CREET

O Fortuna

Alek „Alnag“ Lačev & Sebastian „SEB“ Chum

(Tato stránka je záměrně prázdná)
Patří z druhé strany obálky, aby vám vyšla sazba.

- Věnováno Qualdezarovi, za to, že si toho všiml.

CREET: O Fortuna

K20 SYSTÉM NA PŘÍBĚH ORIENTOVANÉHO RPG

NAPSALI

Alek „Alnag“ Lačev

Sebastian „SEB“ Chum

ILUSTRACE OBÁLKY

Anry Nemo

ÚPRAVA

Alek „Alnag“ Lačev

KOREKTURY

Sebastian „SEB“ Chum

„Annie“

PŘIPOMÍNKY A TESTOVÁNÍ

Za cenné rady nápady a připomínky děkujeme Andtomovi, Conlaiovi, Corvusovi Dalcorovi, Goranovi, Markusovi, Qualdezarovi, Quasitovi, Sirienovi, Sniperovi, Sosáčekovi a všem dalším, kteří se ozvali.

Testování se účastnili Jerson, Trevenboven a Vlasák.

Zvláštní dík patří Aerisovi za jeho neutuchající nadšení při tvorbě postav a doplňků.

Copyright © 2006 by Alek Lačev & Sebastian Chum

ver. 0.4.3; beta 1

OBSAH

Úvod 3
- Co jsou RP hry? 3
- Termíny 3
- Ústřední princip 4
- Šest pravidel vyprávění 4
- Tvorba postav 5
- Základní mechanika 6
  - Co je v sázce? 6
  - Rezoluce popisem 7
  - Pravidlo pěti 8
  - Vzít deset 8
  - Hráč hází vše 9
  - Běžné obtížnosti 9
  - Okolnosti 9

Vlastnosti 11
- Síla 11
- Obratnost 11
- Odolnost 12
- Inteligence 12
- Charisma 12
- Moudrost 13
- Určení Vlastností 13

Rysy 14
- Dovednostní rysy 14
  - Analytický zrak 14
  - Běh 14
  - Chirurgie 14
  - Infiltrace 14
  - Lokální ošetření 15
  - Nadaný 15
  - Zmírněný pád 15
- Charakterové rysy 15
  - Dítě zimy 15
  - Krvežíznivý 15
  - Odvážný 15
  - Umíněnost 15
  - Věrný přítel 16
  - Vrba 16
- Společenské rysy 16
  - Boháč 16
  - Městská krysa 16
  - Okouzlující osobnost 16
  - Potomek víry 16
  - Slavný 17
  - Urozený původ 17
  - Výřečnost 17
  - Z rodu infamitů 17
- Nadpřirozené rysy 17
  - Dračí krev 17
  - Magické sladění 17
  - Skřítčí krev 17
  - Skřítčí prokletí 18
  - Slabá dračí krev 18
  - Slabá skřítčí krev 18
  - Slabá vílí krev 18
  - Vílí krev 18
  - Vílí prokletí 18
- Konfliktové rysy 19
  - Bleskové reakce 19
  - Bojový výcvik 19
  - Kryt dvěma zbraněmi 19
  - Precizní boj 19
  - Vytrvalá obrana 19
  - Šerm dvěma zbraněmi 19
  - Zákeřný útok 19
  - Záludná obrana 20
- Tvorba vlastních rysů 20

Dovednosti 21
- Popis Dovednosti 21
  - Postihy Naložení 21
- Konkrétní Dovednosti 21
  - Akrobacie 22
  - Atletika 22
  - Eskamotérství 23
  - Fauna 23
  - Jazyky 24
  - Kradmost 24
  - Léčitelství 25
  - Přežití 25
  - Řemeslo 25
  - Vnímání 26
  - Znalost 26

Magie 28
- Aura 28
  - Uplatnění aury 28
- Magické Dovednosti 29
- Magie dračí krve 29
  - Bojová mysl 29
  - Poryv větru 30
  - Vláda ohně 30
- Magie skřítčí krve 31
  - Stínová šalba 31
  - Tajemná proměna 31
  - Temné snění 31
- Magie vílí krve 32
  - Jiskra osudu 32
  - Píseň lesa 32
  - Vroucí obětí 33

Konflikt 34
- Útočnost a Důvtip 34
- Reakce, Výdrž a Vůle 34
- Průběh konfliktu 34
  - Vyprávění konfliktu 36
- Zdraví a Vyrovnanost 37
  - Psychická či fyzická újma 37
  - Léčení 37

Postavení 39
- Reputace 39
  - Změny Reputace 39
- Bohatství 40
  - Zisk a ztráta Bohatství 40
- Vybavení 41
- Naložení 43

Osvícení 44
- Stupně Osvícení 44
  - Další stupeň 45
- Jiné odměny 45

Vedení hry 47
- Příprava hry 47
- Tvorba příběhu 47
  - Situace 49
  - Komplikace 49
  - Rezoluce 49
  - Praktický příklad hry 50
- Desatero vypravěče 51

ÚVOD

O FORTUNA má být jednoduchým systémem pro převážně fantasy hru na životní příběhy. Je zjednodušenou variantou stále ještě vyvíjeného, rozsáhlejšího projektu. Cílem designu je přinést vám pravidla, která by nabídla rychlý, logický a zároveň nevšední systém podporující vyprávění příběhů. Snažili jsme se využít nejmodernějších trendů RPG průmyslu, a práce stále ještě pokračují. Štěstěna je ale jak známo vrtkavá a tak nám nezbývá, než doufat, že se vám bude *O FORTUNA* líbit a užijete s ní spoustu zábavy.

CO JSOU RP HRY?

RPG je zkratkou anglického spojení *role-playing games*, což bývá běžně v češtině překládáno jako *hry na (hlavní) hrdiny* a v poslední době i jako *hry na životní příběhy*. Tak či onak, role-playing je ve zkratce hlavně posezení s přáteli za účelem společného vyprávění příběhu. Ať už u ohně nebo třeba u jídelního stolu, dochází ke splétání roztodivných dobrodružství, dramat a zážitků. Role-playing je podle nás o tvořivosti a zábavě mezi přáteli.

Ve valné většině her na životní příběhy představuje jedna osoba „rozhodčího" (moderátora), na nějž je možno nahlížet jako na jakéhosi „vypravěče" příběhu. Vypravěč, ve spolupráci s ostatními, popisuje a promýšlí svět či prostředí příběhu. Ostatní hráči se zhostí rolí hlavních postav příběhu, skrze které budou společně vyprávět příběh z dohromady utvářeného fantazijního světa.

Tyto jedinečné „hráčské postavy" na sebe vzájemně různorodými způsoby působí. Role-playing je v jistém smyslu i herectvím (a scénáristikou nebo režií), jehož děj se odehrává v mysli účastníků. Coby hráči RP hry si snažíte živě vizualizovat popisy děje podávané vašimi spoluhráči a Vypravěčem, a vzápětí na ně navazujete vlastním vyprávěním. Představujete si odezvu své postavy na každou nastalou situaci a popisujete ji co nejpoutavěji a nejzajímavěji ostatním. Ti pak udělají se svými postavami totéž, reagujíce na vaše slova.

Ve většině her, ať už karetních, deskových či hrách v kostky, je jasně dána „úspěšná" cesta, vedoucí ke splnění předem známých podmínek vítězství, jež bývá hlavním cílem hry. Ve většině RP her neexistuje jednoduchý koncept „výhry" a „prohry". Vaším úkolem coby hráče je aktivně pomáhat ostatním v tvorbě příběhu a hlavně – bavit se.

Můžete své postavě stanovit rozličné cíle, ale úspěch vaší postavy nehraje příliš velkou roli v hodnocení „úspěchu" a „neúspěchu" samotné hry. Možná, že vaše postava svého cíle nakonec nedosáhne, ale přesto se u hry budete skvěle bavit. Vytvoříte skvělý příběh. Stejně jako v životě nejde ani v *Creet: O Fortuna* o to, jestli nakonec vyhrajete nebo prohrajete (protože umřít musíme všichni), ale jak, proč a s kým tuhle hru budete hrát.

Vyprávění příběhů je nejspíše nejstarším lidským uměleckým projevem. V dnešní době neinteraktivní, masové zábavy se na prosté vyprávění snových příběhů díváme skrz prsty, dokud si ale neuvědomíme jejich skutečný význam.

Vyprávění je přirozené, zábavné a obohacující v jakékoliv formě. Přidejte zábavu ze společné, tvůrčí účasti vašich přátel, kvalitní příběh a prvky ze všech vámi oblíbených forem hry a relaxace, jaké znáte. To je jen jedna z tisíce faset RP her a je na vás najít další, vhodné pro vaši konkrétní skupinu.

TERMÍNY

V následujících kapitolách budeme používat několik termínů, které sice není třeba vysvětlovat protřelým mazákům, ale nováčky by mohly překvapit. Jsou to zejména:

Vypravěč – osoba v jiných systémech označovaná jako Pán jeskyně, Pán hry, Game Master, Moderátor, Rozhodčí, Osud. Označení *Vypravěč* používáme v *O FORTUNA* proto, že příběh je podle nás důležitější než hra samotná (ve smyslu hry stolní, nikoliv divadelní, jejíž principy ale s role-playingem velmi úzce souvisí). Stejně jako ve sportu nejde o vítěze, ale o účast. Mezi hlavní úkoly Vypravěče patří příprava a svolání hry, tvorba námětu dobrodružství a moderování vývoje příběhu tak, aby se nezaseknul a příliš neškobrtal, k čemuž slouží jeho výhradní právo veta. Má také pravomoc rozhodovat sporné nebo nejasné situace.

O Fortuna,
velut luna
statu variabilis,
semper crescis
aut descrescis;
vita detestabilis
nunc obdurat
et tunc curat
ludo mentis aciem,
egestatem,
potestatem
dissolvit ut glaciem.

Sors immanis
et inanis,
rota tu volubilis
status malus,
vana salus
semper dissolubilis,
obumbrata
et velata
michi quoque niteris;
nunc per ludum
dorsum nudum
fero tui sceleris.

Sors salutis
et virtutis
michi nunc contraria,
est affectus
et defectus
semper in angaria.
Hac in hora
sine mora
corde pulsum tangite;
quod per sortem
sternit fortem,
mecum omnes plangite!

- Carmina Burana

O Fortuna (Ó štěstěno) je skladba ze středověkého sbírky písní a básní z poč. 13. století, která byla od té doby mnohokrát zhudebněna v nejrůznějších stylem rozličnými hudebníky. Zdaleka nejznámější je Orffova verze Carmina Burana.

K čemu slouží tato postranní lišta?
Domníváme se, že pro správný zážitek ze hry je dobré jí plně porozumět. Tyto glosy by vám v tom měly pomoci, ať už budou mluvit o pravidlech, nebo našich záměrech s nimi.

Z čeho jste čerpali?
Z celé řady RPG. Jednak z nejrůznějších aplikací d20 System a také spousty jiných her.
- d20 Modern
- d20 Perfect
- Dungeons & Dragons
- FATE
- Iron Heroes
- Star Wars d20
- Storytelling System
- The Window
- True d20

a řady dalších…

Vycházeli jste z nějaké teorie RPG?
No… možná nepřímo. Rozhodně si myslíme, že třífaktorový model má svoje kouzlo, ale že by to nějak ovlivnilo vznik hry… to se říct nedá.

V úvodu naznačujete, že O FORTUNA je „odvar" nebo „demo" nějakého většího projektu.
To je pravda. Zatím si nejsme jisti konečným názvem, ale je znám pod kódovým označením d20 Advanced nebo též Brána fantazie.

Měla O FORTUNA také nějaké kódové označení?
Ano. D20 Lite.

No a v čem se liší d20 Lite od d20 Advanced?
V řadě věcí. O Fortuna je hodně seškrtané d20 Advanced. Vyžaduje určitou představu o hře, chybí mnoho detailů. Jde o hrubý skelet. Záměrně chybí řada jedinečných prvků d20 Advanced. O FORTUNA je ostrou zkouškou. Pokud se zalíbí, vydáme rozšířenou podobu. A pokud ne, alespoň si ušetříme práci.

Hráči – hráče si můžete představovat jako herce, neboť herci do značné míry jsou. Mají své jasně dané role, a svými vystoupeními a reakcemi na příběh jej významně utvářejí.

Kostky – nikde jinde neuvidíte více různých druhů kostek než právě mezi hráči her na hrdiny. Nejběžnějším druhem kostky, kterou budete znát z mnoha jiných her (například vrhcáby a hra v kostky) je kostka šestistěnná. To znamená, že má šest stěn. Ale existují i kostky čtyřstěnné, osmistěnné, desetistěnné, dvanáctistěnné a dokonce dvacetistěnné. Vyráběny jsou i kostky třicetistěnné a stostěnné, byť ty nejsou ani zdaleka tak běžné. V této hře budeme užívat hod jednou dvacetistěnnou kostkou (značený 1k20 – první číslo znamená v tradiční terminologii počet hodů a druhé počet stěn užité kostky).

ÚSTŘEDNÍ PRINCIP

Tento herní systém předpokládá, že jeho uživatelé jsou zralí a inteligentní lidé. Jeho absolutním cílem (který by měl být i cílem jeho uživatelů) je dobrý a kvalitně odvyprávěný příběh. Ačkoliv je tato myšlenka na první pohled jednoduchá, v praxi bývá obtížně realizovatelná. Příběh totiž chápeme jako kolektivní dílo Vypravěče a hráčů. Pokud každý zúčastněný přijímá stejný podíl odpovědnosti za kvalitu výsledného příběhu, budou mít ze společného úsilí užitek všichni. K tomuto ideálu vzhlížíme a tento systém se jej snaží podpořit.

Jsou chvíle, kdy se dobrý hráč vzdá svých vlastních nároků a dá před postavou přednost příběhu. Jsou i chvíle, kdy dobrý vypravěč nechá vyprávět scénu hráči. Dny, kdy vypravěče a hráče rozdělovala zástěna na dva nepřátelské tábory, jsou pryč. Přestože semínka, z nichž vznikne příběh, zasévá svou představivostí vypravěč, bez přispění hráčů z těchto semen žádná zvláštní sklizeň nevzejde.

Mezi hráči a vypravěčem by tedy měl probíhat otevřený dialog o směru vývoje příběhu, aby měl vypravěč dostatečnou zpětnou vazbu.

Snažte se být originální (alespoň archetypální). Podstatou hry je tvořivost. O postavách i o příběhu rozhodujete vy sami. Spolu s přáteli přeci můžete vytvářet svůj vlastní jedinečný příběh.

ŠEST PRAVIDEL VYPRÁVĚNÍ

1. Pravidla jsou nutné zlo. Jsou nutná k udržení rovnováhy a k tomu, aby všichni chápali děj podobným způsobem. Mají za úkol zjednodušit rozhodování o jinak těžko posouditelných věcech. Na druhou stranu mohou být brzdou představivosti a jejich přílišné vyznávání vede k degradaci hry na prosté házení kostkou. Pravidla nejsou tesána do kamene, ale psána na papíře. Slouží zejména k tomu, aby sjednotila představu všech zúčastněných o fungování herního světa. Pokud se vám pravidla pletou do cesty, pak neváhejte a změňte je, nebo použijte zcela jiná.

2. Poskytněte hráčům možnost aktivní účasti. Věc, která se nám velmi osvědčila, je umožnit hráčům (ať už v samotném příběhu nebo v čase mezi jednotlivými sezeními) aby spoluvytvářeli děj více, než je u jiných her běžně zvykem. Proč by si hráči nemohli vyprávět děj tak, jak chtějí oni? Proč by nemohli hrát některé cizí, „nehráčské" postavy? Vypravěč by měl do děje zasahovat jen tehdy, kdy se zdá, že se hra zasekla, nebo že se některý z přítomných nebaví.

3. Odveďte pozornost od zabíjení a honby za zvyšováním statistik postav. Hráči odkojení léty hraní vraždících maniaků v konvenčních RPG si na toto pravidlo budou jen těžce zvykat, ale hra v podání tohoto systému má být – jak nikdy neškodí připomenout – hlavně o příběhu. Nikoliv o bezuzdném vraždění. A rozhodně nemá jít o honbu za zvyšováním statistik postav. Tyto dva „nešvary" se dají odstranit nebo alespoň umenšit (stejně jako jakýkoliv problém, který během hry může vyvstat) jen společnou snahou všech zúčastněných. Zdůrazněte hráčům, že za samotný akt zabití nezískávají jejich postavy žádné odměny, snad jedině příběhové postihy například v podobě lovců odměn nebo policie, pronásledujících vrahy, svědomí sžírajícího základy jejich osobnosti apod. Také systém vývoje postav jsme se snažili postavit tak, aby si žádal aktivní zapojení příběhu. Jedno bez druhého by nemělo být možné.

4. Za realistickou a příjemnou hru je stejně tak odpovědný hráč jako Vypravěč. Pokud je vaše postava zraněná, nebude zřejmě dobývat Zapomenutý průsmyk, ale bude se kurýrovat pěkně doma v teple. Hráči by si měli uvědomovat a zvažovat svoje šance a nepřepínat příliš svoje hrdinské schopnosti. Pokud to dělají, je na Vypravěči, aby jim trochu přistřihnul křidélka.

5. Konečným cílem hry je dobře zakončený příběh. Snažte se spolupracovat s hráči na tom, abyste vytvořili zajímavý, originální a napínavý děj. Nebojte se zvratů, nebojte se ztrát postav, nebojte se experimentů. Nebojte se vzdát svých Vypravěčských pravomocí a přenést více odpovědnosti na ostatní. Hrajte spolu s nimi a nikoliv proti nim.

6. Poskytněte ostatním dostatek popisů a hloubky významů. Zapojte do hry všechny své tvůrčí rezervy. Dodávejte živoucí popisy a zajímavé detaily dění v příběhu vždy, kdy je potřeba. Využijte každé šance pochopit motivaci jiných hráčských postav nebo se dozvědět něco o zápletce příběhu či povaze herního prostředí. Užívejte si hru plnými doušky a nezapomeňte naplno umožnit to samé ostatním.

TVORBA POSTAV

První krok, který hráč RP hry nejspíš učiní, je vytvoření vlastní postavy, kterou bude v chystané hře představovat. Jednotlivé kroky naleznete na následujících stránkách, zde zmíníme pouze něco málo o tom, jak postupovat.

1. Poznejte trochu prostředí, v němž budete hrát. Tato pravidla jsou tu více, tu méně provázána s fantasy světem Creetu, tudíž pokud budete hrát v něm, nesetkáte se s vážnějšími problémy (které by mohly vzejít například z hraní v science fiction prostředí). Pokud se jako skupina dohodnete na jiném herním prostředí, bude zřejmě třeba pravidla mírně upravit (v projektu Dveře fantazie bude tento problém odstraněn, neboť půjde o univerzální příběhově zaměřený k20 systém). V každém případě je dobré se předem zamyslet nad tím, co vás v herním prostředí zaujalo nebo oslovilo. Například jakou kulturu chcete hrát. Poraďte se s Vypravěčem o tom, jak by si hru představoval on a jaké má požadavky na postavy v ní.

2. Propojte osudy postav. Jakožto Vypravěčům se nám osvědčilo, sdělit postavám nějakou klíčovou a povinnou součást motivace, která je spojuje. Např.: „Všichni cestujete tam a tam, nebo vaším společným nepřítelem je ten a ten“. Hráči se pak mají při tvorbě postav čeho chytit a není třeba je složitě a nepřirozeně svádět dohromady, protože to v zájmu příběhu hravě zvládnou samy. V této druhé fázi je výtečné vytvářet postavy skupinově, sdílet nápady a připomínky mezi sebou i s Vypravěčem.

3. Popište svou postavu. Když překonáte druhou fázi, můžete se pustit do samotného popsání postavy. A to zejména slovy, nikoliv jen čísly. Ty nejkvalitnější postavy vznikají z celých hromad papíru popsaného jejich životními příběhy, úvahami, motivacemi, touhami a obavami… Nejlepší a nejoblíbenější hráči pak o svých postavách píší krátké povídky a eseje, které jsou pak základem dlouho trvajících příběhů. Zde je možné, ale nikoliv nutné zamyslet se nad tím, jaké osvícení postava hledá, jakým směrem se chce a bude vyvíjet. Bude hrdinou, padouchem nebo mistrem vlastního nitra.

Součástí přípravy na první hru bývá ze strany hráčů vytvoření tzv. „životopisu postavy“. Jde o popis jejich představy o postavě, její minulosti, charakteru a motivaci. To může posloužit nejen hráčům v tom, aby si ujasnili, co chtějí hrát, ale zejména Vypravěči, coby inspirační zdroj pro přípravu dobrodružství. Zároveň mu tak dáváte nástroj k odhadování toho, jak se asi postava v určitých situacích zachová. Životopis by měl být nedílnou součástí hry a jeho vynecháním se hráči připravují o část pochopení své postavy, Vypravěč zase o výraznou pomoc pro výstavbu příběhu.

4. Zvolte základní charakteristiky postavy. Seznamte se stručně s pravidly hry a poté postupujte tvorbou postavy. To znamená zejména rozdělit 30 bodů mezi Vlastnosti. Tyto charakteristiky určují, s čím se vaše postava narodila nebo co dostala do vínku v počátcích života.

5. Rozhodněte o dalších charakteristikách postavy. Na prvním stupni Osvícení, na němž postava obvykle začíná, si volíte 5 Rysů a obvykle (není-li řečeno jinak) 4x(6+Inteligence) bodů dovedností, které můžete rozdělit. Počet dovednostních bodů se může lišit i v závislosti na zvolených Rysech. Tyto charakteristiky zkoumají to, jak se postava ve svém dosavadním životě vyvíjela, čeho zatím dosáhla.

6. Dopočítejte hodnoty odvozených charakteristik postavy. V šestém kroku zjistíte hodnotu svých odvozených charakteristik, jako je Aura, Reputace, Vůle, Útočnost, Výdrž, Důvtip, Reakce nebo Bohatství případně jiné doplňující koncepce.

7. Proveďte poslední črty. Zbývá nakoupit vybavení, vyplnit listinu postavy, sejít se s ostatními hráči a Vypravěčem v nějakém pohodlném a příjemném prostředí a pak…

… už jen hurá do hry!

Co dělat když není s kým hrát?

Jsou situace, kdy je obtížné sehnat spoluhráče pro hru. Tehdy je každá rada drahá a my vám můžeme dát jen pár obecných tipů.

Neomezujte nijak svůj výběr. Víme sice, že O FORTUNA je znatelně lepší než konkurenční produkty, ale lepší hrát něco, než nic. Neomezujte svůj záběr ani věkem, ani zkušenostmi. Vybírejte až tehdy, když máte z čeho.

Využijte všechny prostředky, které jsou dostupné, letáčky ve škole, v SF&F speciálce, oslovení cizích lidí čtoucích fantastiku, internetové „seznamky“ hráčů RPG i tématická fóra.

Nevzdávejte to. Pokud spoluhráče neobjevíte dnes, objevíte je zítra.

Hráčů je dost, ale nikdo nechce dělat Vypravěče.

Střídejte se. Každou hru povede někdo jiný. Nakonec to jednoho z vás určitě chytne natolik, že bude dělat Vypravěče častěji a rád.

Potřebuji ke hře kostku? A kde ji vzít?

Dvacetistěnnou kostku ke hře vřele doporučujeme, není to žádná díra do rozpočtu. Koupit ji můžete v podstatě v každém SF&F knihkupectví. Pokud nemáte možnost ji sehnat, můžete jako nouzovou metodu použít hody 3k6. Tedy tři šestistěnné kostky, které se sčítají. Je to ovšem jen nouzové a provizorní řešení měnící charakter hry. Pokud nemáte k dispozici ani klasické krychlové kostky, můžete použít ještě bezkostkovou variantu pomocí pravidla Vzít deset. Tím se ale ochudíte o velkou porci zábavy.

Není hod 3k6 lepší než 1k20?
Je a není. Argument zastánců hodu 3k6 je ten, že má „normálové rozložení podle křivky“. Tedy, že nejčastěji padají průměrné hody.

Argumentem proti hodům 3k6 je, že stejné bonusy mají v různých situacích různou váhu, obtížně se stanovují Cílová Čísla, a sčítat tři kostky je pomalejší operace než přečíst co padlo na jedné.

Ale rozhodujícím argumentem je to, že náhoda se neřídí křivkou normálního rozložení. Náhoda je prostě a jednoduše náhodná. A kostka v našem systému reprezentuje náhodu.

Pořád mi to není s tím „Co je v sázce“ jasné.
To je úplně normální. Podrobněji to probíráme ještě v závěrečné kapitole pro Vypravěče.

Můžu používat „úkolové řešení“?
Ano. Můžete používat jakékoliv nástroje a prostředky, jež uznáte za vhodné. Nenabízíme vám biblické desatero, které je třeba dodržovat do písmene, ale nápady, které podle nás mohou hře prospět.

Vypravěč už nemá takovou moc nad hrou.
To je pravda. Máme za to, že pokud se mají hráči dobře bavit, měli by mít svůj osud trochu víc v rukou. Měli by mít větší zodpovědnost za kvalitní hru.

Nezřídka se stává, že za nezábavnou hru je viněn Vypravěč. Nyní je odpovědnost na všech účastnících.

A potřebuje tedy hra ještě vůbec Vypravěče?
Ano. Ačkoliv fandíme hrám usilujícím o hru bez Vypravěče, O Fortuna není ten případ. Vypravěči zůstává na bedrech ještě spousta dalších úkolů. Blíže o tom v kapitole věnované vedení hry.

ZÁKLADNÍ MECHANIKA

Valná většina RP her zavádí do hry prvek náhody v podobě hodu kostkou. Ani *Creet: O Fortuna* v tomto není výjimkou. Naleznete zde ale jen jeden jediný způsob k vyhodnocení všech akcí, u nichž „o něco jde“ a má tedy smysl házet. Pokud o nic nejde, rozhodněte podle chuti a zajímavosti příběhu a kostky nechte na pokoji (vyplatí se nechat hráče argumentovat).

Samozřejmě, že většina situací se dá vyhodnotit i bez kostky, ale někdy to znamená sáhodlouze vysvětlovat a odůvodňovat, hádat se, vyjednávat, naléhat (nemluvě o roztržkách, které často přerostou i mimo rámec hry). Prostě věci, které kazí plynulý průběh vyprávění příběhu (a více se pak hráči hádají o detailech a fyzikálních zákonech, než o ději a vnitřních pochodech postav). Prchavé štěstí při hodu nevyzpytatelnými kostkami navíc příběhu dodává onu napínavou jiskru.

Oba důvody pro použití kostek jsou pro příběh přínosné a nijak ho neomezují, naopak jej prováží se systémem – všechna ostatní použití kostek bývají zbytečná. Zamyslete se proto před každým hodem raději dvakrát, než po kostkách sáhnete. Vypravěčská nadsázka, příběhová licence a přirozená logika by měly většinu času stačit.

Předpokládejme ale, že skutečně došlo k situaci, ve které jsou kostky bezpodmínečně nutné nebo žádoucí. Tedy, že chcete rozhodnout o dalším směřování příběhu pomocí náhody. Postup je následující:

- Hráč (případně Vypravěč) určí, oč se pokouší („co je v sázce“), tedy o čem hod vlastně rozhodne.
- Vypravěč (v případě sehranějších skupin klidně i jiný spoluhráč) sdělí Cílové číslo (Obtížnost, s jakou je záměr dosažitelný nebo proveditelný, jak velká je šance uspět v tom, co je v sázce.) CČ je určeno odečtením/přičtením různých modifikátorů (postihů, bonusů, oprav…) daných prostředím, situací, významem scény pro osud postav a děj příběhu atp. Vypravěč by měl tyto postihy barvitě popsat, a tak osvětlit a přiblížit hráči, jaké obtíže jí vyvstávají. Tento popis je základem prožívání hry a měl by být co nejpoutavější a nejzajímavější (proto jsou ostatní účastníci vítáni pomoci Vypravěči ve snaze jej takovým učinit).
- Hráč hodí 1k20 + odpovídající modifikátory charakteristik jeho postavy + nejrůznější další modifikátory
- Hráč se snaží dále upravit svůj hod uplatněním všech myslitelných bonusů (daných svými dovednostmi a různými popisy) tím, že je začlení do líčení toho, jak jeho postava daný úkol řeší. Tomuto principu se říká „Rezoluce popisem“ a dovoluje hráči ovlivnit už hozenou hodnotu na kostce.
- Ve svém vyprávění by hráč měl dospět k takovému výsledku hodu s aplikovanými modifikátory, který buď překoná, nebo nepřekoná CČ (tedy k úspěchu či neúspěchu vůči stanovenému Cílovému číslu). Za úspěch se považuje, pokud je CČ dosaženo, nebo je překonáno.
- Pokud hráč dosáhl „Efektu“, (překonal CČ o 5 a víc) nebo naopak „nepříznivého Efektu“ (hodil o 5 nebo méně, než je CČ), měl by svoje vylíčení nastalé situace gradovat právě jejich začleněním do děje. Tomuto principu se říká „Pravidlo pěti“ a dovoluje hráči vytěžit maximum z povedeného hodu nebo správně užitého principu „Rezoluce popisem“.

Co je v sázce?

Jak už jsme naznačili, kostkou házejte jen tehdy, když je „něco v sázce“, tedy pokud postava riskuje něco nebo pro něco. Ještě před samotným uskutečněním hodu určete, o co přesně jde a jaké důsledky bude mít úspěch nebo neúspěch. Mějte na paměti, že v této hře (na rozdíl od některých jiných) nerozhoduje hod ani tak o výsledku aktuálně prováděné činnosti, ale o celkovém úspěchu aktuálního úsilí postavy jako celku. Podstatný je v tomto ohledu rozdíl mezi „činností“ a „úsilím“.

Je možné uspět v činnosti, kterou si postava plánuje, a přesto nedosáhnout cíle, pro který činnost vykonávala. Jelikož to takto asi zní komplikovaně, pokusíme se to osvětlit na příkladu.

Postava jménem Romeo se snaží získat kompromitující materiály (milostné verše adresované jiné ctihodné dámě) na svého soka v zápolení o srdce krásné panny Julie, která se má dnes o půlnoci rozhodnout pro jednoho z nich. V sázce je nyní to, zda Romeo zavčas získá kompromitující materiály proti soupeři. Postava se rozhodne, že je bude hledat v sokově pokladnici a snaží se do ní vloupat.

Leží před námi dvě možnosti, jak takovou hru vyhodnocovat. Buď si hráč hodí na to, zda se mu podaří pokladnici otevřít (a zjistí, že v ní kýžené kompromitující materiály nejsou). Dosáhne tedy úspěchu (otevřel pokladnici), ale zároveň i prohry, nezískal totiž to, co bylo v sázce (kompromitující materiál).

Nebo si můžete hodit na to, zda se mu podaří získat materiály, tedy vyhrát to, co je v sázce. Potom už není důležité, zda se mu podařilo otevřít pokladnici, nebo zda při zklamané cestě od jejích nedobytných dveří o kýžené milostné verše doslova zakopnul. Tomu se sice říká neúspěch (neotevřel pokladnici), ale ve výsledku je to výhra (získal, pro co přišel).

(Z pohledu Vypravěče bylo celé Romeovo – a vlastně i hráčovo snažení u pokladnice zcela zbytečné, protože nerozhodovalo klíčový problém: zda Romeo získá nebo nezíská ony básně. Pokud by všechno Vypravěč řešil „úkolově" a čistě na základě „činností" a nikoliv „úsilí" postav, byla by z pohledu příběhu většina použití kostek zbytečná. Ve většině RPG tento přístup nevadí, ale Creet: O Fortuna se zaměřuje právě na příběh, a proto dává přednost užití kostek jen v případě, že rozhodují o úsilí postav, ne o jejich jednotlivých činnostech… viz níže)

Prvnímu způsobu řešení se říká „řešení úkolové". Hráč si hází na úspěch v jednotlivých činnostech. Bolístka tohoto řešení je v tom, že osud jeho úspěchu má stejně v rukou Vypravěč, který rozhodne, jestli úspěšná činnost také vede k úspěchu v úsilí jako takovém (tedy jestli v té pokladnici dané materiály jsou nebo nikoliv). Z tohoto úhlu pohledu je celé úsilí hráče v podstatě zbytečné, protože všechny trumfy v rukou drží Vypravěč (může se na poslední chvíli rozhodnout, že básně v pokladnici nebyly).

Proto důrazně doporučujeme v případě příběhově zaměřených her použití alternativního způsobu, a totiž vyhodnocování systémem „Co je v sázce." Zde Vypravěč vstupuje do hry nastavením obtížnosti úspěchu, ale dále o svém osudu rozhoduje hráč. Stanovuje si, čeho chce dosáhnout, hází kostkou a svoje úspěchy i nezdary také popisuje. Samozřejmě ideálně ve spolupráci s Vypravěčem, který může při úspěchu naznačit, kde se ony kompromitující materiály vlastně nacházejí. Je pak na hráči, aby popsal cestu, kterou jeho postava nastoupila.

Než si zvyknete na to, přistupovat ke hře stylem „co je v sázce", je dobré si to připomínat. Velmi užitečná jsou „magická slova", která už na začátku popisu ozřejmí, co jste se rozhodli riskovat. Ta proneste před každým určením CČ a hodem kostkou. Například: „Nebezpečí spočívá v…, V sázce je…; „Riskuji…; Doufám, že se mi podaří…" apod.

Samotné určení toho, „Co je v sázce", by se mělo v ideálním případě omezit na danou scénu, ve které se postava pohybuje. Rozsah toho, „Co je v sázce" totiž můžete nastavit i jako „V sázce je, že se postavě podaří zachránit svět".

Hráč pak hodí proti nějakému absurdně vysokému CČ a může se jít domů. Omezte proto určení toho, „co je v sázce" na aktuální situaci, prostředí, čas a místo. Také platí, že pokud se hod nezdaří, Vypravěč (v ideálním případě samotný hráč) by měli „sázku" (tedy o co vlastně jde dál, o co postava může přijít dalším hodem…) okamžitě zvýšit a gradovat tak příběh stále dál.

Jelikož je pochopení mechaniky „Co je v sázce?" pro hru klíčové, nabízíme zde ještě několik dalších příkladů, které by vám měly usnadnit pochopení toho, oč jde a jak otázku položit.

Rezoluce popisem

Druhou změnou oproti některým klasickým hrám je přístup zvaný „Rezoluce popisem". Znamená, že provedený hod se dá ještě dále ovlivnit přidáním nejrůznějších bonusů a zdánlivý neúspěch tak zvrátit v úspěch.

V případě naší hry se všechny hráčovy bonusy přičítají až po provedeném hodu. Přičítají se ale pouze ty bonusy, které hráč dokáže uplatnit ve svém líčení toho, jak na věc šel, co se stalo a jak je využil. Může tak dojít k různým bizarním a překvapujícím situacím, kdy hráč v zájmu úspěchu sáhne i po zdánlivě nesouvisejícím bonusu a musí tudíž najít věrohodný způsob, jak ho zaplést do příběhu. Opět si to ukažme na příkladu.

Postava už nyní úspěšně získala kompromitující materiály, ale ještě nemá zdaleka vyhráno. V sázce nyní je, zda se s nimi dostane k sídlu své vyvolené Julie včas. Tedy do půlnoci.

Romeo se rozhodne, že poběží, hráč tedy zvolí jako klíčovou dovednost hodu Atletiku. Vypravěč zváží situaci: je tma jako v ranci, Julie bydlí daleko, čas se povážlivě krátí a v horším případě by postava mohla narazit i na lapky, kteří se potloukají nedaleko. A s tímto zdůvodněním – „Je tma, vlhké kočičí hlavy kloužou, Julie bydlí půl míle daleko a v okolí se pohybují banditi," sta-

Jsou postavy Romea a Julie totožné s těmi od Shakespeara?
Ne, jde čistě o náhodnou shodu jmen.

Kolik různých bonusů můžu sčítat? Je nějaké omezení?
Není. Můžete sčítat tolik bonusů od jiných dovedností, kolik se vám jich podaří do vyprávění scény zdárně zapojit.

To může být ale hodně velký bonus.
Ano. Víme o tom.

Neupřednostňujete tak výřečné hráče před zamlklými?
Zřejmě ano. Ale zároveň se snažíme naučit zamlklé hráče, aby se stali výřečnějšími.

V čem se liší „Efekt" od normálního napínavého popisu příběhu?
Dobrá otázka, složitá odpověď. Efekt by měl být něčím výjimečný a unikátní. Měl by vám umožnit se pro jednou skutečně stát Vypravěčem a výrazně proměnit charakter příběhu.

Dobrý Efekt poznáte tak, že ve vás vyvolá pocit uspokojení, že se vám jej podařilo dosáhnout. Bude to pamětihodná událost, na kterou budete dlouho vzpomínat. (Zvláště pokud vás nepovedený hod donutí popsat několik nepříznivých Efektů za sebou…)

Nebudou se hráči při vymýšlení nepříznivých Efektů šetřit? Neměl by je vymýšlet Vypravěč?
Ano. Velmi pravděpodobně se budou šetřit. To ale ničemu nevadí, neboť tato hra není o spravedlnosti. Je především o zábavě. Hráč si nejspíš udělí takový nepříznivý Efekt, který mu jeho zábavu nezkazí. Nebude ze hry odcházet se špatným pocitem, že se mu stala křivda. A to je velmi důležité.

Samozřejmě jakožto Vypravěč se můžete rozhodnout, že nepříznivé Efekty budete udělovat vy. Takové rozhodnutí je zcela na vás, ale my vás varovali.

Popis jako prostředek i cíl

Popis je jedním ze základních a naprosto klíčových nástrojů pro budování atmosféry hry, výstavbu napětí a vtažení hráčů do děje. Bez ohledu na váš literární talent, na to jak dobře dokážete líčit děj a jak vám spoluhráči visí na rtech, je vždycky možnost se zlepšit.

Prvním důležitým nástrojem je pozorování. Dobrý popis budujete na základě svých zkušeností. Je na čase nějaké získat. Pozorujte lidi v MHD. Jak vypadají, jak se tváří, co je asi trápí? Jak se to projevuje? Jak se chovají? Všímejte si!

Chystáte se do nějakého fantasy světa. Dobrý důvod k návštěvě historické části vašeho města. Prozkoumejte dochovanou středověkou architekturu. Přemýšlejte, jaká přídavná jména byste jí přisoudili. Jak na vás působí?

Kreslete si. Nejde o nic světoborného, nechystáte se stát malířem, ale snažíte se zachytit svoje postřehy a prchavé pocity, abyste si je později mohli připomenout.

Ať už jste hráčem nebo vypravěčem, měli byste usilovat o to, aby hra dostala maximum. Nejde o to unudit spoluhráče sáhodlouhým, několikastránkovým popisem všeho možného, ale vhodně zachytit svoje dojmy a pocity do několika správně zvolených slov.

Velmi pomůže, pokud se vyhnete otřepaným slovním spojením, typu „modré jako pomněnky“ a přijdete s vlastními přirovnáními. Nechte se inspirovat, kdekoliv a kdykoliv. Když vám dochází inspirace, rozhlédněte se kolem sebe. Ať už hrajete kdekoliv, vždycky se najde něco, co zachytí váš zrak. Drobný šperk na něčím krku, obraz na stěně, mihotavý plamen svíčky nebo těžké dubové nohy stolu. Nechte fantazii plynout a zakomponujte je do příběhu tím nejméně očekávaným způsobem.

Učiňte z vyprávění umění, jakým by mělo být. A hlavně se nebojte, že se bude někdo smát. Nebude!

noví poměrně vysoké Cílové Číslo 30.

Romeo není zrovna přeborník, má hodnocení Atletiky se vším všudy jenom 10. Hráč se tedy musí modlit nejspíš za zázrak. Ten se však nekoná. Na kostce padne 15. Romeo nyní stojí před hrozbou neúspěchu, a to dokonce s nepříznivým Efektem, neboť součet hodu a Vlastnosti 25 je o 5 nižší než CČ. Musí se tedy pokusit z toho nějak vyváznout.

Hráč Romea je ale bezradný. Naštěstí Creet: O Fortuna je kolektivní hra a tak mu spoluhráč poradí, že by mohl využít své výrazně vysoké Dovednosti Fauna, kam spadá i schopnost jezdit na koni. Fauna by mu dodala bonus dokonce +6, se kterým by CČ hravě překonal. A tak hráč Romea, běžící vstříc své milované Julii zahlédne tlupu banditů, a když je širokým obloukem a se srdcem až v krku nenápadně obchází, narazil na jejich koně. Jednoho jim uzme, ostatní rozežene a s kopnutím koně do slabin vyrazí vstříc své životní lásce…

Pokud některým věcem v příkladu nerozumíte, nezoufejte. O tom jaká dovednost se používá k, čemu a kde se berou jaké bonusy, se dočtete později. Důležité pro vás je vědět, že spoluhráči vám mohou radit a pomáhat v rozvíjení úspěchu vaší postavy. Mohou dokonce vstupovat do děje a uplatnit vám na pomoc bonusy svých postav, pokud se to zdá být rozumné. Dokonce i Vypravěč vám může poradit (a pomoci například návrhem zapojení modifikátorů prostředí, které ještě nebyly využity apod.), společným cílem je totiž zajímavý a dramatický příběh. A právě rady Vypravěče a spoluhráčů mohou zaručit, aby atmosféra příběhu zůstávala v rámci, který jste si společně určili.

Pravidlo pěti

Pravidlo pěti znamená, že kdykoliv hod 1k20, prováděný v rámci jakékoliv akce postavy (hodné použití kostek), upravíte všemi těmi různorodými modifikátory, není důležité jen, zda překonáte Cílové číslo, ale také o kolik. Bylo by únavné a pomalé, kdyby každý bod, o který překonáte Cílové číslo, měl nějaký vliv na hru, a proto se počítá jen každých 5 bodů, o které váš hod CČ překoná. Každých těchto 5 bodů se rovná jednomu „Efektu“, který hráč dodá k výsledku hodu. Obdobně jakékoliv podhození CČ o 5 znamená „nepříznivý Efekt“, který je výhodný pro protistranu nebo jinak nepříjemný.

Efekty mají výrazně příběhový charakter – tj. jejich podstatou je zajímavý a napínavý popis odehrávající se akce, který může, ale častěji nemá žádný přímý vliv na systém, zato výrazně ovlivňují tok děje. Efekt užitý v boji na meče např. umožňuje soka označit ve tváři nezaměnitelným znamením, podle kterého jej postava vždy a všude identifikuje…

Jde tedy většinou o ryze dramatickou, vyprávěcí techniku na bedrech hráčů, která jim ale při správném použití a vhodném přístupu dává k dispozici obrovskou paletu možností, jak pomalu ale jistě ovlivňovat hru, od systému po samotný příběh, v zájmu charakterizace vlastní role nebo prosazení své vlastní vize příběhu a světa. Stylizace, atmosféra i děj je díky Pravidlu pěti z velké části v rukou hráčů.

Efekty získávají své kouzlo hlavně ve společenských situacích, kdy mohou hráči poskytnout škálu nástrojů tak mocných, že se na chvíli může setřít hranice mezi Vypravěčem a hráči. Zároveň se stávají velmi mocnými v kombinaci s principem Rezoluce popisem. Pokud padne na kostce v hodu „Co je v sázce“ vysoké číslo, nic hráči nebrání dále jej zvyšovat v rámci Rezoluce popisem, a tak ještě zvýšit počet dosažených Efektů…

Doporučujeme, aby se hráči o použitých Efektech radili, pokud ten, kdo zrovna házel kostkou, nemá invenci nebo síly k tomu, aby svého práva vylíčit Efekt využil. V tu chvíli každý rád uvítá nápady spoluhráčů. Vypravěč (i když třímá právo veta) by naopak měl zůstat chvíli zticha a nechat hráče se činit, aby zakusili jak těžké je držet otěže příběhu…

Jedním z typických a nejčastěji využívaných efektů, je možnost hráče přivést na scénu cizí postavu (popsat ji a charakterizovat její záměry a směřování) která jej nějak zvýhodní (pozitivní Efekt) nebo naopak znevýhodní (negativní efekt). Efektem může být i nalezení nějaké užitečné věci (resp. její ztráta), odhalení důležité stopy nebo dokonce vytvoření zvláštní odbočky (speciální scény). Dalším tradičně voleným efektem je to, že má hráč možnost pronést nepřerušovaný proslov v rozsahu cca 30 vteřin.

Vzít deset

Kdykoliv házíte 1k20, ať už z jakéhokoliv důvodu, můžete se rozhodnout místo hodu kostkou „Vzít deset“, tedy postupovat tak, jako by na kostce padlo číslo deset. Znamená to, že vaše postava neriskuje, využívá běžného rozsahu svých schopností. Toto rozhodnutí ovšem musíte provést před samotným hodem kostkou.

Pravidlo „Vzít deset“ je zdánlivě banální, ale pro celou hru poměrně klíčové, jak ukážeme vzápětí.

Hráč hází vše

Toto pravidlo je jednoduché, ale velmi důležité. Všechny hody ve hře by měli obstarávat hráči. V ideálním případě by Vypravěč neměl brát kostky vůbec do rukou. Vypravěč ovlivňuje hru pomocí určování cílových čísel hodů. Pokud dochází ke srovnávání dvou číselných hodnot, z nichž obě by se na základě pravidel generovaly pomocí hodu, potom by Vypravěč měl použít pro svůj hod pravidlo „Vzít deset" a pomocí něj určit Cílové číslo pro hráče, jenž posléze hází.

V situacích, kdy by měli dva hráči porovnávat svoje hody, používá pravidlo „Vzít deset" pro určení CČ ten, který je právě více pasivní (tedy např. obránce při porovnávání útoku a obrany, naslouchající při porovnávání Vnímání a Kradmosti atd.). Ve výjimečně dramatických situacích a klíčových okamžicích příběhu (nebo střetu dvou hráčů, z nich ten pasivní chce využít šance na vyšší hod) lze přikročit k hodu 1k20 proti 1k20.

Běžné obtížnosti

Závěrem už jen pohled na tabulku, která udává odstupňování základní obtížnosti podle cílových čísel. Sluší se poznamenat, že CČ může být Vypravěčem navýšeno či sníženo v závislosti na okolnostech až o 10 (ve výjimečných případech i o 20).

CČ	popis
CČ 10	*velmi snadné*
CČ 15	*běžná obtížnost*
CČ 20	*náročné*
CČ 25	*vysoká obtížnost*
CČ 30	*téměř nemožné*
CČ 35	*zhola nemožné*
CČ 40	*absurdně šílené*

Nicotné – tyto úkoly za normálních okolností ani nevyžadují hod. Jsou snadno zvládnutelné kýmkoliv, kdo problému rozumí a je fyzicky schopen jej vykonat.

Příklady: Šplhání na žebřík, skok do rybníka, zapamatování si obsahu zprávy, sběr lesních plodů.

Velmi snadné a běžné – toto je obtížnost úkolů, se kterými se prostý smrtelník běžně setkává. Jde o druh výzvy, jejíž překonání nepředstavuje žádné výrazné drama či napětí, za předpokladu, že je postava alespoň mírně schopná.

Příklady: Šplh po provaze s uzly, ošetření spáleniny prvního stupně (např. od slunce), žonglování se třemi jablky, hra na hudební nástroj tak umně, že nevyděsíte domácí mazlíčky, sepsání úřední listiny, vaření podle receptu, rozdělání ohně.

Náročné a vysoce obtížné – tyto úkoly jsou hodné zřetele, neboť leží na hranici běžných lidských schopností. Bez vhodné přípravy či zkušeností je velmi obtížné jejich dobré zvládnutí.

Příklady: jednoduchá chirurgie, oprava zámku, šplhání po útesu, stavba domu.

Téměř nemožné – Dokonce i ostřílení profesionálové zde sahají na hranice svých schopností a je docela možná, že někdo prostý prožije svůj život bez toho, že by kdy byl konfrontován s takto náročným druhem úkolu.

Příklady: složitá lékařská operace, příprava jídel pro imperátora, navrhování paláců a chrámu.

Zhola nemožné – Sem dosahují jen ti nejlepší z nejlepších. Jenom hrstka lidí na světě dokáže úspěšně takovéto skutky konat.

Příklady: vyšplhání na nejvyšší vrchol světa, rozlomení prastarého magického tajemství.

Absurdně šílené – Na této úrovni se pohybují úkoly, které ovlivňují samotnou povahu či podstatu světa.

Příklady: Změna charakteru magie, porážka mocné armády za pomoci hrstky nomádů.

Okolnosti

Jedním z nástrojů, kterými Vypravěč ovlivňuje tok děje, je stanovování obtížností různých hráčských akcí – pomocí stanovení Cílových Čísel. Základní přehled o tom, jak stanovit obtížnost různých jednání postav, nabízí tabulka běžných obtížností (viz výše) resp. základní čísla u jednotlivých dovedností, schopností apod. Tato čísla však mohou být výrazně proměněna v závislosti na situaci. Zde nabízíme několik příkladů úprav CČ

Vůbec nechápu co je na pravidlu Vzít deset klíčové. Přijde mi dost obyčejné.

Klíčové věci často vypadají obyčejně:-). Pravidlo Vzít deset se táhne celým systémem. Základní myšlenka jeho využití je ta, že je zbytečné házet kostkami proti sobě, neboť náhodu stačí zastoupit jen jedním hodem. Tím, že bude v situaci figurovat dvakrát, se nijak neznásobí, nezačne znenadání působit víc. Proto je jedna z kostek v hodu na porovnání zastoupena pravidlem Vzít deset.

Jak poznám, kdo je pasivní? Co když je to sporné?

Když je to sporné rozhodne Vypravěč. Ten ostatně rozhoduje ve všech sporných situacích.

Proč hráči hází vše?

Protože je to pohodlné pro Vypravěče přeci!

Tak lehké to samozřejmě není. Za tímto pravidlem stojí dlouhé roky zkušeností dvojice Vypravěčů. Za prvé, házení kostkami udržuje pozornost hráčů. Za druhé, nikdo vás nemůže nařknout z podvádění při hodu. Za třetí, hráči mají úplnou kontrolu nad hodem, nemohou Vypravěče nařknout z ovlivňování. Za čtvrté, nutí Vypravěče více přemýšlet nad Cílovým číslem… máme pokračovat?

Zajisté najdete mnohá negativa tohoto přístupu. Jak ale praví Zlaté pravidlo roleplayingu, „Nehodící se pravidlo změň," a ani výlučně hráčské hody nejsou výjimkou.

Obtížnost Obtížnosti

Není lehké určit obtížnost… Ale skutečnost, že zde neuvádíme konkrétní situace a modifikátory, naznačuje Vypravěči, aby vytvořil vlastní stupnici vlastních modifikátorů a čísel. Podle žánru a situace, ale třeba i plánované atmosféry. Ty se v podstatě odhadnout nedají, protože roleplaying v tomto ohledu nezná meze.

Ohlásit? Neohlásit?

Zda budete Cílová Čísla hráčům oznamovat nebo nikoliv, je jen a jen na vás.

Rozhodně je ale pro příběh výhodnější, když hráči vědí, jakou hodnotu mají překonávat (nemusí pak mít pocit, že se zbytečně snažili popisem překonat nějaké nízké CČ).

Proti odhalování pak ale mluví fakt, že neznámé číslo se hráči budou snažit překonat vždy stejně a se stejným nasazením popisné kreativity při využití bonusů dovedností, a následně si budou i více vážit získaných Efektů… Nestane se, aby hráči nějakému CČ nevěnovali pozornost jako příliš nízkému, a tudíž se pak soustředí na všechny hody a popisy…

Pravda bude někde uprostřed. Pokud postavy mají o situaci dostatek informací, CČ hráči poskytněte. Pokud ne, případně chcete dodat trochu napětí nebo z hráčů vyždímat trochu účastné tvořivosti, číslo zatajte.

(pozn. Alnag – samozřejmě se můžete rozhodnout CČ neoznamovat a víc tak stimulovat hráče v kreativitě. Znamená to ale také větší účast na straně Vypravěče, protože hráč pak neví, zda má vyprávět směrem k „úspěšnému“ či „neúspěšnému“ konci, neboť svůj výsledek nezná. Pohodlní Vypravěči – jako jsem já, kteří chtějí vychutnávat představení sehrané hráči, CČ ohlašují, ti kteří aktivněji zasahují do děje, si jej spíš schovají pro sebe).

na základě běžných faktorů. Vzdálenost, osvětlení, počasí a jiné podmínky mohou snižovat nebo zvyšovat Cílové Číslo. Jednotlivé podmínky se mohou vzájemně podporovat nebo vylučovat.

Podmínka	**Oprava CČ**
Ideální	*- 10*
Vyhovující	*- 5*
Normální	*0*
Nevhodná	*+3*
Výrazně nevhodná	*+5*
Extrémně nevhodná	*+10*
Téměř znemožňující	*+20*

Pokud si nejste jisti jak podmínku klasifikovat, upravte CČ tzv. „malým vypravěčským pomocníkem“, bonusem nebo postihem 2. Je to elegantní způsob, jak dát hráči najevo, že činnosti jeho postavy něco brání nebo napomáhá, a vy nemusíte složitě argumentovat a vymýšlet, co přesně a proč zrovna o tolik… Doporučuje 9 z 10 Vypravěčů.

Mějte vždy na paměti, že určování cílových čísel by se mělo dít spíše jen tak mimochodem. Nejde o sofistikovaný matematický výpočet, neboť ten ani není možný. Jde o to provést zkušený odhad. Čísla by hře neměla dominovat, měla by ji stimulovat. Pokud opravdu nevíte, nedumejte nad tabulkou, ale prostě řekněte první, co vás napadne. Nechte za sebe mluvit intuici.

VLASTNOSTI

Prakticky každý váš hod k20 ve hře bude modifikován nějakou hodnotou vycházející z různorodých Vlastností nebo dovedností vašich postav. Tvoří totiž základní kámen všech jejích ostatních číselných charakteristiky a všechny postavy ve hře (hráčské i nehráčské) disponují tou samou šesticí. Jsou to Síla, Obratnost, Odolnost, Inteligence, Moudrost a Charisma.

Všechny Vlastnosti nabývají hodnot od -5 do +5 s nulou coby průměrnou hodnotou, přičemž v rozmezí -1 až +1 jde o naprosto normální a běžné hodnoty. Lidé se nijak nepodivují ani hodnotám -2 a +2. Zato hodnoty mimo tento rámec ale pozornosti určitě neujde. A lidské extrémy, hodnota +4 bývá obdivovaná a uctívaná či záviděná, hodnota -4 značí vlastnost přinejlepším opovrhovanou, nejspíš ale i krutě trestanou tak, jak už to někteří lidé umí.

SÍLA

Síla udává vaší svalovou výkonnost a fyzické rezervy. Je důležitá pro kohokoliv, kdo se často dostává do konfliktů, v nichž rozhoduje tělesná zdatnost. Také limituje množství vybavení, které unesete. Síla je doménou tvrdě pracujících, ať už s rýčem nebo mečem v ruce. Pokud by nějaká bytost neměla hodnotu síly, znamenalo by to, že její tělo nemá žádnou přímou možnost ovlivňovat fyzicky svět kolem sebe.

Slabá postava je zřejmě vyzáblá, spíše šlachovitá postava pavoučích proporcí. Nedokáže vzít pořádně za práci. Možná je často předmětem posměšků typu „Aby tě to neodfouklo!“. Může mít i nízké sebevědomí, komplexy méněcennosti. Každý primitivní rváč si na ní rád vyléčí mindráky a lidé s ní jednají svrchu nebo s nepřístojným soucitem, jako s mrzákem.

Silná postava může být předmětem obav. Lidé si šuškají za jejími zády a zmlknou, jakmile se objeví. Může být neprávem považována za násilnickou a hrubou. Přehnané sebevědomí vyvolané výkonnou schránkou může postavu vést do nebezpečí, které není schopna zvládnout.

Hodnota Síly ovlivňuje:
- Útočnost (útočná charakteristika fyzického konfliktu)
- Naložení (kolik toho postava unese)
- Dovednost Atletika
- Magické dovednosti Píseň lesa, Poryv Větru

OBRATNOST

Obratnost vyjadřuje koordinaci oka a ruky, hbitost a rychlost reakcí a schopnost postavy udržet rovnováhu. Důležitá je zejména pro účinné vyvarování se nebezpečí a také pro řadu precizních dovedností. Bytosti bez obratnosti by byly nejspíše odkázány na jedno místo po celý svůj život, bez možnosti jakéhokoliv pohybu.

Neobratná postava bude všeobecně známý nemotora. Projevuje se nejspíš nekoordinovanými, trhavými pohyby, případně jde o pohyby unavené a nesoustředěné. Neustále se jí stávají nějaké nepěkné úrazy. Lidé okolo na ni shlížejí sice s hranou účastí, ale jednoznačně svrchu. Skoky, šerm ba i obyčejné míčové hry jsou pro ni utrpením.

Velmi obratná postava může být považována za přehnaně pompézní – „Podívejte, jak si vykračuje!“. Může také přeceňovat svoje schopnosti a spoléhat, že se dokáže vždy vyhnout čemukoliv a komukoliv. Může být dokonce až na překážku, protože její plynulý pohyb připomínající šelmu na lovu vzbuzuje strach. Možná se ale její ladnost podobá tanci Crussonských hadích žen, ale všeobecně platí, že nebývá právě příjemné ocitnout se v přítomnosti zjevně nepřirozené bytosti.

Hodnota Obratnosti ovlivňuje:
- Reakci (reflexivní obrana, koordinace smyslů)
- Dovednosti: Akrobacie, Eskamotérství, Kradmost…

K čemu vlastnosti?
Pokud už jste tuto hru trochu prozkoumali a znáte větší množství herních systémů, možná si říkáte, že by se *O Fortuna* elegantně obešla i bez vlastností.

A v podstatě máte pravdu. Z čistě mechanického hlediska by to bylo možné. Nezapomínejte však, že tato hra je především o vyprávění příběhu. Vlastnosti jsou vrozenými charakteristikami postavy, které se promítají do jejího každodenního života.

Nezabývejte se ani tak úvahou o tom, jaký bonus je pro vás výhodnější, ale co o vás tak a tak vysoká vlastnost vypovídá. Pokud je to možné spojte každou svou vlastnost s jednou či dvěma charakteristikami vaší postavy. Něčím speciálním a zvláštním, čím se odlišuje od ostatních. Nechte j i vystoupit z šedi průměru.

Výjimečnost totiž nespočívá v dramaticky či nízkých hodnotách, ale v tom jak je budete interpretovat. Je slabá postava mrzák? Nebo lenoch? Či má výjimečně křehké kosti? Je nepřeberně možností, zkuste je využít všechny.

Zdá se mi, že Obratnost ovlivňuje dost málo věcí.
To je pravda. Ale na druhou stranu se za jistých okolností může právě Obratnost stát jednou z vašich nejdominantnějších Vlastností. Všechno je vždycky otázka úhlu pohledu. Některé Rysy například dovolují postavám užít Obratnosti namísto Síly v útočných hodech. A navíc patří hody na Reakci k jedněm z nejčastějších.

Jak souvisí Odolnost s Aurou?
Aura je v Creetu mírou tělesnosti, přírodní původnosti věcí. Jejich nezkaženosti civilizací. Neduživí a slabí nemají v přírodě co dělat. Jejich Aura je slabá a proto brzy zahynou.

Brrr. To zní hrozně.
Zub za zub, oko za oko. To je zákon džungle (ve skutečnosti Alnagova temného low-fantasy světa v lehce hororové renesanci, pozn. SEB).

Aura, Mana, Psyché, Energie, Esence...
Pro jiné využití Aury (viz kapitola Magie), například jako určení magického potenciálu ve smyslu klasičtějších fantasy světů než je Creet, lze využít namísto Odolnosti třeba Inteligenci apod. Takto můžete ve světě své hry rozrůznit nadpřirozené schopnosti a obory.

Pamatovák postavy a hráče
Inteligence je hrubou silou mysli, jako je Moudrost její obratností. Mimo jiné ale také ve hře ulehčuje Vypravěči roli. Pokud si například hráč nemůže za bohy vzpomenout na nějaká fakta, důležitá pro další příběh, stačí, aby si postava hodila Inteligenci, a za pomoci Rezoluce popisem a Pravidla pěti (a několika vět od Vypravěče) rychle dostanete vyprávění do správných kolejí...

Netušená síla Charisma
Charisma je jednou z nejuniversálnějších charakteristik. Lze ji využít téměř v každé situaci, protože zastupuje i řeč těla, neverbální komunikaci a další netušené oblasti projevu. Navíc slouží jako určité „zabarvení" použití jiných Vlastností. Souboj nebo vrhání pohledů po objektu zájmu v podání charismatické postavy budou vždy zcela unikátní.

Neskloňuje se Charisma náhodou podle vzoru „žena"?
Náhodou ne. To je chyba, kterou si řada lidí zafixovaliaz Dračího doupěte. Charisma je rodu středního.

ODOLNOST

Odolnost svědčí o houževnatosti, schopnosti odolávat nemocem a zvládat zranění a také vnitřnímu vyladění se světem magie. Je důležitá vlastně pro každého – od mágů a vzdělanců, po posly, kupce a válečníky. Bytosti bez odolnosti by neměly fyzickou schránku, jak ji chápe známá věda.

Nízká odolnost je prokletí znamenající, že postava chytí kdejakou chorobu, jen z pomyšlení na žejdlík něčeho silnějšího se jí dělá mdlo, často má nezdravou, bledou barvu. Lidé se jí očividně vyhýbají, ti ochotnější často nabízejí pomoc. Může se projevovat zvýšenou lámavostí kostí, nějakou chronickou chorobou, zakrslým vzrůstem nebo jednoduše podvýživou. U vysoce odolné postavy si sousedé šeptají něco o spojení s temnými silami, a že by postava snad i dokázala nezraněna projít stěnou z plamenů. Pijan k pohledání, přeborník v rychlostní konzumaci samohonky. V boji občas dojde k lukostřelci, který po něm celou cestu střílí šípy, a poté co si vyrve půl tuctu jeho střel, zaškrtí ho holýma rukama. Na druhou stranu mívá ploché čelo a sedřená ramena – ne každá hospoda má dost velké dveře pro takové obry.

Hodnota Odolnosti ovlivňuje:
- Auru (potenciál života a zdroj magie v Creetu)
- Výdrž (pasivní obrana, imunita)
- Zdraví (hodnota vyjadřující obecný stav tělesné schránky postavy)
- Magické dovednosti Tajemná proměna, Vláda ohně, Vroucí obětí

INTELIGENCE

Inteligence určuje, jak dobrou má vaše postava paměť, jak kvalitně a rychle se umí učit a jak plodně rozvažovat. Tato Vlastnost je důležitá pro každého, kdo chce něco umět a poznat, protože ovlivňuje počet dovednostních bodů. Bytosti bez inteligence nejsou schopny uvažování a myšlenkových pochodů, v podstatě jsou mentálně na úrovni nemyslící hmoty.

Neinteligentní postava je až příliš dobromyslná. Každému naletí na špek. Je to typický vesnický prosťáček, který často nechápe o čem je řeč, zaměňuje nebo přeslechne slova konverzaci. Knihám se vyhýbá a spoléhá spíše na lidovou moudrost a vlastní zkušenost. Mnohdy nerozumí, co se po ní chce, a koná občas v rozporu s instrukcemi, které by pochopilo každé dítě, ztrácí se i s mapou před očima a vtipů se raději ani nepokouší smát.

Příliš inteligentní postava je vzdálena světu obyčejných lidí. Bývá zvídavá a vzdělaná, a s tendencí ohánět se cizími a odbornými termíny. Někdy pro ni může být problém vyjádřit se dostatečně prostě, aby jí ostatní smrtelníci rozuměli. Většina konverzace skončí na snaze inteligentní postavy dokázat posluchači nějaká fakta, nebo jejím bezradném bloudění ve vlastních myšlenkách.

Hodnota Inteligence ovlivňuje:
- Důvtip (útočná charakteristika psychického konfliktu)
- Počet dovednostních bodů
- Dovednosti Jazyky, Znalost
- Magická dovednost Bojová mysl

CHARISMA

Charisma shrnuje vše od síly osobnosti, přesvědčivosti jednání, osobního magnetismu, schopnosti vést a prosadit vlastní vůli stejně tak jako velkou část atraktivity postavy. Nejde přímo o míru krásy nebo schopností, spíše o váhu jejích slov a význam její přítomnosti pro ostatní. Bytosti bez charismatu jsou v podstatě neviditelné, stejně zajímavé pro ostatní svět jako tuctový šedý kámen zahrabaný pod zemí daleko od málo používané stezky.

Nízké charisma značí, že postava se buď nedokáže pořádně vyjádřit a jednoslabičný pazvuk je nejdelší souvislá odpověď, kterou z ní kdy dostanete, nebo má drsné, nevybíravé jednání. Tak či tak jejímu projevu většinou nikdo nepřikládá větší význam snad i pro její nezajímavý vzhled.

Vysoké charisma znamená, že by lidé postavu následovali až na kraj světa. Mnozí do ní vkládají veškeré naděje a spojují s ní naplnění svých životních snů. Vysoké charisma zaručuje postavě impozantní nebo zajímavý vzhled, inspirující povahu a poutavé chování. Jakmile taková postava mluví, druzí poslouchají. Jinou otázkou je, zda říká něco smysluplného.

Hodnota Charismatu ovlivňuje:
- Reputaci
- Bohatství
- Vyrovnanost (hodnota vyjadřující obecný psychický stav postavy)
- Dovednosti Fauna, Umění
- Magické dovednosti Jiskra osudu, Stínová šalba

MOUDROST

Moudrost reprezentuje sílu vůle postavy, její selský rozum, ostrost vnímání, pohotovost, důvtip a přirozenou intuici. Zatímco Inteligence představuje schopnost analyzovat informace, Moudrost hodnotí soulad s prostředím, jak společenským, tak celým světem. Pokud chcete hrát roli s citlivými smysly, zvolte pro svou postavu vysokou hodnotu moudrosti. Bytosti bez moudrosti si nejsou vědomy světa kolem sebe, navždy odkázány na vlastní omezené představy a myšlenky.

Nepříliš moudrá postava nemá pražádný smysl pro praktické věci. Nedokáže se o sebe postarat, nedokáže rozdělat oheň, nakrmit zvíře, obdělávat pole. Pokud někdo zavtipkuje, hloupá postava se směje, jen pokud se smějí ostatní. Nereaguje na narážky a nechápe nuance společenských vztahů. Nemívá mnoho opravdových přátel a lidé ji většinou jen využívají. Bývá také roztěkaná, netrpělivá, vášnivá, nezodpovědná a tak trochu „mimo“.

Přespříliš moudrá postava může být považována za poučující, přecitlivělou nebo trpící stihomamem. Její pohled se zdá propalovat přímo do duše každého, na kom spočine. Lháři a nepoctivci, stejně jako ti, kdo neznají význam hygieny, se jí zdaleka vyhýbají. Může být kritická a přespříliš všímavá k chybám ostatních, ale také zodpovědná, chápavá, všímavá a klidná, pohotová a soustředěná.

Hodnota Moudrosti ovlivňuje:
- Vůle (mentální obrana, síla k překonání strachu, ovlivňování atp.)
- Dovednosti Léčitelství, Přežití, Řemeslo, Vnímání
- Magická dovednost Temné snění

URČENÍ VLASTNOSTÍ

Všechny Vlastnosti postavy začínají na hodnotě -4. Vy ale máte k dispozici 30 bodů, které mezi ně můžete libovolně rozdělit, abyste dosáhli jejich zvýšení. Jeden bod zvyšuje vlastnost o jedna a maximální hodnota, na níž můžete vlastnost zvýšit je +4. Názorněji to ukazuje tato tabulka:

Hodnota	Cena	Hodnota	Cena
-3	*1 b.*	*+1*	*5 b.*
-2	*2 b.*	*+2*	*6 b.*
-1	*3 b.*	*+3*	*7 b.*
0	*4 b.*	*+4*	*8 b.*

Příklad: Robert vytváří svou postavu Romea. Usoudí, že Romeo je relativně chytrý a mrštný mladík, ale zkušeností ještě příliš nepobral a má dost bledou, nezdravou barvu v obličeji a je spíše slabý a podvyživený. Jinak je to ale švarný jinoch, který dokáže pobláznit nejednu dívku, snadno si dělá přátele, dokáže si sjednat pozornost, když je třeba a je přirozený vůdce.

Robert začne nejvýraznější Romeovou vlastností – Charismatem a zvolí jí dramatickou hodnotu +4 (to jej stojí 8 bodů a zbývá mu jich tak jen 22). Dále usoudí, že Romeo má vysoce nadprůměrnou inteligenci +3 (7 bodů) a obratnost +2 (6 bodů, k rozdělení zbývá 9 bodů). Síla je lehce pod průměrem -1 (3 body), moudrost průměrná 0 (4 body) a na odolnost nám tedy vychází poměrně nízké číslo -2 (2 body).

Jakou Vlastnost je nejvýhodnější si vzít?
Nehleďte prosím na to, jaká Vlastnost je nejvýhodnější, ale na to, jak která Vlastnost charakterizuje vaši postavu.

No dobře, ale stejně. Je lepší mít jednu Vlastnost vysokou nebo spíš všechny lehce nadprůměrné?
Upřímně. Lepší je mít všechny lehce nadprůměrné. Ale důležité je také, co to vypovídá o vaší postavě. Postava s jednou výraznou Vlastností na ní může přehnaně spoléhat, kompenzovat skrze ni nedostatky jinde.

Postava se všemi Vlastnostmi blízkými průměru nebude výrazná, dobře zapadne, splyne s davem.

Víra, armáda, nebo ulice?
Moudrost je velmi široký pojem, který je třeba u každé postavy konkretizovat (což je dobré udělat u každé Vlastnosti, ale málokterá to vyžaduje tak výrazně). Co v případě vaší role hodnota Moudrosti znamená? Smyslové vnímání určuje u každého podobně (ačkoliv může ve výjimečných případech zahrnovat i eidetickou paměť apod.), ale navíc určuje i hlavní zdroj vůle k životu a dalšímu jednání.

To znamená, že Moudrost může u někoho reprezentovat život zasvěcený vojenské povinnosti, u dalšího zase odříkání víře, a u třetího prostě krutou životní zkušenost sirotka z ulice.

Co pro vaši postavu znamená Moudrost a kde u ní pramení, je velmi důležité. Často to také hráči pomůže určit, odkud se berou hodnoty ostatních Vlastností…

+5/-5 a víc
Extrémní hodnoty vlastností -5 a nižší, resp. +5 a vyšší dosahují jenom příslušníci zvláštních etnik nebo druhů pomocí bonusů, jež získávají prostřednictvím rysů.

(vysoké či nízké hodnoty také mohou mít různá zvířata, absolutní konečné hodnoty nejsou stanoveny).

RYSY

Na počátku hry a v jejím průběhu si postava volí Rysy, které ji nějak specificky odlišují od ostatních a které souvisí s její minulostí nebo s osudem, který prodělala. V následujícím seznamu uvádíme příklady takových Rysů, nikoliv jejich konečný výčet. Pokud máte nápad na nějaký jiný, který by vaše postava mohla mít, po domluvě s Vypravěčem si jej vytvořte.

Rasy, druhy, stereotypy…
Pokud jste z jiných RPG her zvyklí na hraní „ras" (neboli různé druhy inteligentních bytostí), dočkáte se jich i v této hře.

Není to však tak jednoduché, jako jindy. Každé „rase" může příslušet jeden, ale i celé spektrum rysů, které si nebudete chtít nebo moci vzít všechny.

To ale nevadí. Příslušníkem odpovídající rasy se stáváte vlastnictvím pouhého jediného rysu, který je pro ni charakteristický.

Pamatujte na to, že ačkoliv má každá rasa nějaké svoje stereotypy (elfí dlouhověkost, namyšlenost, umění lukostřelby, ovládání přírodní magie), rozhodně je nemusí mít její příslušník. Členové nějaké rasy se od sebe mohou lišit jako den a noc stejně jako se od sebe liší lidé. Neexistuje důvod, proč by měli mít unifikované schopnosti.

Nyní je tedy na vás, co své postavě z vaší oblíbené rasy vetknete do vínku. Máte jedinečnou možnost vytvořit si ji přesně takovou, jakou jste ji vždycky chtěli. Není tedy důvod, proč by to měla být karikatura lidských nectností, jak se stává až příliš často.
Ale samozřejmě, že i taková postava je možná.

Spolupracujete se svým vypravěčem na tvorbě kultury své oblíbené rasy. Vytvoře společně jejich rysy, byť ne všechny si budete brát vy. Dohodněte si jejich silné a slabé stránky a dodejte jim zdání věrohodnosti, napětí a dobrodružství. O tom ta hra přece je…

Jednou zvolené Rysy již také nelze zpětně měnit. Jsou tím, s čím se postava narodila nebo co v ní zanechaly roky minulé, a s čím se chtě nechtě musí naučit žít. Na první úrovni osvícení si hráč vybírá pět rysů na každé další úrovni pak dva nové. Některé (vrozené) rysy lze vzít pouze na první úrovni. Nicméně každý zvolený rys by měl odrážet zkušenosti nabyté během hry. Není-li uvedeno jinak, lze každý rys brát jen jendou. Většina rysů má kromě pozitivních stránek i nějaké drobné negativní příběhové důsledky.

DOVEDNOSTNÍ RYSY

Rysy vypovídající o zvláštních aspektech, jakými postava dokáže používat svoje dovednosti.

Analytický zrak

Jste pozorní k detailům. Dokážete postřehnout i to, co jiní přehlédnou, a umíte skládat střípky informací skládat do komplexních obrazců. Pravděpodobně by z vás byl skvělý vyšetřovatel, ale stejně tak můžete dát svoje schopnosti do služeb vědy nebo zločinu. Někdy pro vás může být těžké zanechat hledání řešení tajemství, které se vám nepodařilo rozluštit.
Výhoda: Vnímání +3

Běh

Máte dobře vyvinuté lýtkové svaly. Už od dětství jste pravděpodobně vynikal v běhu a dnes dokážete sprintovat rychleji než leckterý zajíc. Vydržíte podávat silově náročný úkol po delší dobu. Pravděpodobně dokážete rychle zmizet ze scény a nejspíš je pro vás přirozenější před střetem utíkat, než bojovat.
Výhoda: Atletika +3

Chirurgie

Dokážete úspěšně ošetřovat rozsáhlá zranění pomocí chirurgických technik. Předpokládá to i pevný žaludek, protože to leckdy není příjemný pohled. Většina chirurgů si své umění osvojila na některé z Creetských univerzit, ale jsou i tací, co těchto znalostí nabyli uprostřed bitevního pole metodou pokus – omyl. Léčení, u něhož neteče spousta krve, pro vás není tím pravým. Možná máte z řezání do lidí až zvrácené potěšení.
Předpoklady: Lokální ošetření, Moudrost +1
Výhoda: Léčitelství +2, Výdrž +1

Infiltrace

Jste vycvičeni v tom se nenápadně někam vloudit. Víte jak nenápadně našlapovat na prakticky jakémkoliv povrchu. Dokážete se pohybovat ze stínu do stínu a využívat okolního prostředí ve svůj prospěch. Nejspíš jste špióni nebo zloději, ale vaše profesionální deformace vám může být na obtíž, když jde o to někomu důvěřovat, neboť za každým rohem tušíte nebezpečí.
Výhoda: Kradmost +3

Lokální ošetření

Jste schopni provést i rozsáhlejší nechirurgické ošetření. Znáte byliny, které je třeba podat pro ztlumení bolesti, způsoby jak ošetřit drobná poranění za pomoci předmětů denní potřeby a spoustu netradičních prostupů pro případy nouze. Někdy máte až přehnanou potřebu všem pomáhat a pečovat o ně.

Výhoda: Léčitelství +3.

Nadaný

(lze brát i 3x; pouze na počátku hry)

Máte přirozené nadání osvojovat si snadno nové schopnosti. Práce jí jde velmi lehce od ruky a ostatními je považována za velmi zručnou a talentovanou. U někoho to vyvolává závist, ale vám to jen vyčaruje úsměv na rtech. Být mistrem devatera řemesel, pro vás přece tak lehké… Zároveň máte velký zájem poznávat nové věci, jste přirozeně zvídavý a někdo by si mohl myslet, že až moc.

Výhoda: každou kopii tohoto Rysu získává postava 2 dovednostní body na každém stupni Osvícení (čtyřnásobek na prvním stupni).

Zmírněný pád

Podobně jako kočka se dokážete během pádu rychle natočit tak, abyste dopadli co možná nejměkčím a nejméně nebezpečným způsobem. Už párkrát se vám však stalo, že jste přecenili svoje schopnosti a i přes svoje vynikající schopnosti jste dopadli pěkně tvrdě. Vaše lehkovážnost by se vám mohla stát osudná.

Předpoklady: Běh, Obratnost +2

Výhoda: Pád se považuje za kratší o 10 stop; Akrobacie +1.

CHARAKTEROVÉ RYSY

Rysy týkající se vaší povahy, vaší osobnosti, vašeho nitra.

Dítě zimy

Narodil jste se uprostřed ledových plání Hibernie. Uprostřed fičícího severáku a zahříváni kůžemi divokých zvířat jste učinili první nesmělé krůčky, boře se do hlubokého sněhu. Znáte dokonale nevyzpytatelnou povahu míst, kde bílá barva vládne všemu a všem. Ani ten netužší chlad na vás nemá valný účinek a jste mistrem v cestování oblastmi, které se podobají vaší mrazivé domovině. Tvrdé a nesmiřitelné prostředí mělo za následek i vaši drsnou povahu, neochotu pomáhat jiným a vaše chladné a odměřené chování.

Výhoda: Bonus +2 na vše týkající se chladu, sněhu a ledu.

Krvežíznivý

Při zahlédnutí pouhé kapky krve se dostáváte do varu. Možná jste byl v raném věku vystaven násilí, nebo jednoduše rád způsobujete bolest. Tak či onak, je snadné vás vyprovokovat. Vy chcete být vyprovokováni. Máte rádi násilí a vyžíváte se v něm. Je pro vás až příliš snadné podlehnout představě, že každou situaci lze vyřešit silou.

Výhoda: Vůli odvozujete od Síly, nikoliv Moudrosti; +1 Útočnost.

Odvážný

Vždycky jste stáli a bojovali, i když ostatní se již obrátili na útěk. Možná, že za to může šílený pocit nezranitelnosti, možná bezmezná oddanost víře nebo prostě nezdolná touze vítězit, ale vy se nikdy nevzdáváte. Neznáte slovo strach. Vaše čest je pro vás vším a až nebezpečně často používáte frázi „Jen přes moji mrtvolu."

Výhoda: Bonus +3 proti všemu, co se týká strachu; +1 Reputace.

Umíněnost

Trváte na svém, děj se co děj. A dokážete svoje stanovisko nekompromisně a vytrvale hájit. Někdy to ale znamená, že jste slepí k argumentům, které hovoří proti vám. Také vám to může získat špatnou pověst zatvrzelce.

Předpoklady: Výřečnost, Moudrost +1

Výhoda: Vůle +2

K čemu slouží rysy?

Jak už jsme si uvedli, jsou rysy náhradou ras v tradičním d20 systému a jiných hrách. Mimo to ale zastupují také nejrůznější zvláštní talenty, schopnosti, odbornosti, manévry a podobně.

Ve své podstatě totiž celé tento výčet nedělá nic jiného, než že nějakým způsobem upravuje hodnoty postavy, nebo zavádí pravidla, která může postava použít. Je jedno jak tomu budete říkat, nebo do jak to budete dělit.

Podstata se skrývá jinde. Rysy vám vypráví příběh o tom, co všechno vaše postava umí a co zná. A o tom, co si myslí, že umí. Rysy jsou zase a opět dalším způsobem, jak učinit vaši postavu jedinečnou. Ne proto, že by stejnou kombinaci rysů nemohl mít někdo jiný, ale proto, jakým způsobem budete její rysy interpretovat.

Je postava nadaná, ale přesto si o sobě skromně myslí, že toho příliš neumí? Nebo je nadaná, ale zároveň přehnaně přeceňuje svoje schopnosti a má tendenci se vychloubat?. Přehání a je protivná?

Z tohoto důvodu má většina zde uvedených rysů i svoji negativní stránku. Snažíme se vás totiž přimět, abyste se na svou postavu nedívali jen růžovými brýlemi. Sledujte její slabiny, její prohřešky. A až je poznáte, použijte je, abyste učinili společný herní příběh zajímavější.

Nezapomeňte, že tato hra není o směřování k vítězství. Je zejména o dobrém příběhu. Hrdina, který projeví slabost ihned přestává být plochou prvoplánovou figurkou a stává se zajímavou postavu plnou vnitřní hloubky a dalších skrytých překvapení. Odkryjte potenciál svých postav odvíjet dobré příběhy a přemýšlejte nejen o tom, co umí, ale zejména a hlavně o tom, co neumí. Co je trápí. Co jim chybí. To je další krok na cestě k příběhům, které mají šťávu, které překvapí dokonce i ty, kteří je vyprávějí ve chvíli, kdy postava vezme svůj osud téměř do svých vlastních rukou.

Co na sebe hráči prozradí…
Nemusí to platit vždy, ale volba a tvorba rysů, kde mají hráči poměrně volnou ruku, může vypravěči poskytnout řadu cenných informací o tom, jakou hru by chtěli hrát, co očekávají, že se stane a jaké jsou jejich tužby.

Hráč volící pro svou postavu charakterové rysy může usilovat o zkoumání nitra své postavy. Chce se s ní sžít a poznat to, jak jedná v různých extrémních situacích.

Podobně hráč s postavou tvořenou společenskými rysy usiluje dost možná usiluje o interakce s jinými postavami, pohyb ve společnosti, intriky, romance, spory na samém okraji otevřeného konfliktu.

Postava ozbrojená po zuby konfliktovými rysy evidentně také hledá konflikt a bude uspokojena, pokud bude moci prokázat svůj um v tom či onom druhu boje.

Postava s nadpřirozenými rysy možná hledá něco neopakovatelného, a její hráč být snílek toužící okusit speciální schopnosti, kterých běžný smrtelník nedosáhne.

Hráč postavy zaměřené na dovednostní rysy je zřejmě rád připraven na všechny eventuality. Rád využívá širšího spektra svých schopností.

Ať už jste vypravěč nebo hráč, přemýšlejte nad tím, jaké rysy si vy a vaši spoluhráči volí a proč to dělají? Snažte se vzájemně vést hru tak, aby touhy všech zúčastněných přišly ke slovu.

A pokud jste vypravěč, který má s hráčem vytvořit nějaký nový rys, potom proboha nepropásněte tuto šanci. Zjistěte, proč hráč tento rys chce, proč po něm touží, co se za tím skrývá a někdy později mu to dopřejte. Uvidíte, že pak bude spokojenější.

Tato hra je hrána lidmi a je proto na místě to zohlednit všemi způsoby, na které dokážete přijít. Tak na to nezapomínejte.

Věrný přítel

Snadno si získáváte přátele a jste jim věrní. Dokážete být skutečným přítelem až do hořkého konce. Když vás potřebují nejvíc, uděláte pro ně vše, co je ve vašich silách. A někdy i víc.

Výhoda: Zvolte si 6 osob (nikoliv nutně postav ostatních hráčů). Kdykoliv jim poskytujete pomoc, máte bonus +3 na vše a naopak, oni mají bonus +3 vůči vám.

Vrba

Umíte vést ozdravný rozhovor, napomoci přirozenému hojení psychiky. Víte na co se ptát, kdy přikývnout a kdy jen mlčet. Umíte rozpoznat situaci, kdy je vhodné dotyčného obejmout v náručí a kdy by naopak byl jakýkoliv těsný kontakt nežádoucí. Pouhou vaší přítomností se i fyzická zranění hojí rychleji. Někdy se vám ale stává, že vám toho ostatní naloží moc, a vy sami byste potřebovali nějakou vrbu, které se svěřit.

Výhoda: Léčitelství se odvozuje od Charismatu, nikoliv Moudrosti. Léčitelství +1.

SPOLEČENSKÉ RYSY

Tyto rysy ovlivňují způsob, jakým postava dokáže jednat s druhými. Jak na ně působí. Spadají sem rysy vztahující se k jejímu postavení a původu a jejímu místu ve společnosti.

Boháč

(pouze na počátku hry)

Souhrou různých okolností jste již od útlého věku vlastníkem čehosi velmi cenného. Možná, že jste to nabyli dědictvím po svých rodičích, nebo vám to odkázal doposud neznámý prastrýc, o němž až do té doby nikdo neslyšel. Může jít o legendární zbraň, které jste se náhodou zmocnili, nebo o strašidelné sídlo, jenž vám patří. Tak či onak, jste teď bohatí a vlastníte jeden předmět zvláště vysoké hodnoty. Ale samozřejmě, že bohatí lidé bývají oblíbenou kořistí různých nenechavců.

Výhoda: Zvolte si jeden předmět s nákupní hodnotou do 20 včetně. Začínáte hru s tímto předmětem. Navíc získáváte Bohatství +4.

Městská krysa

Vyrostli jste v ulicích velkoměsta. Víte jak se pohybovat ve stokách stejně dobře jako po vrcholcích městských střech. Tržiště pro vás není matoucím labyrintem stánků, ale prostředím pro hru nebo obživu. Od raného věku jste pochytili proudy a víry divokého městského bytí. Víte koho, kdy a na co se ptát. Ulice a uličky před vámi neskrývají svá tajemství. Spousta lidí různě pochybné pověsti zná zase vás a často se na vás obrací se svými problémy a žádostmi.

Výhoda: Bonus +2 Znalost (Podsvětí) +2 Kradmost.

Okouzlující osobnost

Dokážete pouhou svou přítomností všechny zaujmout a působit důvěryhodně. Získáváte si snadno srdce jiných lidí. Někdy to může být až obtížné, když se vám pořád snaží někdo zavděčit či vlísat do přízně.

Předpoklady: Výřečnost, Charisma +1

Výhoda: Důvtip odvozujete od Charismatu nikoliv Inteligence; Důvtip +1.

Potomek víry

Vyrostli jste pod dohledem zbožných učitelů. Snad jste dítě odložené v klášteře, o jehož výchovu se postarali mniši. Možná, že jste dítětem kněze, které již od kolébky listovalo ve svatých písmech. Snad vás k hlubokému zájmu o náboženství pohnula dokonce vyšší moc. Možná, že byli vaši rodiče jenom velmi zboží lidé, kteří vám předali cosi ze své lásky a oddanosti silám, které hýbají světem. Vaše silná víra ale může vést k tomu, že sebou tak trochu necháváte zmítat v domnění, že váš osud je stejně v rukou těch nahoře.

Výhoda: Dokud u sebe máte zvolený symbol vaší víry (musí jít o fyzický předmět), máte bonus +1 ke všemu vašemu počínání.

Slavný

Možná je to zvláštním znamením, které se objevilo na nebesích v den vašeho zrození, možná to byla jen nějaká náhoda při vašem narození či dospívání, ale už dnes jste velmi známí lidem kolem vás, a dokážete přitáhnout pozornost (a slávu) děj se co děj. Jak s touto svou slávou naložíte je na vás. Může být totiž stejně tak požehnáním, jako prokletím.

Výhoda: Reputace +4.

Urozený původ

(lze brát i 3x; pouze na počátku hry)

Jste z vyšší třídy nebo bohatšího zázemí než většina hrdinů. Možná jste jen potomkem zbohatlého obchodníka, který si koupil titul. Ale také se může stát, že jste příslušným kasty Jezdců, jakýsi rytířů Latinského impéria. Nebo patříte dokonce k nobilitě, nejstarší a nejvýše postavené skupině obyvatel Creetu. Od urozených se však očekává i jistá vybranost chování a dodržování kodexu nobility.

Výhoda: Tento Rys lze brát opakovaně, každá kopie tohoto Rysu dává +2 body k počáteční Reputaci a +2 k Bohatství a zajišťuje, že budete rozpoznáván jako osoba s vyšším postavením.

Výřečnost

Když vaše postava spustí, není k zastavení. Sype se ze sebe slova jedno za druhým. Má také možná občas mírný sklon k přehánění, který ji spolu se skutečností, že mnohdy prozradí i to, co neví, může dostat do problémů.

Výhoda: Důvtip +2

Z rodu infamitů

Ať už rodič nebo příbuzný, někdo ve vaší rodové linii se zabýval tajemstvími alchymie a magie a vysloužil si za to ne právě lichotivou přezdívku. Není jasné, zda jeho pokusy ovlivnily váš vývin v dětství, nebo jste se prostě přiučili pozorováním. Ale cosi z jeho zájmů a schopností ve vás zanechalo svou stopu. Mnozí se na vás dívají s podezřením. Vy si z toho ale příliš neděláte.

Výhoda: +2 ti Znalost (Alchymie), +2 Znalost (Mystika a příroda), +1 Aura.

NADPŘIROZENÉ RYSY

Rysy vážící se k podivným, neobvyklým nebo jinak nezařaditelným charakteristikám postavy. V tomto příkladu jde hlavně o Rysy umožňující ovládat některé aspekty Creetské magie.

Dračí krev

(tento Rys se počítá jako dva; pouze na počátku hry)

Ve vaší krvi koluje krev pradávných Creetských dravců. Obávaných a nebezpečných bytostí, pánů nad živly. Na první pohled to ale není zřejmé. Nositelem tohoto Rysu je toliko Luciferi, člověk s dračí krví, nebo samotný drak. Vaším tělem tak rezonuje ten nejmocnější příliv magie a vaše aura je patří k těm nejsilnějším.

Výhoda: Poskytuje možnost investovat bez omezení dovednostní body do magických dovedností asociovaných s dračí krví. Aura+4; Charisma +1.

Magické sladění

Ačkoliv to nemusí být na první pohled zřejmé, vaše tělo dokáže lépe a účinněji využít všudypřítomného magického fluida, a podvědomě jich využít. Magicky sladění lidé bývají často považováni jenom za děti štěstěny, které jen o vlásek unikají všemožným nebezpečím. Také některá zvířata, například kočky, jimi bývají fascinována. Někdy je však tato zázračná schopnost považována za temnou sílu a pronásledována.

Výhoda: Aura +2; na 3., 6., 9 úrovni Osvícení Aura +1.

Skřítčí krev

(tento Rys se počítá jako dva; pouze na počátku hry)

Pravděpodobně jste vyměněné skřítčí dítě. Ačkoliv to není příliš zřetelné, ale plamínky v očích a našedlá kůže vás mohou odhalit. Nositelem tohoto Rysu je toliko Skřítek ne-

Jiný svět snadno a rychle

Ačkoliv zde uvedené příklady vycházejí z fantasy světa Creetu, neměli byste mít zvláštní problém vytvořit si Rysy odpovídající právě tomu vašemu světu. Je jedno, zda je také o science-fiction, fantasy, klasický horor nebo nějaká apokalyptická verze našeho světa.

Klíčové jsou v tomto ohledu zejména nadpřirozené rysy, byt´ve sci-fi jim můžete říkat jinak, například technologické rysy. Vypravěč ve spolupráci s hráči v nich ukazuje zvláštní specifika daného světa, co je v něm odlišného, zajímavého a neobvyklého.

Z těchto důvodů také není vždy vhodné, aby byla těmito rysy skupina zaplavena. Setřela by se tím jejich zvláštnost a jistá unikátnost.

Nadpřirozené rysy také často zavádějí sety drobných plavidlových doplňků, které se k nim vztahují. Ať už je to konkrétní úprava magie, pravidla pro duchy nebo hyperprostorovou navigaci. Mějte na paměti, že nová pravidla má význam zavést jen tehdy, pokud jde o skutečně významnou událost ve hře, která nějakým způsobem dramatizuje vyprávěný příběh.

Je magie alternativou rozsvěcení žárovky?

Dokáží se lidé změnit v éterického ducha a zpět do hmotného člověka podobně jako vypláznout jazyk z pusy. Pak to nestojí za řeč, tím méně za rys.

Je navigace v hyperprostoru asi srovnatelná s geometrií pro 3. třídu ZŠ. Pak to není důvod zavádět pro ni pravidla.

Pokud je to však jinak. Pokud magie je obávaná a vzácná, pokud duchové mrtvých dokáží za určitých okolností manipulovat hmotným světem, pokud nekompetentní navigátor může uvěznit kosmickou loď v hyperprostoru navždy, potom je na čase se tím zabývat.

Rysy jako změny stavu
Rysy jsou skutečně víceúčelová záležitost. Pokud jste to doposud nezaznamenali, lze je použít také ve chvílích, kdy je charakter postavy dramaticky změněn (zejména, jde-li o změny trvalejšího rázu).

Zde uvedenými příklady jsou prokletí (resp. stav lykantropie, upírství v Creetu). Stejně tak, ale může postava získat rys nemrtvého, kyborga, ektoplasmy, božství nebo čehokoliv jiného, co vám připadá hodné zaznamenání.

Podstatné je, že s takto změněným stavem může postava do hry buď rovnou vstoupit, nebo jej může získat v důsledků svých akcí při samotné hře. Obvykle ale není důvod, proč by jej měla získat jaksi mimochodem při získání další úrovně osvícené. (Samozřejmě výjimky existují).

Pro rysy změněného stavu platí i řada dalších zvláštností. Změna stavu obvykle znamená něco za něco. To by se mělo projevit jak ve slovním, tak mechanickém popisu rysu. Tělo kyborga implantované v důsledku letální havárie může disponovat větší silou, obratností i odolností, ale může zle pošramotit sebeobraz člověka a snížit kupříkladu jeho charisma.

Získání rysů změněného stavu by mělo být výjimečnou událostí nikoliv běžnou rutinou. Jako obvykle platí, že méně je více. Ve chvíli, kdy má každá postava ve skupině dva tři získané rysy změněného stavu se už zřejmě nejedná o změněný stav, ale o stav naprosto běžné.

Vytváření a zavádění rysů změněného stavu je jednou z věcí, které jsou do značné míry v rukou Vypravěče. To neznamená, že by se nemohl nebo neměl poradit s hráči o jejich představě, ale je převážně na něm, aby posoudil, zda situace takovýto rys vyžaduje i jakou konečnou podobou bude mít.

bo Podvrženec, zaměněné dítě. Tak či onak, jste vládci nad šalbou a iluzí, klamem a sny.

Výhoda: Poskytuje možnost investovat bez omezení dovednostní body do magických dovedností asociovaných se skřítčí krví. Aura +3; Kradmost +2.

Skřítčí prokletí

(*pouze na počátku hry nebo prostřednictvím herní situace)*

Setkali jste se s tím, co se před světem snaží Skřítci skrýt, a před čím celou svou existencí chrání Creet takový, jak jej znají ostatní tvorové. A To se při setkání z části dostalo do vašeho nitra. „To“ trhá přírodní zákony na kusy, mění známou realitu, stejně jako lidské vnímání a tělesné formy. Na nejslabší úrovni se k prokletému chovají lidé podezřívavě až agresivně, zvířata se mu vyhýbají a rostliny chřadnou. Jakoby se kolem něj prohlubovaly stíny a světlo pohasínalo. Pokud se člověk prokletý Skřítky aktivně nesnaží Prokletí v sobě potlačit, a nechá jej dojít do krajnosti, svět kolem něj se mění v noční můru.

Výhoda: Důvtip +3, Vnímání +4, Aura -5 (a -2 na každé další úrovni Osvícení)

Slabá dračí krev

(*pouze na počátku hry)*

Jedním z vašich dávných předků byl Luciferi. Cosi z mocné magie stále ještě dokážete ovládnout, ale jen s velkým sebezapřením a značným úsilím. Ani zdaleka však už se nemůžete poměřovat se silou samotných živlů.

Výhoda: Poskytuje možnost investovat omezeně dovednostní body do magických dovedností asociovaných s dračí krví; Aura +2.

Slabá skřítčí krev

(*pouze na počátku hry)*

Jedním z vašich dávných předků byl Podvrženec. Většina z jeho moci se však v generacích, jež vás dělí od pokolení Skřítků, už vytratila. Přesto však nejste ani plně člověkem. Stále na cestě mezi dvěma bytostmi, vás čeká spíš trápení, když se pokusíte proniknout do tajů skřítčích čar.

Výhoda: Poskytuje možnost investovat omezeně dovednostní body do magických dovedností asociovaných se skřítčí krví. Aura +1; Kradmost +1.

Slabá vílí krev

(*pouze na počátku hry)*

Jedním z vašich dávných předků byla Silvánka. Jenže její schopnosti i její pověstná krása se s každým dalším článkem rodokmenu stává stále méně výraznou a také z jejich mocné magie už zbyly jen poslední jiskérky.

Výhoda: Poskytuje možnost investovat omezeně dovednostní body do magických dovedností asociovaných s vílí krví. Aura +1; Léčitelství +1.

Vílí krev

(tento Rys se počítá jako dva; pouze na počátku hry)

Pravděpodobně jste Vílou či dcerou Víly, neboť v první generaci disponují Vílí krví toliko ženy. Silvánky jak se těmto pololidským dcerám sdílejí obvykle mnoho z krásy a plachosti svých matek a také vládnou nad silami přírody, nad životem i smrtí.

Výhoda: Poskytuje možnost investovat bez omezení dovednostní body do magických dovedností asociovaných s vílí krví. Aura +3; Léčitelství +2.

Vílí prokletí

(*pouze na počátku hry nebo prostřednictvím herní situace)*

Ve vaší krvi se skrývá prokletí z prastarých časů. Vy nebo někdo z vašeho rodu kdysi porušil posvátný zákon přírody, a následky jsou děsivé. Bažíte po lidské krvi a masu, na slunci chřadnete a měsíční svit vás uvádí do vražedného transu. Vaše tělo získává zvířecí Rysy vlka a netopýra (případně jiných savčích dravců, podle míst, odkud pochází prokletí). Jste nadáni nadpřirozenou silou a rychlostí, a tajemnou vládou nad nízkými pudy v každém z nás. Stali jste se lovci lidí mezi nic netušící kořistí, a čeká vás věčnost honu a krveprolévání.

Výhoda: Síla +1, Odolnost +1, Obratnost +1, přeměna ve vlka/netopýra; Aura -5.

KONFLIKTOVÉ RYSY

Tyto rysy pěstují zejména postavy, které předpokládají častou účast v nejrůznějších ozbrojených střetech, od šarvátek po bitvy.

Bleskové reakce

Jste schopni reagovat na nebezpečí překvapivě rychle. To vám umožňuje uniknout spoustě zranění a neštěstí, které by vás jinak potkaly. Někdo by to možná nazval štěstím. Vy ale víte, že je to pohotovost a schopnost rychle se rozhodovat, co vás chrání. Občas jste možná až přespříliš lekaví a reagujete defenzivně a i na věci, které pro vás nepředstavují nebezpečí.

Výhoda: Reakce +2.

Bojový výcvik

Vaše postava podstoupila náročný výcvik v určité konkrétní armádě – Imperiálních legiích, u crussonských Nesmrtelných, městských stráží Spojenectví nebo jiné organizaci. Znamená to nejen praktické dovednosti v tom jak bojovat, ale i základní znalosti toho, jak to chodí v armádě a také i jakési základní povědomí o to, jak vést boj. Občas vám však vojácké myšlení pronikne i do osobního života a pak může být zle.

Výhoda: Útočnost +1; Znalost (Umění války) +2

Kryt dvěma zbraněmi

Dokáže dvou zbraní účinně užívat k útoku i obraně zároveň. To je mistrovství, které je vyhrazené jen vybraným. I samotná koordinace dvou zbraní je velmi náročná, sledovat však zároveň dva rozporuplné cíle jakými jsou útok i obrana je zcela výjimečná schopnost. Jste už dočista posedlí svými zbraněmi. Žárlivě si je střežíte, nedáváte je z ruky, pečujete o ně jako by to byly vaše děti.

Požadavky: Šerm dvěma zbraněmi, Bojový výcvik, Obratnost +3

Výhoda: Pokud bojujete dvěma zbraněmi Reakce +3.

Precizní boj

V boji se nezaměřujete na to, dát do rány co největší sílu, ale zasáhnout přesně do těch nejcitlivějších míst. Luk, dýka nebo rapír se ve vašich rukou mění v ďábelsky nebezpečnou zbraň. Někdy se vaše posedlost přesností stává až obsesí. Snadno se necháte vyvést z konceptu nepořádkem nebo nedokonalostí.

Výhoda: Útočnost lze odvozovat od Obratnosti nikoliv Síly; Útočnost +1.

Vytrvalá obrana

Dokážete zatnout zuby a vytrvat dokud je třeba. Bojujete i tehdy, když ostatní už umdlévají. Nehledíte na ztrátu krve, na to, že vám v hlavě buší tisíce perlíků. Vzdorujete až na samou mez. Často přeceňujete svoje síly a pracujete až na doraz, do umdlení, nedokážete přesně odhadnout, co vydržíte.

Předpoklady: Odolnost +3

Výhoda: Vaše obranné hodnoty neklesají, jste-li zraněn. Reakce, Vydrž a Vůle zůstávají stejné. Výdrž +1.

Šerm dvěma zbraněmi

Dovedete mistrně bojovat dvěma zbraněmi naráz. To je značně náročná schopnost, neboť vyžaduje značnou obratnost obou rukou a schopnost koordinovat vedení zbraní tak, aby si nepřekážely, ale naopak se podporovaly. Máte-li však bojovat jednou rukou či dokonce beze zbraně, jste značně nesvůj.

Předpoklady: Bojový výcvik, Obratnost +3

Výhoda: Pokud bojujete dvěma zbraněmi Útočnost +3.

Zákeřný útok

Dokážete vést nenápadný a záludný útok. Útok nečekaný a tím i drastičtějšími následky. Tomuto umění se vyučují speciální jednotky, skupinky nájemných vrahů a podobná individua pochybné pověsti. Vaše minulost vás ale může dostihnout, až po vás bude chtít někdo něco „ze staré známosti“. A takovým starým známostem se ne neříká.

Rozšířený konflikt…

Jak se dozvíte v dalších kapitolách, klíčem k příběhu jsou různé formy konfliktů. Nemělo by proto pro vás být velkým překvapením a ani důvodem znepokojení, když se velká část vytvářených a používaných rysů bude konfliktů (psychických či fyzických) týkat.

Podle individuální chuti můžete zvážit i odpovídající rozšíření pravidel pro konflikty ve vztahu k takovýmto specializovaným rysům.

Jednou z možností jsou rysy speciálních manévrů, s jejichž pomoc í bude možno například získat efekt navíc.

Jiným směrem rozvoje je akcentace týmové spolupráce například ve stylu zásahových komand. Znásobujících sdílení stejného konfliktového rysu u postav v jednom týmu.

Rovnováha vs. příběh…
Při vytváření vlastní rysů budete dříve či později stát před dilematem, kterému čelí tvůrci herních systémů dennodenně. Snažit se uchovat rovnováhu hry tak, že nevytvoříte žádný přespříliš silný rys, tak aby jeden hráč nebyl silnější než druhý.

Tato hra není o rovnováze. I v běžném životě je obvykle někdo silnější, významnější, mocnější nebo krásnější. Tak to prostě je. To neznamená, že byste měli při vytváření rysů na jejich vyváženost rezignovat.

To, co chceme říci je, že tato hra má své cíle poněkud jinde. Rys by měl hráči přinést uspokojení a charakterizovat jeho postavu. Pokud se toho dá dosáhnout pomocí vyváženého rysu, je to výborné. Pokud ne, je potřeba něco obětovat. A tehdy obětujte třeba i zdánlivou a stejně jen prchavou rovnováhu, pokud ji převáží reálná možnost zajímavějšího příběhu, charakternější postavy a památnější hry.

Uvědomujeme si ale, že někteří hráči touží po rovnováze a vyžadují ji. Pokud takovýto princip uznává většina hráčské skupiny, potom je dobré se dohodnout, že budete dodržovat doporučení uvedená v této kapitole pro tvorbu vlastních rysů. Jako obvykle je důležité, abyste si hru nastavili právě tak, jak vám vyhovuje.

Může se stát, že až později zjistíte, že jste hru chtěli hrát vlastně trochu jinak. To také není důvod k pláči nad rozlitým mlékem, který nic nespraví. Je to dobrý důvod pro to si sednout a poradit se, jak hru učinit lepší a zajímavější. Věříme, že mezi rozumnými lidmi je možné si ujasnit vzájemné touhy a přání a dobrat se rozumného konsensu.

Předpoklady: Infiltrace, Inteligence +2
Výhoda: Útočnost +2, Kradmost +2

Záludná obrana

Jste mistrem v odhadu soupeře a přizpůsobení obrany formě jeho útoku. Víte, že se útok stane ještě dřív, než se stane. Dokážete předvídat jeho směřování a načasovat reakci na něj podle toho. Máte tendenci hledat nepřátelské úmysly i tam, kde nejsou a přemýšlíte nad tím, jak byste se bránili i vůči svým nejlepším přátelům. Někdo by o vás mohl říct, že jste divní.
Předpoklady: Bojový výcvik, Moudrost +2
Výhoda: Reakci lze odvozovat od Moudrosti nikoliv Obratnosti; Reakce +1.

TVORBA VLASTNÍCH RYSŮ

Výše uvedené rysy slouží jen jako příklady, nikoliv jako vyčerpávající seznam všem dostupných rysů. Je možné a žádoucí, abyste si vytvořili rysy vhodně odpovídající vaší postavě. Při tvorbě vlastního rysu mějte na paměti následující:

- Rys by měl představovat cosi, s čím se postava narodila, co dostala do vínku v raném dětství nebo co se naučila, co si osvojila během své životní pouti.
- Pomocí Rysů lze získávat bonusy k určitým dovednostem, upravovat pravidla a otevírat nové herní možnosti, poskytovat postavě výrazné nemechanické zážitky.
- Pamatujte, že rysy slouží k odlišení různých etnik nebo druhů a jejich specifických nadání (nadpřirozené rysy, dovednostní rysy), k ostřejšímu rýsování povahy postavy (charakterové rysy), nebo k definování její minulosti a původu (společenské rysy).
- Ve zvláštních a dobře odůvodněných případech je možno vytvořit a přidat postavě rys i v průběhu hry a to tehdy, když postava projde nějakou dramatickou a obvykle nevratnou změnou, která ji hluboce poznamená (např. skřítčí nebo vílí prokletí).
- Pamatujte, že tvorba Rysu by měla být vždy společným dílem Vypravěče a hráče a oba by měli mít na konci pocit spokojenosti z vytvoření Rysu. To je jeho hlavním a nejdůležitějším kritériem. Zajímavý rys by měl mít i nějakou svoji drobnou negativní stránku.

V zájmu určitého vyvážení hry zde uvádíme typické mechanické charakteristiky běžných rysů. V závislosti na dohodě s vypravěčem si můžete si samozřejmě vytvořit rys výrazně silnější, pokud to odpovídá jeho charakteru a také pokud má přísné předpoklady, nebo se počítá jako dva rysy. Také tzv. vrozené rysy získatelné pouze na začátku hry bývají silnější.

Rys mistrovství dovednosti (zvyšuje dovednost o +3)

Rys souladu dovedností (zvyšuje dvě dovednosti každou o +2)

Rys zaměření na schopnost (zvyšuje schopnost – důvtip, útočnost, reakci, výdrž nebo vůli o +2)

Rys specializační (schopnost +1, související dovednost +2)

Rys expertní (změna vlastnosti, od níž se dovednost/schopnost odvozuje, schopnost či dovednost +1)

Rys jiných charakteristiky (aura, reputace nebo bohatství +4)

Rys situační (za naplnění určitých okolností, v určitých situacích bonus ke všemu až +4, v závislosti na předpokládané hojnosti takové situace)

Vypravěč by měl při schvalování nového rysu posoudit, zda hráč tvoří rys přínosný pro příběh, který prohlubuje pojetí jeho postavy nebo čistě s úmyslem dosáhnout vyšších hodů. Vysoké hody postavy mohou být ve hře O Fortuna jsou dvojsečné. Na jednu stranu hráč musí méně přemýšlet o možnosti jak skombinovat dovednosti své postavy pro dosažení úspěchu, na druhou stranu přinášejí více Efektů, které příběh také oživují. Problém „silového hraní“ (honby za bonusy a mocí) proto není v O Fortuně tak ožehavý jako v jiných hrách.

DOVEDNOSTI

Dovednosti představují základní charakteristiky vaší postavy, určují, co vaše postava ovládá a jak dobře to ovládá. Na prvním stupni Osvícení (tedy na úrovni, na níž postava začíná), dostává čtyřnásobek všeho, co při dalším vývoji. Dostává také čtyřnásobek dovednostních bodů tj. 4x(6+Inteligence). V případě, že má Charakterový Rys Nadání, dostává postava na první úrovni 4x(8+Inteligence) resp. 4x(10+Inteligence) resp. 4x(12+Inteligence) dovednostních bodů.

Tyto dovednostní body pak postava rozděluje mezi jednotlivé Dovednosti (a případně Dovednosti magické) dle svého uvážení, a to tak, aby nikdy nepřesáhla investici 15 bodů do jedné Dovednosti. Postava může používat i Dovednosti, v nichž nemá žádné investované body, ale jde jí to pochopitelně o poznání hůře.

Na dalších stupních Osvícení rozděluje postava 6+Inteligence bodů Dovednosti resp. 6+Inteligence resp. 8+Inteligence resp. 10+Inteligence pokud má jednou či vícekrát Rys Nadání.

POPIS DOVEDNOSTI

Každá dovednost je dána součtem bodů do Dovednosti investovaných a Vlastnosti, která je pro dovednost určující. Ta je uvedena v závorce pod názvem Dovednosti. Dovednost může mít i více určujících Vlastností, v závislosti na situaci. V daném okamžiku se však počítá vždy jen jedna.

Pokud hráč popíše zapojení dobře zvládnuté Dovednosti (rozumí se s alespoň čtyřmi investovanými body), při hodu na něco jiného (jinou dovednost, útok, obranu…) může si připočítat odpovídající bonus (u alespoň 4 bodů bonus +2, u 7 bodů bonus +4 a u 10 bodů +6), tak jak ukazuje následující tabulka.

Body	Míra obeznámenosti	Poskytovaný bonus
0 bodů	*neznalý*	
1 bod	*mizerný*	*+1 bonus*
2 body	*bídný*	
3 body	*špatný*	*+2 bonus*
4 body	*slabý*	
5 bodů	*průměrný*	*+3 bonus*
6 bodů	*slušný*	
7 bodů	*dobrý*	*+4 bonus*
8 bodů	*výborný*	
9 bodů	*vynikající*	*+5 bonus*
10 bodů	*nedostižný*	
11 bodů	*legendární*	*+6 bonus*
12 bodů	*neuvěřitelný*	
13 bodů	*zázračný*	*+7 bonus*
14 bod	*polobožský*	
15 bodů	*božský*	*+8 bonus*

Postihy Naložení

Větší naložení může ztěžovat použití některých Dovedností. Tyto Dovednosti mají u sebe pod nadpisem v závorce uvedenu poznámku „Naložení“. Znamená to, že při jejich použití musíte uplatnit postih za Naložení vaší postavy.

KONKRÉTNÍ DOVEDNOSTI

Následuje popis jednotlivých základních dovedností. Pokud seznáte, že vám nějaká dovednost v systému chybí a nelze ji zařadit do žádné z uvedených kategorií (jak se může lehce stát u některých Dovedností typických pro science-fiction a další žánry), je více než vhodné si ji po poradě s Vypravěčem zavést.

V tomto bodě je podle nás důležité říci, že méně rovná se více. Pilotování/Řízení může dost dobře být Řemeslem nebo Uměním. Kybernetika, Elektronika, Robotika, Genetika

Časová tíseň nebo nezkušení/ líní hráči? Jednoduché řešení…

Dovednosti (i jiné části pravidel, například Rysy nebo Vybavení) se mohou hráčům zdát příliš dlouhé na čtení, s přílišným počtem bodů k přerozdělení a možností k rozhodnutí…

Nabízíme proto alternativní způsob tvorby postavy, který dává důraz hlavně na Vlastnosti, a ostatní charakteristiky na počátku hry vynechává.

Jednoduše hráčům vysvětlete, kolik Rysů a dovednostních bodů na začátku hry mají, ale nezatěžujte je jejich vybíráním, vyplňováním a zapisováním. Jednoduše počkejte, až to bude třeba ve hře… Postavy tak po pár sezeních budou připraveny a s vyplněnými Listinami, aniž by toto vyplňování zdržovalo nebo otravovalo hráče, kterým pravidla „lezou krkem“.

Alternativní tvorba postav v této podobě je také vhodná pro jednorázové hry, protože nenutí hráče tvořit postavu pro hraní jeden večer.

Distribuce dovednostních bodů a dalších charakteristik „za chodu“ by ale měla být podmíněna propracovaností osobností, motivací a minulostí postav…

Nápady k Akrobacii
Akrobacii lze uplatnit v boji řadou různých způsobů. Od klasického zhoupnutí na laně z paluby jedné lodi na druhou, nebo podobného kousku s lustrem sem spadají všechny možné rychlé manévry, víření kolem soupeře a podobně.

Máte-li nízkou hodnotu reakce a vysokou schopnost Akrobacie, může se stát klíčovou schopností unikat zranění. Vyžaduje to však kreativní vyprávění příběhu toho, jak ji ke své záchraně využijete.

Nápady k Atletice
Bonus Atletiky uplatníte k Přežití, snažíte-li se získat potravu tím, že usilujte zvěř kupříkladu uštvat. Dávní lovci byli schopní hnát zvěř tak dlouho, dokud nepodlehla vyčerpání a dehydrataci. To však vyžaduje extrémní nasazení.

atd. zase buďto Uměním, Znalostí nebo Řemeslem. Nemluvě o Taktice, Strategii, Matematice a dalších různých oborech a tématech, která je těžké někam zařadit.

Nenechte se však svést ke kroku, kterým pro ně vytvoříte vlastní Dovednost… spíše se zamyslete, zda jde v případě vaší postavy o Umění (snaha posunout obor někam dál, hledat v něm nové významy a využití…), Řemeslo (praktické pochopení daného oboru a jeho časté využití…) nebo Znalost (teoretické znalosti, minimum zkušenosti s aplikací…). Tím vyjádříte mnoho o tom, co pro ni daná Dovednost znamená, a z jakého hlediska se jí věnuje. Strategie z pohledu vojáka bude Řemeslem, z pohledu kadeta vojenské akademie nejspíš Znalostí a z pohledu generála třeba Uměním… a není důvod, proč by se nemohla „stěhovat“ z jedné škatulky do druhé, včetně aplikace různých Vlastností podle situace.

Akrobacie

(Obratnost, Naložení)

Akrobacie zahrnuje schopnost metat kotouly, převalovat se, padat a také balancovat na nerovných, úzkých a jinak zrádných površích. Jde o ovládnutí vlastního těla a smyslu pro rovnováhu. Akrobatické Dovednosti umožňují měkce dopadnout při pádu z výšky, prosmýknout se kolem nepřátel, nebo se jim postavit na nejistém povrchu. Kromě uvedených příkladů sem spadají všechny fyzické aktivity, kterým dominuje hbitost a ohebnost, nikoliv hrubá síla svalů a vytrvalosti.

Úkol	**základní CČ**
Zmírnění pádu	*15*
Úhybný odskok	*15*
Rovnováha	*viz níže*

Příklady rovnováhy	**základní CČ**
Římsa 7–12 palců	*10*
Římsa 2–6 palců	*15*
Římsa do 2 palců	*20*
Nerovná/šikmá	*10 (nebo +5)*
Kluzká	*10 (nebo +5)*
V pohybu (paluba lodi)	*12 (nebo +3)*

Zmírnění pádu: Uspěním v tomto ověření dokážete výrazně zmírnit následky pádu. Přistupujte k pádu tak, jako by byl o deset stop kratší. Za překonání CČ o každých 5 lze „Efektem“ považovat pád za dalších 10 stop kratší. Postava obvykle zmírňuje pád zejména kontrolovaným dopadem v kotoulu apod.

Úhybný odskok: Dokážete se nečekanými skoky odpoutat z boje a vyjít z něj tak bez závažnější úhony. Selhání obvykle znamená, že se vám nepodařilo z boje vycouvat.

Rovnováha: Dokážete udržet rovnováhu, zatímco jdete po napnutém laně, úzkém trámu, římse apod. Na CČ má výrazný vliv rychlost vašeho pohybu, počasí, prostředí a osvětlení.

Atletika

(Síla, Naložení)

Atletika měří celkovou schopnost postavy napřít svou sílu k vykonávání nějaké fyzicky náročné aktivity. Použití atletické Dovednosti je často ztěžováno vlivy prostředí a to až s navýšením CČ o 10 bodů. Kluzký povrch, prudký vítr, bouřlivé vody a mnoho dalších faktorů může navýšit obtížnost, s jakou se musí postava vypořádat. Kromě tří zde uvedených použití může být Atletika uplatněna také u jakékoliv odpovídající Dovednosti, v níž hraje prim síla nad obratností.

Úkol	základní CČ
Šplhání po svahu	*10*
Šplhání po zdi	*20*
Skok do dálky	*2 za každou stopu*
Skok do výšky	*5 za každou stopu*
Plavání	*10*

Šplhání: Umožňuje šplhat nahoru, dolů či do stran po všech možných srázech, skalách, svazích, hradbách a jiných překážkách. Za svah (v příkladu) se uvažuje stěna, která stoupá pod úhlem do 60°, za zeď nad do 60°. Selhání znamená nemožnost dalšího postupu v daném okamžiku. Selhání o více než 5 znamená „nepříznivý Efekt“, tedy obvykle pád nebo jinou nepříjemnost.

Skákání: Tato dovednost pomáhá při pokusu doskočit a dosáhnout na něco, při seskoku z vysokých míst atd. Uvedené vzdálenosti předpokládají určitý rozběh (cca 10 stop). Při úspěchu postava obvykle přistává na nohách.

Plavání: Neúspěch znamená neschopnost se někam pohnout, neúspěch o 5 potom „nepříznivý Efekt" v podobě tonutí. Naopak přízným Efektem, při překonání o 5 může být rychlejší plavecké tempo.

Eskamotérství

(Obratnost, Naložení)

Schopnost bizarních kousků s prsty, zápěstími a dalšími klouby těla umožňuje odříznout nestřežený měšec od pasu, ukrýt drobný objekt před zraky publika, vyvléknout se z pout a další pouťové triky. Je to rozhodující dovednost pro různé pobudy, šarlatány a podvodníky.

Pomocí eskamotérství se ověřuje i schopnost protáhnout se úzkými místy, něco někomu podstrčit, otrávit pohár bez toho, aby si toho dotyčný všiml a podobně. Eskamotérství tak může najít uplatnění i u leckterého nájemného zabijáka.

CČ Eskamotérství se může zvýšit postihy vyplývajícími z nepříznivého prostředí jakým je třeba osvětlení, tvar či rozměr manipulovaného předmětu, časový tlak a podobně. Nejběžněji se Eskamotérství ověřuje proti CČ danému Vnímáním druhé osoby +10 (podle pravidla „Vzít deset").

Úkol	základní CČ
Krádež	*proti CČ Vnímání*
Únik z okovů	*proti CČ Řemesla*
Ukrytí předmětu	*proti CČ Vnímání*
Otevření zámku	*15 – 35*

Krádež: Když se snažíte někomu odříznout měšec a zmocnit se jej nebo o podobný trik, provádíte hod proti CČ vypočtenému na základě soupeřova hodnocení Vnímání +10 (podle pravidla „Vzít deset"). Neúspěch může znamenat, že se vám předmět podařilo ukrást, ale nikoliv bez povšimnutí. Neúspěch o pět a víc může znamenat, že vás chytili.

Otevření zámku: Dokážete otevřít visací zámky, kombinační, závory a ve své podstatě zlikvidovat jakékoliv mechanické překážky stojící mezi vámi a cílem. Nutnou výbavou je určitý druh pro takovou činnost vhodného náčiní. Obtížnost jednoduchého zámku začíná na 15 a stoupá až k 35 i výš pro mistrovská díla oboru.

Únik z okovů: Hod na to, zda se vám podaří dostat se z nejrůznějších druhů spoutání lany, okovy a dalšími prostředky na omezení pohybu. Hází se obvykle proti CČ vypočtenému na základě soupeřova hodnocení Řemesla přímo souvisejícího s vytvořením znehybňovacího mechanismu +10 (podle pravidla „Vzít deset").

Ukrytí předmětu: Schopnost ukrýt na svém těle předmět před zraky (či prohledáváním) jiné osoby. Hází se obvykle proti CČ vypočtenému na základě soupeřova hodnocení Vnímání +10 (podle pravidla „Vzít deset"). CČ lze snížit o 5, pokud daná osoba předmět přímo nehledá, o 2 pokud prohledává více lidí a naopak navýšit až o +20 pokud dochází k použití extrémních metod prohledávání. Rozhodující může být i velikost a tvar předmětu.

Fauna

(Charisma)

Fauna měří schopnost postavy pečovat o zvířata nebo je ovládat. Pomocí této Dovednosti lze divoká zvířata krotit, zdomácnět je, naučit je různé triky. Lze ji také využít pro porozumění chování divokých tvorů, ovládání povozu nebo úspěšnou jízdu na koni. Cílové číslo fauny může být ovlivněno podmínkami okolí (přítomnost více lidí, bouřka…) a postihy až do výše deseti bodů.

Úkol	základní CČ
Jednoduchý úkol	*15*
Složitý úkol	*20*
Pronásledování	*proti CČ Fauny*
Rychlé nasednutí	*20*

Ovládání tvorů: Můžete přimět zdomácnělého tvora, aby provedl jednouchý nebo složitější úkol. Příklady jednoduchých úkolů: k noze, přines, hledej, zůstaň; příklady složitých úkolů: stopuj, braň, útoč.

Nápady k Eskamotérství
Eskamotérství se dobře doplňuje s řemeslem Zámečníka.

Nápady k Fauně
V mnoha směrech dobře využitelná při opatřování potravy. Kromě zjevné znalosti slabých míst zvířat a jejich snadného ulovení, lze pomocí znalosti jejich zvyků najít například jejich napajedlo a tak i vodu. Zejména v kombinaci se stopováním pomocí dovednosti Přežití.

Nápady k Jazykům
Bonusy jazykových dovedností uplatní výřečnější jedinci při aplikování důvtipu. Nezapomeňte ale na to, že je velmi obtížné oslovit člověka, jehož jazykový projev je na vyšší úrovni

Hodnotí-li se jazyky, nezapomeňte, že vám může pomoci například znalost Diplomacie a rétoriky a totéž platí i naopak. Také znalost příbuzných jazyků může znamenat naději, alespoň na základní domluvu.

Lidé neovládající žádný jazyk (např. němí) se mohou domlouvat gesty a mimickými projevy. I to se hodnotí jako forma jazyka.

Pochopit cizí, neznámý jazyk je téměř nemožná záležitost (CČ 30), ale znalost širšího spektra jazků může pomoci – bonusy.

Nápady ke Kradmosti
Kradmost můžete využít i v boji ve snaze zamaskovat do poslední chvíle směřování útoku. Použijte příslušný bonus dovednosti.

V řadě případů může Kradmosti napomoci Znalost (podsvětí).

Kradmost dobře poslouží při cestě divočinou, kde přirozená nenápadnost pomáhá snížit hrozící nebezpečí.

Pronásledování: Zjištění, zda se vám na koni nebo povozu podaří dohnat soupeře. Pokud nemají obě strany rovnocenné dopravní prostředky, měly by být uplatněny odpovídající postihy (až o deset bodů). CČ se vypočítává na základě soupeřovy Fauny + 10 (podle pravidla „Vzít deset“).

Rychlé nasednutí: Schopnost rychle nasednout na koně (příp. rychle rozhýbat povoz).

Smrtící body zvířat: Znalost nejvíce zranitelných oblastí zvířecího (a ostatně i lidského) těla.

Jazyky

(Inteligence)

Osvojení řeči je speciální dovednost, hodnotící jazykovou vybavenost toho kterého člověka. Každý člověk má automaticky pět stupňů ve své rodné řeči (mluvené formě), což znamená, že ji ovládá dobře. Každý jazyk má hodnocení psaného a mluveného projevu zvlášť.

Creetské jazyky jsou tyto:

Atlantský dialekt (řeč, kterou se hovoří v zemích Spojenectví a také v Meance) jde o odvozenou variantu Staré říšské mluvy, leč s měkčí výslovností, řadou výjimek a odchylek, spoustou z Crussonštiny přejatých slov a jinak strukturovanými přízvuky.

Crussonština (jazyk Crussoňanů) protahovaná a velmi složitá vyznavačů Jediného boha. Dodnes si udržuje svoji původní formu tak jak je kodifikována v Crussonských svatých textech.

Novolatina (jazyk Impéria) současný jazyk Impéria, kterým hovoří zejména prostý lid. Vyznačuje se jistou strohostí výrazových prostředků, takže vzdělanci si občas vypomáhají slovy ze staré říšské mluvy. Je pravidelnost a jednoduchost jej učinili nejběžnější formou domluvy kdekoliv na světě.

Stará říšská mluva (dávný jazyk Impéria, kterým hovoří Seveřané, učenci a kronikáři a někteří členové nobility…) Původní jazyk Latinů z dávno ztraceného kontinentu Terra. Dnes je již zachován pouze v dávných textech a hovoří jím pouze nobilita nebo vzdělanci. Stále však je oficiálním jazykem Imperátorova dvora.

Řeč lesa (podivná, zpěvavá řeč víl, neexistuje známá psaná forma tohoto jazyka, lze se jím naučit pouze hovořit) výraz řeč lze však v tomto případě považovat spíše za eufemismus. Hrdelní zvuky vyjadřují spíše pocity a jen pár obecných výrazů, mají však řadu jemných nuancí a odstínů.

Kradmost

(Obratnost, Naložení)

Kradmost je schopnost vyhnout se odhalení. Mimo jiné možnosti využití je často aplikována v situacích průzkumu nepřátelského teritoria. CČ Kradmosti je silně ovlivněno prostředím, osvětlením a podobně. Možná ještě důležitější jsou však další ruchy a pohyby v okolí, je totiž mnohem obtížnější někoho odhalit, když je vaše pozornost rozptylována více zdroji.

Úkol	základní CČ
Zamaskování	*proti CČ Vnímání*
Tichý pohyb	*proti CČ Vnímání*
Sledování osoby	*proti CČ Vnímání*
Převlek sebe sama	*15 nebo CČ Vnímání*

Tichý pohyb: Umožňuje pohyb bez vytváření hluku. Obvykle se ověřuje proti CČ na základě soupeřova Vnímání +10 (podle pravidla „Vzít deset“). Rychlejší pohyb zvyšuje obtížnost, sprint až na +20 k CČ.

Zamaskování: Dokážete sebe (nebo něco jiného) ukrýt před všímavými zraky. Ověřuje se opět proti CČ na základě soupeřova Vnímání +10 (podle pravidla „Vzít deset“). Větší či menší tvorové a předměty by měly dostat odpovídající úpravu CČ. Stejně tak pokud se pokoušíte ukrýt před něčím zraky je to možné pouze s dočasným odpoutáním jeho pozornosti a i tak s velkým navýšením CČ (až do +20).

Sledování osoby: Sledování osoby umožňuje někoho nenápadně sledovat, aniž by si vás dotyčný všiml. Ověřuje se také proti CČ na základě soupěřova Vnímání + 10 (podle pravidla „Vzít deset“). Sledování je ovlivněno prostředím (snáze se člověk ukryje v davu lidí), osvětlením a řadou dalších faktorů.

Převlek: Snaha změnit svoji nebo cizí podobu resp. sociální zařazení a dovednost vydávat se za někoho jiného. Vyžaduje alespoň minimální vybavení jako je odpovídající ob-

lečení, líčidla, paruka apod.

Léčitelství

(Moudrost)

Znalost léčivých a jedovatých bylin. Schopnost rozpoznávat nemoci. Umění chirurgie a ošetřování ran. Umožňuje rozpoznat a léčit zranění a nemoci. Znalost zranitelných míst lidského těla. Schopnost vést ozdravný rozhovor, proniknout k podstatě lidského myšlení a ozdravovat psychiku.

Úkol	základní CČ
První pomoc	*10*
Stabilizace zraněného	*15*
Léčba jedu	*+/-20*
Léčba nemoci	*+/-20*

Vyléčení jedu nebo nemoci zahrnuje odhalení příčiny a získání a včasné aplikování léčivých prostředků. Cílové číslo se může výrazně lišit v závislosti na druhu jedu nebo nemoci.

Přežití

(Moudrost)

Dovednost Přežití se používá k úspěšnému životu nebo cestování více či méně pohostinnými kraji. Znamená schopnost nalézt dobré prostředí pro přenocování, získávat potravu, rozumět prostředí a tomu co nám sděluje a podobně. Cílové číslo může být ovlivněno extrémním prostředím nebo počasím, ale určitá míra nesnází se předpokládá, takže navýšení CČ by nemělo být tak výrazné.

Úkol	základní CČ
Cesta divočinou	*15*
Lov a sběr	*15*
Zaměření polohy	*10*
Předpověď počasí	*různé*

Cesta divočinou: Toto umožňuje bezpečně putovat běžnou rychlostí divočinou bez vystavení se číhajícím nebezpečím. V přívětivějším prostředí klesá CČ o 5, naopak při spěchu nebo v extrémně nepřátelském či nehostinném prostředí může CČ stoupnout až o 10.

Lov a sběr: Dovoluje úspěšně lovit zvěř pro maso resp. sbírat kořínky, bobule a jiné jedlé části rostlin a také nalézt zdroj vody.

Zaměření polohy: Schopnost určit svou polohu či směr svého putování pohledem na oblohu. Orientace podle souhvězdí. Vyžaduje čistou noční oblohu a odpovídající vybavení (sextant, mapu, astronomické tabulky apod.)

Předpověď počasí: Pozorováním současných podmínek lze předpovídat počasí příštích dnů. Předpovídat na další čtyři hodiny CČ 10, na další den CČ 15, za každý další den stoupá CČ úspěšné předpovědi o 5.

Řemeslo

(Moudrost)

Řemeslo značí zaměstnání, které postavu živí a tudíž by většina postav (nejsou-li např. členy nobility) měla nějaké řemeslo mít. Jde o řadu rozdílných specializací, do nichž je třeba investovat body zvlášť (podobně jako u Znalosti či Umění). Specializace zahrnuje:

Kovovýroba (kovářství, platnéřství, zbrojířství, nožířství), patří sem základní znalost kovů a schopnost je různě obrábět a zpracovávat.

Výroba a zpracování látek (barvířství, kloboučnictví, krejčovství, tkalcovství, rukavičkářství, soukenictví, výroba koberců, splétání lan, sítí), patří sem i znalost látek a jejich barev, posoudit jejich kvalitu.

Dřevovýroba a stavebnictví (bednářství, tesařství, štukatérství, kamenictví)

Zpracování kůží (brašnářství, koželužnictví, kožešnictví, přezkařství, sedlářství, ševcovství)

Služby (pohostinství, lazebnictví, …)

Výroba potravin (pekařství, pivovarnictví, vinařství)

A další

Nápady k Léčitelství

Vědění jak uzdravovat jde často ruku v ruce s věděním toho, jak zabíjet. Mnohé léčivé látky jsou ve větších množstvích jedovaté.

Nápady k Přežití

Znalost přirozených nástrah přírody umožňuje jejich využití například proti pronásledovatelům. Lavinové svahy, úzké soutěsky se snadno uvolnitelnými sprškami kamení nebo oblasti tekutých písků se mohou stát cenným spojencem.

Nápady k Řemeslu

Znalost určitého řemesla může pomoci, pokud se pokoušíte s použitím převleku vydávat za příslušníka některého z těchto povolání.

Řemeslo dřevovýroby a stavebnictví se může hodit, pokud se snažíte vybudovat improvizovaný přístřešek, ve kterém byste přečkali noc.

Nápady k Umění
Znalost umění vám může pomoci, když se snažíte okouzlit osobu opačného pohlaví svými úžasnými schopnostmi. Rozprava o umění může zvýšit úroveň vašeho důvtipu.

Nápady k Vnímání
Důkladné prozkoumání zboží a odhalení jeho skrytých vad vám umožní licitovat o jeho ceně. Za těchto okolností můžete použít svůj bonus vnímání při dané obchodní interakci.

Úkol	základní CČ
Výroba předmětu	*10+(Hodnota x 2)*
Oprava/úprava	*15+Hodnota*

Případné bonusy vyplývající z dovedností Řemeslo se na 1. stupni Osvícení (a pouze na něm) započítávají do hodnocení Bohatství.

Umění

(Charisma)

Umění značí povolání, které může postavu živit, ale co je důležitější, umožňuje jí dát průchod její potřebě tvořit a měnit svět okolo sebe. Umění je často záležitostí spíše bohatších vrstev, byť někteří jej pěstují ne jako svůj koníček, ale jako solidní a obvykle dobře honorované zaměstnání. Jde o řadu rozdílných specializací, do nichž je třeba investovat body zvlášť (podobně jako u Znalosti či Řemesla). Specializace zahrnuje:

Divadelní umění (komedie, tragédie, recitace, rétorika)
Hudební umění (zpěv, hra na nástroj, komponování skladeb)
Umění obchodu (Znalost obchodních praktik, cen komodit, výhodných nákupů a orientace na tržišti).
Umění války (Válečnictví a taktika, logistika a strategie)
Výtvarné umění (malířství, sochařství, zlatnictví, šperkařství, řezbářství)
A další

Případné bonusy vyplývající z dovedností Řemeslo se na 1. stupni Osvícení (a pouze na něm) započítávají do hodnocení Reputace.

Vnímání

(Moudrost)

Vnímání hodnotí celkové smyslové schopnosti postavy a užívá se jak pasivně (schopnost všimnout s něčeho) tak aktivně (při prohledávání, pokusu určit vzdálenost apod.). Cílové číslo vnímání může být výrazně zvýšeno v důsledku vzdálenosti, špatného osvětlení, rušivých zvuků a dalších faktorů prostředí, mnohdy až o deset bodů (v extrémních případech – hledání příslovečné jehly v kupce sena i o dvacet bodů).

Úkol	základní CČ
Naslouchání	*proti CČ Kradmosti*
Zahlédnutí pohybu	*proti CČ Kradmosti*
Prokouknutí převleku	*proti CČ Klamání*
Důkladné prohledávání	*10+*
Vycítění očarování	*25*

Naslouchání: Toto ověření se běžně provádí proti CČ určenému na základě soupeřovy Kradmosti +10 (podle pravidla „Vzít deset“).

Zahlédnutí: Používá se k určení toho, zda si postava všimla tvorů nebo předmětů, jež by normálně minula. Typicky se provádí proti CČ určenému na základě soupeřovy Kradmosti +10 (podle pravidla „Vzít deset“). Občas se tvor či věc aktivně neskrývá, ale jednoduše není snadné jej zahlédnout, potom je obtížnost nastavena Vypravěčem dle uvážení.

Prokouknutí převleku: Umožňuje určit, zda je někdo zamaskován nebo v přestrojení. Při úspěchu umožňuje běžné ověření Reputace k jeho rozpoznání. Typicky se provádí proti CČ určenému na základě soupeřova Klamání +10 (podle pravidla „Vzít deset“)

Důkladné prohledávání: Tato hodnota platí při průzkumu oblasti velikosti pokoje středně obsazené nábytkem a podobně k nalezení menšího, neoznačeného předmětu. Obtížnost stoupá s rozlohou oblasti, hustotou nakupení věcí a snižující se velikostí předmětu.

Vycítění očarování: Umožňuje odhalit, že je něčí chování ovlivněno nepřirozenými účinky – magií, drogou apod.

Míření: Schopnost efektivně mířit na cíl a najít na něm zranitelný bod.

Znalost

(Inteligence)

Znalost se užívá k ohodnocení toho, jaké vzdělání a vědění vaše postava má. Jde o řadu rozdílných specializací, do nichž je třeba investovat body zvlášť (podobně jako u Řemesla či Umění). Specializace zahrnuje (ale není omezena na) následující seznam:

Alchymie (znalost postupů při zkoumání, extrakci a přeměně různých magických i obyčejných látek, z Crussonského al-Chymia)
Architektura a stavitelství (znalost stavebních principů, zásad fortifikace apod.)
Domovina (znalost místní kultury, vědění toho, co se kde šustne…)
Diplomacie a rétorika (znalost vybraného chování a etikety)
Historie (znalost doby minulých, šlechtických rodů, heraldiky, rodokmenů a slavných osob)
Místopis (znalost cizích krajů a zvyků v nich)
Mystika a příroda (znalost původních obyvatel Creetu a dalších záhadných a tajuplných aspektů tohoto světa, znalost rostlin, zvířat…).
Náboženství a filosofie (znalost vlastního i cizích náboženství a filosofických směrů)
Podsvětí (Černý trh a zločinné živly)
Šerm a zásady duelu (znalost zásad formalizovaného souboje)
Další, které vymyslíte.

Informace je známa…	základní CČ
1 z 10 lidí	*10*
1 ze 100 lidí	*15*
1 z 1000 lidí	*20*
1 z 10 000 lidí sama	*25*
1 z 100 000 lidí	*30*

Nápady ke znalosti
Znalosti představují asi nejvděčnější oblast uplatnění zkřížených dovedností.

Například znalost místopisu umožňuje lepší orientaci v krajině; klasicky pomáhá lepším výsledkům v dovednosti přežití (to samé platí pro znalost domoviny, pokud jste v této oblasti).

Velmi užitečná v boji se může ukázat i znalost šermu a zásad duelu a to i tehdy, když se o klasický duel nejedná.

MAGIE

Magie je záludná a nespoutaná záležitost. Magický systém hry *O FORTUNA* pracuje se dvěma pojmy Aurou, která je dostupná každé postavě a Magickými dovednostmi, kterými vládnou jen vyvolení.

Širší pohled na Auru:
Aura je specifická charakteristika živých bytostí v herním světě Creet, ale použitelná je samozřejmě i kdekoliv jinde, kde potřebujete nějakým způsobem „napájet" speciální schopnosti.

Ve více high-fantasy magických světech, než je temný renesanční low fantasy Creet, by se mohla jmenovat Mana, a její klíčovou Vlastností by mohla být ta, odpovídající používanému druhu magie, postavu od postavy (inteligence pro mágy, odolnost pro šamany, charisma pro zaklínače...).

Stejně tak v jakémkoliv science-fiction, hororovém nebo moderním herním prostředí může Aura zastupovat psychotroniku nebo víru, odvozenou tedy třeba od inteligence nebo moudrosti.

Její systémové užití (ke zvýšení hodu, házení znovu nebo přidání/odebrání Efektu) pak zůstává ve všech verzích herní reality podobné, ale pro realističtější hru nejspíš bude Vypravěč chtít zvýšit cenu jednotlivých využití Aury, případně ji bude stupňovat pro každou situaci zvlášť.

Za oponou:
Začlenění Aury nebo jejího ekvivalentu do hry má ještě jiný důvod. Neuspět v krizovém momentu může být pro hráče frustrující. Ztratit hloupě postavu nemusí být zábava. Aura by měla být také možností poslední záchrany…

AURA

Aura je ukazatelem životní energie postavy, každého tvora. Jenom předměty nemají auru nebo mají dokonce Negativní auru. Aura je základem a podstatou magie v zemích Creetu. Vyvěrá ze země a vždy úderem půlnoci doplňuje svoji sílu. Mnozí ji považují za prachobyčejné štěstí. Ale ti zasvěcení vědí, že Aura skrývá víc, než se zdá.

Hranice Aury = Odolnost + bonus relevantních Rysů + bonus Magických dovedností + 5

Viditelnost: Někteří magičtí tvorové, nebo magicky silně vnímavé postavy jsou schopny sílu Aury vidět. Některé z nich silná Aura láká, jiné odpuzuje. U některých vyvolává pocit blízkosti a bratrství u jiných pocit odcizení a nepřátelství. Podobné je to i s Negativní aurou některých věcí a míst.

Získávání aury: Hodnocení Aury každého jedince má strop, přes který nemůže jeho aura přesáhnout. Více aury není schopen o půlnočním přílivu zachytit. Pokud je jeho aktuální hodnota Aury nižší než jeho strop Aury doplní se úderem půlnoci aktuální hodnota na hodnotu stropu. Strop lze zvýšit rozhodnutí Vypravěče a to tehdy, vykoná-li postava nějaký skutek takového zvýšení hodný. Obvykle se tím rozumí pomoc magické podstatě Creetu, její bližší pochopení. Dále lze hodnocení Aury zvýšit též investování bodů do magických dovedností, které posléze přidávají vyšší bonusy Aury (viz níže).

Body aury	Význam
0 bodů a méně	*v magickém stínu*
1-4 body	*na hranici stínu*
5-8 bodů	*slabá aura*
9-12 bodů	*mírná aura*
13-16 bodů	*střední aura*
17-20 bodů	*výrazná aura*
21-24 bodů	*silná aura*
25+ bodů	*legendární aura*

Uplatnění aury

Magicky nadané postavy či tvorové čerpají auru k ovládání svých kouzel. Je to jemná a výjimečná činnost, která však není prostá rizika. Cena aury nutná k provozování magických dovedností je uvedena níže. Co je však důležité i běžný smrtelník nenadaný magickými dovednostmi dokáže omezeným a zároveň velmi plýtvavým způsobem užívat auru. Není si toho vědom. Obvykle se domnívá, že šlo o „shodu náhod" nebo „zásah prozřetelnosti". Je několik způsobů, jakými lze běžně uplatnit svou auru (tyto způsoby lze v jedné scéně libovolně kombinovat):

Zvýšení hodu: Za jeden bod aury si lze zvýšit hod o 1. Toto lze kumulovat do max. pěti bodů aury a tedy si hod zvýšit o pět. Obdobně lze zvýšit i hod spojence, je-li postava na scéně a zapojuje-li a snaží se mu pomoci svými skutky.

Právě včas: Za tři body aury může postava dorazit na scénu právě včas, aby do ní mohla zasáhnout, byť byla jinak někde pryč. Zázračným způsobem se jí podaří popohnat koně, najít zkratku, vystihnout ten správný okamžik, aby mohla do scény zasáhnout.

Přidání/odebrání Efektu: Za tři body aury lze k úspěšnému hodu Efekt přidat nebo u neúspěšného hodu Efekt odstranit.

Druhá šance: Za pět bodů aury lze házet znovu. Platí nový hod, ať už je jaký chce. Opakovat hod lze jen okamžitě po hodu.

Všechny tato čerpání aury se projevují nejen mechanicky ale i nechtěnými vedlejšími efekty ve hře, neboť tím, jak postava čerpá svoji auru, ovlivňuje okolní svět. Forma tohoto

projevu je na uvážení Vypravěče. Může jít o nenadálý poryv větru, rozhostivší se ticho, záblesk vize (zvláště efektní při použití druhé šance pro spatření neúspěchu či úspěchu), houkání sovy, neklidné ržání koní apod.

Auru nelze dobrovolně snížit na méně než nula bodů. Může k tomu však dojít nedobrovolně. Jak a jaké důsledky to může mít pro příběh, necháváme záměrně k úvaze hráčům hráčům a Vypravěčům. Pouze dodávám, že negativní aura je vlastní věcem, výtvorům člověka, chladným a studeným.

Nejen magie Creetu:
Podobně jako systém pro užívání Aury, i magický systém popsaný v O Fortuna je širší a rozmanitější, než jak je podán v této zkrácené verzi. Za prvé je mnohem propracovanější v samotných příručkách Creetu, za druhé si nejspíš každé prostředí vyžádá vlastní systém pro používání nadpřirozených schopností. V Bráně fantazie se pokusíme podat několik různých řešení, ale doporučujeme každému Vypravěči, aby pro své prostředí zvolil a vytvořil vlastní.

MAGICKÉ DOVEDNOSTI

Za předpokladu, že má vaše postava některý z Rysů, které to umožňují, může rozdělit svoje dovednostní body nejen mezi běžné Dovednosti (viz předcházející kapitola), ale i mezi Dovednosti magické, které jí umožňují snáze a netradičně nakládat s aurou. I zde platí, stejná pravidla rozdělování dovednostních bodů jako u klasických Dovedností. Nicméně magické Dovednosti nelze použít, pokud v nich postava nemá investovaný alespoň jeden dovednostní bod.

Dobré zvládnutí magických dovedností posiluje auru, viz tabulka níže. Nenavyšují však použití jiných dovedností, není-li to přímo uvedeno v textu magické Dovednosti a není-li takto užitá dovednost zaplacena cenou ztráty Aury.

Body	Míra obeznámenosti	Navýšení Aury
0 bodů	*neznalý*	
1 bod	*mizerný*	*+1 aura*
2 body	*bídný*	
3 body	*špatný*	*+2 aura*
4 body	*slabý*	
5 bodů	*průměrný*	*+3 aura*
6 bodů	*slušný*	
7 bodů	*dobrý*	*+4 aura*
8 bodů	*výborný*	
9 bodů	*vynikající*	*+5 aura*
10 bodů	*nedostižný*	
11 bodů	*legendární*	*+6 aura*
12 bodů	*neuvěřitelný*	
13 bodů	*zázračný*	*+7 aura*
14 bod	*polobožský*	
15 bodů	*božský*	*+8 aura*

Postavy s Rysy toliko „slabé krve“ mají strop investovaných bodů zkušenosti do magického vědění na úrovni sedmi dovednostních bodů. Strop postav se „silnou krví“ je tradičních patnáct, daný nejvyšším dosažitelným stupněm Osvícení.

Použití magické Dovednosti se platí dočasnou (nebo trvalou) ztrátou aury. Cena aury je uvedena u dané Dovednosti a platí se bez ohledu na to, zda pokus o provedení Dovednosti uspěje nebo selže.

MAGIE DRAČÍ KRVE

Magie dračí krve je bouřlivá a zabijácká, útočná a živelná. Dává jim vládu nad všemi živly, nezměrnou moc nad přírodním světem.

Bojová mysl

(Inteligence, Dračí)

Schopnost takticky zvažovat situaci střetu a vidět nebo získat výhody i tam, kde by je běžný smrtelník nespatřil. Cílové číslo může jako již tradičně ovlivnit řada faktorů od prostředí a situace až po rezonanci s magickou harmonií země.

Úkol	základní CČ	Aura
Soubojová koncentrace	*15*	*1-3*
Taktický ústup	*20*	*3*
Ostří mysli	*25*	*5*
Hlas vůdce	*30*	*7*
Vítězná bitva	*35*	*9 (z toho 1 trvale)*

Soubojová koncentrace: Umožňuje krátkodobě zlepšit svoje soustředění na probíhající konflikt. Navýšit v boji využitelné schopnosti (Útočnost, Důvtip, Reakci, Vůli a Vý-

drž) o 1-3 dle investované aury.

Taktický ústup: Schopnost odpoutat se ze špatně se vyvíjejícího boje a nebo dokonce (jako Efekt) přimět soupeře, aby se z boje odpoutal on.

Ostří mysli: Umění použít jiných, než očekávaných zbraní. Postavit proti fyzické agresi psychické síly.

Hlas vůdce: Dodá postavě dočasně podmanivý a přesvědčivý hlas, který může inspirovat znavené a deprimované vojáky nebo demoralizovat protivníka. Vyvolat strach, soucit nebo naopak zažehnout žízeň po krvi, zabíjení a rabování.

Vítězná bitva: Umožní získat přehled nad probíhající bitvou a řídit ji efektivně tak, aby bylo využito každé, byť sebemenší výhody, které se naskýtá a dovést ji tak k triumfálnímu vítězství.

Poryv větru

(Síla, Dračí)

Můžete použít magie k ovládnutí síly větru a podstaty vzduchu. Od prostých triků se závany větru, po dýchání pod vodou, plachtění ve vzduchu až po vládu nad počasím. Cílové číslo může být ovlivněno rozsahem a sílou kýženého Efektu, přenosem magie na někoho jiného, než sesilatele, zda úmysl sesilatele rezonuje s magickou harmonií země nebo ji naopak narušuje.

Úkol	základní CČ	Aura
Závan	*15*	*1*
U konce s dechem	*20*	*3*
Křídla větru	*25*	*5*
Vláda nebes	*30*	*7*
Bouřlivý vír	*35*	*9 (z toho 1 trvale)*

Závan: Nenadále rozražené okenice, zhaslé pochodně, vítr převracející kupecké stánky. CČ závanu větru se může výrazně lišit i podle intenzity větru a délky trvání.

U konce s dechem: Umožňuje sebrat či naopak dodat vzduch do plic. Dovolí tak ponořit se do hlubin oceánu nebo pobývat v sirném prostředí v ústí sopky. Naopak může člověka dočasně připravit o schopnost řeči, když se mu nedostává kyslíku v plicích či jej dokonce takto zcela zahubit.

Křídla větru: Dávají schopnost vznášet se nebo dokonce létat.

Vláda nebes: Schopnost přivolávat kýžené počasí, houfovat mraky nebo je naopak rozhánět, rozpoutat déšť či jej zažehnat.

Bouřlivý vír: Možnost vyvolat a převzít kontrolu nad všeničícím tornádem nebo nevídanou bouří, která ničí vše, co jí stojí v cestě.

Vláda ohně

(Odolnost, Dračí)

Můžete použít magie k ovládnutí podstaty tepla nebo jeho opaku – chladu. Od prostých triků se zapalováním svící, procházení plameny až po rozpoutání běsnícího ohnivého pekla. Cílové číslo může být ovlivněno počasím nebo tím, přenosem magie na někoho jiného, než sesilatele, zda úmysl sesilatele rezonuje s magickou harmonií země nebo ji naopak narušuje.

Úkol	základní CČ	Aura
Zažehnutí plamene	*15*	*1*
Odolání živlu	*20*	*3*
Ohnivý dech	*25*	*5*
Spalující štít	*30*	*7*
Inferno	*35*	*9 (z toho 2 trvale)*

Zažehnutí plamene: Rozdělání klasického ohně bez pomoci křesadla nebo jiného nástroje. Případně malé tančící plamínky na rukou nebo zdroj slabého světla.

Odolání živlu: Schopnost pobývat bez jakékoliv újmy v nejrůznějších extrémních prostředích a dokonce, je-li to nutné, projít plameny.

Ohnivý dech: Umění vyslat z části těla (tradičně úst nebo špiček prstů) proud ohnivých jazyků, které nemilosrdně popálí vaše okolí.

Spalující štít: Ochranná bariéra horkem se tetelícího vzduchu, která ztěžuje pokusy proniknout k tomu, co chrání.

Inferno: Strašlivé ničivé kouzlo proměňující zemi i vše na ní i v ní vysušený a mrtvý troud, prach, popel a písek. Právem obávané a zřídkakdy využívané.

MAGIE SKŘÍTČÍ KRVE

Magie skřítčí krve je ve znamení subtilnosti, ukrytí, jemných machinací, drobných proměn a prchavých iluzí. Mají vládu nad říší snů, zdání a klamu a také nad běžným snažením a počínáním.

Stínová šalba

(Charisma, Skřítčí)

Iluzorní magie umožňuje zakrýt věci, jež jsou a zjevit věci, které nejsou.

Úkol	základní CČ	Aura
Bludičky	*15*	*1*
Mámení	*20*	*3*
Neviditelnost	*25*	*5*
Tichý společník	*30*	*7*
Neklidný duch	*35*	*9 (z toho 1 trvale)*

Bludičky: Rej světélek, bludné kořeny, ozvěna nebo hlasy lákající sejít z cesty případně nenadálé šero a temnota.

Mámení: Vytvoření komplexní iluzorní představy působící na všechny smyslové vjemy jako skutečná. CČ se může dramaticky lišit podle rozsahu představy a její trvalosti stejně jako podle rozsahu jí zasažených tvorů.

Neviditelnost: Propůjčuje neviditelnost a nezjistitelnost osobě nebo předmětu.

Tichý společník: Neviditelná a nehmotná síla dočasně poslouchá vaše příkazy.

Neklidný duch: Určené místo se stává strašidelným. Působí zde neznámé a nepochopitelné síly, které mohou lekavějšího člověka snadno vystrašit a zahnat na útěk.

Tajemná proměna

(Odolnost, Skřítčí)

Umožní změnit dočasně i trvale podobu svojí nebo věcí či lidí ve vašem okolí, mocná forma této magie dokáže dokonce vytvářet nové věci z ničeho.

Úkol	základní CČ	Aura
Zrcadlo	*15*	*1*
Základní materie	*20*	*3*
Prchavá transmutace	*25*	*5*
Drobný život	*30*	*7*
Pravá transmutace	*35*	*9 (z toho 2 trvale)*

Zrcadlo: Umožní na prchavý okamžik vytvořit kopie drobných předmětů (např. mincí) nebo tvorů (např. psů) a tím je zmnožit. Po chvíli se však zrcadlené předměty rozplývají.

Základní materie: Dokáže trvale vytvořit menší množství základních látek jako je voda, vzduch, písek, kov. S vyšším CČ je možno tyto základní materie i tvarovat nebo vytvářet komplexnější formy např. jednoduché pokrmy.

Prchavá transmutace: Propůjčí předmětu, tvoru či člověku na krátkou dobu (hodiny) charakter jiné hmoty (např. kovu) nebo nové atributy (např. křídla).

Drobný život: Dokáže trvale stvořit drobný život (do velikosti kočky) i ve velkém množství (roj hmyzu).

Pravá transmutace: Dokáže trvale přeměnit cokoliv na cokoliv jiného. Přeměnit olovo na zlato, zkamenět člověka, vytvořit nový život prakticky neomezené velikosti apod.

Temné snění

(Moudrost, Skřítčí)

Skřítci dokáží vstoupit do duší lidí i zvířat pomocí jejich snů a toužení. Umožní někoho uspat nebo naopak občerstvit jeho síly.

Úkol	základní CČ	Aura
Rozpoznané přání	*15*	*1*
Zbavení únavy	*20*	*3*
Hluboký spánek	*25*	*5*
Čtení mysli	*30*	*7*
Svíravá můra	*35*	*9 (z toho 1 trvale)*

Rozpoznané přání: Umožní poznat největší skrytá přání a strachy konkrétního člověka, který spí nebo má jinak obluzené vědomí (je např. unavený, opilý apod.). Zjistíte, po čem touží, co chce, čeho se bojí.

Zbavení únavy: Občerství ztracené síly, jako by se člověk dobře prospal.

Hluboký spánek: Propůjčí schopnost uspat člověka nebo jiného tvora (s vyšším CČ i skupiny lidí nebo tvorů) do hlubokého a tvrdého spánku.

Čtení mysli: Dokážete se „snovou cestou" dostat do mysli člověka a číst v ní jako v knize. (S vyšším CČ je možné mu nějaké myšlenky i podsunout).

Svíravá můra: Odsoudíte člověka k věčně neklidnému spánku, z něhož bude soustavně vytrháván opakujícími se děsy. Neodvratná trvalá únava a následné podlomení psychiky jsou prakticky jisté. V důsledku tohoto kouzla získává cíl rys Skřítčí prokletí.

MAGIE VÍLÍ KRVE

Magie vílí krve balancuje na hraně života a smrti, pomoci a odporu, smyslovosti i smyslnosti.

Jiskra osudu

(Charisma, Vílí)

Porozumění osudu a vláda nad ní. Nahlédnutí do minulosti, jiných míst i budoucích událostí.

Úkol	základní CČ	Aura
Nalezni	*15*	*1*
Včasná reakce	*20*	*3*
Neznámá vědění	*25*	*5*
Záblesky minulosti	*30*	*7*
Manipulace osudu	*35*	*9 (z toho 1 trvale)*

Nalezni: Umožní najít kýžený předmět nebo člověka. CČ může stoupat se vzdáleností nebo kvalitou ukrytí.

Včasná reakce: Umožňuje házet na kýžený hod dvakrát a vybrat si vyšší hod. Představuje schopnost vytušit zavčas výsledek svého jednání.

Neznámá vědění: Umožní dozvědět se to, co má zůstat skryto. Pokud to někdo na světě zná, dokážete se to dozvědět i vy. CČ se může lišit podle známosti věci.

Záblesky minulosti: Schopnost zahlédnout věci, které se již staly (byť před několika málo okamžiky nebo hluboko v minulosti) a sledovat je, jako byste byli jejich očitým účastníkem.

Manipulace osudu: Schopnost nahlédnout do budoucnosti, vytušit spletitost vzájemných osudů věcí a toho, jak se přestaví, pokud zasáhnete. Nejde o přímou manipulaci s osudem jako takovou jako spíš o odhad toho, jaké důsledky by měly různé činy vaše nebo jiných lidí.

Píseň lesa

(Síla, Vílí)

Ochranná magie lesa, niterný vztah k přírodnímu živlu, půdě, vodám… Může mít však i dramatickou podobu v různých nemocech a prokletích.

Úkol	základní CČ	Aura
Lesní úkryt	*15*	*1*
Duše dřeva	*20*	*3*
Zvířecí služebník	*25*	*5*
Portál	*30*	*7*
Kletba	*35*	*9 (z toho 2 trvale)*

Lesní úkryt: Schopnost dokonale splynout s lesem nebo jiným přírodním prostředím plným života. Stát se jedním ze stromů, splynout s potokem.

Duše dřeva: Možnost vládnout dřevu a dřevinám, nejrůznějším rostlinám apod. Měnit jejich tvar a na krátko je i oživit.

Zvířecí služebník: Umění vládnout zvířecím tvorům. Lákat je, odpuzovat, přikazovat jim, naslouchat a rozumět jim.

Portál: Schopnost volně přecházet z jednoho přírodního místa na jiné, libovolně vzdálené.

Kletba: Schopnost přivolat na určitou osobu prokletí v podobě lykantropie nebo upírství. V důsledku tohoto kouzla získává cíl rys Vílí prokletí.

Vroucí obětí

(Odolnost, Vílí)

Vláda nad životem a smrtí ve všech jeho podobách.

Úkol	základní CČ	Aura
Léčivý polibek	*15*	*1*
Prchavá romance	*20*	*3*
Zhojení	*25*	*5*
Neživot	*30*	*7 (a 3 každý den)*
Pravé oživení	*40*	*9 (z toho 3 trvale)*

Léčivý polibek: Polibkem předávané vyhojení drobných šrámů.

Prchavá romance: Okouzlení libovolného člověka nebo tvora na krátký časový okamžik.

Zhojení: Vyléčení všech nemocí a neduhů.

Neživot: Probuzení mrtvého k životu v neživotě. Nepravému a temnému životu. Pro jeho negativní auru musí být v neživotě udržován zaplacení 3 bodů aury každý další den.

Pravé oživení: Oživení a úplné ozdravení mrtvého k původnímu životu. Lze provést jen u nedávno zesnulého, duše musí být ochotna se vrátit. Extrémně nebezpečné.

KONFLITKT

Konflikty jsou podstatou prakticky každé hry, jde jen o to, o jaký typ konfliktu se jedná. Ve hře *O FORTUNA* rozlišujeme dva základní typy. Konflikt fyzický, ohrožující zdraví postavy a konflikt psychický, ohrožující její vyrovnanost. Konflikty se popisují na základě pěti schopností – dvou útočných (Útočnosti a Důvtipu) a tří obranných (Reakce, Výdrže a Vůle). Na prvním stupni Osvícení dělí postava mezi konfliktové Vlastnosti dle svého uvážení 12 bodů. Na každém dalším stupni pak 3 body.

Proč se Útočnost neodvozuje spíš od Obratnosti než Síly?
Má to hned dva důvody. Za prvé, tento systém se nesnaží nabídnout přesnou ba ani přibližnou simulaci reality, ale zábavnou a vyváženou hru. Za druhé se domníváme, že člověk bez bojových zkušeností uplatní v konfliktu pokud něco, pak svoji silovou převahu. Pokud je vaše postava bojově zkušená, může si vzít odpovídající Rys, která jí umožní užívat místo Síly obratnost tímto svou zkušenost herně deklarovat.

Používá se hod na Reakci častěji než hod na Výdrž?
Vzhledem k předpokládanému charakteru hry ano. Ale vzniklý rozdíl není až tak výrazný.

Konflikt v O Fortuna
bude pro mnohé trochu nepřehledný, příliš abstraktní a nekonkrétní. Neurčuje, zda a o kolik si nepřítel hodil na obranu, jak a proč se bránil, kam přesně rány nebo urážky dopadaly, a zda přišel o nohu či sebedůvěru.

To všechno totiž záleží na hráčích a Vypravěči. Jedině v souhře a za přispění pochopení pro příběh využijete všeho, co O Fortuna nabízí.
Rezoluce popisem, Pravidlo pěti a další detaily tu jsou proto, aby kostky a systém byly prostředkem a kořením scén, ne jejich účelem a středobodem.

ÚTOČNOST A DŮVTIP

Útočnost je připravenost a obecná schopnost vést nějakou formu útoku na tělesnou schránku (Zdraví) jiného tvora nebo hmotu předmětu. Reprezentuje v pravidlech bojový potenciál, který dokáží zužitkovat ve fyzickém konfliktu, ať už jde o zápas, střetnutí na meče nebo soutěž v lukostřelbě.

Útočnost = 1k20 + Síla + bonusy Rysů + další relevantní opravy

Důvtip určuje odhodlanost a obecnou schopnost vést „útok" na cizí psychiku (Vyrovnanost) nejrůznějšími prostředky od posměšků a urážek přes promyšlenou manipulaci a pomalé ovlivňování až k vydírání. Reflektuje pohotovost mysli postav, například schopnost odhalit slabá místa protivníkovy argumentace a zaměřit se na ně.

Důvtip = 1k20 + Inteligence + bonusy Rysů + další relevantní opravy

REAKCE, VÝDRŽ A VŮLE

Reakce odhaduje rychlost včasné reakce postavy na hrozící nebezpečí. Například zda a jak se dokáže vyhnout fyzickým útokům a zraněním jimi způsobeným.

Reakce = Obratnost + bonusy Rysů + další relevantní opravy.

Výdrž určuje fyzické hranice postavy, například dlouhodobě podávat zvýšený výkon, přestát účinky jedu nebo nemoci, hladovět, nepodlehnout únavě při dlouhém běhu a podobně.

Výdrž = Odolnost + bonusy Rysů + další relevantní opravy

Vůle dovoluje postavám například odolávat útokům namířeným vůči psychice. Vysmívání, ponižování, magickému ovládnutí, šoku nebo propadnutí hrůze a šílenství.

Vůle = Moudrost + bonusy Rysů + další relevantní opravy.

Další speciální podmínky, které mohou ovlivnit vyhodnocování:
Kryt – zahrnuje všechny okolnosti, kdy něco fyzicky, psychicky nebo vizuálně blokuje směr útoku.

PRŮBĚH KONFLIKTU

Konflikty ve hře *O FORTUNA* sledují logiku základní mechaniky. Nicméně pro její připomenutí a pro detailnější popis zde uvádíme několik praktických příkladů. Podotýkáme, že mezi psychickým a fyzickým konfliktem není mechanický rozdíl s výjimkou použitých hodnot. Mohou také nastat příklady, kdy dojde na konflikt kombinovaný, kdy do hry vstoupí charakteristiky tradičně spojované s fyzickým i psychickým konfliktem. To vše uvidíte na následujících příkladech.

Našeho hrdinu Romea jsme opustili v době, kdy na koni cválal vstříc své životní lásce – Julii. Nyní již dorazil k jejímu sídlu, honosnému a rozsáhlému, v němž se dnes koná ples Juliiných ná-

padníků. Naneštěstí v tom všem shonu někde ztratil pozvánku a bude mít pravděpodobně problémy se na ples vůbec dostat. Krátce zauvažuje nad možností šplhat před zeď, ale nechce si poškodit drahý oděv, který má na sobě, a tak se rozhodne přesvědčit stráž.

Přesvědčování se dá klasifikovat jako klasický příklad psychického konfliktu, nicméně v tomto případě poněkud jednostranného. To znamená, že Romeo bude házet na Důvtip, Cílové Číslo bude určeno pomocí pravidla Vzít deset a odvozeno od Vůle stráženého. K hodu na Důvtip, kterým se pokouší přehodit Cílové Číslo strážného, si hráč Romea může samozřejmě připočítat bonusy všech s příběhem souvisejících dovedností. V sázce je, zda se Romeovi podaří dostat dovnitř. Vypravěč usoudí, že strážný je v dobré náladě a CČ je tak jen 15. Hráč Romea má hodnocení Důvtipu 10, ale kostka mu dnes úplně nepřeje, padne mu 5 a tak dosáhnul úspěchu jenom těsně. To by samozřejmě mohlo stačit na odehrání scény, v níž Romeo žadoní a Strážný jej v dobré náladě nakonec dovnitř vpustí, ale hráč Romea by ještě rád dosáhl něčeho víc. Usiluje o „Efekt" a větší pravomoci nad popisem scény.

Vypráví tedy příběh Romeova přesvědčování s tím, že si Romeo všimne Strážcova pokašlávání.

„Jak slyším, nějak vám neslouží zdraví."

(Vypravěč sekundující hráči v odehrávání dramatickém střetu začne přesvědčivě napodobovat dechové potíže).

Hráč si počítá bonus za Vnímání +4, ale to pořád na Efekt nestačí. Rozhodne se tedy posloužit Strážnému také dobrou radou z oboru Léčitelství (další +2 k hodu a konečně onen kýžený Efekt).

„Neměl byste tady stát takhle v průvanu. Prochladnete ještě víc, a jak to s vámi dopadne. Co kdybyste mne teď uvedl a pak našel někoho, kdo vás vystřídá. A nezapomeňte, jak jsem vám radil. Nejlepší je na to horká voda s medem."

A tak je Romeo s pompou hodnou někoho s daleko vyšším postavením uveden mezi hosty, má nyní pozornost celého sálu, což je to, čeho chtěl Efektem dosáhnout.

V sále do něhož byl Romeo uveden je mimo jiné i jeho soupeř v lásce, Tibalt (představovaný jeho spoluhráčem). Nyní je v sázce, zda Romeo dokáže přesvědčivě prezentovat svoje dříve získané kompromitující materiály (tedy psychický konflikt) z nichž bude předčítat, zatímco Tibalt, který tuší k čemu se schyluje, se jej snaží inzultovat (tedy fyzický konflikt) a tím zastavit a znemožnit. Jde tedy o jeden z poměrně řídkých případů kombinovaného konfliktu.

Romeo používá Důvtip, ale výjimečně nehází proti CČ Tibaltovy Vůle, ale Reakce, neboť ten neodolává jeho přesvědčování, ale snaží se jej zastavit. Naopak Tibalt používá svou Útočnost proti CČ Romeovy Výdrže, neboť Romeo se bude snažit číst kompromitující materiál stůj co stůj…

Jsou čtyři možné výsledky takového jednání…

Romeo i Tibalt ve svém hodu uspějí… v takovém případě se Romeovi podařilo ve svém čtení dostat dostatečně daleko, aby zaujal publikum, zatímco Tibaltovi se podařilo jej umlčet dřív, než došlo na to úplně nejhorší. Záleží také na tom, zda někdo z nich nedosáhl Efektu, což by situaci ještě více zkomplikovalo. Romeovi bude také pravděpodobně sníženo Zdraví a Tibaltovi Vyrovnanost (viz níže).

Romeo uspěje, Tibalt selže. To je prosté. Publikum je šokováno. Tibalt zostuzen. Jeho psychika pochroumána…

Romeo selže, Tibalt uspěje. Opět jednoduché. Tibalt je rychlejší. Dokázal Romeovi zabránit ve čtení. Možná mu materiály sebral, a každopádně mu ublížil…

Romeo i Tibalt selžou. Tibalt se sice nedostal k Romeovi včas, aby ho zastavil, ale Romeo hrozbu útoku přesto nevydržel a dal se na ústup a publikum nerušeně tlachá dál. Možná zaplacení herci, kteří měli hosty pobavit?

Později té noci si bez ohledu na vývoj předchozích událostí Tibalt rozhodne vyřídit s Romeem účty naostro. Vyzve ho v zahradách paláce na souboj, jde tedy o klasický fyzický konflikt. V sázce je čest obou mladíků, ale zejména jejich životy, které se rozhodli riskovat, řekněme si to upřímně, kvůli pěkné hlouposti (krásné a křehké hlouposti jménem Julie, konkrétně…). Tibaltova Útočnost se porovnává s CČ na základě Romeovy Reakce (nezapomeňte, že obě postavy představují hráči a tak zde vstupuje do hry pravidlo, že pasivnější hráč v dané situaci stanovuje CČ, aktivnější hází), a zároveň se Romeova Útočnost porovnává s Tibaltovým CČ.

Opět jsou čtyři typy výsledné situace…

Romeo i Tibalt se navzájem zraní, možná zabijí. Klasická tragédie.

Romeo zraní Tibalta, ale sám zůstane nezraněn. Rozhodně mu však bude hrozit odplata od Tibaltova příbuzenstva a přátel.

Tibalt zraní Romea, ale sám zůstane nezraněn. Opět, hrozí mu odplata Romeových známých a příznivců.

Oba mladíci jsou už řádně posílení alkoholem a vleklý a k ničemu nevedoucí souboj je natolik zmůže, že se společně svalí do trávy a dost možná, že z nich alkoholové obluzení udělá do rána nejlepší přátele tak jako dřív.

Ha Tibalt. Já věděl, že jsou to postavy ze Shakespeara!

Ne opravdu. Shoda jmen je čistě náhodná a při psaní těchto scén ani nebylo zraněno žádné zvíře.

Kromě lidí neznalých Shakespeara.

Nebylo to v tom Shakespearovi jinak?

Už jsme říkali, že to nejsou postavy ze Shakespeara! (pozn. SEB: Alnag je jen romantik s citlivou duší narativního roleplayera...)

Vždy mějte na paměti jedno ze základních pravidel hry, že k mechanickému rozhodnutí konfliktu byste měli přistupovat tehdy, je-li něco v sázce. Konflikty čistě pro konflikt samotný jaksi postrádají v příběhu logiku. Konflikt by měl být vyvrcholením událostí a jejich logickým důsledkem, nikoliv Vypravěčskou berličkou pro vyplnění hluchých míst.

Také mějte coby Vypravěč na paměti, že při stanovování CČ byste měli do jeho hodnoty započítat i to, co se skrývá pod nic neříkajícím názvem „další relevantní opravy". Jde o bonusy z dovedností, které může postava, kterou jako vypravěč představujete využít při své obraně a svém útoků podobně jako když si hráč zvyšuje číslo dosažené hodem. Pokud tam takovéto bonusy započítáváte, je dobré ozřejmit je při popisu scény, aby se toho hráč, který má scénu dovyprávět měl čeho chytit.

Mezi použitím dovedností a konfliktových schopností vede neostrá hranice. To, zda použít dovednost nebo konfliktovou schopnost záleží do značné míry na tom, „Co je v sázce?" Nicméně jako výchozí pravidlo lze říct toto. Dovednosti jsou o vztahování se postavy ke světu. K prostředí, byť třeba neznámému, které ji obklopuje. Užitím konfliktové schopnosti postava působí přímo na konkrétní osobu a tímto cíleným působením jí může ublížit.

Příklad: Merkucio se snaží proplížit kolem strážního stanoviště. Co je v sázce? Podaří se Merkuciovi dostat neviděn na druhou stranu? Merkucio neví, kolik stráží je na hlídce, zda sebou mají psy nebo zda používají k odhalení jemu podobných magie. Chce být jednoduše co nejtišší. Nepůsobí na stráže a neohrožuje je. Používá tedy dovednost – Kradmost. Vypravěč pak určí CČ na základě nejvyššího Vnímání skupiny strážných (což je ve skutečnosti Vnímání psa). Při hodu si přičte i bonus z Dovednosti - Znalost (Mystika a příroda), neboť se pohybuje na hranici lesa.

Představte si ale jinou situaci, v níž Merkucio třeba strážného i se psem vidí. Ví (nebo si myslí), že není naděje projít nepozorovaně okolo. Proto se rozhodne strážného odlákat. Bude například předstírat, že je jeho kolega a nebo, že je raněná lesní zvěř. Co je v sázce? Podaří se Merkuciovi přechytračit strážního? A tady přichází ke slovu konfliktová schopnost – Důvtip. Merkucio se chystá vydávat zvuky připomínající raněné zvíře a i tady využije bonusu z dovednosti Znalost (Mystika a příroda). Jeho cílem je ale vylákat strážného z jeho stanoviště. Na psově Vnímání nezáleží. Protože strážný ho prostě povleče sebou na řetězu (a nebo jej možná vypustí na domnělou raněnou srnu, pokud Merkucio ve svém hodu neuspěje).

Ohrozí Merkucio Vyrovnanost strážného? Pravděpodobně ano. Ačkoliv léta služby strážného jistě zocelila a nelekne se jen tak něčeho, nenadálý a výrazný zvuk v lese by mohl vyvolat strach a napětí. A zvláště tehdy, pokud Merkucio uspěje a strážný nezjistý, co zvuk způsobilo, bude nervózní a stresovaný po zbytek své směny. Jenom postupně to odezní. A pokud by strážný byl lekavější povahy, může ho nenadálý zvuk třeba i zabít.

Vyprávění konfliktu

Určitá forma konfliktu je integrální součástí každé RPG. Konflikt vzbuzuje vzrušení a je-li dobře načasován, vyvážen a zasazen do příběhu, může jej prohloubit a učinit jej ještě více uchvacujícím. Možná ale máte pocit, že "jeden hod na to, co je v sázce" nemůže souboj rozumně vyřešit. To samozřejmě je i není pravda, a to hned ze dvou důvodů.

Banální střety (náhodná setkání a podobnou vatu) není třeba vůbec házet. Pokud už nastanou, můžete spolu s hráči jednouše dovyprávět jejich „slavné vítězství". Méně významné střety je záhodno vyřešit prostě jedním hodem. Tím, že celou situaci zarámujete jednou scénou (viz kapitola Vedení hry) a tu vyřešíte hodem na co je v sázce.

Nicméně důležitý a napínavý souboj může znamenat i více hodů. Nenechte se zmást tím, že by hody na „co je v sázce" automaticky znamenali širší záběr, než „úkolové hody" z klasických RPG her. Zásadní a zlomový souboj můžete coby Vypravěč rozdělit na celou řadu krátkých scén, v nichž jde vždy o něco malého, „co je v sázce" (může jít i o každý škrábanec, kryt, urážlivé slůvko nebo vystřelený šíp). Tento detailní přístup aplikujte ale zejména tehdy, když na konfliktu velmi záleží, je tedy například vyvrcholením osudové linie příběhu některé z postav. Toto zaměření na detaily podtrhne jeho význam a ve správném podání hráčům pořádně rozproudí krev.

Velké nepříjemnosti kolem konfliktu mohou často vyvstat z nejasnosti scény. Hráč, který má rozhodnout s jakou sázkou do něj vstupuje, by měl mít jasnou představu o slabinách i silných stránkách svých potenciálních soupeřů, měl by vědět, jak vypadá "bitevní pole", ať už myšlenkové či skutečné. Pokud vedete detailní souboj a sekundujete hráči v popisu příběhu (nabízíte možnosti, přizpůsobujete reakce cizích postav hráčovým akcím…) pamatujte na tato jednoduchá pravidla.

- Konflikt by měl být nebezpečný a hloupé akce by neměly zůstat nepotrestány.
- Nebojte se postavy zranit, ale nepřehánějte to. Buďte nezaujatí… Ano, víme jak je to občas těžké.
- Z každého konfliktu si postava musí odnést šrámy. Na duši, mysli i těle. Každý by ji měl nějak obohatit, pomoci jí poznat sebe sama a své hranice.
- Často se hráčů ptejte, jak jejich postavy sekvenci se střetem vnímají, a nezapomínejte často opakovat detaily a celkový pohled na probíhající scénu.

Nejobtížnější věcí při hře využívající hody na to, "co je v sázce", jsou detaily. Celý přístup svádí k tomu je odbývat. Rychle to sfouknout a jít zase dál… Nedělejte to. Pokud hráči nerozumí tomu, co se kolem jejich postav děje a jaké hrozby (a možnosti) před nimi leží, nemůžete od nich očekávat, že učiní správná rozhodnutí.

ZDRAVÍ A VYROVNANOST

Zdraví značí celkovou kvalitu fyzického stavu. Výjimečně dobré zdraví může mít pozitivní účinek na vaše úspěchy v řadě různorodých činností, naopak podlomené zdraví může mít účinky dramaticky negativní.

Zdraví = Odolnost + 15

Obdobně **Vyrovnanost** popisuje celkovou kvalitu vašeho psychického stavu. Výjimečně uspořádaná psychika může mít analogicky účinek na vaše úspěchy v řadě jiných oblastí, naopak rozháraná psychika vás bude zrazovat v těch nejvíce potřebných situacích.

Vyrovnanost = Charisma +15

Hodnocení	Zdraví	Vyrovnanost	Oprava hodů
19-20	*hrdinské zdraví*	*nezdolná psychika*	*+2 ke všem hodům*
17-18	*výborné zdraví*	*odolná psychika*	*+1 ke všem dovednostem*
14-16	*dobré zdraví*	*vyrovnaná psychika*	
10-13	*šrám*	*pošramocená psychika*	
6-9	*lehké zranění*	*pochroumaná psychika*	*-1 ke všem dovednostem*
3-5	*střední zranění*	*narušená psychika*	*-2 ke všem hodům*
1-2	*vážné zranění*	*labilní psychika*	*-5 ke všem hodům*
0	*blízko smrti*	*hranice šílenství*	*vyřazení, nelze aktivně jednat*
méně	*smrt*	*šílenství*	*hráč ztrácí kontrolu nad postavou*

Psychická či fyzická újma

Fyzický či psychický konflikt je pro hru výjimečný v tom, že při něm může dojít k poškození zdraví (resp. vyrovnanosti). Jejich aktuální hodnocení (vyjádřené číslem) klesne o tolik, kolik byl rozdíl mezi útočným hodem (např. Útočností) a obranou (např. Reakcí).

Útočník tedy může uspět – dosáhne přesně CČ, ale přitom obránce nijak výrazněji nezranit. I to je třeba ošetřit dobře vyprávěným příběhem, a ačkoliv to tak nevypadá, právě taková situace si může vyžádat pořádné tvůrčí úsilí. Útočník může také libovolně snížit ranivost svého útoku pod dosaženou hodnotu. Typicky se tak děje při přátelském zápasení (snížení na 0) nebo boji do první krve (snížení na 1).

Záměrné snížení poškození soupeře nijak neovlivňuje dosažení „Efektu".

Snížení Zdraví nebo Vyrovnanosti by však neměl být jen poklesem nějakého čísla. Měl by být jedním či více konkrétními poškozeními odpovídajícího rozsahu, se kterými pak bude podle toho i nakládáno. Postava bodnutý do vidlemi, které byly do této chvíle zapíchnuté v hnoji je ve velmi vážném ohrožení infekcí, podvrtnutí kotníku velmi zkomplikuje následné atletické výkony.

Stejně tak neodbytná myšlenka neustále se hlásící o slovo zhoršuje pozornost, stres, napětí a únava mohou mít nečekaně silné následky pro fyzické výkony postavy. O hlasech vzadu v hlavě, které vám šeptají, co máte dělat a říkat ani nemluvě. Snažte se zhmotnit utrpěná poškození svých postav, vetknout je do příběhu a obohatit jej o ně.

Léčení

Chápu, jak se léčí zranění, ale jak se vlastně léčí Vyrovnanost?

Rozhovorem. Například zpověď je formou léčení psychiky, neboť svěřujete svoje niterné pocity a zátěž svého svědomí. To může odblokovat vzniklé bariéry. Stejně jako o léčení zdravotního stavu i o léčení psychické vyrovnanosti se může pokoušet laik, ale expert obvykle dosahuje lepších výsledků.

Úspěšně léčit fyzická i psychická zranění lze pomocí Dovednosti Léčitelství. První pomoc (základní CČ 10) je třeba uplatnit okamžitě a zvýší hodnotu zdraví jen minimálně (o jedna).

Stabilizaci zraněného (základní CČ 15) je třeba uplatnit do hodiny od utržení zranění a zvýší hodnocení zdraví o další 1. Větší lékařské zákroky mohou mít rozsáhlejší pozitivní (ale i negativní) následky a jejich obtížnost je plně v kompetenci Vypravěče.

Léčení nelze provádět opakovaně a ani kumulativně, počítá se jen větší efekt. Tedy pacient, kterému byla poskytnuta první pomoc a posléze byl „stabilizován," je vyléčen o 2 stupně hodnocení zdraví.

Další léčení probíhá pomalu, rychlostí jeden bod za den, při trvalém pobytu na lůžku rychlostí 2 body za den a při poskytnuté lékařské péči až 3 body denně. Magie může mít na zdraví samozřejmě zcela radikální účinky.

POSTAVENÍ

Postavení ve společnosti je dáno majetkem, pověstí a krví, která vám koluje v žilách. Ačkoliv členové nobility by tvrdili něco jiného, jejich význam zhruba odpovídá uvedenému pořadí. A tato kapitola je zasvěcena všemu, co se týká postavení. Bohatství, Reputaci i vybavení, které postava má.

REPUTACE

Reputace se užívá k určení toho, zda vás například pozná nějaká cizí postava a jaký to na ní udělá dojem. Samozřejmě se hází jen tehdy, když "je něco v sázce". Ti, kdo vás poznají a váží si vás, vám spíše pomohou. Reputace ale může být dvousečnou zbraní. Ve chvíli, kdy se snažíte zmizet, skrýt nebo zůstat nepoznán, vás může Reputace prozradit. Nemá hodnotící charakter, vysokou Reputaci mají jak osoby obestřené gloriolou dobra tak i ty, které jsou nechvalně proslulé.

Počáteční Reputace = Charisma + relevantní Rysy + 5

Reputace nemůže klesnout pod 0, ale není limit v tom, kam by mohla stoupnout. Význam jednotlivých hodnot Reputace ukazuje následující tabulka.

Hodnota	Význam
0	*Bezvýznamná, neznámá postava*
1-5	*Znám svému bezprostřednímu okolí (zlodějíček, místní strážný)*
6-10	*Osobnost lokálního významu (kněz, velitel stráží)*
11-15	*Místní hrdina (známý zabiják, člen nižší nobility apod.)*
16-20	*Společensky významná figura (člen vyšší nobility, vůdce cechu)*
21-30	*Legendární hrdina (příp. tribun apod.)*
31 +	*Notoricky a všude známý člověk*

Hází se proti Cílovému číslu určenému Vypravěčem. Za běžných okolností je CČ 25, ale to může být ovlivněno řadou detailů. Postava, která byla úspěšně rozpoznána, může z této výhody těžit, pokud dojde ke konfliktu nebo jinému poměřování sil. Může ve svých protivnících například vyvolávat obavy, úctu nebo strach, které jim znemožní jí účinně vzdorovat.

Hodnota Reputace	Bonusy k interakci
0	*+0*
1-5	*+0*
6-10	*+1*
11-15	*+2*
16-20	*+4*
21-30	*+8*
31+	*+12*

Postava, která byla úspěšně rozpoznána v kladném smyslu (vůči poznávajícímu) může Reputaci dále využít například k přesvědčení postavy či skupiny postav, aby jí nějak pomohly. Zaplacením 1–3 bodů Reputace (v závislosti na situaci) může požadovat a dostat určitou službu. Cena Reputace závisí na náročnosti služby, riziku, které představuje pro přesvědčované a celkově na jejich ochotě ke spolupráci.

Změny Reputace

Reputace může kolísat v závislosti na tom, jak postava dostojí či se naopak zpronevěří své pověsti. A pověst postavy je do značné míry určena tím, jaké rysy své postavě zvolila. Například postava s Rysem Odvážný, která se srdnatě postaví silnějšímu nepříteli a slavně zvítězí, si získá bonus k Reputaci, stejně jako postava s Rysem Běh, které se podaří před střetem úspěšně uniknout. Postava s Rysem Infiltrace dopadená při vybírání cizí pokladnice nebo postava s Rysem Výřečnost, které při své obhajobě před soudem dojdou

Další využití Postavení

Jistojistě při hře narazíte na další a další možnosti a situace, kdy by bylo záhodno nějakým způsobem některou z charakteristik Postavení využít (nebo zneužít). Samozřejmě vám nic nebrání! Reputace může zahánět bandity, zlevňovat cenu v obchodech, lákat následovníky i obdivovatele a mnoho dalších úžasných věcí…

Vypravěč by ale měl mít na paměti (a nejen v případě Reputace, ale u jakéhokoliv pravidla), že povolením neobvyklého využití nějaké charakteristiky (nebo podsystému pravidel) vytváří nějaký konsensus, ke kterému mohou hráči kdykoliv odkázat ve chvíli, kdy by se mu zrovna nemusela vysoká Reputace odhánějící nepřátele hodit.

Proto vždy zvažte, zda má nějaké pravidlo právo být považováno za obecnou maximu, a pokud ano, jak ovlivní celé vnímání hry.

Dobrým řešením je neobvyklé využití nějaké charakteristiky nebo subsystému pravidel omezit například placením bodů Aury a podobně.

slova, naopak utrpí ztrátu Reputace. Hodnocení přírůstku či úbytku Reputace je v rukou Vypravěče, ale hráč může na tuto možnost upozornit, má-li pocit, že je to na místě.

Skutek	Přírůstek/Úbytek Reputace
Chování v souladu s rysem	*+1*
Chování v protikladu k rysu	*-1*
Významný úspěch ve své profesi	*+2*
Významný neúspěch ve své profesi	*-2*
Porážka či přechytračení někoho s vyšší reputací	*+1*
Porážka či přechytračené od někoho s nižší reputací	*-1*
Odsouzení a uvěznění	*-1*
Domněle mrtvý	*-1*
Návrat z pouti do vzdáleného místa	*+1*
Vůdce určité skupiny či uskupení	*+1-5*

BOHATSTVÍ

Hodnocení Bohatství reprezentuje kupní sílu postavy. Umožňuje postavě nakupovat předměty nebo služby a různě disponovat majetkem (na mnoha úrovních). Bohatství představuje „virtuální" vyjádření fyzických prostředků, které postava nemusí mít nutně všechny u sebe.

počáteční Bohatství = Charisma + relevantní Rysy + 5

Bohatství nemůže klesnout pod 0, ale není limit v tom, kam by mohlo stoupnout. Význam jednotlivých hodnot Bohatství ukazuje následující tabulka.

Hodnota	Význam
0	*Živořící*
1-5	*Prostý*
6-10	*Střední třída*
11-15	*Bohatý*
16-20	*Majetný*
21-30	*Zámožný*
31+	*Velmi zámožný*

Ověřování Bohatství se provádí k určení toho, co si můžete dovolit a jaké zboží a služby jsou pro vás rozumně dostupné. Každý předmět má kupní Cílové Číslo zvané též cena. K nákupu předmětu házíte na ověření Bohatství proti ceně. Stejně jako všechny hody v této hře házíte 1k20 + vaše současná hodnota Bohatství (a samozřejmě se můžete pokusit tento hod navýšit bonusy z dovedností, které zapojíte do vyprávění příběhu). Pokud ověření dosáhne nebo překoná cenu předmětu, uspěli jste. Jedinou částečnou výjimkou je hodnocení bohatství 0. V tomto případě si nemůžete dovolit nic s kupní cenou vyšší než 10. Pokud CČ nedosáhnete, nepodařilo se.

Zisk a ztráta Bohatství

Kdykoliv kupujete něco s cenou vyšší než vaše současné hodnocení Bohatství nebo něco s cenou vyšší než CČ 15, vaše hodnocení Bohatství klesá. O kolik je vaše bohatství sníženo uvádí následující tabulka. Vaše hodnocení bohatství klesá jen tehdy, když se vám něco podaří úspěšně koupit.

Cena	Snížení
15 a víc	*1*
o 1-10 víc než vaše Bohatství	*1*
o 11-15 víc než vaše Bohatství	*2*
o 16+ víc než vaše Bohatství	*3*

Postava může Bohatství získat dvěma způsoby, buď pomocí prodeje části svého majetku, nebo v rámci příběhové odměny (o té v následující kapitole – Osvícení). Pokud je předmět nepoškozen a funkční je jeho prodejní cena rovná ceně kupní mínus 3. To zvýší vaše Bohatství o stejnou hodnotu, jakou by byla ztráta, kdybyste stejně cenný předmět kupovali.

Bez ohledu na vaše hodnocení se Bohatství zvýší o 1, pokud je prodejní cena Předmětu 15 a vyšší. Pokud prodáváte předmět s prodejní cenou nižší než vaše hodnocení Bohatství a prodejní cena je také 14 nebo nižší, nezískáváte nic.

VYBAVENÍ

Následující popisné seznamy umožňují vytvořit většinu libovolných předmětů. Mezi vybavení se však nepočítá pouze to, co má postavy u sebe hmotně, ale i její výbava duševní a duchovní. Její vzdělání, její životní filosofie. I tyto předměty jsou otázkou ceny, neboť chudák si sotva může dovolit studovat ve starých zaprášených spisech a vědomosti jsou doménou bohatých a mocných.

Oblečení (základní cena 1, váha 1)

Základní oblečení je relativně jednoduché, ale lze na něm provést řadu změn. Většina z nich se týká postavení. Oblečení do chladného počasí chrání svého nositele před specifickým podnebím díky bonusu +5 na situace, kterých se to týká. Profesní oděv poskytuje bonus +10 k Reputaci, ale jen pro účely rozpoznání nositele coby příslušníka nějaké specifické profese nebo skupiny.

Oblečení	Cena
Podnebí	*+2*
Profesní	*+2*

Nádherná zdobená sametová róba faktora obchodního sdružení Mercanta v temně vínové barvě se zlatým zdobením, dávající na odiv bohatství bude mít Cenu 5, Váhu 1, a bonus +2 Znalost (Obchod a hospodářství).

Obchodovatelné zboží (cena jakákoliv, jakákoliv váha)

Obchodovatelné zboží lze zakoupit za jakoukoliv cenu a s prakticky jakoukoliv váhou. Tyto koupě představují kompaktní formy bohatství, které lze poměrně snadno přepravovat, a nemají žádný efekt vyjma formy obecné měny. Obchodovatelné zboží může být také součástí příběhové odměny, takže po poražení skupiny pirátů mohou postavy získat náklad sukna popsaného jako *Obchodovatelné zboží s cenou 5 a váhou 7.*

Profesní náčiní (základní cena 2, váha 2)

Je možné získat „náčiní" pro prakticky jakoukoliv dovednost (včetně magických). Základní náčiní umožňuje provádět hody, pro které je náčiní vyžadováno (např. otevírání zámků vyžaduje náčiní, nelze jej většinou dělat prstem). Pokročilejší náčiní poskytuje bonus k Dovednosti jako takové, nicméně každý bonus +1 zvyšuje také váhu náčiní o +1, neboť se jeho rozsah zvětšuje, pokud není tato váha zpětně vykoupena cenou představující vyšší kvalitu nebo miniaturizaci.

Náčiní	Cena
za +1 dovednost	*+1*
za -1 váha	*+2*

Výtečně vybavená alchymistická laboratoř sestávající z nesčetných baněk, křivulí, destilační soupravy, kahanu a podobně a poskytující svému majiteli bonus +10 ke Znalosti (Alchymie) má Cenu 16 a Váhu 10.

Vědění (základní cena 5, váha -)

„Vědění je mou zbraní…" Takové je životní krédo mnohých vzdělanců. Vzdělání se však těžko kupuje a ještě hůře prodává. Jeho cena je značná a mnohými je též hrubě nedoceněno. Může jít o klasické vzdělání, nebo bizarní nauky a poznatky. Může jít o poznání strategií, nebo schopnosti číst v protivníkovi jako v knize. Logika, filosofie nebo rétorika, to jsou nejběžnější volby.

Vědění umožňuje vést sofistikované urážky, odhadovat a těžit z reakce protivníka, nacházet souvislosti i tam, kde by je jiný neviděl. Základní vědění, coby virtuální komodita má Důvtip +1. Stejně jako u zbraní se vědění nesčítá, ale používá se to nejlepší uplatnitelné. A stejně jako u zbraní musíte konkretizovat jaké vědění se jedná a uplatňovat bonus z něj jen v odpovídajících situacích.

Vědění	Cena
za +1 Důvtip	*+2*

Mistrovské zvládnutí Moderatské filosofie a schopnost odpovědět i na ty nejsložitější otázky život a smrti v jejím duchu poskytuje bonus +6 k Důvtipu, Cena 17, Váha -.

Víra (základní cena 4, váha -)

Jak to, že jeho dýka je nebezpečnější, než můj meč?

Ve hře O FORTUNA je z čistě mechanického hlediska jedno, o jakou konkrétní zbraň (či zbroj, vědění, víru atd.) se jedná. Z hlediska příběhu to však zdaleka jedno není. Hráč by měl o svém vybavení vědět víc, než jen jaké bonusy mu přidává.

Ano, může se stát, že dýka je nebezpečnější než meč, neboť i v reálném životě může být ve správných rukou a ve správné situaci dýka mocnější meče.

Co je neméně důležité, je co o vás zvolená zbraň (zbroj, víra kterou vyznáváte či vědění, které ovládáte) vypovídá. Je to drahá a lesklá cetka, je to praktická zbraň zabijáka? Čísla jsou jenom začátek, tak u nich neskončete.

„…víra mým štítem." Víra vyžaduje více než jen znalosti. Vyžaduje oběti a to nejen majetkové a materiální. Přesto nejčastějším důkazem oddanosti víře jsou a budou přinášené obětiny. Vírou zde myslíme například i víru v osud, magickou propojenost všehomíra, lidskou morálku, vlastní kodex chování apod., nejen následování dogmat známých církví a náboženství.

I víra je virtuální komoditou. Dodává vnitřní jistotu, klid, vyrovnanost i sílu snášet utrpení. Základní forma laické víry dává bonus +1 Vůli a +0 k Výdrži. Při zvyšování bonusu Výdrže nemůže být Výdrž víc jak dvakrát vyšší než Vůle a naopak. A také jako vždy by měl být bonus víry počítán jen tehdy, pokud to situaci odpovídá.

Víra	Cena
za +1 Výdrže	*+2*
za +1 Vůle	*+1*

Běžná, prostá, víra v Jediného boha, jeho relativně pravidelný uctívání a účast na všech důležitých obřadech, které jsou vyžadovány, znamená bonus +1 k Vůli, +0 k Výdrži a Cenu 4.

Zbraně (základní cena 0, váha 1)

Základní improvizované zbraně (např. klacek) mají hodnotu nula, váhu nula a bonus k Útočnosti taktéž 0. Pro zvýšení Útočnosti o +1 je potřeba zvýšit buď cenu i váhu 2 nebo cenu o 6. Vytvoření lehčí zbraně dále zvyšuje cenu. Při vytváření zbraně se rozhodněte, o jakou zbraň se jedná. Posléze si její bonus k útočnosti můžete počítat jenom v odpovídajících situacích.

Zbraň	Cena
za +1 útočnost, +2 váha	*+2*
za -1 váha	*+2*

Příkladem zbraně může být obouruční meč, zvaný Osudové ostří (Acumen Fati), který patřil Heliorskému katu. Jde o poměrně dosti těžkou, ale zároveň vražednou zbraň, prostou zbytečných zdobení a vypadající velice obyčejně. Svému účelu však slouží velmi dobře. Útočnost +6, Váha 6, Cena 14.

Zbroj (základní cena 3, Váha 2)

Základní zbroj poskytuje bonus +1 k Výdrži a +1 k Reakci, ale omezuje využitelný bonus z Obratnosti všude tam, kde se obratnost započítává, na max. 0. Všechny tyto parametry lze zlepšovat, jak ukazuje níže uvedená tabulka.

Každé zvýšení bonusu Výdrže nebo Reakce o 1 zvyšuje také Váhu o 1. Při zvyšování bonusu Výdrže nemůže být Výdrž víc jak dvakrát vyšší než Reakce a naopak. Váhu nelze nikdy snížit pod polovinu bonusu k Výdrži nebo Reakci (cokoliv z toho je vyšší).

Zbroj poskytuje bonus k Reakci na základě toho, že i když se poněkud zpozdíte s úhybem nebo odskokem útoku, zbroj do jisté míry pohltí a zmírní toto zpoždění a výsledek je tudíž stejný, jako by se vám podařilo uhnout dokonale. Na druhou stranu váha zbroje může toto zpoždění prohloubit a je tedy dvousečnou zbraní. A tak jako vždy, bonusy zbroje se počítají jen tehdy, když to odpovídá situaci.

Zbroj	Cena
za +1 max. Obratnosti	*+1*
za +1 Výdrže	*+2*
za +1 Reakce	*+2*
za -1 Váhy	*+3*

Lehká kožená zbroj ze zvláště dobře vytvrzené kůže s železným vyztužením těch nejkritičtějších partií, jaká je běžná pro pomocné sbory Imperiálních legií poskytuje max. bonus k Obratnosti +2, Reakci +2, Výdrž +1, Váha 3, Cena 7.

Životní styl (základní cena 1, Váha -)

Životní styl zahrnuje ubytování, jídlo a tak dále a „v normálním" životě se kupuje jednou za týden. Jen zůstat naživu má cenu 1. Bezpečné zajištění odpovídající vaší sociální třídě (ať už jde o jednoduché zámky na dveřích nebo ozbrojené stráže) upravuje cenu tak jako u všech ostatních komodit (viz níže).

Běžný život střední třídy, což znamená střechu nad hlavou, prosté, ale syté jídlo každý den a výjimečně snad i kousek masa má Cenu 2.

Univerzální oprava ceny

Je možné učinit koupi z části i proto, aby postava mohla okatě vyjádřit, co všechno si může dovolit. Některé předměty totiž jakoby zářily drahotou. Pokud je postava oděna a má povětšinou předměty příslušející „vyšší" společenské třídě než je ta, s níž jedná, získává bonus +1 na všechny za daných podmínek vedené interakce. Pokud se postava jeví jako příslušník nižší společenské třídy, dostává namísto toho postih.

Společenská třída	Zvýšení ceny
Živořící	*Tento popis mají předměty zdarma*
Prostý	*+0; Automaticky předměty s cenou 1 a víc*
Střední třída	*+1; Automaticky předměty s cenou 5 a víc*
Bohatý	*+2; Automaticky předměty s cenou 11 a víc*
Majetný	*+4; Automaticky předměty s cenou 16 a víc*
Zámožný	*+8; Automaticky předměty s cenou 21 a víc*
Velmi zámožný	*+12; Automaticky předměty s cenou 31 a víc*

Příklad: Hráč Merkucia si tvoří postavu a nakupuje její vybavení pro první úroveň. Jeho počáteční bohatství je 7 a předměty, které si chce koupit, jsou tyto:

Profesní oblečení středí třídy (cena 4, váha 1), Merkucio je slavný alchymista a chce to dát najevo.

Profesní náčiní (cena 6, váha 3), jemná alchymistická výbava, +2 k výrobě lektvarů apod.

Vědění (cena 7, váha -) Znalost základů fortunatské filosofie, důvtip +2.

Víra (cena 9, váha -) Víra v Pětici, +2 Vůle, +2 Výdrž.

Zbraň (cena 18, váha 1) Dýka, +3 útočnost.

Životní styl (cena 2), střední třída.

Hráč Merkucia je chytrý a začne nákupem věcí, které si může pořídit bez toho, že by mu udělaly díru do rozpočtu, tedy těch nejlevnějších a jejichž cena je nižší než počáteční hodnota jeho bohatství. Za pomoci pravidla „vzít deset" si tedy koupí oblečení, profesní náčiní, vědění i životní styl, neboť cena těchto věcí je nižší nebo stejná jako jeho aktuální hodnocení bohatství (tj. 7). Dále si chce koupit velmi jemně vyváženou a drahou dýku a pevnou víru, kterou praktikuje. Rozhodne se koupit si nejprve dýku, protože ta je velmi drahá a musí házet. Padne mu naštěstí 15 což v součtu s jeho hodnocením bohatství (7) dostačuje, takže se mu podařilo ji sehnat (7 + 15 je více než 18). Dýka je ale nad poměry drahá a tak sníží Merkuciovo hodnocení bohatství o 3 (dýka je dražší než CČ 15 a navíc je to 11 a víc, než Merkuciovo bohatství). Po nákupu dýky tak Merkucio nepříjemně schudnul a má nyní Bohatství jenom 4. Pokusí se ještě nakoupit Víru. Použije pravidlo „vzít deset" a podaří se mu to. I tento nákup však přesahuje běžné možnosti (CČ je o 5 vyšší než Merkuciovo bohatství) a tak Bohatství klesá na konečnou hodnotu 3.

NALOŽENÍ

Postava může vést bez obtíží jen určité množství věcí. V této hře měříme pro zjednodušení pouze „váhu". Mnoho věcí se nepočítá, protože nemají výraznou váhu, byť jejich rozsáhlejší sbírky už ano. V níže uvedené tabulce jsou uvedeny různé stupně naložení a postihy které mají k dovednostem uvedeným jako naložení, případně další postihy z nich plynoucí.

Označení	Naložení	Postihy
Žádné	*Méně jak 5+Síla*	*bez postihu*
Lehké	*5+Síla a víc*	*-1 postih k dovednostem, -1 reakce*
Střední	*9+Síla a víc*	*-2 postih k dovednostem, -2 reakce*
Těžké	*13+Síla a víc*	*-4 postih k dovednostem, -4 reakce, -2 útočnost*
Extrémní	*18+Síla až 24+Síla*	*-8 postih k dovednostem, -8 reakce, - 4 útočnost*
25+Síla či víc	*postava pod tíhou*	*kolabuje*

Teorie relativity...

Stejně jako všechno v pravidlech, pro dostatečně zkušeného hráče nebo Vypravěče je každé pravidlo a každé naše slovo v této hře relativní.

U Naložení to platí dvojnásob. Je na vás, kolik toho postavám dovolíte nosit po kapsách a v tornách a v almarách a na hlavě… ale výrazně tím určíte tón hry, a hodně vypovíte i o světě, ve kterém hrajete. Není na škodu občas hráče zkontrolovat, co že si to vlastně představují, že s sebou všechno tahají… a nechat je se složitě rozhodovat lze jedině doporučit.

Stejně by měli řešit každé zranění, dialog… vlastně všechno. Jakmile nebudete důslední u obyčejné nosnosti jejich zad, jak mají očekávat, že budete věnovat pozornost niterným pochodům duší a myslí postav?

OSVÍCENÍ

Tato kapitola pojednává o různých formách hráčských odměn, které, jak doufáme, dále rozvinou vaše postavy a hlavně vaše příběhy. Udělení těchto odměn je plně v kompetenci Vypravěče Je ale dobré držet se přístupu, kdy odměňujeme dobře vyprávěný příběh, zajímavé zvraty a otevírání nových momentů a nových směrů vyprávění, spíše než honbu za bohatstvím nebo mocí.

Jsou stupně Osvícení to samé jako úrovně v jiných hrách?
Z čistě mechanického hlediska jejich účinku více méně ano. Rozdíl jak ho chápeme mi je ve způsobu, jakým postava na další stupeň Osvícení postoupí.

Poznání sebe sama
Osvícení můžete chápat jako snahu postavy najít tu osobnost, která se v ní skrývá... Z hráčského hlediska pak jako snahu vyplnit prázdné míst o mezi čísly na listině postavy a vlastními hereckými snahami nějakou propracovanou bytostí, se vším co k tomu patří.

Vypravěč by neměl dovolit hráči posunout postavu k dalšímu stupni Osvícení, dokud není její hráč schopen podat jednoznačně a poutavě její světonázor, touhy, sny, životní cíle a úhly pohledu.

Takto dojdeme k tomu, že stupnice Osvícení 1 až 10 by zároveň mněla vypovídat i o tom, jak moc se hráč se svou postavou sžívá a jak kvalitně skrze ni dokáže vyprávět příběh zajímavý pro všechny přítomné.

Další formy osvícení
V závislosti na charakteru hry lze vytvořit celou řadu dalších forem a uplatnění tohoto principu. (Následující příklady vznikly v diskusi na annun.sk)

Osvícení může mít podobu kulturní obeznámenosti, jen s trochou nadsázky počínaje znalostí ohně a kamenných nástrojů a konče někde u hyperprostrových motorů.

(pokračování na další str.)

STUPNĚ OSVÍCENÍ

Už několikrát jsme v textu zmínili, že postava začíná na 1. stupni Osvícení. Doposud ale nebylo jasně řečeno, oč vlastně jde. Stupeň Osvícení je měřítkem rozvoje vaší postavy. Obyčejní lidé se nacházejí na 1., max. 3. stupni Osvícení. Jsou obyčejní nikoli tím, co umí, ale tím, že nikdy nepřekročili vlastní stín.

Stupeň Osvícení je míra legendárnosti a prozření v osobním i objektivním smyslu. Je to poznání vlastních hranic a snaha o jejich úspěšné překonání. Stupeň Osvícení neznamená obyčejnou lidskou zkušenost a její získání není automatické, tak jak jste na to možná zvyklí z jiných her. Osvícení představuje „osobní mistrovství“ v poznání sebe sama. Získání vyššího stupně Osvícení je transcedence na nový stupeň hrdinství a osobní statečnosti se vším co k tomu patří.

Udělení dalšího stupně Osvícení je plně v kompetenci Vypravěče a je jen na něm posoudit, zda postava skutečně sáhla na dno svých schopností a stává se hrdinou. Nemělo by být pravidlem, že úspěšné završení každého cíle vede automaticky k získání stupně Osvícení. Od toho jsou tu jiné formy odměn, které jsou zmíněny níže. Stupeň Osvícení by měl být udělen maximálně jeden za jedno herní sezení, spíše jsou však ještě vzácnější.

Vypravěč se musí rozhodnout, kdy skutky postav naplní jeho představu o jejich vnitřní proměně a rozvoji. Není to jednoduché posouzení. Jedním z možných přístupů je „životní směřování“. Hráči by si při tvorbě postavy měli určit ultimativní cíl jejich života. Cíl, pro který jejich postavám stojí za to obětovat život svůj, život svých blízkých, cokoliv je jim drahé. Měl by to tedy být cíl významný a obtížně dosažitelný. Jen a pouze úspěšné přibližování se tomuto konečnému životnímu cíli může vést ke zvýšení stupně Osvícení. Pokud zvolíte tuto cestu, měl by si Vypravěč předem změny postavy směrem ke konečnému cíli rozfázovat tak, aby to odpovídalo stupňům dovedností a podle toho je udělovat.

Druhou možností je nějaká obecná škála skutků, které pokud je postavy vykonají, posune je to na další stupeň. Níže uvádíme tři příklady takovýchto škál. Je třeba zdůraznit, že samotné Osvícení nepramení z toho, že např. vytáhnete sousedovi dítě z rybníka, ale z proměny, kterou vám to přinese. Uvědomíte si kupříkladu pomíjivost lidského života, ovlivní to vaši životní filosofii. Postava by měla pocítit a pokud možno i slovy vyjádřit tuto svou proměnu. Teprve poté by měl Vypravěč stupeň Osvícení udělit.

1. úroveň	*Počáteční úroveň, není třeba prokazovat žádnou úroveň hrdinství*
2. úroveň	*Prokázaná odvaha čelit vlastnímu osudu, přijímat nevyhnutelné a měnit co změnit lze.*
3. úroveň	*Opakovaná ochota podstupovat nebezpečí a měnit směr jednotlivých lidských osudů. (Záchrana tonoucího, záchrana dětí z hořícího domu…)*
4. úroveň	*Ochota konat skutky měnící situaci v místní komunitě (Např. zastavení bandy nájezdníků jako ve filmu Sedm Statečných.)*
5. úroveň	*Schopnost změnit situaci na lokální úrovni. (Vyčištění hradu loupeživých rytířů a tím znovuobnovení obchodní trasy, která se kvůli nebezpečnosti nepoužívá.)*
6. úroveň	*Snaha změnit situaci na širší úrovni (Střetnutím s netvorem, terorizujícím kraj – např. hydrou.)*
7. úroveň	*Skutky měnící směřování celého státu (Např. zastavení hrozící války diplomatickým jednáním i proti snahám mocných cechů, které se chystají těžit z prodeje zbraní.)*
8. úroveň	*Skutky měnící globálnější směřování (Např. definitivní smíření dvou národů.)*
9. úroveň	*Skutky měnící charakter světa. (Např. Znovu zažehnout magickou sílu zmírajícího světa.)*
10. úroveň	*Skutky hraničící s božstvím. (Např. Prométheovo přinesení ohně lidem a tím jejich posunutí na zcela jinou technologickou úroveň.)*

Obecně se dá říci, že zpočátku je získávání stupňů Osvícení snazší a rychlejší, toto tempo se postupně snižuje. Neexistují také žádné stupně vyšší než 10. Postavy 10. stupně

ve světě spočítáte na prstech jedné ruky. Jsou to ti nejstrašlivější lotři a ti nejproslulejší z hrdinů. A kdo by netoužil stát se také jedním z nich...

Prokazované hrdinství a ochota k altruismu nemusí být zdaleka jedinou škálou míry osobního Osvícení. Zcela opačně, ochota zavrhnout svou lidskost a dopouštět se těch nejšílenějších zvěrstev může vést k posunu ve vnímání schopností postavy. Tady je třeba položit si spíše otázku, jestli je to ta hra kterou chcete hrát, neboť to řadě lidí nemusí vyhovovat. Proto se o ochotě hraní temných, brutálních a realisticky detailních her vždy ujistěte předem.

1. úroveň	*Počáteční úroveň, není třeba prokazovat žádnou úroveň bestiality*
2. úroveň	*Prokázaná ochota měnit osud ve svůj prospěch bez ohledu na ostatní, svou pověst nebo čest.*
3. úroveň	*Opakovaná ochota vystavovat jiné nebezpečí a měnit směr jejich osudů. (Obvinění nevinného, Zákeřné zabití.)*
4. úroveň	*Připravenost korumpovat místní komunitu (Např. zotročení vesnice pod pohrůžkou násilím.)*
5. úroveň	*Schopnost změnit situaci na lokální úrovni. (Přepadávání a plenění karavan a tím destabilizace obchodní situace v okolí obchodní stezky).*
6. úroveň	*Snaha ovládnout situaci na širší úrovni (Např. přivolání démona z hlubin Ignitrei, který bude kraj terorizovat.)*
7. úroveň	*Skutky měnící směřování celého státu (Např. zastavení hrozící války diplomatickým jednáním i proti snahám mocných cechů, které se chystají těžit z prodeje zbraní.)*
8. úroveň	*Skutky měnící globálnější směřování (Např. rozpoutání totální vyhlazovací války mezi dvěma národy).*
9. úroveň	*Skutky bořící charakter světa. ((Např. Rozmetání magického potenciálu světa.)*
10. úroveň	*Skutky hraničící s božstvím. (Např. Zahnání lidstva zpět k primitivnímu životu zvířat.)*

Získávání stupňů osvícení ale nemusí být namířeno jen k osám dobra a zla a vnějšímu světu. Může jít též o harmonizaci sebe sama a vyladěnost se světem. Vysoce filosofická úroveň takovéto osy osvícení může vypadat takto:

1. úroveň	*Počáteční úroveň, není třeba prokazovat žádnou úroveň harmonizace*
2. úroveň	*Pochopení vlastních motivací a puzení (ovládnutí či naopak povzbuzování svých choutek)*
3. úroveň	*Dokonalé porozumění jinému, jako by byl částí vás samých (Např. prvku bojového umění odhadování protivníka.)*
4. úroveň	*Vhled do jednání skupiny lidí (Např. dovednost zabránit hospodské rvačce dříve, než vůbec začne pouze posazením se na správné místo.)*
5. úroveň	*Porozumění člověku v celé jeho celistvosti (Proniknutí do podstaty člověka, blížící se čtení mysli.)*
6. úroveň	*Porozumění smyslu štěstí (Např. odhalení fungování aury, coby fluida manipulujícího realitu.)*
7. úroveň	*Nahlédnutí zrodu víry (Rozkrytí podstaty bohů.)*
8. úroveň	*Odhalení smyslu života (A také neživota.)*
9. úroveň	*Pochopení světa (Schopnost vidět události v globálním měřítku, rozumět zdánlivě okrajovým souvislostem a jejich celkovému dopadu. Prokázaná schopnost předvídat události světového významu dřív, než se stanou.)*
10. úroveň	*Za jedno s univerzem (Porozumění zákonitostem řídícím vesmír, odkrytí toho, co se skrývá za Oponou..)*

Stručně řečeno hrdinství, nebo zločinnost, moudrost věku nebo zvídavost mládí, to všechno jsou prostředky k osobnímu rozvoji. Výše uvedené tabulky tak berte jen jako možnosti a zdroje inspirace, nikoliv závazné pokyny.

Další stupeň

Na každém dalším stupni se mění následující charakteristiky postavy:

1. Dovednosti: Na dalších stupních Osvícení rozděluje postava 2+Inteligence bodů Dovednosti, resp. 4+Inteligence resp. 6+Inteligence resp. 8+Inteligence pokud má jednou či vícekrát Rys Nadání. Minimálně rozděluje postava na dalších stupních Osvícení vždy 1 bod.

2. Rysy: Postava si dva nové Rysy, na kterou splňuje předpoklady.

3. Schopnosti: postava rozděluje 3 body mezi Útočnost, Důvtip, Reakci, Výdrž a Vůli.

JINÉ ODMĚNY

Vypravěč nebo hráči si mohou mezi sebou rozdělovat jiné, ve významu k osobnosti postavy méně významné druhy odměň. V případě, že se postava zaobírá magií, může náhodou nebo záměrně zvýšit potenci své **Aury**. Aura se také zvyšuje zvýšením magických dovedností a z nich vyplývajících bonusů.

Postava dbalá své pověsti a provádějící skutky hodné zaznamenání se může dočkat zvýšení své **Reputace**.

(… pokračování)

Třeba je vyjádřením znalosti bran do jednotlivých kosmických kapse v nějakém mnohovesmíru. Od základní znalosti existence vlastního vesmíru po globální chápání zákonitostí multiverza.

Možná jde o odkrývání vlastního já, vlastních vzpomínek poté, co postava podlehla úrazu či byla unesena mimozemšťany. Na počátku postava neví nic, na vrcholu dokonale chápe souvislosti toho, co se stalo.

Možná, že je osvícení dvojsečnou záležitostí. Představte si temný hororový svět, v němž začínáte jako obyčejný smrtelník čelící zhoubné magické síle – Temnotě. Můžete se jí snažit čelit, ba dokonce lovit tvory propadlé Temnotě, ale s tím, jak se jí lidé poddávají se stávají silnější. A tak, abyste byli lepším lovcem jste v nutkání jí také trochu přijmout. A tak se stále více propadáte Temnotě. S tím jak pácháte temné skutky (vraždy, krádeže, mučení apod). jste stále mocnější, ale zároveň máte víc a víc charakterových vad (sadismus, krvelačnost, paranoiu, nesnášenlivost atd.)

Postava získává a prohlubuje telepatickou vazbu k jiné bytosti nebo nějaké jiné mocnější entitě (např. duše mrtvých, Gaia, bohové, bytosti z jiné rovině existence). Případně může být spojena nějakým propojením s místem v minulosti nebo budoucnosti.

Postava se s každou úrovní osvícení převtěluje z jednoho těla do druhého, přičemž nové tělo je vždy nějakým způsobem mocnější než původní. Některé svoje vlastnosti a schopnosti si přitom nese sebou. Do určité míry je možné ovlivnit další zrození a také tato převtělování se klidně mohou dít i napříč časem, což přináší řadu zajímavých paradoxů.

Odměny, sladké odměny...
Odměnou hráči by měl samozřejmě být hlavně PŘÍBĚH, případně samotné VYPRÁVĚNÍ… Upřímně, hrajete přece hru o vyprávění životních osudů, ne? Na co vám v reálném světě bude, že vaše postava v RP hře má Bohatství 32, ale jinak je to jen snůška čísel?!

Odměnou hráči by měla být možnost dostat do hry více vlastního vlivu a představ. S tím by měl počítat i dobrý Vypravěč, a aktivní hráče odměňovat větší účastí a kontrolou nad dějem.

Nejčastější odměnou bývá nález nějakého pokladu nebo získání odměny, které zvyšují **Bohatství**.

K tomuto zvýšení dochází, buď rozhodnutím Vypravěče v tomto případě v míře a frekvenci, kterou uzná za vhodné. Jeho úvaha by se měla odvíjet od událostí ve hře a tato forma odměny by měla být udělována pokud možno ihned poté, co k události došlo. Hráč také může pod dojmem událostí jednou za sezení navrhnout jiného hráče na zvýšení některé z těchto statistik o 1. Toto zvýšení Vypravěč schvaluje, ale pokud není toto pravidlo zneužíváno a opírá se o vývoj příběhu, není důvod proč jej neschválit.

Největší odměnou hráčům a Vypravěči by však měl být samotný příběh, dobře vyprávěný a kvalitně moderovaný. Není možné jej dosáhnout vždy, ale usilujte o to, aby tomu tak bylo co nejčastěji.

VEDENÍ HRY

Následující závěrečná kapitola je věnována především Vypravěčům, ale není ke škodě, když se s ní seznámí i hráči. Alespoň jim bude jasné, jaké obtíže na svých bedrech Vypravěč nese. Nabízíme vám zde rychlý přehled základních poslání Vypravěče. Co vás čeká a co je třeba uvážit před první hrou, nebezpečí, která můžete před hráče postavit, tipy pro vedení hry a další...

PŘÍPRAVA HRY

Ačkoliv teoreticky může organizaci her zajišťovat i jeden z hráčů, bývá to klasickou doménou Vypravěče. Zdánlivě jednoduchý úkol se občas, zvláště ve skupině zaměstnaných lidí živících rodinu, může proměnit v pravou noční můru.

Běžná hra trvá něco mezi 4 až 8 hodinami a obvykle se hraje jednou do týdne až jednou za čtrnáct dní. Delší prodlevy mezi hrami jsou možné, ale snižují kvalitu herního zážitku, neboť lidská paměť má tendenci zapomínat většinu detailů a z odehraných příběhů zbývají už jen mlhavé základní kostry.

Pokud nemůžete hrát dostatečně často (a ostatně i v případě, že můžete) usilujte o to, aby si všichni hráči vedli fiktivní deník svých postav, do něhož budou začerstva zaznamenávat své zážitky. Může to výrazně posílit dojem ze hry.

Ačkoliv se to u hry může zdát zvláštní, je také svým způsobem náročná na organismus a zejména jeho psychiku. Apelujeme zde na všechny Vypravěče, aby vždy po 60–90 minutách hry vyhlašovali „psychohygienickou“ pauzu o délce alespoň 10 minut, v níž se hráči protáhnou a uleví náročnému soustředění na příběh. Uvědomujeme si, že tato praxe jde proti tradiční snaze o co největší ponoření do příběhu, ale dobře zvládnuté vyprávění přitáhne hráče rychle zpět, a navíc může plnit podobnou funkci jako „zatmívačkový“ střih ve filmech, a tak pomoci sekvencování některých příběhů a stravitelnějšímu sledu scén.

Místo pro hru by mělo v ideálním případě být stabilní. Když si hráči zvyknou hrát určitou hru v určitém prostředí, dochází u nich ke snadnějšímu ponoření do příběhu. Mělo by být klidné a dodávat pocit bezpečí. Někteří úzkostnější hráči mohou například špatně snášet otevřené zahrádky restaurací, protože nemají „krytá záda“ (nemůžete ovšem také čekat, že vám to otevřeně přiznají). Volte tedy místo rodinného typu.

Některé skupiny usilují o místo s „atmosférou“, zešeřené přítmí s poblikávajícími svícemi, stylovou hudbu a různé další prvky stupňující napětí. Tento přístup považujeme za výborný, je však potřeba pamatovat na několik zásad. Hráči by měli sedět v kruhu a za dostatečného osvětleni k tomu, aby si viděli do očí. Člověk má tradiční podvědomou tendenci předávat významy a dokreslovat slovo pomocí pohledů, a tudíž může tma poškodit plynulou a přirozenou komunikaci.

Hudbu volte s ohledem na ostatní, tedy ne nutně vaši nejoblíbenější kapelu, ale spíš takovou, která nikoho neurazí a použijte ji jako slabou kulisu v pozadí, ne dominantní prvek scenérie.

Psychohygiena? Znamená to, že je hra nebezpečná?

Každá aktivita, kterou člověk vykonává (dokonce i pasivita) je potenciálně nebezpečná. Riziko z hraní RPG je zhruba srovnatelné s tím, že si při malováním vypíchnete štětcem oko. Přesto opatrnost není nikdy od věci.

Riziko přitom neplyne ze samé podstaty hry, ale spíš potenciálně labilní psychiky některých jejích hráčů.

Na druhou stranu je třeba zdůraznit, že pro svoje terapeutické účinky je principů RP užíváno při léčbě některých forem psychických poruch, takže se na hraní můžete dívat i jako na prevenci.

Mějte také na zřeteli, že některé kritické momenty (např. smrt postavy) nemusejí hráči snášet dobře. Pokud máte pocit, že hráče trápí nenadálá změna, která ve hře nastala je vhodné si o tom sní po skončení hry citlivě promluvit.

Otevřená komunikace, kterou zde tolik proklamujeme je klíčem ke kvalitním herním zážitkům, ale zejména k uchování klíčové součásti hry, kterou je přátelská atmosféra vzájemného porozumění.

TVORBA PŘÍBĚHU

Nezásadnějším úkolem, který před každým Vypravěčem stojí, je vytvořit impozantní příběh. A aby to bylo ještě trochu složitější, neexistuje žádný jeden zaručený postup, jak na to. Naštěstí pro vás na to nejste sami. Budete příběh vytvářet spolu s hráči. Přesto je potřeba provést určitou přípravu již dopředu. Jak velká příprava je potřebná, záleží hodně na tom, jak dobře umíte improvizovat a také na způsobu, jakým hru povedete.

Jedním z extrémů je přístup za ručičku „tzv. railroad“, kdy máte nachystáno vše a hráčům jednoduše předkládáte jednotlivé scény, do nichž je tak či onak vmanévrujete. Dobře vystavěná hra v níž hráče vedete takříkajíc za ručičku, může být velmi úspěšná. Protože přesně víte, co se stane, nezabere příprava příliš mnoho času. Negativním aspektem tohoto přístupu je, že hráči se budou cítit do příběhu manipulováni.

Druhý extrém je dát hráčům prostě svět na hraní. Nechat je dělat naprosto cokoliv a volně se tomu přizpůsobovat. Taková hra obvykle postrádá hlubší příběh a je nesmírně

Teorie příběhu

RP hry stojí někde mezi filmem, divadlem a knihou. Každý účastník je zároveň scénáristou, režisérem, střihačem, štábem, hercem, divákem i čtenářem. Proto najdete užitečné rady v jakékoliv příručce tvůrčího psaní, scénáristiky a filmovědy, které vám vřele doporučujeme. Stejně tak se však stačí jen pozorně dívat na ta nejlepší díla daného žánru. Někdy je trochu praxe zatraceně lepší než kvatna teorie.

Tvorba příběhu v RPG je na první pohled složitá, ale to je dojem panující jen do chvíle, kdy objevíte kouzlo spolupráce. Mluvte o svých příbězích. O příbězích, které vedete jako Vypravěči i o příbězích, které hrajete jako hráči. A naslouchejte. Chtějte vědět, co si o nich myslí ostatní. Diskutujte.

Spolupráce se odehrává při hře i mimo ni. Hráči by měli být schopni jak ustoupit touhám ostatních tak chápat a být schopni prosadit svoje vlastní a to vše vyváženě, bez konfliktů a v přátelské atmosféře porozumění. Je vhodné umět argumentovat o běhu příběhu a jeho významech, a hlavně se v závěru umět úspěšně shodnout.

Kouzlo spolupráce spočívá v rozložení tvorby příběhu a hry na snahy všech účastníků. Toto je hra, jejímž klíčovým prvkem je společná zábava.

Kdyby se podle vaší hry měla na konci napsat kniha, měl by v ideálním případě každý na její podobě a obsahu mít zhruba stejný podíl...

náročná na Vypravěčovy improvizační schopnosti. Snažte se nalézt rovnováhu mezi improvizací a plánováním. Udržujte si plány pro vedení hry a vyprávění příběhu v širším záběru, a dovolte hráčům aktivně měnit situaci a nacházet svou vlastní cestu příběhem.

Hráči by se neměli stát pasivními diváky toho, co si na ně Vypravěč přichystal. Měli by mít reálnou možnost se významně rozhodnout o dalším směřování příběhu. V záležitostech skutečně osudových a pro celkový příběh významných však neváhejte tlačit na pilu a příběh směřujte vlastním směrem. V detailních a konkrétních scénách naopak můžete hráče nechat být dokonce vlastními Vypravěči, protože mívají v celkovém pohledu jen málokdy větší význam. Která situace je která by ale hráč nikdy neměl poznat. Vždy by měl mít pocit, že se rozhoduje volně a že svět reaguje na něj. Hráčům by nemělo být nikdy zřejmé, že jejich kroky občas vedete.

K úspěšnému vyprávění příběhu jej musíte znát zpaměti. Nemůžete si například házet na to, co cizí postavy (které představujete) udělají nebo řeknou. Musí to jasně vyplývat z jejich motivace, osobnosti a konkrétní situace. Musíte sledovat jejich povahu, cíle a touhy. To je jeden z Vypravěčových největších a nejtěžších úkolů. Připravit si klíčové postavy, situace a scenérie dopředu, tak aby byl připraven alespoň na ty nejpravděpodobnější momenty hry. Tím váš úkol ale zdaleka nekončí. Tyto prvky musíte ještě přetvořit v jednoduchý a přitom zábavný příběh. Existuje samozřejmě celá řada různorodých přístupů. Ten, který zde nabízíme, vychází z osvědčených přístupů k tvorbě divadelních nebo filmových scénářů.

Nejdříve byste si měli naplánovat rytmus vaší hry. To neznamená, že si události načasujete podle hodin (ať už těch ve hře nebo v reálném životě), ale to, že hra bude mít určitou sekvenci událostí a příběh rozdělení do jednotlivých scén – aktů.

Strukturování příběhu pomáhá dodat hráčům pocit pohodlí a obeznámenosti. Vědí tak trochu, co očekávat. Důvod, proč jsou filmy nebo divadelní představení obvykle strukturovány a sekvencovány podobně, není jen kvůli reklamám nebo výměně kulis. Slouží k vystupňování děje, zdůraznění určitých scén a skutečností, nebo slouží jako pověstné „ticho před bouří“ nebo zasloužený odpočinek po ní. Hra se skládá ze scén, které mohou být extrémně krátké (rychlý střih) i poměrně dlouhé. V každé scéně by měla jedna či více postav čelit něčemu, co je v sázce. A každá scéna je řešena jedním hodem. Na vypravěči je scénu uvést a pak nechat hráčům prostor, aby se s ní vypořádali. Bezvýznamný boj může mít podobu jedné scény, zatímco finální souboj se může skládat z řady dílčích scén. Také pamatujte, že pokud postavy selžou v hodu na to, co je v sázce, měli byste způsobem tomu odpovídajícím změnit scénu a sázky ještě zvýšit.

Kromě scén rozpoznáváme ještě přechody. V těchto mezi-scénách není nic v sázce. Mohou být ale zajímavým momentem rozvoje příběhu na základě konverzace nebo prožívání postav. Podstatné je najít rovnováhu mezi prostorem pro postavy a plynutím příběhu.

Moderní způsob vyprávění příběhu staví na jednotných principech. Pokud se je rozhodnete porušit, v pořádku – ale nejdřív se s nimi alespoň seznamte, abyste věděli, co děláte.

Drama má ústřední postavy (hráčské postavy), které představují herci a herečky (hráči). Má také téma a kulisy (námět hry a prostředí, v níž se odehrává) a vedlejší role (cizí postavy), které dodávají představení zdání okolního světa a kontinuity příběhu.

Pokud vycházíte ze struktury filmu, televizního seriálu či divadelní hry, pak se každé herní sezení stává buď jednou epizodou, nebo jedním aktem. Zaměřme se na televizní seriál, který dotáhnul jemnou práci s časováním scén nejdále.

Každá epizoda začíná úvodní sekvencí, krátkým dramatickým dějem ještě před samotnými titulky. Tento úvod by měl diváky navést do té správné nálady a pohnout kupředu děj. Hráči by měli přijmout žánr hry a získat základní představu o tom, co se bude dít.

Po úvodu a titulcích obvykle probíhá určité budování scény a představení klíčových osob („Situace“). Cílem je připravit scénu a vypíchnout podstatné momenty a skutečnosti. Tato část obvykle zahrnuje hodně mluvení a málo akce, ačkoliv nic nebrání tomu, vrhnout hlavní hrdiny rovnou do víru zuřivé bitvy… Zde už by mělo být jasné, jaký cíl postavy sledují, o co se pokouší.

Následuje budování napětí tím, jak se odkládá konečné rozuzlení příběhu (různorodé „Komplikace“). A nakonec je scéna dovedena k vrcholu nebo v některých případech k napínáku, kde se střetnout ty největší výzvy, je testována důvěra v sebe i druhé a nebo musí divák čekat až na pokračování („Rezoluce“). Vše, co bylo představením doposud vybudováno, by mělo být buď rozřešeno, nebo přivést obloukem „diváka“ zpět na začátek.

Mnohokrát jsme viděli herní sezení zakončená v půli tohoto schématu nebo naopak bolestivě natahovaná k neúnosnosti. Kdykoliv pocítíte, že v příběhu přišel čas na titulky, tak jej uzavřete. Časem se toho bude hodně měnit. Některé postavy budou vyřazeny a nahrazeny jinými. Některým se bude dařit, jiným méně. A stejně jako televizní seriál, tak i série herních sezení časem dojde konce. Skončit včas a začít nový příběh. To je také umění.

Situace

Úvod hry (zvaný též někdy Zahájení nebo Zápletka) je zcela klíčový, neboť pokud se nevyvede, nemusí na zbytek příběhu vlastně ani dojít. Cílem je zaujmout hráče a motivovat hráče k účasti na ději. Existuje řada způsobů zahájení od klasického šíření zvěstí, které mají vzbudit zvědavost, přes splétání komplikované pavučiny souvislostí až po prostou intenzivní akci, v níž se postavy do děje prostě namočí, ať už chtějí či ne. Při zahájení příběhu by také mělo být jasné, co je cílem postav. Jak poznají, že uspěly.

Komplikace

Tato střední část příběhu hodně závisí na tom, jak se hráči zachovají. Jedná se zejména o stupňování napětí tím, že oddalujete řešení a přidáváte další a další komplikace. Ty mohou mít několikero podob. Jednou z nejběžnějších jsou samozřejmě protivníci. Ať už jde o boj nebo potřebu přechytračit je postavit proti postavě jinou postavu je klasické a tradiční řešení. Protivníky vytvářejte stejně jako si hráči vytvářejí svoje postavy.

Druhou formou překážek jsou různé překážky prostředí nebo působení živlů. Postava zápasící s nepřízní počasí obvykle se ověřuje Výdrž (základní CČ 15) v případě neúspěchu postava utrpí snížením zdraví o rozdíl mezi hodem a CČ. V případě, že jde o to uhýbat nenadálým plamenům, ověřuje se obdobně Reakce, pokud ale postava hází na odolání dýmu a zplodinám hoření je to Výdrž (stejně jako když se ověřuje, jestli vydrží bez dechu pod vodou potřebný čas).

Klasickou nástrahou prostředí je pád někam. CČ pádu je 10 (+2 za každých 5 stop). Pokud postava skočí dobrovolně (nesklouzne ani nespadne), je délka pádu jakoby o 10+Obratnost stop kratší. Délka pádu může být považována za kratší i prostřednictvím dalších Rysů apod. Neúspěšná postava utrpí snížením zdraví o rozdíl mezi CČ a hodem. Zranění pádem bývají horší než po lecjakém souboji na meče, a jejich důsledky by měly být pro postavu dost vážné a mnohdy trvalé.

Stává se také, že postava musí zápasit sama se sebou. Může být například zmítána dvěma různými zly a volit to menší a nebo (a to občas bývá někdy ještě horší) volit mezi dvěma dobry. Stává se také, že se musí rozhodnout, zda podstoupí či nikoliv skutek, který bude mít jak pozitivní tak i negativní důsledky. Navíc se musí vypořádat i se svými potřebami jako je nutnost jíst a pít. Postava nemající dlouhodobě přísun potravy a/nebo vody, provádí hod na Výdrž (základní CČ 15), neúspěšná postava utrpí snížením zdraví i vyrovnanosti o rozdíl mezi CČ a hodem.

Podobně, je-li postava konfrontována s nemocí nebo jedem, hází Výdrž proti CČ (různé mezi 10–30 podle závažnosti) utrpí snížení zdraví o rozdíl mezi CČ a hodem. U každého jedu a nemoci by Vypravěč měl určit jejich závažnost, případně křivku CČ (z počátku by měla stoupat, až dojde určitého vrcholu, a pak by CČ mělo zase klesat, čímž postavě dáte možnost vyhnout se ztrátě zdraví a vyléčit se, až CČ klesne na 0). Některé jedy a nemoci ovlivňují i vyrovnanost postav.

Posledním typem překážek, které můžete před postavy postavit je neznámo. Cílem obvykle není někoho porazit, nebo něco překonat, ale spíše odpovědět na otázku, kterou nám neznámo klade. Postavy musejí použít svoje dovednosti a ostrovtip, aby odkryly základní pilíře, držící tajemství pohromadě.

Rezoluce

Příběh končí tehdy, když postavy uspějí nebo nezvratně selžou v tom, co bylo při formování situace ustanoveno jako jejich cíl. Kromě vyřešení hlavní zápletky stanovené v počátku je cílem této fáze uzavřít i vedlejší vzniklé příběhy. Pokud však hrajete seriál (více her se stejnými postavami) je dobré si některé konce nechat otevřené a navázat na ně zase příště. Můžete tak rozvíjet něco většího v pozadí a dodat ději dojem složitější struktury.

Speciálním druhem závěru je deziluze v níž postavy zjišťují, že všechno, co udělali, bylo k ničemu. Je to velmi efektní, ale šetře s tím, neboť to nikdo nechce zažívat pořád. Pokud se rozhodnete pro tento typ konce, nebo pokud k němu dojde „samovolně“, ujistěte se, že se hráčům dostane alespoň skromné náplasti v podobě dílčích úspěchu ve ved-

Kde brát inspiraci…

Občas je tou nejtěžší zkouškou, před níž je Vypravěč postaven hledání nových neotřelých nápadů, zajímavých zvratů, dojemných scén…

Neexistuje žádný univerzální recept, žádný zázračný lék, žádná kuchařka pro Vypravěče z níž svým hráčům namícháte ten správný koktejl. Musíte spoléhat jen na to, co život přinese. Vnímejte jej tedy s očima otevřenýma…

Zdrojem inspirace vám může být cokoliv, scéna matky s dítětem v samoobsluze, abstraktní malba v galerii, akční film v televizi, u cesty planě kvetoucí růže nebo chuť čokolády. Trik je v tom nechat na sebe tyto vjemy působit. Umožnit jim, aby se dál rozvíjely, aby na sebe nabalovaly další obrazy…

Nápad obvykle nepřichází ze soustředění, ale z uvolnění. Samozřejmě, že když máte druhý den hrát a nemáte ještě ani téma přešlapujete neklidně po pokoji a nenapadá vás vůbec nic, než tradiční klišé. V takovém případě doporučujeme vzít klasické klišé a prostě s ním pracovat dál. Dejte mu jiný rozměr, trochu ho zamaskujte, aby tak nekoukalo a nedělejte si vrásky. Klišé nejsou špatná, naopak jsou to tak nosná témata, že se opakují pořád dokola.

Ale někdy, nejspíš tehdy, když to nejméně čekáte, dostanete nápad, který nepřipomíná tradiční schémata. Z nich vznikají obvykle ty nejkouzelnější příběhy, protože stejně jako pro vás budou nové i pro vaše hráče. Když vás nějaký obraz, nějaká vize zaujme, zapište si ji. Není od věci mít nějaký notýsek RPG nápadů. Později ji můžete rozpracovat, teď jen stačí se trochu poddat snu…

Nejen pero, meč a jazyk…

… jsou nepřáteli hrdinů vašeho příběhu. Správně podaný mráz nebo sněť, zakusující se do masa postav, dokáže s hráčským vnímáním světa udělat víc, než kdejaký zuřivý šermíř, zahořklý básník nebo zákeřná šlechtična… A jak známo, čím nižší hodnota psychické odolnosti, tím nižší imunita lidské fyzické schránky. Proto nízká Vyrovnanost může postavě přinést větší obtíže, než by se na první pohled zdálo. Při dávkování jedu proto neopomeňte cíl notně psychicky podkopat…

A co teprve způsobí infekce, kterou s sebou neodvratně přinese každý sek a švih a šrám v boji se zdatným sokem!

Křehká Vypravěčova duše

Alnag se zde vrhá na tenký led RPG designu, protože se vám snaží ukázat, jaká je jeho představa o hraní O Fortuna (d20 Lite). Myslím, že je od něho hezké, že nám dovolil nahlédnout do svých romantických představ o hře a jejím vedení, ale nenechte se zmást. Takové štěstí na hráče možná mít nebudete… ale nechci být poslem špatných zpráv, a proto si prosím ukázku hry á-la Alnag vychutnejte... Seb

(PS: moje poznámky neberte jako vtip na Alnagův účet, ale jako snahu odlehčit tragický osud hrdinů našeho ukázkového příběhu. Slzel jsem dojetím!)

lejších liniích příběhu.

Pamatujte, že skončením vyprávění Příběhu RP hra nekončí. Vypravěč by měl být otevřen zpětné vazbě od hráčů. Měl by být připraven přijímat a dokonce vyžadovat kritiku. Stejně tak i hráči by měli být připraveni a schopni hodnotit hru a pracovat na jejím zlepšení (spolupracovat tedy navzájem a s Vypravěčem).

Praktický příklad hry

V této stati naleznete komentovaný praktický příklad většiny základních mechanik hry. Vraťme se tedy nyní k našemu příběhu a předpokládejme, že Romeo Tibalta zranil takovým způsobem, že to vypadá, že je Tibalt mrtvý.

Julie je v příkladu hráčskou postavou (hráčka Jana).

Romeo v mírném poblouzení přichází s touto hrůznou zvěstí za Julií, doposud s krví na rukou…

Vypravěč: „Stoupáš vzhůru pro mramorových schodech paláce. Z doposud taseného rapíru odkapává krev a vytváří tak za tebou jasnou stopu. Pod stáčejícím se schodištěm vyhasíná život tvého přítele z dětství, Tibalta. Co se chystáš udělat?

Vypravěč navozuje atmosféru, komentuje situaci… zároveň pobízí Roberta (hráče Romea), aby se chopil vyprávění příběhu.

Robert (mluví mdlým hlasem, aby se přiblížil rozpolcenému rozpoložení své postavy): Pomalu, co noha nohu mine, procházím portálem dveří do zahrady a mířím k Juliiným pokojům. Chystám se jí říct tu strašlivou novinu.

Vypravěč: „A v sázce je…“

Vypravěč by samozřejmě mohl stanovit, co je v sázce. Chce však, aby si hráči zvykli tento systém používat, a tak to očekává od nich.

Robert: „Riskuji, že Juliinu přízeň zprávami o Tibaltovi ztratím, ale doufám, že ještě získám její nehynoucí lásku.“ Klepu na dveře jejího pokoje.

Do Robertovy sázky si přisazuje i Jana, hrající Julii.

Jana: „Ty riskuješ víc. Riskuješ, že přivodíš Julii tak šílený žal a zármutek, že ji ztratíš. Navždy.“

Jana má evidentně smysl pro drama. Sázku stupňuje až na ostří nože, což se jí může vymstít, ale zřejmě ji nebavilo být pasivní divačkou kohoutích zápasů hráčů Tibalta a Romea a nyní si chce užít trochu napětí.

Dochází tedy na psychický konflikt. Pokud Romeo uspěje, zapomene Julie na Tibalta, její srdce zahoří k Romeovi a budou žít šťastně až… no, alespoň do další scény. Pokud selže, Julie nejenže nezapomene na Tibalta, ale provždy zavrhne Romea a její žal nad ztrátou milovaného může mít nedozírné následky (TADADADÁÁÁ!... dramatická hudba, pozn. Seb).

Všimněte si též, že oproti klasickému pojetí zde má negativní důsledky pro Janu ***nepřekonání*** jejího Cílového Čísla, které snižuje hodnocení psychiky. (Za normálních okolností, kdyby Romeo používal Důvtipu k tomu, aby Julii vyvedl z duševní rovnováhy by musel její CČ překonat, zde naopak usiluje o to, aby na ní špatná zpráva zdrcující účinek neměla.) Pokud se dostanete do takovéto nestandardní, rozporuplné situace, neřiďte se pravidly do písmene, ale logikou věci. Navíc si povšimněte, že Jana stanovila sázku poměrně ultimativně, tedy snížení případného poškození Vyrovnanosti ze strany Roberta příliš nepřipadá v úvahu. Jana zřejmě usiluje o tragédii a ano i to je legitimní přístup k velmi dramatické hře.

V tomto případě je Jana pasivní, brání se opuštění myšlenky na Tibalta, brání se i Romeovým pokusům ji získat. Stanovuje tedy CČ na základě své vůle +11 a pravidla „Vzít deset“ na celkových 21.

Robert má dnes smolný den. Jeho hodnocení Důvtipu je 10, ale padnou mu pouze 3. Rozhodne se tedy riskovat, použije pět bodů Aury a hází znovu. Ještě horší hod! Jedna (Smolař!!! Shakespeare by ho hnal! pozn. Seb). To by znamenalo nejen strašlivě propadnout u Julie, ale také katastrofálně ohrozit její Vyrovnanost a navíc ještě dva nepříznivé Efekty...

Musí se tedy pokusit alespoň zachránit, co se dá. Bude to mít o to těžší, že mu sekunduje hráčka, zřejmě odhodlaná hrát vysokou hru.

Jana: „Vstupte. Julie vstává a rychle si uhlazuje nepatrné záhyby své sukně.“

Robert: „Pomalu, jako ve snách otevírám dveře Juliina apartmá. Doufám spatřit svou lásku.“

Jana: „Probůh pane, co se vám stalo? Jste raněn?“

Robert i Jana se nyní noří do nitra svých postav. Vypravěč je nechává jednat, do děje nezasahuje. Případně se stranou baví s Tomášem (hráčem Tibalta), který je nyní ze hry vyřazen a tiše komentují naše dvě hrdličky.

Robert: „Nikoliv, má paní. Jsem zdráv. Ale mám tu nemilou povinnost, vám oznámit…"

Jana: „Co? Mluvte. Rychle. Hořím obavami…"

Robert: „Tibalt…"

Jana: „Tibalt? Co je s ním. Byl zraněn. Ach kde leží… Budu u jeho lůžka dnem i nocí."

Robert: „Obávám se, že je mrtev… Zahynul v souboji, který vyprovokoval."

Jana: „Kdo? Jaký bídák mohl.."

Robert: „Má paní, doufám ve vaše odpuštění… ale, to já..."

Jana: „VY? VRAHU. VARI! Zmizte mi z očí."

Robert: Romeo zlomeně odchází.

Jana: Julie se dává do usedavého pláče a jako běsná se pohybuje po pokoji. Kartáčem se bodá do obličeje, aby navždy zohyzdila důvod, pro který zahynul její milovaný. V chumáčích si vytrhává vlasy. Rozbíjí nábytek.

Jak vidíme, pod vlivem okolností se Juliina Vyrovnanost snížila až na samou mez šílenství (1). Nepříznivé Efekty znamenají i ošklivou a možná trvalou jizvu ve tváři a zničený pokoj (TADADADÁÁÁ!... dramatická hudba, pozn. Seb).

Je otázkou, zda by si pod vlivem událostí neměl hodit Vůli i Romeo. Ale Robert je opatrný hráč, nestanovil vůči své postavě žádnou sázku a Vypravěč usoudil, že pro dnešek už toho bylo dost a rozhodl se to tak nechat.

V příští scéně se Romeo dozví, že pro Tibalta ještě nemusí být pozdě. Že Tibalta lze ještě uzdravit. Pokud by se mu podařilo najít, přesvědčit a přivést jednoho z infamitů - magistra Aurigu, jenž prý ovládá umění léčitelů i tajná vědění alchymie, mohl by Tibaltovi pomoci. A Julie... Julie by možná odpustila.

Vypravěč: „Už brzy bude svítat a ty jsi unavený. Unavený událostmi včerejšího dne, nedostatkem spánku, vypětím. Přesto ses rozhodnl jednat. Co je tedy v sázce?"

Robert: „Vydávám se všanc městu. Snažím se nalézt informace, které by mne dovedly k infamitovi, jenž by mohl Tibaltovi pomoci v uzdravení. Vydávám se do ulic a doufám, že bych o něm mohl něco zaslechnout."

Vzhledem k nepříliš vlídné náladě je infamita ve městě na zapřenou. Vypravěč tedy stanoví CČ 25. Robertovo Vnímání je 12. Padne mu 11. Stačí tedy jen málo, aby našel co hledá.

Robert: Nejprve zamířím do hostince U Ryby a háčku. Můj přítel, který tam pracuje, by mohl něco vědět.

Robert se rozhodl použít +2 bonus, který mu poskytuje Znalost (podsvětí), čímž úspěšně vyrovná Cílové číslo. Je nyní na něm, aby Znalost (podsvětí) do svého příběhu začlenil. Vypravěč mu pouze sekunduje.

Robert: „Vstupuji do té páchnoucí knajpy a mířím rovnou k pultu. Je tu Felčar?"

Vypravěč: „Hostinský si tě změří pohledem. Potom napůl huby ucedí – Neznám. A dál se věnuje leštění mosazného kalíšku.

Robert: „Menší, tmavé vlasy, jiskrné modré oči…"

Vypravěč: „Řeknu ti to jinak panáčku. Takové, jako jsi ty, tady neobsluhujeme. A jestli ti to stále není jasné, hoši tě odsud vynesou. Studeného. Přitom pokývne dvěma pořízkům pozorujícím tě až dosud z temného kouta hospody.

Robert: „Dneska opravdu naháníš hrůzu, Marco. A teď už přestaň s tou snahou o vtip a zavolej Felčara. Mám s ním vážné jednání. A džbánek tvého nejlepšího piva by bodnul jak dýka do ledvin.

Vypravěč: „Hostinský se od srdce zasměje a dá tajný signál do nitra hostince, kde úřaduje šéf cechu zlodějů."

Jak vidíme, ani Vypravěč nechtěl dát Robertovi bonus Dovednosti zadarmo. Hráč Romea se však nedal, otočil diskusi mířící k neúspěchu v žert a Vypravěč oprávněnost jeho bonusu za tento mistrovský kousek uznal (Smích hostinského tudíž mohl být srdečným smíchem Vypravěče, kterého hráč bezpochyby příjemně zaskočil). Nemusel to konec konců ani říkat těmito slovy, je to jasné z toho, jak reaguje na náhlou změnu konverzace.

Myslíte si, že Romeo infamitu najde a přesvědčí? Myslíte, že Tibaltovi bude ještě pomoci? Vzpamatuje se Julie ze svého šílenství? Chtěli byste i vy prožívat podobná dobrodružství? Vyzbrojeni těmito pravidly, představivostí, smyslem pro humor, proříznutou pusou a pár podobně smýšlejícími kamarády máte tu možnost!

DESATERO VYPRAVĚČE

V tomto stručném desateru vám nabízíme výtah těch nejdůležitějších momentů, které

Spolupráce, spolupráce...

V tomto bodě Alnagova příkladu bych vypíchl důležitou Vlastnost, kterou by v každém hráči měla O Fortuna podporovat, a totiž mistrovství v improvizaci, a také pochopení mezi hráči.

Protože u stolu sedíte všichni se stejným cílem – příběhem – není třeba navzájem se škorpit či nějak soupeřit.

V příkladu vidíme úžasnou spolupráci hráčů na budování příběhu, která by měla být vzorem každému.

Ačkoliv jejich postavy se možná budou nenávidět, hráči sami se skvěle baví!

Další nápady: další nápady k vedení hry i tvorbě postav naleznete v doplňující příručce Creet: Sláva a Čest a také na stránkách www.d20.cz

Správné otázky, správné odpovědi...

Pokud by byl Vypravěč v příkladu skutečným labužníkem, neptá se jen na to, „co je v sázce", ale i na smysl jednání postav, jejich proměnlivé motivace, emoce stojící za jejich jednáním atd. atd. atd.

To je ale jen další z mnoha vrstev hry, kterou se vám pokusíme v budoucnu odhalit...

byste měli mít při vyprávění příběhu na paměti. Předem zdůrazňujeme, že snaha dosáhnout vypravěčského mistrovství je nikdy nekončící proces. Přesto se domníváme, že osvojení těchto základních bodů vám může být jedině ku prospěchu. Také pamatujte, že nejde o dogma, kterého se musíte držet zuby nehty, ale spíše o obecné rady. Je na vás, abyste je přizpůsobili a pozměnili vzhledem k charakteru hry, kterou budete hrát.

1. **Poznejte, co hráči chtějí a dejte jim to:** Hráči jsou různí a každý hledá ve hře něco trochu jiného. Někdo touží po úlevě od každodenních starostí života a chce prostě jen rozbít pár obličejů. Jiný si chce vytvořit nějakou výjimečně mocnou postavu nebo ztvárnit určitý specifický typ hrdiny se speciálními schopnostmi. A zase jiný hráč doufá v přemítání nad nitrem postavy nebo v poutavý příběh. Vaším úkolem je poznat tyto jejich touhy a nasytit je. Dát každému z nich v průběhu hry prostor, možnost zažít to, co hledá. To vůbec nemusí být snadný úkol. Abyste své hráče lépe poznali, musíte s nimi mluvit, diskutovat o jejich postavách, zjišťovat jaké plány s nimi mají do budoucna a čeho chtějí dosáhnout. Mluvte s nimi o hře a začleňte jejich nápady do svého vyprávění. Snažte se je zaujmout.
2. **Nikdy neříkejte ne:** Pokud hráč žádá o něco, s čím tak docela nesouhlasíte, nebo právě zužitkovává účinek dosaženého efektu způsobem, který je vám proti mysli zkuste neříci „ne, tak to není". Taková věta je opravdový zabiják hry. Zkuste místo toho použít osvědčenou frázi „ano, ale…". Podpořte hráčovou verzi, ale zároveň jí zkomplikujte. Učiňte situaci méně snadno, více komplikovanou, napínavější.
3. **Střih, střih:** Nebojte se dramatického a intenzivního stříhání scén. Zapomeňte na to, že by hráči někoho vyslýchali dlouhé hodiny. Zkraťte dialogy na zahájení rozhovoru a překonání počátečních obav nebo neochoty, získání jednoho či dvou kousků informace a rozloučení. Není důvod, proč by hráči měli důsledně pitvat vše až do naprostých detailů. Mnoho motivů ve hře může a mělo by zůstat zahaleno tajemstvím. Pokud se hráči dozví vše, přestává být hra zajímavá. Střihem do další scény můžete pracovat i s poskytovanými informacemi a udržovat hráče v napětí.
4. **Buďte spravedliví a zacházejte se svou mocí opatrně:** Veškerá moc v této hře je soustředěna ve vašich, Vypravěčských rukách. Pravidla jsou vaše nástroje. Užívejte je, ale nenechte se jimi chytit do pasti. Pokud je třeba je pozměnit nebo ohnout, aby to podpořilo příběh, udělejte to bez váhání. Zároveň si ale važte této své výsady. Vy i hráči vytváříte společné dílo, ale jen vy máte tyto rozšířené možnosti. Nenuťte hrát hráče tak, jak si představujte, že mají hrát, nechte je hrát tak, jak oni sami chtějí hrát. Právě proto, že jste nejmocnější postavou ve hře, byste měli své moci užívat co nejméně. A zejména se vyvarujte nadržování některému z hráčů nebo naopak ponižování a srážení některého z nich. Nepřináší to nic dobrého. Pokud hráči dělají chytrá rozhodnutí a směřují k úspěchu, neházejte jim příliš mnoho klacků pod nohy. Odměňte je za jejich úspěšnou hru a dejte jim poznat, že se jim tentokrát jejich hra podařila, jinak se budou cítit podvedeni.
5. **Vyvarujte se stereotypů a klišé:** Snažte se nalézat stále nové nástrahy a překážky, stále nové a zajímavé situace, kterým musí postavy čelit. Snažte se neopakovat a nebýt snadno předvídatelný. Stejně tak protivníci by měli být různorodí a pokud možno ne ploší. Měli být mít svoje drobné radosti i strasti, různorodé zájmy a motivaci i vnitřní konflikty.
6. **Pracujte na dobrých popisech:** Intenzivní a dobře vylíčený popis, případně sehraná akce nebo dialog vzbudí pozornost a udrží napětí. Zaujměte hráče pocitem reálnost a hmatatelnosti, vyvolejte v nich touhu dozvědět se víc a dál příběh rozvíjet. Kvalitní popis obvykle vyžaduje přípravu, a proto jí věnujete dostatečnou pozornost.
7. **Nekomplikujete to příliš:** Hledejte rovnováhu mezi prostoduchou a dětsky naivní hrou a nepochopitelnou hrou zákrutů a podzákrutů, vrstev a dalších vrstev. Hledání tohoto zlatého středu je velmi náročné, nebojte se ale zavrhnout svoji propracovanou strukturu intrik když vidíte, že hráči vůbec nechápou, která bije.
8. **Uvažujte o RPG jako o umění:** když se rozhodujete jaké je počasí, nechť odráží náladu postav – nebo a to je podobně účinné, nechť je s ní v kontrastu. Dodejte příběhu tempo vzrušujícího filmu, rychlé akční scény střídejte s pomalejšími a jemnějšími, které rozvíjejí postavy. Ukončujte sezení halasnými vyvrcholeními a nebojte se hráčům prozrazovat víc, než vědí jejich postavy.

Jak dál…

Na stránkách O Fortuny jsme se vám snažili představit naší vizi toho, jak by měla vypadat hra, jak by k ní měli přistupovat hráči a jak Vypravěč. Upřímně řečeno, není to právě záviděníhodný úkol, neboť co člověk to poněkud jiný styl hry. Zatímco s některými z vás jsme si zřejmě padli do noty, jiným se budou zdejší texty zdát nevyhovující.

Ať už ale patříte do jakékoliv skupiny, neměli byste podlehnout dojmu, že tímhle to končí. RPG je záležitost ve které nelze dosáhnout mistrovství, byť zdokonalovat se v ní můžete neustále. A právě to byste měli učinit.

Hledejte na internetu rady pro Vypravěče, diskutujte svou hru na diskusních fórech, seznamujte se s jinými herními prostředími a systémy. V každém z nich leží spousta nápadů, které volají po tom, být využity…

Stejně tak je více než vhodné vyzkoušet si hru s jinými vypravěči a jinými hráči a trochu experimentovat, než se rozhodnete co, vám vlastně sedí. Možná s překvapením zjistíte, že právě to experimentování a poznávání stále nového vám vyhovuje nejvíc. Možná, že se spokojeně vrátíte k O Fortuně. Ale tak nebo onak vám na této obtížné životní cestě přejeme mnoho radosti, štěstí a úspěchů.

9. **Bavte sebe i ostatní:** Když se u hry nebavíte vy, jak by se mohli bavit hráči? Vypravěč bez nálady je špatný vypravěč. Najděte si v příběhu nějaký moment, nějakou postavu nebo téma, které vás baví. Ale nezapomínejte ani na to, aby se bavili hráči. Hra má být zábavná pro všechny. Hledejte takový kompromis, který to umožní.
10. Ne**panikařte:** Pokud se hra nedaří, pokud už si zoufalstvím rvete vlasy, vyhlaste přestávku a chvíli popřemýšlejte nad tím co dál. Pamatujte, že nejde o nic zvláštního. Občas se to stává každému z nás. Konec konců RPG jsou jednou z nejnáročnějších her vůbec.

(Tato stránka je záměrně prázdná)

(Tato stránka je záměrně prázdná)
Patří z druhé strany obálky, aby vám vyšla sazba.

- Věnováno Qualdezarovi, za to, že si toho všiml.

JE ŠTĚSTĚNA VRTKAVÁ?

Po mnoha letech své existence má Creet konečně i vlastní herní systém, jenž v sobě kombinuje to nejlepší co současné hry na životní příběhy nabízejí. Poznejte jaké to je mít moc nad svých osudem doslova ve svých rukou. Vyprávějte s pomocí O Fortuny vzrušující a napínavé příběhy, plné nečekaných zvratů a unikátních momentů, které si budete dlouho pamatovat.

Hrajte právě tak jak budete mít chuť, bez nutnost činit kompromisy. Veďte osudy své postavu od skromných počátků až k ohromujícímu hrdinství nebo ďábelské proradnosti. Poznejte všechny stránky toho, co obnáší být v centru všeho dění.

Neváhejte a vydejte se na cestu velkých příběhů s pomocí tohoto unikátního herního systému…

Basilisk's eye publishing & www.d20.cz