Vypravěč přizpůsobí styl hry.

Tabulku možných hodnocení tentokrát vynechám, držte se spíše rozumu a faktu, že nevýhoda o stejném hodnocení

jako vůle postavy prakticky neumožňuje zvládnout určité situace bez podstatného ztížení. Na druhou stranu se nemusíte obávat, že byste přišli o kontrolu nad svou postavou – i při naprosté závislosti (-10) o záměrech i akcích postavy budete rozhodovat sami, nicméně činnosti nesměřující u uspokojení závislosti se vám zřejmě nepovedou.

Nevýhody se používají stejným způsobem jako dovednosti, vzhledem ke svému zápornému hodnocení se od vlastností odečítají a pokud jsou výsledkem hodu neúspěchy, jejich počet značí postih na veškerou činnost, která nesměřuje k odstranění nelibého stavu. Má-li postava nějaké rezervy, může jimi postih vykoupit už na začátku.

Příkladem mohou být fobie (strach z pavouků, ostrých předmětů, žraloků, stísněných prostor, odpor k vodě, cizincům, krysám), závislosti (na cigaretách, alkoholu, výhrách, čokoládě), ale také koktavost, nesmělost, lenost, zvědavost nebo cokoliv jiného. Důležité je jen určit, jak by měla nevýhoda postavu omezovat. Například v případě zvědavosti při setkání s čímkoliv neobvyklým hráč provede test vůle mínus hodnocení zvědavosti, a pokud padnou neúspěchy, dostane odpovídající postih v případě, že danou neobvyklost důkladně neprozkoumá, bez ohledu na nebezpečí. Bude-li postava zvědavá a k tomu zbabělá, v případě neobvyklých protivníků zřejmě neuteče příliš daleko.

U závislostí je vhodné určit, jak často musí být uspokojována. Pro jednoduchost lze říct, že ‚slabá závislost' s hodnocením 1 by měla být uspokojena alespoň jednou měsíčně, každý stupeň o 1 vyšší za poloviční dobu. Závislost 5 se projeví jednou denně, velmi silná závislost 10 vyžaduje uspokojení každých 30 minut. Postihy je vhodné udělovat po dvojnásobném překročení základní doby, buď –1 za každé zdvojnásobení času, nebo testem vůle mínus hodnocení závislosti, přičemž počet neúspěchů značí postih na veškerou činnost. V tomto případě odečítejte vždy napřed rezervy, které postava má a po jejich vyčerpání přidělte postih snížený o počet ztracených rezerv.

***Příklad**: Riel, Norton a Daren procházejí starý důl. Druzí dva jmenovaní s tím nemají větší problém, ale Riel nemá rád vlhké a stísněné prostory, které hrozí zřícením. Pavel má v Rielově deníku poznamenáno ‚klaustrofobie –3'. Už před vstupem do dolu své dva kamarády odrazoval a teď už dobrých deset minut remcá (Riel, nikoliv Pavel). Není divu. Se svou vůlí 5 má jen malou šanci, že na něj stísněné prostory nebudou působit. První test musel provést před vstupem do dolu, jakmile zapálil pochodeň. K jeho smůle mu na kostkách padlo 10, nejhorší možný hod. Celkový výsledek byl tedy 8 neúspěchů (= vůle 5 – klaustrofobie 3 – hod 10). Šest rezerv, které získal ze včerejší skvělou večeři a příjemně strávenou noc jsou pryč a stále má postih –2 na jakoukoliv akci. Jedině na útěk ven by žádný postih nedostal, ale na orientaci v podzemí už ano, a Riel se ztratit nechce. Vypravěč to Pavlovi neulehčuje, takže když v jednu chvíli povolí výdřeva Rielovi přímo nad hlavou, jeho nálada se ještě zhorší (dostane další postih –1). Kromě toho za každý dvojnásobek času nad 10 minut dostane další postih –1.*

Po hodině prolézání toho má Riel tak akorát dost (jeho postih –3 se zvýšil na –5 za dvakrát zdvojnásobení času), a protože má tělo 5, jen tak tak že neomdlévá (z nedostatku vzduchu, samozřejmě, nikdy by nepřiznal, jak moc se bojí)

Skupinka se tedy vrací k východu a nálada tohot člena družiny se zlepšuje s každým krokem. Ve chvíli kdy je východ pár metrů daleko napadnou Nortona s Darenem nějací tvorové. Protože jde o novou situaci, umožní Vypravěč Pavlovi nový hod a ten toho samozřejmě využije – horší to přece být nemůže. Na kostkách padne 6 a Pavel se raduje – ale jen do té chvíle, než si uvědomí, že celkový výsledek jsou 4 neúspěchy (zapomněl, že na vylepšení prvního hodu použil rezervy). To znamená, že na všechny akce kromě útěku ven dostane postih –4, který sotva nějak sníží. Pavel se může rozhodnout – Riel se bojí a pokud se pustí do boje, mohl by zemřít. Na druhou stranu své přátele prostě neopouští, ať se děje cokoliv. Riel vytasí nůž, zařve a vrhne se svým kamarádům na pomoc.

Neutrální schopnosti

Poslední věcí jsou neutrální schopnosti - někdy dávají výhodu, někdy nevýhodu. Příkladem je třeba ‚teplomilnost' (hodnocení závisí na hráči) - na odolání vysokým teplotám bude mít taková postava výhodu, ale v zimě stejně velkou nevýhodu. ‚Nadměrná tloušťka' může být obdobný případ - výhoda při udržení na hladině, odolnost proti úderům pěstí, na druhou stranu pomalost při chůzi i běhu, zvýšená náročnost při šplhání a skákání a podobně.

Všechny závislosti a nevýhody mohou fungovat jako neutrální schopnosti – pití alkoholu může být dovednost, za kterou postava získává rezervy, ale pokud je příliš dlouho střízlivá, o rezervy přijde a nastoupí abstinenční příznaky (vyjádřené postihem).

Neutrální schopností může být i rasismus – při jakémkoliv kontaktu s osobnou z příslušné rasy se započtou postihy, ale při boji může postava eliminovat všechny postihy na útok (nikoliv však na obranu) až do výše svého rasismu.

4. SKUPINA POSTAV

Nyní máte postavy vytvořené co do vlastností a schopností, možná jste už rozvrhli i hodnocení. V této kapitole se dozvíte, jak vytvořit vzájemně vyvážené postavy a jak jednotlivé schopnosti ve hře rozvíjet.

Nerovné postavy

Pro jednorázové nebo krátkodobé hry stejně jako pro specifická témata (panovník a jeho družina, superhrdina a jeho pomocníci) nejsou vyvážené postavy potřeba. Buď by jejich úprava zabrala příliš mnoho času, po který je možno hrát, nebo to z hlediska příběhu ani není vhodné – veterán musí být nutně zkušenější než parta nováčků, kterým velí.

Hodnocení vlastností a dovedností tedy určete sami a poté ho konzultujte s Vypravěčem, případně ostatními hráči. Můžete se dohodnout na maximálních hodnotách některých vlastností nebo dovedností, aby postavy odpovídaly charakteru hry, ale jinak nejste ničím omezeni.

V kratších nebo jednorázových hrách obvykle nedochází k většímu rozvíjení postav, proto není třeba vést záznamy o použití jednotlivých schopností. U dlouhodobějších her se používá metoda popsaná níže u vyrovnaných postav.

Vyrovnané postavy

Častějším případem je požadavek hráčů na vyrovnanost jejich postav. Ačkoliv svět není spravedlivý, hra by taková být měla a limit na celkové schopnosti postav je jednou z možností, jak toho dosáhnout. V zásadě jsou dvě možnosti jak postupovat.

Bodový limit

Vypravěč určí maximální množství bodů, které hráči mohou použít pro všechny vlastnosti a schopnosti svých postav. Pokud hráči nějaké body zbudou, může si je ušetřit pro pozdější rozvoj své postavy.

Posílení slabších

Druhá možnost, o něco jednodušší pro hráče. Všichni si vytvoří své postavy, zjistí ekvivalentní počet bodů, a poté postava s nejnižším součtem získá největší výhodu, druhá nejslabší postava o něco menší výhodu a tak dál, až nejsilnější postava nedostane žádnou výhodu.

Výhody mohou být různé, od počtu rezerv do začátku, speciální vybavení, kontakty, majetek, až po prostě přidělení chybějícího množství bodů do zásoby. Výhody by měly být ekvivalentní – jestli že první a druhá postava liší o 5 bodů, druhá s třetí o 150 a třetí se čtvrtou o 300, budou výhody prvních dvou postav téměř stejné, třetí získá zhruba třetinu a čtvrtá nic.

Může se také stát, že všichni hráči mají podobně silné postavy, jen jeden je výrazněji převyšuje – pak je snazší dohodnout se s dotyčným hráčem, aby některé schopnosti své postavy snížil (nebo přidal nevýhody) a vyrovnal se tak ostatním.

Tvorba za pochodu

Toto je sice časově nejnáročnější způsob, zato však umožňuje rozdělit body přímo do potřebných vlastností a dovedností. Vypravěč určí maximální počet bodů jako v předchozím případě, ale hráči je nerozdělují před hrou, nýbrž v jejím průběhu. Kdykoliv je třeba provést nějaký test, hráč si na základě životopisu své postavy určí hodnocení příslušné vlastnosti a dovednosti, kterou pro tento hod použije. Takto postupně připisuje hodnocení ke všem schopnostem své postavy. Dokud nerozdělí všechny body, může hodnocení dále zvyšovat, kdykoliv vlastnost nebo dovednost používá. V průběhu jedné nebo dvou her tak získá postavu, která odpovídá jak jeho představě, tak četnosti použití různých dovedností ve hře.

Nevýhodou je, že Vypravěč musí prvních několik her koncipovat vyváženě, aby měli hráči možnost vyzkoušet svou postavu v různorodých situacích.

Body na vlastnosti a dovednosti

Pro začátek hry se vám nejspíš bude hodit kalkulačka (nebo vhodná tabulka), protože počty bodů jsou v řádu stovek. Nicméně další rozvíjení postavy je o to jednodušší a kalkulátory už nejsou potřeba. Počet bodů postavy je součtem bodů za vlastnosti, dovednosti, nevýhody a případné další schopnosti.

Dovednosti

Všechny dovednosti, obecné nebo speciální, složené či jednoduché, magické schopnosti a kouzla se počítají stejně. Hodnocení 1 stojí 1 bod, hodnocení 2 stojí další dva body, celkem tedy 3, hodnocení 3 stojí další 3 body, celkem 6, a tak dále. Dovednost na hodnocení 10 tedy stojí 55 bodů.

Vlastnosti

Vlastnost stojí dvojnásobek toho co dovednost, tedy na hodnocení 1 to jsou 2 body, na hodnocení 2 potřebujete 6 bodů, na hodnocení 3 už 12 bodů, a tak dál. Průměrná vlastnost s hodnocením 5 stojí 30 bodů, vlastnost s hodnocením 10 je za 110 bodů.

Nevýhody

Nevýhody se počítají stejně jako dovednosti, ale protože mají záporné hodnocení, od celkového součtu se odečítají. Nevýhoda s hodnocením –4 přidá postavě 10 bodů

Neutrální schopnosti

Protože neutrální schopnosti fungují jako dovednost a nevýhoda najednou, bez ohledu na hodnocení stojí vždy nula bodů.

Majetek, původ, kontakty, nepřátelé

Jak jste si už všimli, počet přátel postavy, její majetek, společenské postavení, zázemí a další podobné věci nejsou

pravidly nijak limitovány a závisí pouze domluvě hráče s Vypravěčem. Je to z toho důvodu, že zatímco hodnoty schopností mají ve hře poměrně jednoznačné použití, nelze význam těchto doplňujících aspektů vyjádřit tak jednoduše. Finanční situace postav se může ve hře dost měnit, vztah s přáteli i nepřáteli je závislý na chování postavy k nim, původ a společenské postavení se mohou projevovat různou měrou a tak dále. Přesto je možné i tyto aspekty bodově vyjádřit. Majetek, původ a postavení mohou být vytvořeny jako základní nebo variabilní vlastnosti, vztah s přáteli lze vyjádřit hodnocením, které bude sloužit jako bonus při testu a případný počet úspěchů pode počtem činností, které přítel pro postavy vykoná, a tak dále. Máte-li s touto částí potíže nebo vám něco není jasné, kontaktujte mě a já vám pomůžu vytvořit nějaké pravidlo..

Přidělování bodů

Počáteční množství

Poznámka: V dalším textu jsou požity termíny „zkušenosti" a „body" jako popis jedné a té samé věci, totiž množství zkušenostních bodů.

Přiměřený počet bodů do začátku hry se odvíjí od počtu vlastností a míře specializace dovedností. Obecně platí, že začínající a méně zkušené postavy by měly dostat tolik dovedností, aby mohly mít všechny vlastnosti a deset dovedností na hodnocení 5. Pro výše popsané vlastnosti a dovednosti je to zhruba 400 bodů. Pokud hráči nemají s pravidly CPH zkušenost, doporučuji začínat s méně body, okolo 350. Je lepší, když hráči napřed zjistí, jaké dovednosti ve hře použijí a které nikoliv. Používání dovedností se u různých Vypravěčů může lišit, protože každý klade důraz na něco jiného. Je také možné rozdělit při tvorbě postavy pouze část bodů, zbytek si nechat v záloze a doladit hodnocení po několika hrách.

Jestliže chcete začínat s mocnějšími postavami, zvyšte počet bodů dostupný na začátku hry.

Zkušenosti ve hře

Jak jste se dočetli výše, v průběhu dlouhodobé hry se postavy mohou zlepšovat. O zlepšování vlastností a schopností si povíme za chvíli, teď se budeme věnovat přidělování zkušenostních bodů.

Za co se vlastně zkušenosti přidělují? V zásadě za dva druhy činností.

- za dobré nápady, úspěšné akce a dosažení určitých cílů, tedy za výkon postavy
- za dobré ztvárnění charakteru, rozvíjení příběhu a případně mimoherní aktivity, jakou je například vedení deníku

Možná se vám nelíbí, že obě tyto skupiny činností jsou odměňovány stejně. Můžete namítnou, že velmi dobře zahraný strach, překvapení či zamilovanost by nemají žádný vliv na to, jak postava zlepší svou schopnost opravovat automobily. Máte samozřejmě pravdu, takto to smysl nedává.

Nicméně v případě zkušeností se jedná o jakousi přímou odměnu pro hráče, nikoliv pro postavu. Dobře (zajímavě, procítěně, ale i chytře) hrající hráč tímto způsobem dostává možnost více rozvíjet svou postavu. Zkušenosti, tedy body přidělované Vypravěčem jsou v tomto případě pomůckou, hmotnou motivací hráčů. Samozřejmě že pokud hráči tento typ motivace nepotřebují, zkušenosti nepoužívejte.

Přidělované množství zkušeností

Jsou v zásadě dva způsoby jak zkušenosti přidělovat. První je založen na předem určené rychlosti rozvíjení. Dejme tomu, že hodláte hrát dobrodružství celý rok jednou týdně a na konci by postavy měly být mocní hrdinové, kteří budou schopni svést finální bitvu s obdobně mocným nepřítelem.

Na začátku budou mít hráči jen průměrné postavy, tedy všechny vlastnosti a deset dovedností s průměrným hodnocením. Na konci by měli mít vlastnosti hrdinské až nadlidské a třicet dovedností a kouzel na obdobném stupni.

Pro výše navržený počet vlastností je počáteční množství okolo 400 bodů zkušeností. Spočítejte si to – 8 vlastností na stupni 5, každá za 30 bodů, celkem 240 zkušeností, a 10 dovedností na stupni 5, každá za 15 bodů, celkem 150 bodů, dohromady 390 zkušeností. Hrdinská úroveň značí 8 vlastností na stupni 9, každá za 90 bodů, celkem 720, a 30 dovedností na stupni 10, každá za 55 bodů, celkem 1650 bodů. To je dohromady skoro 2400 bodů. Z toho vidíte, že za 50 herních sezení musí postavy získat 2000 zkušeností, což je 40 zkušeností na jedno odpoledne.

Samozřejmě že začínající postavy nebudou všechny stejné, stejně jako hrdinové nebudou mít všechny vlastnosti na hodnocení 9, některé budou vyšší a jiné nižší. Zrovna tak ne všichni dostanou 40 zkušeností za herní sezení. To vše jsou jen orientační výpočty, které může Vypravěč provést, aby zjistil, jak loudo se postavy budou muset rozvíjet.

Množství zkušeností přidělovaných za jednotlivé činy, nápady a akce pak přizpůsobí vypočtenému množství. Toto množství se pochopitelně bude lišit při různém počtu vlastností i míře specializace dovedností – jestliže budete používat jen čtyři vlastnosti a maximálně deset obecných dovedností, případně budete chtít dosáhnout za rok jen zkušených postav (zhruba dvojnásobné množství bodů než je počáteční), vyjde vám množství zkušeností na jedno sezení mnohem nižší.

Druhý způsob spočívá v pevně stanoveném množství bodů za určité činnosti. Typicky lze postupovat takto. Za každý dobrý nápad, který povede k řešení nebo posune příběh dál jednu zkušenost. Za skvělý nápad, který významně zkrátí či zjednoduší řešení dva body.

Za každé střetnutí, kterého se postava účastní jeden bod (střetnutím může být boj, ale i třeba filosofická disputace. Důležité je, aby byl protivník adekvátní – jestli je příliš jednoduchý, postava se nijak nepoučí a zkušenost nedostane. Jestli je příliš těžký, střetnutí skončí velmi rychle a postava se opět příliš nepoučí. V první případě přidělte bod, pokud je protivníků mnohem více než postav, ve druhém případě jo přidělte, pokud postava dokáže určitou významnou dobu odolávat.

Druhý bod přidělte, pokud je postava na vítězné straně a k vítězství přispěla. Nemusí to být zrovna vyhraný boj, ale třeba byl protivník donucen k ústupu, byl zesměšněn a podobně. Je vcelku jedno, jestli jsou nepřátelé mrtví nebo zajatí, případně se rozutekli. Další bod přidělte za mimořádný výkon, třeba úspěšný boj proti přesile srovnatelných nepřátel, dobrou taktiku, vítězství bez jediného škrábnutí, ačkoliv postava nemá zbroj, a podobně. (Jak sami vidíte, dva dobré nápady vydají za jeden boj, který postava přežije, na rozdíl od protivníků. Odměňujte myšlení, nikoliv bezúčelné zabíjení.)

Jeden bod přidělte za splnění určitého dílčího cíle – nalezení stopy, únik z vězení, polibek od vyvolené a podobně. Dva body za dosažení významnějšího cíle, jako nalezení usvědčujícího důkazu, nalezení bezpečného úkrytu či navázání důvěrného vztahu. Tři a případně více bodů přidělte za dokončení úkolu, pokud byl proveden úspěšně. Nezapomeňte, že i celkový plán obvykle bývá podmíněn vykonáním určité

akce, tedy splněním dílčího cíle – postavy bezpečně dopravily unesenou dívku k octi, tedy splnily dílčí úkol, a kromě toho jí definitivně zachránily ze spárů únosců, kteří se už o něco podobného nepokusí (protože jsou vystrašení nebo zatčení), tedy splnili hlavní úkol. Body za splnění úkolu dostávají všichni, kteří se na něm podíleli a přispěli k řešení.

Pokud hráč při hře rozesměje celou skupinu povedeným žertem nebo vtipem (který zapadá do hry), odměňte ho jedním bodem, stejně jako za dramatický výstup nebo dobře. Jeden bod dejte hráči, u kterého jste schopni rozeznat určitý charakter jeho postavy (tedy jehož postava se chová podobně jako v minulých hrách. Dva body dejte hráči, jehož postava projevila komplexnější charakter, případně ho vlivem událostí ve hře trochu posunula (a tento posun se už projevil). Tři a více bodů dejte za opravdu dobré předvedení charakteru postavy, vyjádření hlubších souvislostí nebo myšlenkových pochodů (které by ale neměly být samoúčelné a nudné).

O dalších dvou bodech nechte hlasovat všechny hráče – jmenujte postavy jednu po druhé a nechte všechny vyjádřit, zda má postava dostat jeden, dva nebo žádný bod. V případě sporného výsledku rozhoduje hráč dané postavy. Tím uvidíte, koho hráči mezi sebou hodnotí dobře a kdo podle nich přispěl méně. U této kategorie se určitě setkáte s tím, že si hráči navzájem budou přidělovat body, aby udrželi přátelství a „netrhali partu“. Pokud si navzájem přidělují jeden bod, je vše v pořádku, pokud si všichni dají dva, můžete se ptát pro příčině. Tety body mají sloužit k tomu, aby hráči uměli ocenit jeden druhého, ale nezacházejte do extrémů při pátrání po důvodech – ne každý umí říct, proč hodnotí tak jak hodnotí.

Pokud postava a tím i hráč píše deník nebo i zápisky, případně kreslí, odměňte je za jedno sezení jedním nebo dvěma body (dva body a víc dejte v případě, že hráč deník dopisuje a dokresluje doma, takže vzniká téměř literární dílo.)

Jakékoli další množství bodů můžete přidělit podle své libovůle, když si myslíte, že je to vhodné.

Celkové množství přidělené tímto způsobem za jedno sezení bývá obvykle 4 – 10 bodů, při dokončování dílčích částí příběhu i více.

Rozvíjení postav

Jak už jsme si řekli, v průběhu dlouhodobější hry se postavy budou méně nebo více měnit a vyvíjet, ať jde o charakter, názory, schopnosti, vlastnosti nebo cokoliv jiného. Teď si řekneme něco o rozvíjení a zapomínání vlastností a schopností, tedy o změnu číselných parametrů postavy.

Zlepšování vlastností a dovedností

Postavy se v průběhu času mohou zlepšit v různých směrech – mohou být rychlejší, bystřejší, odolnější, mohou se naučit lépe bojovat, mluvit cizím jazykem, chápat napsaný text, sesílat účinnější kouzlo a tak dál. Všechna tato zlepšení lze vyjádřit zvýšením příslušného hodnocení vlastnosti, dovednosti nebo jiné schopnosti. Číselný princip je jednoduchý, hráč musí investovat do zlepšení dovednosti o jeden stupeň tolik bodů zkušeností, kolik je nové hodnocení dovednosti nebo schopnosti. Tedy zlepšení ‚příležitostné střelby z pistole (3)‘ na ‚mírně pokročilou střelbu z pistole (4)‘ stojí 4 zkušenostní body. Zlepšení dovednosti šachový mistr (9) na šachový velmistr (10) stojí 10 bodů.

Zvýšení vlastnosti o jeden stupeň stojí tolik bodů, kolik je dvojnásobek nového hodnocení. Ke zlepšení průměrné inteligence (5) na nadprůměrnou inteligenci (6) je třeba investovat 12 zkušeností.

Jestliže si hráč vede záznam o celkovém množství zkušenostních bodů použitých pro tvorbu postavy, pak množství zkušeností použitých na rozvíjení jednoduše připočtěte k tomuto počtu.

Záznam použití schopností

Z hlediska herního světa je třeba toto zlepšení schopností zdůvodnit. Obvyklým důvodem je časté a úspěšné používání některé dovednosti nebo vlastnosti, podstoupení výcviku, pravidelný trénink a podobně. Aby měli hráč a Vypravěč přehled o používání konkrétních vlastností a dovedností, může si jeden z nich (většinou hráč) vést záznamy. Nejjednodušší je udělat si za každý úspěšně provedený test udělat tečku k názvu dovednosti nebo vlastnosti – záleží na výběru hráče. Tento test by měl mít význam pro hru, pokud se postava rozhlédne na ulici předtím, než začne přecházet, i když Vypravěč nechá hráče hodit kostkami, postava nezíská žádnou tečku za úspěšné použití dovednosti pozorování a postřehu. Jestliže si ale při takovém rozhlížení všimne rychle se blížícího automobilu, v němž sedí najatý vrah, a díky tomu se stihne ukrýt, je to úspěšné a důležité použití schopnosti a hráč si může udělat tečku k postřehu nebo příslušné dovednosti, neboť jeho postava tímto získala zkušenost s odhalováním nebezpečí (a tuto zkušenost postavy vyjádří Vypravěč tím, že postavě obvykle přidělí zkušenostní bod)

Při boji si postava může udělat jednu tečku za celý boj, pokud vyřadila větší množství protivníků nebo se jednalo o náročný souboj, může si udělat tečku jak k dovednosti, tak k vlastnosti (obvykle obratnost nebo tělo).

Pokud se postava cvičí pod vedením instruktora, hodí si instruktor na svou dovednost učení a počet úspěchů je počet teček, které si cvičená postava může připsat. Každá tečka pak reprezentuje jeden den strávený výcvikem. Můžete použít pravidlo, že instruktor musí mít dovednost vyšší než žák.

Pokud se postava učí sama, nebo nějakou dovednost procvičuje, přidělte jí třeba jednu nebo dvě tečky za týden, podle intenzity.

Opět můžete zavést pravidlo, že počet teček získaných učením nebo výcvikem může být maximálně tolik, kolik teček získala postava praxí.

Samozřejmě Vypravěč může říct hráči aby si napsal tečky třeba k inteligenci, pokud má jeho postava dobré nápady při plánování, kvůli, pokud odolává nátlaku a třeba k charisma, pokud někoho přesvědčuje, i když se nebude proveden žádný test schopností.

Každé dvě tečky znamenají jednu čárku (je dobré psát si tečky po dvou pod sebe. Když má postava o jednu čárku víc, než kolik je její současné hodnocení vlastnosti či dovednosti, je to známka dostatečného použití a může si (pokud má dost volných zkušenostních bodů) vlastnost nebo dovednost zvýšit. V případě že hráč chce schopnost zlepšit a nějaké tečky mu chybí, může mu Vypravěč říct, že postava potřebuje trénink nebo ještě trochu procvičování, nebo prostě zvýšení povolí i tak. Nezapomínejte, že toto je jen jeden ze způsobů jak určit, zda je použití dovedností dostatečné. Někdy může stačit úsudek hráče a schválení Vypravěče.

Učení nových dovedností

Zde je situace poměrně jednoduchá, buď se postava může novou dovednost naučit sama, nebo je potřeba učitel. Získání dovednosti na základním hodnocení stojí 1 bod. Případ samoučení může být třeba tehdy, když postava v nouzi přeleze zeď a unikne nebezpečí – hráč si může napsat dovednost ‚přelézání zdí‘ a dále jí rozvíjet běžným způsobem.

Jestliže je k výuce potřeba učitel, postačuje hod na naučení dovednosti alespoň s jedním úspěchem, aby postava získala alespoň základy.

V obou případech musí na dovednosti s hodnocením 1 investovat 1 zkušenostní bod.

Zhoršování vlastností a dovedností

Možná si říkáte, proč by někdo svou postavu zhoršoval, když nemusí. Důvody můžou být různé – postava získá trvalé zranění, hráč chce projevit příznaky stárnutí, zapomínání nepoužívaných dovedností a tak dále. Zde není třeba žádné evidence, pokud si hráč myslí, že některou dovednost dlouho nepoužíval, případně že se postava neudržuje v kondici a proto se jí zhoršují vlastnosti, a Vypravěč takovou změnu schválí, může si hráč snížit hodnocení o jeden, případně i více stupňů. Získá za to polovinu bodů, které potřeboval na zvýšení, v tomto případě zaokrouhleno dolů, a každá dovednost se počítá zvlášť. Snížení dovednosti z 5 na 4 dá postavě dva volné zkušenostní body, snížení dvou dovedností z 5 na 4 znamená zisk 4 volných bodů. Pokud si vedete záznam o celkovém množství získaných zkušenostních bodů, snižte toto množství o tolik, kolik bylo původní hodnocení.

V realitě herního světa to třeba mlže znamenat, že stárnoucí hrdina už nebude tak silný a rychlý jako dřív, ale zato bude moudřejší, aniž by musel získávat zkušenosti v dalších dobrodružstvích.

Zhoršování jako poslední záchrana

Občas ve hře nastane situace, kdy to s postavou vypadá špatně – pád (a dopad) z velké výšky, těžká zranění v souboji, prostá smůla při hodu – toto a další situace vedou ke smrti postavy. Pokud hrajete se zaměřením na svět a myslíte si, že když má postava zemřít, tak zemře, ať by její smrt byla hrdinská nebo zbytečná, není co řešit. Jestliže si ale myslíte, že je důležitý příběh a dobře rozvinutá a propracovaná postava by neměla zemřít jen kvůli shodě náhod nebo špatnému hodu kostkou, právě snižování schopností vám dává pravidlo pro záchranu.

Napřed zvažte, zda je alespoň trochu pravděpodobné, že postava přežije. To se týká třeba pádů a zranění boji – přežít se dá ledacos. Stejně tak lze přežít zasypání v sutinách zříceného domu, pád do ledového moře za bouřky nebo nepodařený skok před projíždějícím vlakem. U pádu do rozžhavené lávy nebo useknutí hlavy budete muset vymyslet mnohem lepší zdůvodnění, jak se něco takového dá přežít, to však teď není důležité.

V takové situaci závisí vše na jednom (nyní již nepovedeném) testu. Také předpokládám, že hráč a případně spoluhráči použili všechny dostupné rezervy, hráč se pokusil převést neúspěchy na cokoliv jiného než zranění, ale přesto je výsledek stále nedostatečný. Poslední možnost je snížit nějakou vhodnou vlastnost – obvykle to bývá obratnost či tělo, ale v případě prožití smrtelného strachu může jít třeba o vůli nebo charisma – a získaný počet bodů použít jako dodatečný bonus k výsledku v poměru 1:1. Jestliže tento bonus dostačuje k tomu, aby postava tak či onak přežila, je vše v pořádku. Pokud nestačí, můžete vlastnost snížit opakovaně, případně snížit jinou.

Postava se tak nevyhne utrpěnému zranění, ale přežije dostatečně dlouho, než bude zachráněna (nalezena, vytažena, obvázána), nebo prokáže neuvěřitelnou výdrž a doplazí se sama do bezpečí, zranění po čase přestane krvácet a tak dále. Snížení vlastností v tomto případě vyjadřuje trvalé následky – špatně srostlé kosti, podlomené zdraví, zhoršená pohyblivost, zhoršení rozumových schopností, cokoliv vás napadne.

Snížené vlastnosti lze pomocí zkušenostních bodů zvýšit na původní úroveň a dále rozvíjet, takže žádné postižení nemusí být skutečně trvalé. Vypravěč nicméně může toto využít a požadovat speciální léčbu nebo jiné procedury, než bude možné zvýšit vlastnost na původní hodnocení.

Zvyšování a snižování nevýhod

Poslední věc u vyvíjení postavy se týká změny nevýhod – je možné je potlačovat i rozvíjet.

Potlačování nevýhod je snadné – stačí zdůvodnit, proč by se nevýhoda měla snížit (může jít třeba o podstoupenou léčbu alergie nebo psychické poruchy, odvykací kůry a podobně), investovat tolik bodů, kolik je současné hodnocení nevýhody, které se tím o stupeň sníží.

Tedy po úspěšném návyku na pavouky a investování 5ti bodů může postava snížit svou ‚pokročilou arachnofobii (-5)' na ‚mírnější arachnofobii (-4)' .

Nevýhody lze i rozvíjet, tedy zvyšovat, a důvody bývají obvykle poměrně jednoduché – postava se závislostí nebo fóbií nic nedělá a ta se časem zhoršuje. Zhoršení nevýhody o jeden stupeň dá postavě tolik bodů navíc, kolik je nové hodnocení nevýhody.

Také lze tímto způsobem získat dodatečné rezervy na záchranu postavy, například když postava spadne do temné jeskyně a na vylezení bude potřebovat bonus alespoň +9, může si hráč napsat nevýhodu ‚strach ze tmy (-4)', která mu přidá 10 bodů, z čehož 9 použije na bonus a jeden mu zůstane do zásoby. Příště si určitě rozmyslí, než zase do nějaké jeskyně poleze.

5. KONFLIKT

Pro účely těchto pravidel budeme konfliktem rozumět střetnutí dvou a více postav s rozdílnými záměry, které stojí proti sobě – jak postavy, tak jejich záměry. Nezáleží přitom na způsobu řešení konfliktu, vyjednávání se řeší podobně jako boj. Důležité je, že se musí jednat o konflikt, tedy zájem jedné postavy jde proti zájmu postavy druhé. Řešení však tato parametry splňovat nemusí, a tedy faktický výsledek může značit, že jedna postava vyhraje a druhá prohraje, ale také že obě postavy prohrají nebo dokonce obě vyhrají.

Příklad: *Riel s artefaktem Siranova Oka v kapse visí za jednu ruku nad hlubokou propastí. Nad ním na okraji srázu stojí služebník boha Sirana s mečem v ruce, jehož záměrem je v prvé řadě vrátit Siranovo oko zpět do chrámu, odkud bylo ukradeno a v druhé čadě zabít zloděje, za nějž pokládá Riela. Naproti tomu Rielův prvotní zájem je přežít, přesněji dostat se z této nepříjemné situace a odvézt artefakt svému příteli Armenovi, neboť jen tento artefakt prý dokáže odstranit Armenovo prokletí.*

Vzniklý konflikt má čtyři možnosti výsledky:

1) Siranův kněz na Riela zaútočí a zabije ho, protože ten se nemůže bránit. Oba tím prohrají – Riel v obou případech, protože bude mrtvý a ještě nepomůže příteli, a služebník také, neboť Oko nezíská a navíc zloděje nezabije, neboť Riel Oko neukradl, což se ale kněz teď nedozví.

2) Kněz Rielovi slíbí, že ho vytáhne výměnou za Oko, ale když ho od Riela získá, stejně domnělého zloděje zabije. V tomto případě kněz vyhraje a Riel prohraje.

3) Riel kněze přesvědčí, aby mu pomohl výměnou za Oko, ale ve vhodném okamžiku uteče i s artefaktem. Tím vyhraje a Siranův služebník prohraje.

4) Riel knězi vysvětlí, že Oko neukradl a že potřebuje pomoct příteli. Kněz mu slíbí pomoc pod podmínkou, že pak půjde s ním a až bude Armen vyléčen, vrátí se Oko zpět do chrámu. V tomto případě vyhrají oba.

Řešení konfliktů se používá v případech, kdy proti sobě stojí postava hráče a cizí postava, ale i v případě, kdy prosti sobě stojí dvě postavy hráčů. Stejně dobře je ale možné ho použít, pokud proti sobě stojí dvě cizí postavy, přičemž jedna nich působí ve prospěch hráčských postav a druhá v jejich neprospěch. Nicméně druhá možnost má smysl pouze v určitých případech, například když postavy mohou konflikt sledovat nebo když chce Vypravěč jeho průběh hráčům ukázat.

Mechanika řešení konfliktů

Samotné řešení těchto situací se skládá z popisů záměrů a řešení a provedení srovnávacího testu. Oba hráči určí, jakým způsobem hodlají jejich postavy konflikt řešit, tedy si určí, o co se jejich postava pokusí.

V případě, že na jedné straně v konfliktu stojí více postav, hráč každé z nich se rozhodne, jakým způsobem ho jeho postava bude řešit. Pokud je více postav na straně Vypravěče, měl by rozhodnout za každou zvlášť bez ohledu na záměry ostatních cizích postav (zvláště pokud své záměry cizí postavy nemohou znát), ale protože takové rozhodování je poměrně náročné, může nechat rozhodnout jednu z cizích postav – většinou vůdce nebo důležitou osobu – a rozhodnutí ostatních cizích postav určit v souladu se záměry hlavní postavy. Při popisu situace pak například řekne, že velitel skupiny vydal rozkaz, který ostatní postavy uposlechly a podobně.

Poté hráči účastnící se konfliktu řeknou Vypravěči své záměry a on určí vhodnou dovednost a příslušnou vlastnost, kterou hráč (nebo hráči) použijí při testu. Hráči pochopitelně mohou chtít využít konkrétní schopnost a Vypravěči pak stačí jí schválit, případně schválit s omezením nebo zamítnout.

Dále z popisu situace určí bonusy a postihy pro všechny zúčastněné postavy. Pokud nějaký jev ovlivňuje všechny postavy stejně, není třeba se jím zabývat, nicméně v popisu by měl být zmíněn.

Poté hráči provedou test a Vypravěč provede totéž za zúčastněné cizí postavy. Jestliže se konfliktu účastní více cizích postav, je jednodušší za ně neházet a vzít průměrný hod 5.

Poté Vypravěč nebo hráči popisují svou činnost s přihlédnutím k výsledkům hodu. Jako obvykle se výsledek řídí počtem úspěchů nebo neúspěchů dosažených v testu. Popisovat začíná hráč s největším počtem úspěchů (nebo nejmenším počtem neúspěchů, pokud jsou všechny výsledky záporné). V případě rovnosti úspěchů začíná hráč, jehož postava má vyšší základní šanci, pokud i ta je stejná, rozhodněte podle libosti (hodnocení vlastnosti, náhoda, los). Hráč, který je na řadě popíše jeden efekt nebo částečný výsledek. Nic mu nebrání použít všechny úspěchy na popis jednoho silného efektu. Po něm popisuje další hráč v pořadí, případně hráč postavy, proti které je akce směřována – rozhodněte podle logiky situace nebo svého uvážení.

Všechny možnosti převádění neúspěchů na jiný efekt a „nakupování" úspěchů za neúspěchy zůstávají v platnosti jako při běžném testování. Vypravěč má možnost použít tyto metody u cizích postav pro dosažení zajímavějšího popisu nebo vyšší výdrže, záludnosti či nebezpečnosti soupeře.

Jestliže se vystřídali v popisech všichni hráči, dál popisuje ten, který má nejvíce nepopsaných úspěchů, nebo nejméně neúspěchů. Konflikt je vyřešen ve chvíli, kdy všichni hráči popsali všechny úspěchy či neúspěchy svých postav (a Vypravěč popsal vše za cizí postavy).

Hráč se může vzdát svého pořadí v popisu a dostane se na řadu jako poslední. Pokud se hráč s nižším počtem úspěchů také vzdá svého pořadí, přijde na řadu jako předposlední a tak dále. Hráč s nejnižším počtem úspěchů se tedy může vzdát svého pořadí, ale pokud tak učinili i všichni ostatní, stejně musí začít. Úspěšnější postavy si tedy mohou vybrat, zda převezmou iniciativu a začnou, nebo nechají jednat ostatní a poté zareagují. Pokud chce hráč reagovat mimo své standardní nebo odložené pořadí, musí na to věnovat jeden úspěch.

Příklad: *Riel a Daren se procházejí po tržišti ve městě a nakupují. Přesněji Daren nakupuje, zatímco Riel spíše sleduje, zda se někdo nepokouší Darena okrást.*

Dvojici sleduje místní zlodějka Laura. Ač mladá, není žádný začátečník a tak si všimne, že štíhlejší z oné dvojice sleduje svého svalnatého přítele – a proto bude skvělý cíl. Laura po-

čká, až se okolo Riela bude motat víc lidí a nenápadně se přitočí s nožíkem v ruce a úmyslem uzmout mu váček.

Vypravěč Honza se nemusí ptát Rielova hráče Pavla, jaký je jeho postoj k odcizení váčku u pasu, předpokládá, že Riel o něj nechce přijít. Dále se rozhodne, že ačkoliv Riel o Lauře neví, Honza si přesto bude házet a průběh krádeže budou popisovat oba dva.

Dále určí situační modifikátory.

Daren v tuto chvíli smlouvá, takže nemůže použít žádnou dovednost. Kromě toho nedává pozor, a tak se mu bude počítat pouze polovina jeho nadprůměrného postřehu 6, tedy 3. Kromě toho dostane ještě postih -2, protože se celá akce odehrává za jeho zády – není divu, že jeho šance něčeho si všimnout je velmi malá, jeho základ je 1.

Riel je na tom lépe. Jednak používá svou slušně naučenou dovednost ‚ostražitost 5' a má dobrý postřeh 7. Nicméně protože sice potíže očekává, ale nikoliv u sebe, bude se mu postřeh počítat jen ze tří čtvrtin. Žádná velká tragédie, po zaokrouhlení je to 6 plus jeho dovednost a základní číslo bude 11.

Lara se vyzná, své oběti klame menším divadlem a při okrádání se na ně mile usmívá, proto používá své charisma 8 spolu se slušnou dovedností kradení 7, což jí dává základ 15. Pokud by se pokoušela krást spíše nenápadně, použila by místo charismatu zručnost.

Následuje ověření. Darenův hráč David se rozhodne test vůbec neprovádět – Daren je právě zabraný do smlouvání, ze kterého se nenechá vyrušit a tak se rozhodne, že je automaticky neúspěšný. Vypravěč za Laru použije průměrný hod 5 a její výsledek je tedy 10 úspěchů, Pavel si hodí 4 a Riel má tedy 7 úspěchů. Ač má v zásobě rezervy, nebude je používat – Riel se nějak zvlášť nesnaží odhalit zloděje. Pavla také nenapadá, co by mohl obětovat výměnou za úspěchy navíc.

Vypravěč tedy začne popisovat: „Zatímco se rozhlížíš po případných zlodějích, všiml sis hezké dívky s krátce střiženými vlasy v městských šatech, která kráčí k tobě, pohled upřený na něco ve své ruce, možná šperk. Ani si nevšimla, že jí stojíš v cestě." Pro sebe si řekne, že toto malé divadlo je za 3 úspěchy.

Pavel naváže: „Když si jí všimnu, ustoupím jí z cesty tak, abych stále viděl na Darena." Tomu popisu odpovídají 3 úspěchy, to však teď není důležité.

Vypravěč pokračuje: „Dívka si tě všimla až na krok od tebe, polekaně vzhlédla a jak nešikovně došlápla, prakticky ti padla do náruče. (4 úspěchy)

Pavel: „Pochopitelně jí zachytím, aby neskončila na zemi a pomůžu jí na nohy." (3 úspěchy)

Vypravěč: „Dívky se na tebe omluvně usmála, jemně si vymanila z tvé náruče …"

Pavel: „na chvilku jako bych jí nechtěl pustit, ale samozřejmě jí nechám jít …"

„… když odchází, ještě se na tebe otočila a usmála se znovu. Ještě jsi viděl, jak si dala váček pod halenu a pak ti zmizela v davu," dokončí Vypravěč. Přitom si v duchu počítá 1 úspěch na uzmutí váčku, 1 úspěch na uložení do oblečení a 1 úspěch na to, aby mezi sebe a Riela dostala alespoň jednoho člověka. Dohromady to dává 10 úspěchů.

Pavlovi zbývá jeden úspěch, takže scénu dokončí: „Jen ze zvyku zkontroluju, zda mám všechny věci na svém místě."

Vypravěč: „Až na váček u pasu ti takhle na první pohled nic nechybí."

Pavel: „To je ale zlodějka! Rozběhnu se tím směrem, kterým odcházela. Ale potichu, bez křiku, vyřídím si to s ní sám."

Přenášení úspěchů

Často se konflikt postav řeší pomocí několika testů, které směrují výsledek akcí v průběhu scény. V takovém případě je možné přenášet úspěchy dosažené na protivníkem do dalšího testu jako bonus, pokud lze jejich využití zdůvodnit.

Obvyklým případem bývá třeba zranění protivníka – je přirozené, že když je jedna z postav zraněna na začátku boje, její šance na úspěšný útok se sníží a šance soupeře zvýší. Když pak bude znovu zraněna, může se stát, že už nebude schopna vyrovnat úspěchy soupeře tím definitivně prohraje.

Naopak se může stát, že v další akci soupeř nejen že úspěchy dorovná, ale ještě navíc získá další, takže bude mít opět výhodu.

Jak velký musí být rozdíl úspěchů záleží na situaci a úvaze hráčů. Minimální rozdíl je jeden úspěch, maximální obvykle bývá 10 + rozdíl základních šancí postav, tedy takový rozdíl, že i kdyby si první postava hodila nejhůře a druhá nejlépe, první přesto vyhraje. Ve hře se nutný rozdíl pohybuje mezi těmito dvěma hodnotami.

Přenášení je jednoduché – počet úspěchů dosažený nad protivníkem (případně po odečtení náročnosti prováděné akce) se při dalším testu použije jako bonus.

V případě že jedna z postava dosáhla úspěchů a druhá neúspěchů, jednoduše spočtěte rozdíl a opět ho použijte jako bonus k hodu postav, která byla úspěšnější, případně jako postih postavě, která byla neúspěšná.

Samozřejmě je možné přenášet i jiné úspěchy než ty dosažené v předchozí akci. Můžete jednoduše započíst vhodné bonusy a postihy, které se projeví v té správné akci.

Další informace naleznete v kapitole o boji.

Příklad: *Riel se snaží chytit zlodějku Laru, která mu naopak chce utéct. V tomto případě půjde konflikt, v němž Lara použije svou obratnost a dovednost „únik davem", zatímco*

Riel použije obratnost a polovinu dovednosti atletika (protože na náměstí plném lidí nemůže běžet tak rychle jako na volné ulici, zatímco Lara právě spoléhá na kličkování mezi lidmi. Z předchozí akce dostane bonus +1. Měla sice o 3 úspěchy víc než Riel, ale jeden musela použít na ukradení váčku a druhý věnovala na jeho uložení do oblečení, aby jí nepřekážel a nemusela ho držet v ruce.

Vypravěč by také mohl nechat Riela provést test na orientaci ve městě, přičemž by mu dal bonus +1 za to, že je tu druhý den. Naproti tomu Lara tu žije deset let, takže její bonus za znalost tohoto konkrétního města bude +10. Protože Riel má součet Inteligence a orientaci ve městě 11 a Lara 9, Vypravěč tento test vynechá a Laře dá bonus odpovídající rozdílu. Přehledně srovnáno:

Riel	*Lara*
Inteligence 6	*inteligence 5*
Orientace ve městě 5	*znalost města 4*
Doby pobytu v tomto městě +1	*znalost rodného města (tedy 10 let pobytu) +10*
Celkem 12	*celkem 19*
	Rozdíl 7

a tedy Lara dostane na útěk bonus +7

Následuje vlastní test. Riel s obratností 7 a poloviční atletikou 2 má základ 9, Lara má obratnost 6 a únik davem 4, spolu s vypočteným bonusem za znalost města a ziskem z minulé akce má základ 17. Rielova šance není velká, přesněji ve chvíli, kdy Vypravěč použije pro Laru průměrný hod a tak má 12 úspěchů, je prakticky bez šance. Nicméně Pavel o tom neví a tak si hodí, na kostkách padne nula (no dobře, v tomto případě jsme trochu švindlovali, aby příklad mohl pokračovat. Kromě toho potřebujeme Riela a Laru seznámit.)

Ve výsledku má Riel 9 úspěchů a Lara je jen o tři lepší. Pavel ještě použije jednu rezervu a získá další úspěch, čímž sníží rozdíl na dva úspěchy.

Poté odehrají akci, ve které se Lara obratně prodírá davem, zatímco Riel prostě běží přímo za ní a lidé mu raději sami ustupují z cesty. Nakonec zahne za roh a na opačném konci ulička spatří Laru, která se právě chystá přelézt zeď. Lara má mírný náskok, proto v dalším testu dostane bonus +2, což jsou právě ony dva úspěchy, které získala navíc.

Riel má rozhodně v úmyslu Laru dohonit a v případě potřeby klidně poleze přes zeď. Vypravěč se za Laru rozhodne, že ona bude dál utíkat – nečekala, že bude tak rychle odhalena a navíc dostala z tak zarputilého muže strach. Přesto jí ani nenapadne, že by mohla svůj lup odhodit.

Lara bude počítat svou obratnost 6 a přelézání zdí 2 (moc často přes zdi utíkat nemusí). Základ má 8, po odečtení průměrného hodu získá 3 úspěchy.

Než se akce bude řešit dál, je třeba rozhodnout, zda zeď vůbec přeleze. Na samotné přelézání potřebuje 1 úspěch. Zeď je také poměrně vysoká, vyšší než ona, takže náročnost vzroste o +2. A kromě toho není kde se zachytit, náročnost +1, celkem 4. Zde vidíme, že Vypravěč má dvě možnosti – Lara se nahoru nedostane a Riel jí dožene, nebo se přes zeď dostane, ale s potížemi. Nyní je čas zjistit úspěchy Riela. Opět obratnost a atletika, tedy základ 10, ale dostane postih -2 za to, že má Lara náskok. (Zde není vhodné za dva úspěchy navíc z minulé akce dál Laře bonus – to že je u zdi rychleji jí v přelézání moc nepomůže. Místo toho tedy dostane její protivník stejně velký postih.) Opravená základ hodu tedy vychází 8.

Pavelovi na kostách padne 4, což značí 4 úspěchy. Vypravěč ho nechá začít a Pavel popisuje, jak zrychlil, když vidí, že zlodějka je v pasti. Chce se k ní dostat dřív, než mu opět zmizí. Vypravěč potvrdí, že se Rielovi podařilo doběhnout ke zdi a ukáže na prstech, že ho to stálo 2 úspěchy. Mezitím Lara už vyskočila a přitáhla se téměř nahoru (2 úspěchy). Riel natáhne ruce a chytí Laru pevně za sukni (3. a 4. úspěch). Lara na přelezení potřebuje celkem 4 úspěchy. Dva už spotřebovala, jeden zbývá, ale to že jí Riel drží za sukni jí náročnost o další dva úspěchy zvyšuje. Celkem tedy potřebuje 6 úspěchů, ale má jen tři. Řešení je prosté – sukně se roztrhne a Rielovi zůstane v ruce velký kus látky (Lara za to bude mít postih -1 na nenápadnost, tedy i útěk mezi lidmi) Pak jen uslyší, jak dívky na druhé straně dopadla a vykřikla – jednak si narazila ruku (postih -1 ke všem akcím touto rukou) a ještě upadla, takže se bude chvíli zvedat (zdrží se jednu akci).

Pro Riela to značí možnost dalšího testu, ale my mu ho odpustíme – se svou obratností 7, šplháním po zdi 6 má základ 13, při průměrném hodu bude mít 8 úspěchů, 4 potřebuje na přelezení zdi a čtyři mu zbudou. Pátý dostane za to, že Lara se teprve zvedá ze země. Okamžitě jí chytí, tentokrát za ruku, připraven použít nějaký ze svých chvatů. Nicméně nečeká, že se na něj dívka usměje, přistoupí k němu a se slovy „Tak jsi mě chytil, ješáku" ho políbí.

(Mohli bychom pokračovat testem svádění a charismatu Lary proti Rielově vůli, jak moc bude vyveden z rovnováhy, než ho Lara kopne mezi nohy a začne znovu utíkat, ale nechme ho, ať si tento okamžik užije.)

Bojové střetnutí

V principu se bojové střetnutí neliší od jiných typů střetů a je možné ho vyřešit pomocí standardních pravidel. Nicméně mnoho hráčů požaduje pravidla pro podrobnější řešení bojů, odlišení různých typů zbraní, možnost taktizování a další věci. Důvody jsou obvykle dva.

Prvním je skutečnost, že málokterý hráč má zkušenosti z boje (na rozdíl od jiných typů střetnutí), takže pro lepší představu potřebují podrobnější a návodnější pravidla.

Druhým důvodem bývá fakt, že při boji můžou být postavy hráčů velmi snadno zraněny nebo zabity, takže Vypravěč potřebuje pravidla, díky kterým budou souboje nebezpečné, ale přitom je postavy přežijí – a dostanou šanci jich přežít hodně.

Řešení bojů je také více odlišné od řešení jiných situací – několik postav koná v jednom okamžiku své akce, situace je málokdy přehledná, ale hra přitom musí zůstat přehledná a srozumitelná.

Pokud bychom měli přirovnat hru k filmu, pak bojové střetnutí vypadá jako zpomalené nebo opakované záběry jedné situace – napřed záběr na hlavní postavu střílející ze zbraně, poté pohled na zasažené protivníky, případně záběr na pomalu letící střely, které za sebou zanechávají zvířené stopy ve vzduchu …

Zavedeme tedy několik nových pravidel.

Sledování akcí

V souboji je vhodné, když je scéna popisována po malých časových úsecích, které umožňují hráčům plánovat jednotlivé činnosti a popisovat je, aniž by se popisovaná situace stala nepřehlednou. Tyto malé časové úseky se obvykle nazývají (bojové) kolo. V CPH se tohoto názvu budeme držet. Přitom platí, že bojové kolo odpovídá zhruba dvěma sekundám, což je čas, za který lze vykonat několik jednoduchých nebo jeden komplexní úkon. Samozřejmě můžete čas jednoho kola změnit podle vlastního uvážení, nejkratší akce lze počítat na desetiny sekund nebo naopak na minuty. Opět platí, že pokud požadujete velmi podrobné popisy, rozdělte daný časový úsek na více kol, naopak pokud preferujete obecnější a volněji pojaté popisy, můžete do jednoho kola vložit delší časový interval. Dvě sekundy použité v těchto pravidlech jsou vyzkoušené a doporučené pro střední úroveň podrobnosti.

Použití dovedností

Další pravidlo říká, že v každém kole může být (a často bývá) proveden nový hod na dovednost, přičemž obvykle nebývá možné použít velmi úspěšný hod na tu samou dovednost z předchozího kola. Některé efekty se přenášejí z jednoho kola do následujícího, jiné pouze v omezené míře, další se nepřenášejí vůbec.

Nicméně také platí, že každou dovednost lze použít v jednom kole pouze k jednomu testu. Jestliže si hráč přeje nebo potřebuje využít jednu dovednost vícekrát, musí rozdělit dosažené úspěchy mezi všechny akce v samém kole, které tuto dovednost vyžadují. Nemůže-li hráč přidělit k některé akci ani jeden úspěch, nemůže jí provést. Tím je zaručeno, že lépe vycvičené postavy mohou podniknout jednu složitou akci nebo více jednodušších, zatímco hůře vycvičené postavy mohou podniknout jen jednodušší akce.

Příklad: *Daren se pro provokaci dostal do hospodské rvačky. Proti němu stojí dva protivníci. Daren si hodí na svou dovednost ‚boj pěstmi' jeden úspěch. Může si vybrat, na kterého protivníka zaútočí, ale nestíhá napadnout oba dva. A pokud zaútočí, nebude se moci bránit.*

V případě, že by měl pět úspěchů, mohl by se oběma bránit a na oba zaútočit, přičemž na jednoho by vedl silnější úder.

(Nicméně jak se dočtete v dalších pravidlech, některé akce jako opakované útoky nebo útoky na více protivníků lze více ztížit).

Kombinace dovedností

Jedno bojové kolo je poměrně krátká doba, při které nelze dost dobře vykonat různé nesouvisející činnosti. Proto mohou být při použití více dovedností v jednom kole uplatněny různé postihy k činnostem, které trvají delší dobu a jejichž vykonání vyžaduje větší soustředění. Některé akce lze v jednom kole prostě zakázat (například není možné soustředit se na přesné trefení a přitom se rozhlížet po dalších nepřátelích.

Výměna neúspěchů za úspěchy

V souboji se často stane, že je velmi podstatné, kdo první udeří, vystřelí, uskočí a podobně. Rozdíl může záviset na jediném úspěchu. Pravidlo, že lze popsat částečný neúspěch výměnou za jeden částečný úspěch zůstává v platnosti a při střetech cizí postavy s hráčskou postavou v něm obvykle nebývá problém. Ten může nastat, když dojde k boji mezi dvěma hráčskými postavami – hráči obvykle chtějí dosáhnout úspěchu za každou cenu, přičemž oběma jde o jejich (jedinou) postavu, takže mohou mít tendence popsat velké množství dílčích neúspěchů, jen aby dosáhli požadované momentální převahy. Vypravěč má přitom ztížené možnosti do jejich rozhodnutí zasahovat, zvláště pokud jsou dílčí neúspěchy popisovány obvyklým způsobem. Přitom se jasně projeví, že lepší výhoda hned i za cenu toho, že postava dostane někdy postih za nevyužitou nevýhodu.

V takových případech má Vypravěč tři možnosti:

1) přísnější hodnocení nevýhod – musí jít o nevýhodu, která se projeví nejpozději příští kolo (výhoda „úhyb pomocí skoku stranou“ se v další akci projeví jako nevýhoda „leží na zemi“)
2) nevýhoda musí být popsána ještě před hodem – je možné, že využitá výhoda nebude postačovat a postava bude příští kolo omezena vlastně zbytečně
3) zakázat výměnu neúspěchů (nevýhod) za úspěchy (výhody)

První dvě možnosti lze kombinovat.

Připomínám, že popsané omezení je třeba řešit pouze v případě, kdy se hráči snaží dosáhnout rozhodující převahy pomocí výměny a kdy tato převaha může být pro jednu z postav fatální. V případě, kdy má jedna postava výrazně více úspěchů a druhá se tak snaží jen zmírnit poškození, nebo kdy akce postav nepovedou ke smrti jedné z nich, není třeba tento problém řešit.

V podstatě jde hlavně o situace, kdy postavy stojí proti sobě s namířenými pistolemi (vzájemně s dýkami na krku) a hráči popisují zakrvácení svého oblečení krví protivníka nebo poškození náramkových hodinek při výstřelu zblízka.

Popisy akcí

Při detailnějším řešení bojů nastává situace, kdy mají postavy několikrát za sebou větší množství úspěchů (nebo neúspěchů). Při jejich popisu je nutné zvážit, kdy vyjadřují několik jednotlivých činností a kdy je vhodnější popis jedné dobře provedené akce. Například pokud postava stojí proti ozbrojenému soupeři s prázdnýma rukama a hráč si hodí 6 úspěchů (přesněji pomocí hodu a/nebo výměny dosáhne o 6 úspěchů více než protivník), může klidně popsat, jak jednou rukou vytasí pistoli, druhou zásobník, vrazí ho do zbraně, natáhne, namíří a vystřelí.

Když bude mít postava zbraň připravenou v ruce a namířenou na soupeře, je vhodné při šesti úspěších popsat jeden přesný zásah do hlavy (který bude značit větší zranění) než šest jednotlivých výstřelů (i když šest výstřelů z revolveru za dvě sekundy je stále čtyřikrát pomalejší střelba, než jaké jsou schopni nejrychlejší střelci). Oněch šest úspěchů ale může být popsáno jako převaha nad nepřítelem – *„…vidím záblesk v očích, když zvažuje, zda stihne vytasit svůj kolt, i klamný pohyb pravou rukou, zatímco levačkou vytahuje druhou zbraň, palcem jí natahuje a zvedá jí mým směrem … a právě v té chvíli namířím na jeho zbraň a stisknu spoušť…“*

Naopak v případě samopalu v ruce může být stejných šest úspěchů popsáno jako krátká dávka, kdy všechny střely zasáhnout svůj cíl (nebo v případě dýky jako dva seky a bod), které se však v další fázi budou vyhodnocovat jako jeden útok.

Iniciativa a pořadí akcí

V boji je často výhodné udeřit jako první, nebo naopak počkat na chybu protivníka a zaútočit ve vhodný čas. Tato schopnost vhodného načasování se obvykle nazývá iniciativa.

Nejde o nic složitého – na začátku kola si všichni hráči hodí na postřeh plus případné dovednosti rychlá akce, rychlá reakce a další podobné. Počet úspěchů v tomto testu určuje pořadí, ve kterém můžou postavy jednat. Vypravěč by měl provést test za cizí postavy, ale je na něm, zda si hodí pro každou zvlášť, pro všechny jeden hod, který odečte od základů jednotlivých postav, zda vezme průměrný hod pro všechny, nebo dokonce iniciativu nebude určovat vůbec – prostě rozhodne, že všechny postavy hráčů mohou jednat jako první, případně že začnou protivníci, například když jsou hráčské postavy překvapeny.

Hod na iniciativu bývá modifikován běžnými všeobecnými faktory jako zranění, strach a podobně. Dále je možnost rozlišit připravenost a nepřipravenost postav.

Jestliže je postava úplně překvapena, tedy nečekala napadení, použijte polovinu postřehu a polovinu příslušné dovednosti. Jestliže postava nějaké nepříjemnosti očekává, ale přesto je překvapena (například útokem od protivníka, o kterém vůbec nevěděla), počítejte polovinu postřehu a celou dovednost na rychlou reakci.

Spící nebo naprosto nepozorná postava použije jen polovinu postřehu a žádnou dovednost.

Jak bylo uvedeno, počet úspěchů znamená pořadí, ve kterém mohou postavy jednat – kdo má více úspěchů, může začít jednat, nebo naopak počkat a jednat jako poslední. Hráč s druhým nejvyšším počtem úspěchů jedná jako druhý nebo jako předposlední.

Samozřejmě jsou možné další složitosti, jako vstupovat do akcí jiných postav nebo vykonávat více jednoduchých činností po sobě, ale to jsou nepříliš často používané detaily. Obecně platí, že postava s větším počtem úspěchů si může vybrat, kdy provede svou akci proti postavě s nižším počtem úspěchů, a každý úspěch značí jednu jednoduchou činnost, kterou postava stihne vykonat.

Jestliže postava nemá žádné úspěchy, musí svou akci nahlásit už na začátku kola. Postava s nejvíce neúspěchy nahlašuje svou akci jako první, po ní postava s druhým nejmenším počtem neúspěchů, atd.A v případě, že má neúspěchy a chce následně provést jinou akci než naplánovanou, obdrží postih ve výši počtu neúspěchů. Vypravěč by měl být spravedlivý a naplánovat akce svým postavám s neúspěchy předtím, než začne vyhodnocovat prvního hráče.

Teď si dáme příklad:

Příklad: *Jak jsem řekli, Daren potíže se dvěma rváči. Zatímco v klidu seděl v místní taverně a pil pivo, ti dva k němu přišli a jeden mu strčil do ruky, takže nás válečník rozlil své pití po stole. O překvapení už nemůže být ani řeč, zvláště když ten druhý prohlásí „Táhni pryč, otrapo," a oba čekají, co Daren udělá.*

Ten má se svým lepším postřehem 6 a jakž tak vycvičenými reflexy (rychlá akce 4) průměrně 5 úspěchů. První rváč Hank je docela pomalý a má postřeh 4. Naštěstí si hodí skvěle a bude mít 2 úspěchy. Druhý rváč Bert je ještě pomalejší (postřeh 3) a Vypravěč si za něj hodí hůře (6), takže bude mít 3 neúspěchy.

Než kdokoliv začne, Vypravěč si pro sebe určí, že Bert neznaného cizince praští, tedy že se o to pokusí.

Daren začíná. Rázně postaví korbel na stůl (1 akce), zvedne se a přitom odstrčí židli (2), která se zaduněním dopadne na podlahu, sevře pravačku v pěst (Cože? Vy myslíte že na sevření ruky v pěst je třeba nějaké akce? Já myslím že to nemusíme počítat) a udeří Berta do brady (3). Dvě akce si nechá v záloze. Teď je sice na řadě Hank, ale odehrání scény bude plynulejší, když vyřešíme Berta – pokud ten vůbec bude něco dělat. Ten má dvě možnosti – buď se pokusí bránit s postihem -3 a vyčerpá svou akci, nebo se bránit nebude a počká si na své pořadí, kdy zkusí zaútočit podle původního plánu. Vypravěč se rozhodne a popíše, že Bert nestihl zareagovat a ani se nepokusil zvednou ruce na obranu (a jeho akce tedy zůstává v pořadí.)

Teď už může jednat Hank, prostě Darena vezme pěstí (1). Jednu akci si ušetří, ale protože nemá co jiného dělat, stejně mu propadne. Ale mohl by se třeba rychle rozhlédnout, zda se nepostavil ještě někdo další. Opět přeskočíme pořadí a vyřešíme Darena – ten se rozhodne bránit, akci na to má.

Jako poslední se vyřeší úder Berta. Darenovi zbývá poslední akce na obranu, takže jí využije – ale i kdyby jí neměl, nic se neděje, jak uvidíte dál.

Uvedený příklad berte stále jako orientační, v závislosti na dalších pravidlech se jeho vyznění může změnit. Nyní si o nich něco povíme.

Útok a obrana

Nyní se dostáváme k hlavnímu testu celého soubojového systému. Jako obvykle jsou dvě možnosti, jak ho řešit, a jako obvykle začneme tou jednodušší.

Kombinovaný útok a obrana

Ve chvíli, kdy dvě postavy proti sobě bojují ve rvačce, pěstmi, kopy, ale třeba i noži (přičemž má každá postava jeden), zkrátka ve všech případech, kdy je situace poměrně jednoduchá, postačuje u každé postavy jeden test, který bude vyjadřovat útok a zároveň obranu s daném kole.

Obě postavy provedou test na tělo (pokud jde o rvačku, zápas, škrcení, drcení a podobné techniky) nebo obratnost (všechny styly, kde postavy zachovávají určitý odstup) plus příslušná dovednost. Výsledný počet úspěchů je míra útoku a obrany zároveň v tomto kole. Má-li tedy jedna postava více úspěchů, útok se jí povede a ona dostane šanci protivníka zranit. Oba hráči popisují průběh kola, chvaty, údery, úskoky, kryty a další manévry podle počtu úspěchů, až nakonec úspěšnější z hráčů popíše povedený útok, kterým se soupeři dostal „na kůži".

V případě že obě postavy mají stejný počet úspěchů nedostala v tomto kole ani jedna z nich šanci soupeře zranit. Jestliže obě postavy mají neúspěchy, může být útok též neúspěšný, ale také lze výsledek postat tak, že špatně povedenému úderu se protivník uhýbal tak, až upadl. V každém případě by postava s více neúspěchy měla být postižena v dalším testu.

Tyto souboje bývají rychlejší a případná převaha se v nich více projeví. Na druhou stranu se hodí pouze pro dva bojující (nebo pro boj, který lze rozdělit na dvojice protivníků)

Rozdělený útok a obrana

Ve všech ostatních stylech boje, tedy třeba se zbraní a štítem, dvěma zbraněmi, vrhání, střelba, ale i magické útoky se test provádí zvlášť pro útok a zvlášť pro obranu, přičemž je možno použít dvě různé dovednosti – jednu pro útok, druhou pro obranu.

Jedna z postav tedy provádí test na útok pomocí vhodné vlastnosti (obvykle obratnost) a dovednosti ovládání příslušné zbraně, (boj mečem, střelba z luku, vrh nože), napadená postava provádí test na obranu pomocí vlastnosti (opět obvykle obratnost) a obranné dovednosti (boj mečem, obrana dýkou v levé ruce, kryt štítem, úhyb – proti vrhacím zbraním, skrytí / zalehnutí proti střelným zbraním, atd.) V případě, že útok má více úspěchů než obrana, navazuje další fáze, ve které se zjišťuje zranění utrpěné útokem. Jestliže je útok neúspěšný, nebo má bránící postava stejně či více úspěchů než útočník, útok nebyl úspěšný – nezasáhl s dostatečnou razancí, úplně minul, byl vykryt – použijte vhodný popis v závislosti na rozdílu úspěchů a stylu boje. Opět pokud útočník i obránce mají neúspěchy, můžete popsat nevýhodu, která se projeví v dalším testu – zaražení meče do země, ztráta orientace po bezhlavém útoku, pád při obraně, zaseknutí zbraně.

Dvě zbraně

Jestliže má postava v rukách dvě zbraně a používá dvě dovednosti, může se jednou zbraní bránit a druhou útočit. Toho se obvykle využívá při boji zbraní a štítem, případně mečem a dýkou v druhé ruce.

Může ale také použít obě zbraně k útoku, jako například dvě pistole nebo dvě vrhací dýky. V takovém případě provádí dva testy na útok za každou zbraň zvlášť a na každou použije vlastní dovednost (obvykle dovednost ‚boj zbraní' a ‚boj zbraní v druhé ruce')

Vícenásobné útoky

Postava může pomocí jedné akce zaútočit vícekrát. Jestliže má dvě zbraně, zaútočí každou zvlášť a provede dva testy s pomocí dvou různých dovedností, přičemž k druhému útoku bude mít postih -1 (při útoku na jednoho a toho samého protivníka) nebo -2 při útoku na jiného protivníka. Jestliže postava nechce útočit na soupeře, který útočí na ni, ale místo toho hodlá napadnou jiného soupeře, který s ní nebojuje, doporučuji dát jí nějaký slušný postih na obranu.

Při vícenásobném útoku jednou a tou samou zbraní postava provede pouze jeden test a úspěchy mezi útoky rozdělí, přičemž každý další útok obdrží postih o 2 vyšší než předchozí (postava útočí „opakovaně" (1) a „tou samou zbraní (2)) při útoku na jednoho soupeře a další postih -1 za každého dalšího soupeře. Každý útok pak bude vyhodnocen zvlášť včetně hodu na průraz a tvrdost.

Nicméně jestliže postava při prvním útoku neuspěje, má na druhý postih ve výši rozdílu úspěchů mezi obranou protivníka a svým útokem. Jestliže dále útočit nehodlá, počítá se tento postih k obraně – zaútočit vícekrát je riskantní, pokud protivník první útok vykryje, útočník má ztíženou pozici pro další akce. (A hlavně toto pravidlo zajistí, že se o vícenásobné

útoky budou častěji pokoušet jen dobří bojovníci, pro ostatní bude příliš riskantní.)

Pravidlo pro vícenásobné útoky nepopisuje například tři rychlé body dýkou z bezprostřední blízkosti – takový útok vyřešte pomocí jednoho testu na útok a případně jednoho na průraz bez rozdělování úspěchů, jen ho slovně popište jako tři útoky.

Vícenásobná obrana

Jestliže má postava v ruce dvě zbraně (tedy i zbraň a štít), může si hodit na obranu každou zvlášť pomocí příslušné dovednosti a bránit se dvěma útokům. Může použít obě obrany proti jednomu útoku, nicméně z druhé obrany lze přičíst pouze polovinu úspěchů (i když jsou tím spotřebovány všechny. Toto pravidlo je výjimka pro zjednodušení – úspěchy z různých akcí se totiž jinak vůbec nesčítají)

Postava má postih -1 za každého dalšího protivníka, který na ní v daném kole útočí. Postih se načítá, na prvního soupeře tedy nemá žádný, na druhého -1, na třetího -2 a na čtvrtého -3 – víc soupeřů na ní bude útočit jen obtížně.

Kombinace útoků a obran

Z předchozího textu vyplývá, že jestliže se postava chce v jednom kole tou samou zbraní bránit i útočit (na pořadí nezávisí), provede jeden test na ovládání zbraně a úspěchy z něj rozdělí do libovolného počtu útoků a obran, přičemž započte postihy uvedené výše. Útok a obrana tou samou zbraní v jednom kole není nijak postižena, předpokládá se, že styl boje umožňuje přejít z úroku do obrany a naopak, nicméně čím silnější útok, tím horší obrana a naopak.

Obvykle ve fantasy světech mají protivníci jedno zbraň, kterou používají k obojímu, nebo mají dvě zbraně, přičemž se jednou brání druhou útočí.

Vliv dalších podmínek

Jak útok, tak obrana můžou být ztíženy vlivem různých jevů – šero, zranění, únava, nestabilní podklad a mnohé další. Někdy může být ovlivněn pouze útok – větší vzdálenost, pohyb útočníka a/nebo cíle, výhodnější postavení a podobně. V jiných případech je ovlivněn pouze obránce, například je-li částečně zakryt, maskován, útok probíhá na větší vzdálenost a podobně. Později se dozvíte, jaké podmínky mohou útok a obranu ovlivňovat a jaké bonusy či postihy použít. Stejně tak se dozvíte řešení útoků zbraněmi s prostorovým účinkem, jako jsou ohnivé koule, granáty a plamenomety.

Možná jste si všimli, že útok a obrana nejsou ovlivněny typem zbraně.V těchto pravidlech mají zbraně několik parametrů, které v závislosti na různých podmínkách určují postihy (a výjimečně i bonusy) na útok či obranu, ale samy o sobě schopnost zásahu a úhybu nemění.

Vzdálenost a dostřel

V případě vrhacích a střelných zbraních zřejmě narazíte na situaci, kdy bude třeba určit, jak daleko vlastně lze určitou zbraní dohodit nebo dostřelit, a na jakou vzdálenost lze zasáhnout. Všechny tyto parametry vyjadřuje jedna vlastnost zbraně nazývaná **dostřel** (u vrhacích zbraní **dosah**)

Dostřel je vzdálenost cíle v metrech, za kterou získá útočník postih -1. Například dostřel 5 znamená, že za každých 5 metrů získá střelec postih -1. Cíl vzdálený 15 metrů tak sice může zasáhnout, ale bude mít postih k útoku -3.

Důležité je nebazírovat na přesné vzdálenosti – metr sem nebo tam nehraje roli, pokud hráč ve zmíněním případě chce nechat svou postavu udělat krok dopředu, aby měl vzdálenost 14 a tedy nižší postih, nechte ho ten krok udělat, ale postih nesnižujte. Je to **orientační vzdálenost**.

Jaké hodnoty tedy mají různé zbraně?

Malé vrhací zbraně jako nože a sekerky mají první tři metry bez postihu a poté za každý metr -1. Trefit se na 10 metrů už chce určitý výcvik, 20 metrů zvládnou jen mistři.

Větší vrhací zbraně (například oštěpy) a granáty mají základní dosah tolik, kolik činí tělo vrhající postavy. Postava s tělem 6 má základní dosah těchto zbraní 6 metrů.

Zde je třeba říct, že *dohodit* a *trefit se* jsou dvě odlišné věci. Oštěp se dá dohodit na 50 – 80 metrů, ale trefit se na tuto vzdálenost do jednoho člověka je velmi obtížné. Běžná postava s průměrným výcvikem dohodí právě těch 50 metrů, ale téměř jistě se netrefí. O oštěpu je vcelku jedno, kam dopadne, pro granáty nastupuje pravidlo o nepřímé střelbě, které si popíšeme za chvíli.

Luky a praky mají dostřel tolik, kolik je jejich ničivost. Pokud je ale tělo (u luků) nebo obratnost (u praků) menší než je hodnota ničivosti, sníží se o tu samou hodnostu o dostřel.

Kuše má dosah tolik, kolik je polovina její ničivosti, tedy opět je to tolik metrů, kolik je potřebné hodnocení těla střelce. Od luků se liší tím, že je-li kuše natažena, má stále stejný dostřel, i když z ní bude střílet slabší postava (která možná bude muset zakleknout nebo si lehnout, případně si jí opřít třeba o zídku)

Opět je třeba říct, že z luku se dá dostřelit mnohem dál, něž je možné se trefit do člověka, notabene v boji. Nejlepší lukostřelci vytvoření podle pravidel (tedy základní dostřel) mají na 100 metrů 100% šanci na zásah nekrytého člověka.

Chcete-li mít luky a/nebo kuše ještě nebezpečnější, zvyšte jejich dostřel na dvojnásobek – buď u všech, nebo třeba jen u kompozitních případně dlouhých luků. Mějte ovšem na paměti, že hráči budou používat zbraně s větším dostřelem, pokud je neomezíte jinak. Poté však budou střelné zbraně na otevřeném prostoru ultimátní, jak pro postavy hráčů, tak pro cizí postavy. Pokud hráči trvají na delších dostřelech, připomeňte jim, že takovými zbraněmi bude stříleno i po nich, a cizích postav je mnohem víc.

U palných zbraní je dostřel složitější, závisí zejména na délce hlavně a použitém střelivu, takže nemá jednoznačný vztah k účinnosti zbraně. Pro jednoduchost jsou dostřely rozděleny takto:

Malé pistole – 3 metry
Pistole – 5 metrů
Samopaly – 10 metrů
Útočné pušky – 20 metrů
Pušky a kulomety – 50 metrů

Pro tyto zbraně platí další pravidla (třeba o automatické střelbě), kterými se teď nebudeme zabývat.

Nepřímá střelba

Pár slov k používání granátů (případně granátometů a jiných výbušných zbraní). U těchto zbraní může být důležité, kam se postava trefí, když mine svůj zamýšlený cíl.

Pravidlo je vcelku jednoduché – tato zbraně mají základní odchylku jednu čtvrtinu vzdálenosti, na kterou jsou vrhány. Tedy granát hozený na 20 metrů má odchylku 5 metrů.

Každý úspěch dosažený v testu na zásah snižuje odchylku o jeden metr. 5 a více úspěchů při hodu na 20 metrů zajistí, že granát dopadne přesně tam kam měl.

Naopak neúspěchy značí, že odchylka bude větší, každý neúspěch jí o 1 metr zvýší.

Zbývá určit směr odchylky. Můžete to určit podle uvážení, hodit na kostce nebo prostě nechat vybrat hráče.

Průraz a tvrdost

V případě úspěšného útoku byl zasažen a následuje test na průraz a tvrdost. Test na průraz hází útočník. U chladných zbraní je použitou vlastností tělo, ke kterému se přičítá parametr zbraně zvaný **ničivost**. Stejně je tomu u luků a větších vrhacích zbraní. Ničivost praků a menších vrhacích zbraní má základní vlastnost obratnost. U kuší a palných zbraní se používá pouze ničivost zbraně a žádná vlastnost postavy na ní nemá přímo vliv. Nicméně útočníkova vlastnost ‚tělo' omezuje maximální ničivost zbraně, kterou může použít bez postihu.

Hod na tvrdost provádí obránce a jde o součet vlastnosti tělo s případnou **odolností** zbroje (nebo oblečení). Opět se nepřičítá žádná dovednost – ničivost zbraně i odolnost zbroje zde zastupují dovednosti. Nicméně určité dovednosti umožňují redukovat ovlivňovat ničivost a odolnost.

Ničivost zbraně

Tento parametr zbraně udává, schopnost prorazit zbroj, oblečení či kůži cíle a způsobit zranění. Všechny tyto jevy jsou zahrnuty v jednom popisu, kterému je přiřazeno číslo – jako obvykle – na stupnici 1 – 10. Obecně lze říct, že slabší, lehčí a méně výkonné zbraně mají nižší ničivost, zatímco účinné a smrtící zbraně mají ničivost vysokou. Nezáleží přitom na materiálu ani konstrukci zbraně, pádný meč bude mít stejnou ničivost jako bitevní sekera a lehká kuše bude odpovídat pistoli.

Pro postavy je důležité, jakou zbraň můžou použít. Zde platí jednoduché pravidlo – jednoručně může postava používat bez postihu zbraň s takovou hodnotou ničivosti, kolik je její hodnocení těla. Jestliže používá zbraň obouručně, počítá se, jako by měla tělo o 1 vyšší.

Kuše a palné zbraně mají ničivost rovnou dvojnásobku hodnocení těla nutné k jejich používání.

Jestliže ničivost zbraně přesahuje tělo postavy, pak má postava takový postih na útok a obranu touto zbraní, kolik činí rozdíl mezi potřebným a použitým hodnocením těla

Většinu chladných pobočních zbraní (meče, sekery, kyje) lze v případě nutnosti držet v obou rukách. Praky, luky a kuše se počítají jako jednoruční nebo dvouruční podle ničivosti a těla střelce, ale na jejich použití jsou vždy třeba obě ruce. Jestliže však postava používá tyto zbraně a jejich ničivost přesahuje dvojnásobek těla, zachází s nimi pomaleji než se zbraněmi, jejichž ničivost tuto hranici přesahuje.

Pistole a některé samopaly lze používat jednoruč nebo obouruč, pušky, kulomety, raketomety a další zbraně je nutné používat obouruč.

Příklad: *Postava s nadprůměrnou silou (tělo 6) může jednoručně použít meč, sekeru, kyj, luk a prak s ničivostí až 6, aniž by měla postih k útoku a obraně. Pokud k jejich ovládání použije i druhou ruku, zvládne zbraně s ničivostí 7.*

Pistoli s ničivostí 12 zvládne v jedné ruce, s ničivostí 14 jí už musí držet obouručně. Pušku nebo kuši musí používat obouručně, ale do ničivosti 12 s ní bude zacházet rychleji než s ničivostí 13 či 14.

Poškození

Pokud má útočník v testu na průraz více úspěchů než obránce v testu tvrdosti, je obránce postižen – zraněn, vyveden z rovnováhy, dezorientován, má poškozené vybavení a tak podobně. Každý úspěch, o který je průraz vyšší než tvrdost značí postih -1, krátkodobý (na další akci) nebo dlouhodobý (na několik dalších scén, dokud nebude eliminován) a buď k ke všem testům, nebo jen k některým. Z toho vychází čtyři možné kombinace postižení, jejichž vyjádření popisem si probereme.

Zranění

Co vlastně plyne z mechaniky testu na odolnost? Započtením těla do tohoto testu je vyjádřena skutečnost, že v zápalu boje lze menší nebo povrchové zranění ignorovat, protože postavu žádným významným způsobem neovlivní. I v případě, že úspěchy z testu tvrdosti vyrovnávají neb přesahují úspěchy z průrazu je postava zraněna, ale jedná se o nepodstatné oděrky, naraženiny, malé rány a jiné zranění, na které není třeba brát ohled. Přesto vám další pravidla umožňují popsat a rozvést i takto malá zranění, která někdy mohou mít význam, i když spíše kosmetický.

To samé platí pro případné zašpinění oblečení nebo poškození věcí – obojí je pouze dočasné a lze ho odstranit oprášením nebo jednoduchým zákrokem (například opětovným natažením závěru v rámci nabíjení zbraně). Nyní něco k mechanikám.

Polovina ze způsobeného poškození (ta větší) by se měla projevit přímo jako zranění. Polovina z této poloviny (tedy čtvrtina) by měla být trvalé zranění, které nepůjde odstranit běžným ošetřením a které bude třeba vyléčit. Druhá polovina zranění může být dočasné, které lze odstranit ošetřením a po zavázání rány se příslušný postih odstraní.

Vyplývá-li to z popisu situace nebo je-li to vhodné, je možno popsat zranění (trvalé i dočasné) pouze v jedné části těla – ruka, noha, hlava. Příslušný postih se pak počítá v plné výši jen k činnostem, které využívají danou část těla. U nohou je to například běh, šplhání, skoky a další činnosti, u rukou jsou to zejména veškeré manuální činnosti, boj se zbraněmi, manipulace s předměty…

Zásah do hlavy se v plné míře počítá pouze na duševní činnosti, všímavost a psychické vlivy.

Ve všech ostatních případech lze z takového zranění počítat pouze poloviční postih (zaokrouhleno dolů) – zranění v noze tolik nepřekáží při psaní dopisu, prostřelená ruka nevadí při běhu.

Jestliže postava utrpí více nemířených ran, zhruba každá druhá může být popsána jako lokální. Jestliže je útok mířený na určitou část těla a uspěje, pak se jedná pochopitelně o lokální zranění.

Poškození, zničení a ztráta vybavení

Jednu čtvrtinu až polovinu ze způsobeného poškození může hráč či Vypravěč popsat jako poničení vybavení – oblečení, zbraně, předměty na rukách,v kapsách, v batohu. Podle poštu úspěchů může být předmět méně či více poškozen, úplně zničen nebo ztracen (někdy stačí jen když vypadne a postava nebude mít možnost ho sebrat). Závažnost poškození nebo ztráty předmětu se projeví jednoduše – kolik úspěchů z poškození bylo převedeno do poškození / ztráty předmětu, tolik bude činit postih ve chvíli, kdy se ho postava rozhodne použít / kdy by ho použila, ale nemůže.

Tento postih není vždy zcela jasný, například zničení hodinek po otci vlastně nedává žádný postih – postava sice nebude chvíli vědět, kolik je hodin, ale nijak zvlášť jí to neomezí, důležitější byl fakt, že šlo o dárek. V takovém případě převeďte postih na ztrátu odpovídajícího množství rezerv, nebo ho přiřaďte k vhodnému testu při první příležitosti. A nebo, jestli hráče napadne jiné omezení (třeba že postava bude minutu nevěřícně zírat na kousky kovu v ruce, zatímco přibíhají další

nepřátelé), postih prostě vynecháte. Ostatně má sloužit pouze k orientaci v případě, že hráč neví, jak by se mělo poškození projevit v mechanice systému.

Ztráta orientace nebo rovnováhy

Jedna čtvrtina až polovina z poškození může být popsána jako krátkodobá nevýhody – zakopnutí, pád na zem, dezorientace, nerozhodnost – a způsobit tak postih na příští akci (tedy při hodu na test) dané postavy. Jakmile je postih použit v popisu, je odstraněn – postava nabyla ztracenou rovnováhu, vyskočila na nohy, identifikovala nepřítele, rozhodla se jednat …

Shrnutí projevů poškození

Jestliže hráč nechce popsat poškození jinak, pak úspěchy z poškození značí zranění postavy v poměru jedna k jedné. toto zranění způsobuje postihy ke všem činnostem a testům postavy, není-li uvedeno jinak.

Zranění může být lokální, pak se v plné výši počítá pouze k některým akcím a k ostatním se počítá pouze polovina postihu.

Polovina celkového i lokálního zranění může být zranění dočasné, po dostatečném ošetření nebo krátkém odpočinku se postih nepočítá.

Jedna polovina z celkového poškození může být převedena na poškození či ztrátu vybavení nebo na získání krátkodobé nevýhody vyplývající z narušení rovnováhy, orientace nebo koncentrace.

Ve výsledku to znamená, že postava nápaditého hráče může mít natrvalo pouze čtvrtinový postih proti postavě hráče, který nebude poškození nijak zvlášť popisovat.

Vypravěči tento sytém poskytuje velké možnosti v úpravě výdrže cizích postav. Jestliže bude započítávat všechny úspěchy z poškození jako zranění, budou protivníci snadno zabiti. Jestliže polovinu zranění započte jako dočasnou, protivníci budou rychle vyřazeni, ale nikoliv zabiti. Když do vyhodnocení jejich poškození zahrne i ničení vybavení a ztrátu rovnováhy, můžou takoví protivníci vydržet až čtyřikrát více než neobvykle.

Tímto způsobem lze velmi snadno odlišit důležité protivníky od běžných spotřebních nepřátel a podle potřeby buď nechat protivníky umírat rychleji, nebo naopak přežít boj s následným zajetím, vyslýcháním, vyjednáváním a případně přesvědčováním hráčských postav.

Tyto různé přístupy k poškození se dají velmi snadno využít i v jedné hře, aniž dojde k narušení uvěřitelnosti, nebo naopak jejich povolením či zákazem lze nastavit nebezpečnost soubojů prostým omezením některých projevů poškození pro hráčské postavy a/nebo cizí postavy. Chtělo by to příklad, že?

Příklad: Hank se nedokázal uhnout a schytal od Darena úder do brady – na ničivost měl 6 úspěchů, Hank měl 1 neúspěch na tvrdost. Celkové poškození bude tedy 7.

Napřed vyřešíme zranění – Hank má naraženou čelist (1 zranění – dlouhodobé) a rozkousnutý ret a uražený zub (2 dočasná zranění – po rvačce si na to dá led a ta pár minut mu ani jedno nebude tak vadit). Kromě toho má zakrvácenou košili (-2 na charisma, až to bude vykládat své podrážděné manželce) a navíc musel zatřást hlavou, aby přestal vidět hvězdičky (-2 na nejbližší akci, což bude nejspíš útok či obrana).

Tak by to vypadalo, kdyby Vypravěč použil všechny možnosti na zmírnění zranění. Protože je ale Hank cizí postava a jeho hádka s manželkou se nebude ve hře řešit, kromě toho nechce rvačku protahovat, když má Daren stejně navrch, nechá všechno poškození ve zranění, přičemž nebude rozlišovat mezi dlouhodobým a dočasným. Hank je tak vážně raněn (8 zranění, byť je to nekrvácející a omráčení) a protože má tělo jen 7, padne na podlahu a zůstane ležet. Až Daren odejde, Hankovo zranění se po nějakém čase sníží na polovinu, on se probere a půjde domů.

Další akce

Ve stručnosti si řekneme něco o dalších akcích, které mohou postavy během boje provádět.

Pohyb

Zatím nebylo určeno, jak rychle se může postava pohybovat. Zde je situace jednoduchá – maximální rychlost za kolo je hodnota obratnosti + dovednosti běh / atletika (nebo jiné vhodné), výsledek vyjde v metrech za kolo.

Tyto hodnoty jsou orientační, průměrný běžec (obratnost 5 a běh 5) podle nich uběhne stovku za 20 sekund, zatímco nejrychlejší člověk za 10 sekund. Pokud náhodou budete potřebovat vyřešit závody na olympiádě s přesností na setiny sekund, upravte si pravidlo pro běh podle libosti. Pro většinu ostatních situací plně postačuje.

V boji se postava pohybuje maximálně o tolik metrů za kolo, kolik je její obratnost. Pro účely jiných postihů je toto počítáno za běh, při kterém se ještě dokáže orientovat.

Chůze postavy je také rovna její obratnosti, tentokrát v kilometrech za hodinu, což však v oboji už nevyužijete.

Příprava a nabíjení zbraní

Příprava zbraně trvá obvykle jedno celé kolo – to zahrnuje vytažení z pouzdra a správné uchopením, případně odjištění a natažení závěru u menších planých zbraní. Zaútočit nebo bránit se je možné až v dalším kole.

Samozřejmě existuje možnost rychlého vytasení a okamžitého použití v jednom kole.

Zde závidí na tom, jak chcete zbraně rozlišit. V každém případě na vytasení zbraně potřebuje postava jeden úspěch na iniciativu a na její použití k útoku či obraně druhý úspěch. Pokud nepoužíváte hod na iniciativu, odečtěte tento úspěch z prvního útoku nebo obrany touto zbraní.

Jestliže chcete rozlišit rychlost tasení zbraně podle její účinnosti (a tedy zohlednit, že meč se tasí pomaleji než dýka a menší pistole snáze než brokovnice), vezměte hodnotu těla potřebnou k ovládání zbraně (vždy jednoruč, dvouruční tasení nebude rychlejší, spíše naopak) jako postih k prvnímu použití zbraně v tomto kole, který může být eliminován pomocí úspěchů z hodu na iniciativu. Čím náročnější zbraň, tím bude mít větší postih při rychlém vytažení a bude vyžadovat více cviku, má-li být rychle vytažena a použita bez omezení.

Stejně se řeší natažení a odjištění, vyhození (prázdného) zásobníku, vytažení nového a založení do zbraně – každá taková činnost zabere jednu akci a vyžaduje buď odpovídající počet úspěchů na iniciativu, nebo každá z nich způsobuje postih -1 na první použití zbraně v daném kole.

Příklad: *Kdyby byl Daren z moderního světa a v přestřelce nabíjel revolver, provedl by test na zručnost a ovládání revolveru. Potřeboval by 8 úspěchů, aby ho dokázal přebít v jednom kole – musí vyklopit válec(1) - prázdné nábojnice vypadnou samy díky automatickému vyhazování, sáhnut do kapsy a nabrat hrst nábojů (2), zasunout pět nábojů do komor (3, 4, 5, 6, 7) a zaklopit válec zpět (8). Vystřelit už nezvládne. Kdyby si hodil ještě o úspěch víc, může vystřelit, ale vzhledem k tomu, že by mohl použít jen hodnocení střelby 1, tak se mu to nevyplatí a počká raději na další kolo.*

Samozřejmě pokud hodí méně úspěchů, podaří se mu nabít méně nábojů a tak bude nabíjet třeba dvě nebo tři kola. A jestliže si hodí neúspěch, náboje mu vypadnou z ruky a nachytají na sebe bláto, takže ztratí jedno kolo a v dalším může začít znovu.

Jestliže nechce riskovat, použije průměrný hod – se svou slabší zručností 4 a ovládáním revolveru 3 (tedy Daren by měl ovládání pistolí 6, ale z revolveru střílí poprvé a tak použije polovinu dovednosti) má zaručené 2 úspěchy, takže bez rizika ho bude nabíjet 4 kola, tedy 8 sekund – když si představíte, jak něco ukrytý za rohem cpe náboje do zbraně, zatímco mu kolem hlavy sviští střely, je to ještě docela rychlé. Člověk se základní šancí 5 a méně si musí hodit každé kol, nabíjení mu bude trvat o hodně déle a každý druhý náboj mu vypadne z ruky nebo se netrefí do komory.

O něco složitější je to se středověkými zbraněmi – z luků lze sice střílet poměrně rychle, ale v boji jen velmi obtížně. U luku je třeba věnovat jedno kolo na vytažení a založení šípu a ve druhém kole lze natáhnout a vystřelit. Vystřelí tedy jeden šíp za 4 sekundy, což je 12 šípů za minutu – to je opět velmi slušný výsledek. Pokud ale ničivost luku přesahuje (o jedna) tělo střelce, potřebuje jednu akci navíc na natažení a vystřelí tedy každé třetí kolo.

Praky potřebují jednu akci na nasazení druhého konce kapsy na prst nebo tyč a jednu akci na vložení oblázku či olověné kuličky. Třetí akcí lze projektil vrhnout. Opět praky přesahující tělo střelce o 1 potřebují o 1 akcí navíc.

Kuše vyžadují jednu akci na přišlápnutí třmenu, druhou na natažení, třetí na založení šípu a čtvrtou lze střílet. Případně první akcí zaháknout tětivo za hák na opasku, druhou šlápnutím do třmenu natáhnout, pak založit šít a vystřelit – čtyři akce minimálně v každém případě. Výhodou kuší je, že lze použít i mnohem silnější kuši než kolik odpovídá tělu střelce, stačí mít vhodný hever, naviják nebo páku – podle nutné síly a typu kuše. O kolik je požadované tělo pro natažení kuše vyšší než tělo střelce, o tolik kol se natahování prodlouží. Bez speciálního zařízení pro natahování opět zvládne střelec jen kuši určenou pro tělo o 1 více, než má sám a čas natažení se o kolo prodlouží.

Nabíjení těchto typů zbraní lze teoreticky o jedno kolo zkrátit, ale vyžaduje to úspěšný hod na tělo, zručnost nebo obratnost (podle uvážení a také stylu, jakým má být příprava zbraně urychlena) plus ovládání zbraně, a počte úspěchů musí být alespoň takový, jaká je minimální potřebná síla pro natažení zbraně, jinak bude mít střelec opět postih na útok ve výši rozdílu.

Duševní poškození

Krátce o duševním poškození. Toto poškození funguje stejně jako fyzické, ale test odolání se hází s vůlí a neexistuje zbroj. Nicméně určité dovednosti nebo drogy můžou fungovat podobně jako duševní zbroj a tedy být přičteny kvůli pro tento test.

Neúspěchy jsou duševním poškozením, buď dočasným (většina případů) nebo trvalým – setkání s nepředstavitelnou hrůzou, něčím velmi odporným, případně jde o následek magického útoku na duši.

Postihy za duševní poškození se počítají v plné výši ke všem činnostem. Můžete však k fyzickým činnostem počítat jen poloviční postih – v takovém případě u nich počítejte i polovinu z vlivu strachu popsaného níže.

Strach a obavy

Ve hře budete často potřebovat nasimulovat vliv strachu na postavu. Zkušení hráči a Vypravěči s tím nemají problém, jejich postavy se krčí v koutku, případně utíkají, a na boj nemají ani pomyšlení. Těm méně zkušeným nabízím vodítko, jak na základě vlastností postavy a situaci určit míru strachu.

Jestliže dojde k situaci, kdy bys se postavy mohly začít bát, (například první boj, první setkání s neznámým nepřítele, tma a depresivní prostředí, náhlé napadení v takovém prostředí, soustředěná palba nepřítele) nechte všechny zainteresované postavy složit test na vůli. Úspěchy značí, že postava se nijak zvlášť nebojí. Nula značí, že se bojí, ale strach jí neomezuje. Neúspěchy pak značí omezující strach a odečítají se od každého testu, který postava provádí, kromě činností směrujících ke vzdálení od zdroje strachu (tedy typicky na běh pryč od boje nikoliv, ale třeba na odemčení překážejících dveří ano.) Samozřejmě že se postihy počítají zejména na útok, a hlavně na obranu. Postava sužovaná strachem tedy může bojovat, ale bude to pro ní nebezpečnější. Je jen na hráči, jak moc bude riskovat a kdy se rozhodne, že postih je už příliš velký a postava se bude snažit uprchnout nebo jinak snížit postih.

Až na výjimečné případě se útok na zdroj strachu nepovažuje za pokus o odstranění příčiny strachu, ale pokud je původce strachu zabit, postih jím způsobený může zmizet. (Přesto však po zoufalém boji s jedním Vetřelcem, kdy zemřou dvě postavy, může objevení dalšího Vetřelce vzbudit ještě větší strach než předtím)

Samozřejmě jak původce strachu, tak schopnost mu odolávat,může být zvýšena či snížena dalšími faktory. Standardní hod je nemodifikovaný. Faktor vyžadující jeden či více úspěchů navíc je šero, tma, mlha, déšť, únava, nekvalitní zbraň, přesila (za každé zdvojnásobení počtu nepřátel, které postava vidí, zvyšte náročnost o 1), větší počet střel, které buší do provizorního úkrytu postavy, a tak dál).

Bonusy nebo eliminaci postihu může zajistit loknutí alkoholu, aplikace povzbuzující drogy (lze jí přiřadit větší bonus), zuřivý křik, kterým si postava dodává odvahu, křik spolubojovníků (lze kombinovat, pokud křičí všichni, budou mít všichni o 2 úspěchy více v testu na strach), úspěšný hod na velení od spolubojovníka, jehož úspěchy eliminují postihy ostatních postav v poměru 1:1, sevření talismanu a krátká motlitba … a cokoliv dalšího vás napadne.

Obvazování a léčení zranění

Když postavy utrpí zranění, často je vhodné zranění ošetřit, tedy poskytnout první pomoc. Oproti reálné situaci je postup v těchto hrách poměrně zjednodušen, hlavně proto, aby postavy přežily alespoň několik bojů. Můžete samozřejmě přitvrdit, ale připravte se na komplikace ve hře.

Rozdělení zranění

Zranění může být mnoho druhů – sečné, řezné, bodné, střelné, popálení, přidušení, popálení, poleptání … sami si jistě dovedete doplnit další druhy. Pro naše účely budeme zranění zařazovat do dvou skupin ve dvou kategoriích.

První je „krvácí x nekrvácí“, a druhá „vydrží chvíli x vydrží déle“.

První kategorie je jasná – z čeho teče krev, to je krvácející. Znovu připomínám, že drobné oděrky tato pravidla pomíjení, odřené koleno může dost krvácet, ale člověk na to neumře.

Taktéž řešíme pouze vnější krvácení – pokud někdy bude hráčská postava krvácet vnitřně, má dost velký problém a bez odborné pomoci možná nepřežije.

Tedy krvácející zranění je takové, u kterého hrozí vykrvácení – průstřely, seky, body, otevřené zlomeniny a další.

Pokud není krvácející zranění ošetřeno, každou hodinu postava utrpí zranění v té samé výši. Když vydělíte hodinu velikostí zranění, vyjde vám, za jak dlouho postavě přibude 1 zranění.

Na ošetření krvácení je třeba hodit alespoň tolik úspěchů, kolik je hodnota původního zranění. Pokud ošetřující nehodí dostatečný počet úspěchů, odpovídající část zranění stále krvácí. Je možné hodit znovu s postihem -1 a dosáhnout zbývajících úspěchů. Každý pokus o ošetření, úspěšný nebo ne, stojí jeden obvazový materiál. Nejsou obvazy – nastávají potíže.

Nekrvácející zranění také vyžaduje ošetření, i když zpravidla ve formě obkladů. Každopádně tato zranění se nezhorší, nejsou-li včas ošetřena.

Nyní se dostáváme ke druhé kategorii.

Některá zranění lze ošetřením zmírnit, ať už jde o zašití rány, přiložení obkladu, náprava vymknutého kloubu. V kapitole o průrazu jste se dozvěděli, že až polovina zranění může být převedena na krátkodobé.

Toto krátkodobé zranění lze odstranit dostatečnými úspěchy při ošetřování. U nekrvácejícího zranění je to jednoduché – kolik je hozeno úspěchů, tolik dočasného zranění lze odstranit. Hod lze opakovat s postihem -1 za každé opakování, ale zranění musí být ošetřeno najednou, tedy výsledkem jednoho hodu.

Krvácející zranění je složitější. Ošetřovatel musí hodit dostatečný počet úspěchů na zastavení krvácení a úspěchy hozené v tomto hodu navíc lze použít na odstranění až poloviny původně krvácejícího zranění.

Zranění způsobené ztrátou krve nelze tímto způsobem odstranit.

Všechna zbylá zranění jsou brána jako dlouhodobá a musí být vyléčena.

Léčení

Léčení vyžaduje klid a odpočinek. Ne vždy musí jít o klid na lůžku, ale v mnoha případech je to jediná možnost. Pokud se o pacienta někdo stará, je vše v pořádku. Jestli se o sebe stará sám, obdrží na léčení postih odpovídající činnostem, které musí vykonávat. Podrobnější pravidla budou v sekci o kvalitě vybavení.

Samotné odstranění zranění se ověřuje nejlépe po spánku. Jde o test na tělo mínus celkové utrpěné zranění. Ošetřující osoba si může hodit na svou dovednost ošetřování a případné úspěchy přidat k testu pacienta (můžete jejich výši omezit na eliminaci postihu za zranění, postavy s nízkým tělem . tedy slabou konstitucí - se tak budou léčit pomaleji i s mistrovskou péčí)

Pokud je test na léčení úspěšný, počet úspěchů určuje počet dní, ve kterých se zranění sníží o 1 po každém spánku. Vypravěč může říct, že celodenní odpočinek se počítá za další spánek a tak léčení urychlit.

Padnou-li v testu léčení neúspěchy, jejich počet říká, po kolika dnech bude možné test zopakovat. Za každé opakování testu po neúspěchu má postava bonus +1, dokud nedosáhne úspěchu, pak bonusy ztrácí a při případném neúspěchu je musí získávat znovu od začátku.

Vyřazení postav

Zatím se o umírání postav hovořilo dost volně a nyní přichází na řadu otázka, jak velké zranění znamená vyřazení postavy (naprostá dezorientace nebo bezvědomí a kdy postava zemře.

Bezvědomí a další efekty

Postava je v bezvědomí tehdy, když hodnota zranění vyrovná překročí hodnotu těla. Nezáleží na tom, zda je zranění dlouhodobé či krátkodobé, staré nebo nové, ošetřené či krvácející. Nicméně ze zranění z ruky nebo nohy se pro účely bezvědomí počítá polovina (sečtete všechny taková zranění a vydělte dvěmi, zaokrouhlete ve prospěch hráče.)

Jestliže zranění vyrovná nebo překročí obratnost, postava je vyřazena – je při vědomí, ale není schopna pohybu. Zranění v nohách počítejte v plné výši.

Při dorovnání zručnosti postavě vypadne zbraň z ruky (případně si musí hodit na ovládání zbraně s postihem za zranění, zda zbraň udrží). Jak asi tušíte, zde se v plné výši počítají zranění v ruce.

Jestliže je dorovnán postřeh, postava ztrácí orientaci – může stále bojovat, ale pokud se někam chce pohnout, její směr se určí náhodně. Kromě toho nedokáže rozlišit přítele a nepřítele (na to si přítel musí hodit více úspěchů než je postih dotyčné postavy, přičemž každé kolo získává bonus +1, ať k novému hodu, nebo k původnímu.)

Dorovnání (nebo překročení) inteligenci či moudrosti značí, že postava není schopná uvažovat – může bojovat, ale nemůže vykonat jednoduchou akci každé kolo, žádné složitosti.

Překročení vůle značí, že postava ztrácí odvahu a bude se snažit ustoupit, nebo utéct.

Počítá se vždy nejnižší vlastnost pro projev efektu, je-.li vlastností více, efekty nastupují všechny najednou. Některé postavy padnou na zem, v bezvědomí, ale zbraň stále svírají v ruce, jiné utečou, když zbraň neudrží, další rychle ztrácí přehled a bojují proti tomu, kdo stojí nejblíže, a tak dál.

Popsané efekty opět nejsou dogmatické, ale spíš vodítkem pro rozlišení reakcí zraněných postav.

Podobné efekty nastávají v případě psychické ujmy, třeba duševního poškození následkem strachu, jak bylo popsáno výše. Jen místo bezvědomí nastupuje neschopnost pohnout jediným svalem, panický křik, nesmyslné pobíhání okolo a tak dál.

Smrt

Lze říct, že postavy, zejména cizí postavy, umírají v okamžiku, kdy zranění přesáhne dvojnásobek těla. Postavy neschopné pohybu, ale ještě živé lze ošetřit nebo dorazit, nepřátelé ponechají sobě napospas zemřou na místě, nebo se po čase zvednou a odplazí, a buď si příště dají pozor, nebo naopak se budou chtít pomstít (zde připomeňte hráčů, že pokud mají mít pověst zabijáků, musí část jejich protivníků přežít, aby takovou pověst mohli přesvědčivě vytvářet ☺)

U vlastních postav je situace složitější – hráči mají možnost využít různé prostředky na záchranu postav, rezervy, převedení neúspěchů, snížení vlastnosti výměnou za úspěchy na přežití, dokonce i podvádění osudu“ - Vypravěč je nechá vyměnit úspěchy i v případě, že nemají co nabídnout (není co rozbít, ztratit, jak znevýhodnit další akci) s tím, že jim dá při jiné příležitosti odpovídající postih. Zrovna tak mohou nepřátelé brát zajatce, zvláště když jsou postavy cenné, mají bohaté přátele nebo mají důležité informace (a protivníci je neumí získat od mrtvoly.) Nebo v případě, že postava jednou ranou či krvácením dosáhla většího zranění než je dvojnásobek těla, ale v tu chvíli je už v péči skvělého medika nebo léčena pomocí magie a tedy na ošetření bude hozeno dost úspěchů, může přesto přežít.

V jiných případech tyto možnosti ale použít nejdou – postava je obklíčena protivníka, kteří sbírají hlavy, je příliš blízko obrovského výbuchu, naštve Vypravěče nesmyslnou akcí, před kterou jí všichni varují, ale hráč si chce prosadit svou … co s tím.

Tyto úmrtí se dají rozdělit do dvou skupin – přijatelná a nepřijatelná. Přijatelným úmrtím je třeba hrdinský boj, kdy odvážný válečník zadržuje přesilu nepřátel jen proto, aby ostatní mohli uprchnout s důležitým předmětem / informací / postavou / zachránit holý život. Ve stejné kategorii je úmyslné riskování hráče nebo postavy.

Ve druhé skupině jsou nesmyslná úmrtí jako uklouznutí na mýdle a úder do hlavy, pád do propasti po špatném hodu, smrt po náhodné ráně v boji a podobně. Po přečtení pravidel pro ovlivňování výsledků testu k takovýmto úmrtím doufám docházet nebude, ledy by to bylo účelem hry.

Přežívání

Obecně lze říct, že když postava zemře a hra má pokračovat, musí si hráč vytvořit novou postavu, případně převzít nějakou cizí postavu vedenou do té doby Vypravěčem. Staneli se to u krátkodobé hry nebo krátce po začátku dlouhodobé hry, nemusí to být tak velký problém, i když ve druhém případě možná přišlo nazmar několikahodinové (nebo několikadenní) vytváření detailů postavy.

Neplánovaná smrt postavy po několika měsících nebo letech hraní je závažný problém, zejména pokud všechny ostatní postavy nebo jejich významná část přežila. V takovém případě téměř nelze vytvořit adekvátní náhradu, neboť skutečně prožité události, vztahy a kontakty ostatních postav prakticky nelze dohnat vymyšlením od stolu. Stejně tak vylepšená postava přizpůsobená světu a prostředí se nedá vytvořit bez dlouhodobějšího rozvíjení ve hře.

Z těchto důvodů je možné použít následující postup.

Pokud hra probíhá ve fantasy nebo naopak velmi pokročilém světě, případně pokud se v ní vyskytují alespoň trochu okultní prvky, nemusí být smrt postavy i koncem její existence. Zvláště ve fantasy jsou nemrtví, duchové, přenosy duše, božské zásahy, inkarnace a reinkarnace vcelku běžným jevem, i když nemusí být časté a snadno dostupné.

Je tedy možné třeba uložit duši mrtvé postavy do kamene, později ji přenést do složitějšího těla (a třeba z ní udělat oživlého golema), přenést jí do mrtvého těla a vytvořit nemrtvého, pomocí magie nebo bohů toto nemrtvé tělo vrátit zpět k životu a poté ho přetransformovat do původní podoby, případně přenést duši do zvířete a s pomocí magie tak vytvořit lykantropa …

V moderní a postmoderní době jsou to zase pokusy o vytvoření speciálních vojáků, které se mohou vymknout kontrole, pokusy s přenášením vědomí, klony, holografické kopie, kyborgové s uloženou osobností a další. Pro hráče rozvinutých postav může být hraní takových nestandardních hrdinů nebo anabáze s transformací přítele do původní podoby námětem na celou sérii dobrodružství, aniž tím utrpí uvěřitelnost světa.

Pokud tedy dojde k úmrtí postavy, sedněte si s hráčem a nabídněte mu několik možností pokračování, ať novou postavou nebo pokusem o vzkříšení staré.

Někdy je možné tento zásah provést bez hráčova vědomí – popíšete situaci naznačující jasnou smrt, ale v další scéně se postava probere nezraněná a neví, co se jí stalo, přičemž to neví ani hráč. Jen Vypravěč ví, že to byl třebas zásah boha, který bude chtít po postavě vykonání velkého úkolu, nebo třeba byla oživen klon postavy, který má dokončit zadané poslání, a podobně. Často se říká, že RPG jsou omezeny jen fantasií hráčů, takže nenechte svou hru omezovat poznatky z reálného světa.

Vybavení

Při svých dobrodružstvích budou postavy používat různé vybavení. Některé z nich je důležité, jiné nikoliv. Nicméně všechno vybavení může být popsáno několika parametry.

Hodnocení

Hodnocení vybavení je universální vlastnost – když nebudete používat jiné parametry, tento se vám bude hodit vždy.

Hodnocení může u různých předmětů vyjadřovat různé vlastnosti, nicméně z hlediska pravidel jde o parametr, který odpovídá počtu úspěchů dosažených ve standardním testu. Jestliže tedy chcete použít předmět, pro který nemáte speciální pravidla, jeho hodnocení se použije buď jako výsledek hodu na úspěch, nebo proti hodu jiné postavy.

Například jed s hodnocením 6 se počítá stejně, jako když by si útočník hodil na 6 úspěchů na poškození cíle. Cíl provede test na své tělo a případnou odolnost proti jedu a o úspěchy v něm sníží poškození jedem. Jestliže bude mít stejně nebo více úspěchů než je hodnocení jedu, nebude zraněn vůbec.

Naopak léčivá injekce s hodnocením 6 znamená, že postavě se vyléčí 6 zranění, jako by odpočívala 6 dní. Neprovádí se žádný test proti tomuto hodnocení.

V některých případech je třeba použít hodnocení při testu. Pak s hodnocením vybavení zacházejte jako s dovedností – přičtete ho k vhodné vlastnosti a odečtěte hod.

Kvalita

Tento parametr vybavení určuje, jak moc předmět odolává poškození a opotřebení, z jak kvalitního materiálu je vyroben nebo jak je spolehlivý. Čím vyšší kvalita, tím více předmět vydrží, než se poškodí.

Kvalita nezáleží na materiálu ani technologii výroby, i když obojí může mít vliv na dostupnost takového předmětu a také na další vlastnosti. Nůž s kvalitou 8 vyrobený z oceli vydrží stejně jako nůž s kvalitou 8 vyrobený z plastu či ze dřeva. Ve druhém případě půjde ale o velmi tvrdý plast a pokud bude mít tuto kvalitu dřevěný nůž, nejspíš bude vyroben ze speciálně upraveného a napouštěného dřeva.

Naopak ocelový nůž sám o sobě mlže mít kvalitu i 1 – pak to bude nekvalitní výrobek z plechu, který se rychle ztupí a ještě rychleji zrezne, pokud se dřív nezlomí či nerozpadne při práci.

Kvalita se používá při testech, zda vybavení snese nepřiměřené nebo nevhodné zacházení a zda nebylo poškozeno při vystavení těmto vlivům.

Provedení

Toto je asi nejdůležitější parametr, který je u vybavení používán. Provedení značí použitelnost, snadnost ovládání, rozmanitost (například u nářadí) ergonomii a tak podobně. Někdy splývá s předchozím parametrem, tedy nelze odlišit kvalitu a provedení, nebo to není potřeba.

Tento parametr má zásadní vliv na používanou dovednost. Základní myšlenka spočívá v tom, že lépe vycvičený a

více zkušený jedinec potřebuje ke své práci kvalitnější náčiní nebo pomůcky, aby mohl své umění plně rozvinout. Samozřejmě si dokáže poradit i s ne tak dobrými nástroji a stále to zvládne lépe než začátečník, ale jeho potenciál není plně využit.

Platí, že pro každou dovednost, pro kterou je třeba nějaké náčiní nebo pomůcky, musí mít toto náčiní a pomůcky alespoň takové hodnocení, jako je hodnocení dané dovednosti. Tedy například pro boj mečem 8 potřebuje postava meč s provedením alespoň 8, aby ho mohla použít bez omezení.

Pokud je hodnocení předmětu vyšší než hodnocení dovednosti, nic se neděje. Amatér s kvalitním vybavením nebude lepší než se základním, protože ho stejně neumí lépe využít.

Pokud je provedení vybavení nižší než dovednost, počítá se v testu průměr provedení předmětu a dovednosti. Tedy pokud bojovník s dovedností boj mečem 8 dostane do ruky špatně vyvážený a těžký meč s provedením 3, bude se jeho dovednost počítat jen jako 6 (větší polovina z 8 + 3). Naprostý mistr s dovedností 10 používající vybavení pro začátečníka má dovednost jen nadprůměrnou (6). Ten samý mistr používající vybavení profesionálů (provedení 8) má celkové hodnocení dovednosti 9. A v případě, že použije mistrovské náčiní (tedy s provedením 9 či 10) bude moci využít plně své schopnosti a bude mít dovednost 10.

Toto pravidlo má za následek, že postavy postupem času potřebují stále lepší a lepší vybavení, i když nemusí být nutně účinnější (třeba v případě zbraní). Toto zlepšování je někdy možné provádět domácími úpravami daného vybavení (například zloděj může průběžně doplňovat do své sady na otvírání zámků nové šperháky, planžetky a další vymoženosti), ale někdy je prostě třeba vyrobit nebo zakoupit předmět nový, kvalitnější.

Také je to dobrý způsob, jak zamezit tomu, aby postavy hned používaly zbraně protivníků nebo je ve velké prodávaly. Jestliže totiž běžní protivníci mají špatný výcvik, pak ani jejich zbraně a zbroje nemusí být příliš kvalitní a budou tedy pro zkušenější postavy omezující

Používali-li se pro jednu dovednost víc věcí najednou, počítejte nejmenší hodnocení ze všech.

Je také možné, že jeden a ten samý předmět bude mít různé provedení pro různé použití. Například oblečení může být ušito jako pohodlné, nebo reprezentativní, do zimy, do tepla nebo aby se v něm dalo běhat po střechách. Je jasné, že splnit všechny parametry naráz bude docela obtížné (i když to není vyloučené). Proto si u běžného oblečení hráč (tedy postava) vybere primární účel, a pro ostatní použití se bude počítat pouze polovina z tohoto provedení. V některých případech jde ale jedno hodnocení proti druhému a bude tedy působit jako postih.

Příklad: *Leonardo da Vinci je mistrem malířství (10)í. Maluje svůj nejznámější obraz – má k dispozici model, který nebudeme hodnotit. Má sadu štětců s jemnými štětinkami (provedení 10). Má vlastnoručně namíchané barvy (kvalita 10). Má skvěle zpracované plátno (kvalita 10). Nic mu nebrání namalovat obraz, který bude nádherný ještě za několik století.*

Kdyby měl k dispozici pouze malířskou štětku a ještě ne moc kvalitní (provedení pro účely malířství 1), měl by efektivní dovednost pouze 6 – v tu chvíli by z něj byl pouze nadprůměrný mazal.

Příklad 2: *naše známá Lara se na plese pokouší zaujmout pozornost důležitého muže. Velmi hezky oblékla (šaty hodnocení 8), skvěle nalíčila (kosmetika 7) a vzala si decentní ,nicméně vkusné šperky (kvalita 8). Na nohách má boty na vysokém podpatku vytvořené z několika řemínků, takže si jí tento i mnoho jiných mužů určitě všimne (provedení „sexy boty" 9). Všechny své dovednosti jako společenská etiketa 6 (potřebné šaty a šperky), svádění 7 (šaty, boty a líčidla) a ladná chůze 9 (šaty a boty) může plně využít. Stejně tak jí nebude činit potíže pomalý společenský tanec.*

Později večer se však situace změní a Lara bude potřebovat utéct, a to rychle. Místo obvyklého úniku davem použije běh 3, při kterém jí nalíčení a šperky nebudou vadit (stíny a rtěnku nemá smysl řešit, šperky jsou decentní, lze tedy předpokládat, že jsou dostatečně malé, aby při běhu neskákaly – budou mít hodnocení 4 pro účely běhu).

S oblečením je to složité – Dlouhá sukně není na rychlý běh moc praktická, ale Eva hrající Laru si šaty popsala jako elegantně jednoduché s vysokým rozparkem, takže i zde půjde započíst polovinu hodnocení pro účely běhu, tedy 4.

Zbývají boty. Eva se ani nesnaží Vypravěče přesvědčit, že se v takových botách dá sprintovat – oba ví, že jsou dělané na pomalou ladnou chůzi. V tuto chvíli se tedy započtou jako postih, a protože je Vypravěč hodný, vezme pouze polovinu jejich hodnocení, což znamená -4. Ke své obratnosti 6 přičte nesnížený běh 3 a odečte 4, protože nemá čas si boty zout.

Pokud má předmět splňovat více kritérií najednou, je možné ho takto vyrobit. Dokonce je možné vyrobit předmět, který bude mít vysokou kvalitu ve vzájemně si odporujících parametrech. Potíž bude jen dostupnost a cena, o které si řekneme něco v této chvíli.

Ceny

V těchto pravidlech nenajdete žádný rozsáhlý ceník s množstvím položek, ani teď, ani v budoucnu. Domnívám se totiž, že cena předmětů jednoho druhu se navzájem liší mnohem více než cena různých předmětů. Tedy nedá se říct, že jídelní souprava je levnější než hodinky, když hodinky lze pořídit za 100 korun nebo za 50 tisíc a jídelní soupravu za 50 korun nebo za 20 tisíc.

Kromě toho ceny se často liší i u jednoho konkrétního typu zboží.

To co zde najdete je metoda, jak ohodnotit různé předměty.

Napřed zvolte základní cenu, tedy cenu nejlevnějšího dostupného druhu předmětu, který lze koupit. Tuto cenu pak vynásobte kvalitou, provedením, u zbraní průrazem a u zbrojí odolností, případně mírou zdobení (v rozsahu 1 – 10). Dále můžete cenu vynásobit ještě proslulostí výrobce (opět 1 – 10, ale kvalitní výrobce nemusí být proslulý a tedy drahý a naopak, značkový předmět nemusí být o nic kvalitnější než běžný) a případně ještě dostupností (opět 1 – 10, čím vyšší, tím je předmět vzácnější, výroba vzdálenější, zakázaná a podobně).

Jestliže předmět nemá jasně odlišitelnou kvalitu a provedení, znásobte cenu kvalitou dvakrát.

Ve výsledku vám u jednoho typu předmětu vyjde rozsah cen mezi nejlepším a nejhorším 100:1, pokud zahrnete i všechny ostatní parametry, tak i milion ku jedné (to je ale opravdu maximum.

Průměrné předměty budou stát 25x násobek základní ceny (kvalita a provedení 5).

Tato cena je orientační hodnota, které se můžete přidržet. Nicméně díky smlouvání, náladě obchodníka a nutnosti nákupu se cena může lišit klidně o 50% od vypočtené, zvláště u levnějších položek. Jediná vaše starost je správně nastavit základy. Na to můžete jít i opačně – určíte cenu průměrného kousku vybavení a tu pak vydělíte 25. Zaokrouhlená cena bude základ pro celou kategorii.

Příklad: *Ve herním světě bude průměrný plat 100 měděných na den, což bude odpovídat 1 stříbrnému. Základní plat tedy bude 4 měďáky – tolik budou mít ti, co jsou o stupínek nad naprostými žebráky.*

Nejde o skutečný plat, protože průměrné denní náklady jsou jen o málo nižší.

Dejme tomu, že takový slušný meč bude stát deset denních výdělků, což je 1000 měděných. Bude mít ničivost 5, kvalitu 5 a provedení 5. Z toho vychází základ pro ruční zbraně 8 měďáků – tolik bude stát malý nekvalitní rychlereznoucí nůž. Kvalitní dýka s ničivostí 2 určená profesionálům (kvalita 7, provedení 8) bude stát přibližně 900 měďáků, tedy bezmála tolik co průměrný meč.

Zbroj dáme 5x dražší než zbraně, takže základ 40 měďáků. Plátová zbroj (odolnost 9), velmi tvrdá (kvalita 8) a přitom pohyblivá (provedení 9), zdobená leptáním (zdobení 8) bude stát 200 000 měděných. Nicméně denní obrat jejího majitele bude také větší – půjde o vysokého šlechtice („kvalita" 8, započteme jí dvakrát), který vládne velkému panství (rozloha 7). To dává obrat 1800 měděných cenně, tato zbroj tedy bude stát tolik jako výnos jeho panství za čtvrt roku a když její majitel pojede na turnaj, asi se řádně zadluží – ovšem zbroj bude mít hodnou krále.

Toto jsou základní pravidla hry Čas pro hrdiny. Můžete je libovolně kopírovat a rozšiřovat, jen prosím neměňte jejich obsah.

Jde o první pracovní verzi, proto se v textu můžou vyskytnou chyby a nejasnosti, případně jste v nich nenašli řešení nějaké situace ze hry, nebo máte pár otázek.

Uvítám, pokud své připomínky, návrhy, náměty a názory zašlete na e-mail jerson@centrum.cz Všemi se budu zabývat a pravidla na jejich základě upravím, nebo vám pošlu odpověď přímo.

Užijte si hru.

Jerson