

FATE

Příběhově orientovaný
RPG systém

Verze Fudše



Fred Hicks
Rob Donoghue

Obsah

1. Úvod.....	1	Možnosti aspektů.....	21
Jak číst tuto knihu.....	1	Pomůcky jako aspekty.....	21
Přídavná jména.....	1	Lidé jako aspekty.....	21
Házení kostkami.....	1	Stylové aspekty.....	22
Stupnice.....	2	Hodnota aspektů.....	22
Úspěch a selhání.....	2	Negativní aspekty.....	23
2. Tvorba postavy.....	3	Ověření aspektu.....	23
Uvedení Pánem hry.....	3	Další využití.....	23
Zamyšlení se nad postavami.....	3	5. Speciality.....	24
Fáze.....	4	Získávání specialit.....	24
Volba aspektů.....	4	Vnitřní speciality.....	24
Dovednostní body.....	4	Speciální dovednosti a pyramida.....	25
Nákup dovedností.....	4	Osobní speciality.....	25
Pohled na pyramidu.....	5	Poskoci.....	26
Body osudu.....	6	Sdílené speciality.....	26
Volba cíle postavy.....	6	Spravování mocných specialit.....	27
Příklad tvorby postavy.....	7	Speciality a aspekty.....	28
Uvedení Pánem hry.....	7	Speciality a pyramida.....	28
Přemýšlení a diskutování o postavách.....	7	6. Možnosti tvorby postavy.....	29
Jednotlivé fáze.....	7	Aspekty jako zapojení do děje.....	29
Pán hry přidělí body osudu.....	8	Volné aspekty.....	29
3. Samotné hraní.....	9	Potenciál.....	29
Zkoušky a úlohy.....	9	Předurčení.....	30
Statické zkoušky.....	9	Naplnění předurčení.....	30
Statické úlohy.....	10	Strukturovaná tvorba postavy.....	31
Dynamické hody.....	12	Geografická tvorba postavy.....	31
Dynamické zkoušky.....	12	Tvorba postavy dle prostředí.....	31
Dynamické úlohy.....	12	Kariérní tvorba postavy.....	32
Ve zkratce.....	14	Příležitosti.....	32
Volba obtížnosti.....	14	Talentování nováčci.....	32
Východiska pro obtížnost.....	14	7. Nástroje Pána hry.....	33
4. Aspekty.....	16	Aspekty a nehráčské postavy.....	33
Používání aspektů.....	16	Obtížné dovednosti.....	33
Jak silné jsou aspekty?.....	16	Postup a zlepšování.....	33
Další využití aspektů.....	17	Postup mimo obraz.....	34
Obnovování aspektů.....	17	Body osudu jako odměna.....	34
Vyladění aspektů.....	17	Alternativní postup.....	34
Body osudu.....	18	Výměna aspektů.....	34
Jak velkou moc dát hráčům?.....	18	Ztracené speciality.....	35
Další použití bodů osudu.....	19	Sloupec dovedností.....	35
Zápletka, žánr a body osudu.....	19	Maximální stupeň aspektů.....	35
Postup a zlepšování.....	20		

8. Boj.....	36
Boj na scéně	37
Zranění a postihy.....	37
Boj na výměny.....	38
Zranění a postihy.....	38
Boj na tahy	39
Zranění a výhody	39
Síla otřesení	40
Změna políček zranění	40
Spirála smrti.....	40
Neusmrcující zranění.....	40
Dlouhodobá zranění.....	40
Variace boje	41
Dramatické zbraně a zbroje.....	41
Jednoduché zbraně a zbroje.....	41
Pokročilé zbraně a zbroje.....	42
Ostatní bojové modifikátory	43
Nepozornost.....	43
Více protivníků najednou.....	44
Obrana	44
9. Magie a nadpřirozené síly	45
Velká knihovna.....	45
Návrhy úprav	45
Mosazný kompas	45
Návrhy úprav	47
Dveře do stínů.....	47
Příprava kouzel	49
Zpětná vazba.....	49
Návrhy úprav	49
Velký maják.....	49
Skutky.....	50
Příklady pyromantických skutků.....	50
Další skutky.....	51
Co ohňová magie nedokáže.....	51
Omezení.....	51
Návrhy úprav	51
Čarování na rozpočet	52
Návrhy úprav	53
Věk kamene a oceli.....	53
Návrhy úprav	54
Tanec v kůžích.....	54
Návrhy úprav	55
Cesta tisíce kroků.....	55
Příklady aspektů.....	55
Příklady manévrů.....	56
Návrhy úprav	58

10. Pomůcky.....	59
Ukázkové aspekty	59
Další aspekty.....	62
Seznamy dovedností.....	63
Kategorie dovedností.....	63
Akademické.....	63
Atletické	64
Bojové	64
Magické	66
Profesní.....	66
Smyslové	67
Společenské	67
Umělecké	68
Zálesácké.....	68
Zločinecké	68
Sestavování seznamu dovedností.....	69
Stručná pyramida	70
Poznámky ke konverzím.....	71
Risus	71
Over the Edge.....	71
Úroňové systémy.....	71
Akční body, body hrdinství, atd.	71

Dodatek I: Jednostránkový Fudge.....	72
Klasická stupnice	72
Kostky	72
Jak se základní Fudge odlišuje	72

Dodatek II:	
Alternativní kostkové metody.....	73
Fate k6	73
Statické obtížnosti	73
Dynamické hody.....	74
Modifikátory.....	74
Aspekty	74
Body osudu.....	74

Dodatek III: Poznámky autorů	75
Proč aspekty?.....	75
Zaostřeno na to důležité	75
Vnitřní vyrovnanost.....	75
Podstatné rozdíly	75
Příběh o vzniku	76
Doslov	77

Dodatek IV:	
Ukázková tvorba postav	78
Hotové deníky postav	83

Autoři

RPG hra Fate (verze v systému Fudge)

Autoři: Robert Donogue a Fred Hicks

Editoři: Fred Hicks, Lydia Leong

Nedocenitelný přínos: Cameron Banks, Jim D., Landon Darkwood, Deborah Donoghue, Michael Ellis, Claire Engel, Christopher Hatty, Bernard Hsiung, Lydia Leong, Scott McComas, James Pacek, Lisa Soto a Harald Wagener.

Testeři:

Born to be Kings (www.iago.net/amber/kings/)

Cameron Banks („Lamy!“)

Deborah Donoghue („Dám ti pikovou dámu. Nemá vůbec žádnou chuť.“)

Lydia Leong („Nadále prosazují násilí jakožto vhodné řešení.“)

Scott McComas („Temné síly jsou vždy ochotné pomoci.“)

Jarrod Norton („Telepaticky na něj pozdvihuju obočí.“)

Shai Norton („Pravidelné vystavování násilí by asi mu moc neprospělo, co?.“)

Lisa Soto („Soudci nesmíš sdělovat námitky!“)

Harrington House (www.black-knight.org/hh/system.html)

Deborah Donoghue

Robert Donoghue

Caroline Elliot

Fred Hicks

Jeanne Goldfein

Lydia Leon

Country of the Blind (wso.williams.edu/~msulliva/campaigns/blind/)

Bernard Hsiung & crew

Přílišný přívál eM:

Mollie Fletcher

Mark Gandy

Matthew Gandy

Michael Kelly

Kathryn .Cutter. Martens

M.J. Schweitzer

Melanie S. Trent

Dodatečné poděkování:

Naším ženám a šéfovi za jejich obvykle tolerantní přístup.

Genevieve, která si tohle možná konečně přečte.

Wee Connor Banksovi, za to, že existuje.

Všem lidem ze skupiny Faterpg a z mailové konference Fudge, kteří nám v tomto šíleném nápadu velmi pomáhali

Obálku nakreslil Webtroll. Další jeho díla najdete na www.gaminguardians.com

Všechny ilustrace pochází z bezpoplatkové sbírky clipartů na www.clipart.com, kteréžto stránky vlastní i autorská práva. Clipart.com je úžasným zdrojem a rozhodně stojí za vyzkoušení.

Tento dokument je verze 2.1 CZ, vydáno 6. dubna 2007

Originál vydalo nakladatelství Evil Hat Productions 18. srpna 2003.



EVIL HAT
PRODUCTIONS

www.evilhat.com

www.faterpg.com

O Fudže

Fudge je RPG hra napsaná Steffanem O'Sullivanem za výrazného přispění komunity Usenetu na rec.games.design. Základní pravidla Fudge jsou dostupná na internetu na adrese <http://www.fudgerpg.com> a ve formě knihy nakladatelství Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368 USA. Fudge lze použít s libovolným herním žánrem. Zatímco jednotlivá odvozená díla mohou specifikovat určité atributy a dovednosti, Fudge není těmito omezeno a dovoluje mnohem více. Každému pánu hry je doporučeno upravit si jakoukoli část podle svých představ. Kdokoli by chtěl šířit takový materiál zdarma, může tak činit zcela legálně, pokud jej doplní o tuto poznámku (O FUDGE), PROHLÁŠENÍ (viz níže) a licenční ujednání. Pokud by chtěl šířit takové materiály za úplaty jinak než v časopise či jiném periodiku, musí nejprve obdržet písemný souhlas autora Fudge, Steffana O'Sullivana, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264, USA.

Prohlášení

Následující dílo založené na Fudge, nazvané Fate, vytvořené copyright © 2002 Robertem Donoghuem a Fredem Hicksem, není v žádném směru spjato se Steffanem O'Sullivanem či jiným autorem či vydavatelem dalších děl založených na Fudge. Steffan O'Sullivan ani žádný jiný autor či vydavatel dalších děl založených na Fudge, není v žádném směru zodpovědný za obsah tohoto díla, není-li to specificky uvedeno. Původní Fudge je copyright © 1992-1995 Steffan O'Sullivan, Všechna práva vyhrazena.

Logo systému Fudge je obchodní známkou Steffana O'Sullivana a je použito pod licencí. Design loga Fudge vytvořil Daniel M. Davis.

Over the Edge, od Jonathana Tweeta a Robina D. Lawse, je copyright © 1992, 1996 Johna A Nephewa. Použito s jejich povolením.

Risus je copyright © 1999 S. Johna Rosse. Použito s jeho povolením.

Předmluva k českému překladu Fate

V porovnání s anglofonní oblastí je výběr českého hráče na poli RPG her opravdu mizivý. Mnozí hrají anglicky vydané hry, ale jazyková bariéra toto neumožňuje všem hráčům. A i kdyby, je rozhodně příjemnější používat hru v mateřském jazyce – což platí dvojnásob, když hra nepopisuje vlastnosti čísly, nýbrž slovy, jak je tomu právě v případě Fate.

Naším překladem bychom chtěli českým hráčům usnadnit přístup k systému, který nabízí méně tradiční pojetí RPG. Systém Fate si poměrně rychle vydobyl uznání a místo na poli alternativních RPG, kde nemusí platit mnohé z věcí, na které jsme byli léta zvyklí. Některá pravidla na následujících stránkách mohou zpočátku působit nezvykle a rozhodně nemusí vyhovovat všem hráčům, ale doporučujeme je vyzkoušet.

I když se třeba systém Fate nestane vaší nejoblíbenější hrou, myšlenky a nápady z něj mohou obohatit každou herní skupinu.

Přejeme vám příjemné čtení a hodně zábavy při hře.

Za tým překladatelů,

David „Quasit“ Tausinger, 5. října 2006

Na překladu se podíleli

- | | |
|---------------------------|---|
| David „Quasit“ Tausinger: | - organizování a koordinace překladu
- překlad kapitol 1, 4, 5, 6, 7
- korektury |
| Jakub „Sosáček“ Jirků: | - překlad dodatku IV |
| Jiří „Markus“ Petrů: | - překlad kapitol 2, 3, 9, 10; dodatku III
- grafická sazba
- kruté zasahování do textů ostatních (aka editace) |
| Jozef „Joeyeti“ Kundlák: | - překlad kapitoly 8; dodatků I, II |

Překlad vznikl na RPG Fóru (www.rpgforum.cz). Na RPG Fóru naleznete rovněž sekci věnovanou Fate, s diskuzemi a některými doplňky (<http://www.rpgforum.cz/viewforum.php?f=197>).

1. Úvod

Fate je příběhově orientovaný RPG systém. I když může fungovat zcela samostatně, lze jej snadno zakomponovat i do jiných populárních RPG systémů. V této knize představujeme verzi Fate upravenou pro Fudge, hru od Steffana O'Sullivanova. Pokud znáte systém Fudge, bude to pro vás výhodou, ale neznáte-li, nevadí – tato kniha obsahuje všechny potřebné informace. Můžete si stáhnout Fudge z www.fudgerpg.com (anglicky) nebo z divnozem.mysteria.cz (česky), ale úplně postačí, když si přečtete „Jednostránkový Fudge“ na straně 72.



ALE JÁ NECHCI FUDGE!

Žádný strach. Chápeme, že ne všichni jsou nadšenci do Fudge, a snažili jsme se zpřístupnit Fate co nejširšímu okruhu hráčů. Proto odkazujeme ty, kteří nemají zájem o Fudge, na „Alternativní kostkové metody“ na straně 73.

Jak číst tuto knihu

Ikony použité v této knize označují různé druhy sloupků:



Příklady: Příklady použití pravidel ve hře.



Možnosti: Další možnosti, jak hru používat.



Poznámky autorů: Vysvětlení důvodů pro určitá rozhodnutí a návrhy, jak je použít při hře.

Navíc často používáme běžné RPG termíny jako NP (nehráčská postava) a Pán hry. Předpokládáme, že čtenář je s touto terminologií obeznámen.

Přídavná jména

U Fudge je nejdůležitější pochopit, jakým způsobem věci popisuje. Nepřipisuje prvkům, jako jsou dovednosti, číselné hodnoty, místo toho používá přídavná jména řazená následujícím způsobem: *příšerný, brozný, špatný, slabý, průměrný, slušný, dobrý, výborný, vynikající, nedostižitelný a legendární*. Vezměte si třeba takového tělesného strážce. Bude asi *dobrym* šermířem, ale jeho společenské dovednosti budou *slabé*. Pomocí tohoto žebříčku se dá popsat téměř cokoli – království může sebrat *vynikající* armádu, loď se může ploužit se *špatným* motorem.

Házení kostkami

Kostky ve Fate se hází následovně: vezmete svou počáteční úroveň (dejme tomu *dobrou*) a hodíte čtyřmi šestistěnnými kostkami. Za každou 1 nebo 2 jdete o stupeň dolů, za každou 5 nebo 6 o stupeň nahoru. Řekněme, že vám padlo 2, 3, 5 a 5. Kvůli 2 sestoupíte o stupeň dolů, z *dobry* na *slušný*, ale pak jdete o stupeň výš kvůli první 5 (z *slušný* na *dobry*) a znovu kvůli druhé 5 (z *dobry* na *výborný*), takže konečný výsledek je *výborný*.



PŘÍKLAD HODU

Cyrus potřebuje otevřít zámek. Jeho dovednost v otevírání zámků je *slušná* (tj. +1) a tento zámek vyžaduje na otevření *průměrný* hod (tj. 0). Hráč hodí a padne mu **++-■**, což je po sečtení +1. Výsledek přidá ke své dovednosti a získá *dobrý* výsledek (*slušný* +1 = *dobrý*). Uspěje s mírou úspěchu 2 (rozdíl mezi *dobrým* a *průměrným*) a zámek snadno otevře.



PŘÍKLAD ÚLOHY

Cyrus a Finn pádí k východu a PH potřebuje zjistit, kdo se tam dostane dřív. Finn je v atletice *dobrý* a Cyrus *slušný*.

Finnovi padne **■+-■**, celkově 0. *Dobrý* + 0 je pořád *dobrý*, takže Finn dosáhl *dobrého* výsledku.

Cyrus hodí **---+**, což dá dohromady -1. *Slušný* -1 je *průměrný*, takže skončí s *průměrným* výsledkem.

Dobrý je dva stupně nad *průměrným*, proto Finn vyhraje s mírou úspěchu 2 a Cyrus prohraje s mírou selhání 2. Finn proběhne dveřmi jako první.

Můžete to taky chápat tak, že kostky házejí +1, 0 nebo -1. Takže hod 2, 3, 5, 5 je to samé jako -1, 0, +1, +1, s čímž už se lépe operuje – dohromady je to *dobrý* + 1, neboli *výborný*.

Představte si to takhle:

Stupnice

Hodnota	Popis
+6	<i>legendární</i>
+5	<i>nedostižitý</i>
+4	<i> vynikající</i>
+3	<i>výborný</i>
+2	<i>dobrý</i>
+1	<i>slušný</i>
0	<i>průměrný</i>
-1	<i>slabý</i>
-2	<i>špatný</i>
-3	<i>bídny</i>
-4	<i>mizerný</i>

Existují speciální kostky pro Fudge, které mají na stranách symboly plus **+**, mínus **-** a nic **■**, aby bylo odečtení výsledku hodu snazší, a my je používáme pro vyjasnění v příkladech. Tyto kostky lze koupit v zahraničních herních obchodech nebo online u Grey Ghost Press (www.fudgerpg.com).

Úspěch a selhání

Obyčejně se hod kostkami provádí proti cílové obtížnosti, popsané podle stupnice. Například příkrá zeď půjde přelézt pomocí *dobrého* šplhání. Hráč se s touto překážkou vypořádá tak, že zjistí odpovídající dovednost, hodí kostkami a porovná výsledek s obtížností. Jestliže je výsledek vyšší nebo roven obtížnosti, jedná se o úspěch, jinak nastane selhání. Rozdíl mezi obtížností a výsledkem hodu se nazývá míra úspěchu (případně selhání). Často se podle ní určuje, jak dobře si postava vedla, nebo naopak jak moc selhala.

Pokud spolu v určitém úkolu soupeří dvě postavy, hází si obě dvě. Rozdíl mezi výsledky značí míru úspěchu vítěze i míru selhání poraženého. Hod proti statickému cíli je „zkouška“, konflikt mezi dvěma postavami se nazývá „úloha“. Pro vyhodnocení složitějších situací používáme pár dalších pravidel (viz „Zkoušky a úlohy“ na straně 9), ale většinou nepotřebujete nic víc než tohle.

2. Tvorba postavy

Tvorba postavy by měla být velmi interaktivní záležitostí, na níž se podílí všichni hráči spolu s Pánem hry. Níže popsané metody jsou určeny právě pro skupinovou tvorbu. Můžete s nimi tvořit postavy i jednotlivě, nicméně přijdete tím o spoustu výhod systému Fate.

Tvorba postavy sestává z několika jednoduchých kroků.

1. Uvedení Pánem hry
2. Zamyšlení se nad postavami
3. Popis každé fáze
 - a. V každé fázi si zvolte jeden aspekt
 - b. Utraťte čtyři dovednostní body
4. Přidělení bodů osudu
5. Volba cíle postavy

Uvedení Pánem hry

Tvorba postavy začne úvodem Pána hry, který si s hráči promluví o hře samotné i o tom, co od ní očekává. PH by měl objasnit mnohé skutečnosti, například kolik se odehraje fází (viz níže). Především by se však měl ujistit, že všichni pochopí, v jakém žánru a duchu se bude hra odehrávat. Když budou všichni hráči toužit po hře plné dvorských intrik, a PH přitom bude mít záľusk na hru typu masokombinát, tak právě toto je vhodná fáze k nalezení nějakého kompromisu. Na závěr PH sdělí hráčům všechny informace, jež potřebují znát ještě před samotnou tvorbou.

Zamyšlení se nad postavami

Hráčům často pomáhá, když si předem ujasní, jakou postavu vlastně chtějí hrát. V průběhu fází se může vyřešit spousta věcí, a tak je lepší začít s jednoduchým konceptem a postupem tvorby na něj nabalovat další myšlenky. Až si všichni vymyslí koncepty svých postav, mohou si o nich navzájem povědět (pokud jim to PH nezatrhne). Nikdo se této diskuze nemusí povinně účastnit. Vlastně ani není nutné promyslet si postavu předem. Nicméně když to uděláte a popovídáte si s ostatními, získáte tak jasnější představu o tom, jak bude hra vypadat. PH se navíc v předstihu dozví, s jakou družinou bude pracovat.



HRABĚ PJOTR NASJEVIČ

Hrdý	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veterán	<input type="checkbox"/>	
Šlechtic	<input type="checkbox"/>	
Náladovost	<input type="checkbox"/>	

Fáze

Tvorba postav probíhá v několika fázích, jejichž přesný počet určí PH. Typická hra mívá od pěti do osmi fází, ale to číslo může být vlastně jakékoliv. Fáze znamená jisté časové období, v němž se odehrály podstatné události – délka tohoto období se však liší hru od hry. Ve hře na středoškolské lovce nestvůr může jedna fáze značit jeden školní rok, zatímco ve hře na nesmrtelné šermíře může jedna fáze trvat klidně 50 let. Ať už je fáze dlouhá jakkoliv, PH vždy hráči popíše, co se během ní zhruba odehrálo, a hráč podle toho rozhodne, co v tom období dělala jeho postava.

Volba aspektů

Hráč si zvolí zpravidla jeden aspekt, který se váže na události v dané fázi a vyjadřuje nějakou důležitou charakteristiku postavy.

Pomocí aspektů se popisují všemožné charakteristiky postav. Do aspektů spadají věci jako lidské vlastnosti (Silný, Slabý, Chytrý, Houževnatý, Rychlý, Pomalý), výstižné popisy (Šarmantní, Důsledný, Pozorný, Dramatický), kariéry (Rytíř, Žoldněr, Mušketýr, Hrdlořez) a dokonce i vazby k hernímu světu (Zbojník sherwoodský, Zasněženec modrého větru, Šermířská akademie ve Fiodaru). Aspekty mohou být kladné, záporné i dvousečné, nicméně vždy by měly odrážet nějaký význačný rys postavy.

Když si hráč zvolí nový aspekt, začíná na prvním stupni. Ten se zapíše takto:

Rytíř (*slušný*)

V následující fázi si může vzít opět ten samý aspekt, čímž zvýší jeho stupeň. Zapsalo by se to následovně:

Rytíř (*dobrý*)

A tak dále...

Rytíř (*výborný*)

PH stanoví maximální množství stupňů, které je možné investovat do jednoho aspektu. Standardním maximem je tolik stupňů, kolik činí třetina až polovina celkového počtu fází.

Dovednostní body

Dovednostní body, jak název napovídá, se používají především k nakupování dovedností. Lze je však investovat i do jiných zdrojů, tzv. „specialit“ (viz Kapitola 5).

Nákup dovednostní

Za dovednostní body si můžete nakupovat nové dovednosti, nebo zlepšovat ty staré. Nová dovednost stojí jeden bod a začíná na stupni *průměrný*. Za každý další investovaný bod se její stupeň o jedna zvýší (například ze *slušného* na *dobrý* nebo z *vynikajícího* na *nedostižný*). Dovednosti se zpravidla volí z nějakého seznamu (viz str. 63).

Až si hráč zvolí aspekt, dostane čtyři body, za něž si nakoupí dovednosti, které nějak souvisejí s událostmi dané fáze. Kdyby tedy postava strávila jednu fázi rytířským výcvikem, vhodné by bylo koupit si dovednosti jako šerm, jízda na koni či heraldika. Oproti tomu škrťací vlasec nebo háčkování by nebyly moc na místě (leďa že by šlo o hodně podivný rytířský řád).

Dovednosti se popisují podle stupnice přídavných jmen a standardně začínají na *slabém* stupni. Za jeden bod si je zvýšíte na *průměrný* stupeň, za druhý bod na *slušný*, za třetí na *dobrý* a tak dále. Hráči mohou všechny čtyři body utratit libovolným způsobem; existuje jen jedno omezení: na nižším stupni musíte vždy mít alespoň o jednu dovednost více. To znamená, že postava musí mít dvě *slušné* dovednosti, aby

mohla mít jednu *dobrou* (a k těm dvěma *slušným* dovednostem bude zas potřebovat tři *průměrné!*). Tomuto se – díky podobnosti – často přezdívá „pyramida dovedností“. Budete-li poslouchat všechna pravidla, pyramida bude „vyrovnaná“. Pyramida musí být vyrovnaná na konci každé fáze.

Celý tento proces opakujte zvlášť v každé fázi.

Pohled na pyramidu

Napoprvé vám idea pyramidy může připadat matoucí. Nezoufejte, máme pro vás dobrou zprávu. Pyramida je nejtěžší součástí tohoto systému – až ji pochopíte, zbytek pro vás bude hračkou.

Doporučujeme si v průběhu fází zapisovat postup pomocí značek. Pyramida tím bude na pohled přehlednější.

O kousek dále najdete ukázkovou postavu (viz „Příklad tvorby postavy“ na straně 7). Ta si v první fázi nakoupila dovednosti Bylinkářství, Léčení, Nůž a Obezřetnost. To můžeme zapsat jako:

Bylinkářství	✓
Léčení	✓
Nůž	✓
Obezřetnost	✓

V příští fázi si koupí Blafování s Kapsářstvím a zvýší stupeň v Noži a Léčení.

Bylinkářství	✓
Léčení	✓✓
Nůž	✓✓
Obezřetnost	✓
Blafování	✓
Kapsářství	✓

V další fázi Nůž, Blafování, Obezřetnost a Tichý pohyb.

Bylinkářství	✓
Léčení	✓✓
Nůž	✓✓✓
Obezřetnost	✓✓
Blafování	✓✓
Kapsářství	✓
Tichý pohyb	✓

Značky nás upozorňují na problém. Máme celkem 3 ✓✓ a 3 ✓ – což je nevyrovnané. Místo Blafování tak koupíme raději Skrývání:

Bylinkářství	✓
Léčení	✓✓
Nůž	✓✓✓
Obezřetnost	✓✓
Blafování	✓
Kapsářství	✓
Tichý pohyb	✓
Skrývání	✓

Díky značkám také nemusíte v každé fázi měnit přídavná jména. Místo toho запиšte přídavná jména až nakonec, po sečtení všech značek. Přiřaďte jim hodnoty podle následující tabulky:

1	<i>Průměrný</i>
2	<i>Slušný</i>
3	<i>Dobry</i>
4	<i>Výborný</i>
5	<i>Vynikající</i>
6	<i>Nedostižný</i>
7	<i>Legendární</i>



KAPITÁN DRESKO

Poslání	□□□
Šarmantní	□□
Horlivost	□
Marnivý	□□



JAKTOŽE PLETENÍ KOŠÍKŮ POMÁHÁ MÉMU ŠERMU?

V průběhu tvorby a později i zlepšování postav (které je vlastně totéž co tvorba, akorát zpomaleně) se možná přistihnete, že chcete zvednout nějakou svou dovednost na vyšší stupeň, ale nemůžete, protože nemáte dostatek dovedností na nižších stupních pyramidy.

Řešením je samozřejmě rozšířit základnu pyramidy nákupem nových dovedností. Tím získáte podporu pro dodatečné dovednosti na vyšších úrovních.

Tato mechanika zdárně a efektivně znemožňuje dovednostem, aby příliš rychle vyrostly na příliš vysoké stupně. Možná se však ptáte: „Jakou to má logiku?“ Některé z dovedností, s jejichž pomocí rozšíříte základnu, totiž nemusí mít zdánlivě nic společného s dovednostmi, které se „doopravdy“ snažíte vylepšit.

Jednou z herních myšlenek je, že v určité chvíli se vývoj oné vaší „špičkové“ dovednosti zpomalí. Možná se v tuto chvíli už nedokážete dál zlepšovat, dosáhli jste vrcholu svých sil. Třeba je na čase pročistit si hlavu, chvíli se věnovat jiným věcem a poté se vrátit zpět, s rozšířenými obzory.

Další možností je, že v dané dovednosti se pořád zlepšujete, i když na stupních se to zatím neprojevuje. Dává to smysl. Stupnice přívlastků je ve Fate celkem hrubá a každý stupeň představuje v porovnání s tím předchozím značný krok vpřed. Takže i když se neustále zlepšujete, není to tak výrazné, abyste postoupili na další stupeň – prozatím. A že v průběhu sbíráte nové dovednosti? To jen značí, že čas stále plyne. Čas, který je tím skutečným požadavkem pro vaši špičkovou dovednost.

No ale popravdě řečeno, všechny dovednosti získané v rámci jedné fáze (ať už jde o tvorbu postavy, nebo o postup směrem k cíli postavy) by se měly týkat aspektu, který jste si pro danou fázi zvolili. Je více než pravděpodobné, že spolu budou souviset víc než... no... víc než šerm a pletení košíků.

Dejme tomu, že nás zajímá dovednost Šerm. Existuje spousta dovedností, které si můžete vzít, abyste svůj šerm viditelně podpořili. Například:

- Atletika
- Kovařina
- Obezřetnost
- Štít
- Znalost šermířských škol
- Dovednosti s jinými zbraněmi
- Dovednost umožňující nějaký manévr, který není obsažen v Šermu

A tak dále. V takovýchto chvílích bývají dobrou volbou znalostní a profesní dovednosti, jelikož zvyšují rozsah vědění vaší postavy a přitom stále souvisí s dovedností, jíž se snažíte vylepšit.

Ale nenechte se mýlit! Až budete studovat šerm u Hiroka, velmistra kendžutsu, a ten vás bude denodenně posílat k řece plést košíky, abyste si procvičili disciplínu a trpělivost – pak neříkejte, že pletení košíků nemůže souviset

Body osudu

Body osudu jsou body, které může hráč utratit, a tím buď získat bonus k nějaké činnosti, nebo zasáhnout do příběhu hry. Na začátku hry přiřadí PH každému hráči několik bodů osudu; jejich počet většinou odpovídá polovině počtu fází. Podrobnosti v oddíle „Body osudu“ na straně 18.

Volba cíle postavy

Nakonec by se hráč měl rozhodnout, jakým směrem bude jeho postava v budoucnu směřovat. Podle toho se zapíše její cíl, což je jednoduše aspekt, který by hráč rád získal příště. Může se stát, že hráče nic nenapadne – to je v pořádku. Cíle však PH pomáhají ujasnit si, o co hráči mají zájem. Bližší podrobnosti viz „Postup a zlepšování“ na straně 20.

Příklad tvorby postavy

Uvedení Pánem hry

PH vysvětlí, že hra bude klasické fantasy v lehce městském prostředí, s pouze drobátkem magie. Tvorba postav bude mít pět fází.

Přemýšlení a diskutování o postavách

Dana se rozhodne hrát Sybilu, kterou chce pojmout tak trochu jako šejdířku. Podrobnosti zatím nepromyslela.

Jednotlivé fáze

Fáze postupují následujícím způsobem:

1. fáze

Tato fáze shrnuje mnoho let a spadá sem i Sybilino mládí ve vesničce jménem Simbul. Tehdy ji vychovávala místní mastičkářka, takže Dana si volí aspekt „Bylinkářka“ a dovednosti Bylinkářství, Léčení, Nůž a Obezřetnost.

<input type="checkbox"/> Bylinkářka 1	<i>slušná</i>
Bylinkářství	✓
Léčení	✓
Nůž	✓
Obezřetnost	✓

2. fáze

Sybila uteče s potulnými cikány a procestuje s nimi celou zem. Vezme si aspekt „Cikánka“ a dovednosti Nůž, Blafování, Kapsářství a Léčení.

<input type="checkbox"/> Bylinkářka 1	<i>slušná</i>
<input type="checkbox"/> Cikánka 1	<i>slušná</i>
Bylinkářství	✓
Léčení	✓✓
Nůž	✓✓
Obezřetnost	✓
Blafování	✓
Kapsářství	✓

3. fáze

Sybila pokračuje ve svém cestování s cikány, jimž dělá léčitelku. Vezme si další stupeň aspektu Cikánka a dovednostní body investuje do Nože, Blafování, Tichého pohybu a Skrývání.

<input type="checkbox"/> Bylinkářka 1	<i>slušná</i>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Cikánka 2	<i>dobrá</i>
Bylinkářství	✓
Léčení	✓✓
Nůž	✓✓✓
Obezřetnost	✓
Blafování	✓✓
Kapsářství	✓
Skrývání	✓
Tichý pohyb	✓



SYBILA

Aspekty

Bylinkářka	<input type="checkbox"/>
Cikánka	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Cechovní zlodějka	<input type="checkbox"/>
Štvanec	<input type="checkbox"/>

Dovednosti

Nůž	<i>výborný</i>
Blafování	<i>dobré</i>
Skrývání	<i>dobré</i>
Kapsářství	<i>slušné</i>
Léčení	<i>slušné</i>
Obezřetnost	<i>slušná</i>
Bylinkářství	<i>průměrné</i>
Otevírání zámků	<i>průměrné</i>
Tichý pohyb	<i>průměrný</i>
Život na ulici	<i>průměrný</i>

4. fáze

Sybila opustí cikány a vydá se do města, vstříc zlodějské kariéře. Vstoupí do cechu zloděju, vezme si aspekt „Cechovní zlodějka“ a učí se dovednosti Otevírání zámků, Kapsářství, Blafování a Skrývání.

<input type="checkbox"/> Bylinkářka 1	<i>slušná</i>
<input type="checkbox"/> Cikánka 2	<i>dobrá</i>
<input type="checkbox"/> Cechovní zlodějka 1	<i>slušná</i>
Bylinkářství	✓
Léčení	✓✓
Nůž	✓✓✓
Obezřetnost	✓
Blafování	✓✓✓
Kapsářství	✓✓
Skrývání	✓✓
Tichý pohyb	✓
Otevírání zámků	✓

5. fáze

Zanedlouho se Sybila dostane do sporu s cechem, kterému neodváděla podíl ze své kořisti, což skončí vypsáním odměny na její hlavu. Berte si aspekt „Štvanec“ a koupí si stupně v dovednostech Nůž, Skrývání, Obezřetnost a Život na ulici.

<input type="checkbox"/> Bylinkářka 1	<i>slušná</i>
<input type="checkbox"/> Cikánka 2	<i>dobrá</i>
<input type="checkbox"/> Cechovní zlodějka 1	<i>slušná</i>
<input type="checkbox"/> Štvanec	<i>slušný</i>
Bylinkářství	✓
Léčení	✓✓
Nůž	✓✓✓✓
Obezřetnost	✓✓
Blafování	✓✓✓
Kapsářství	✓✓
Skrývání	✓✓✓
Tichý pohyb	✓
Otevírání zámků	✓
Život na ulici	✓

Pán hry přidělí body osudu

Na začátek hry dá PH Sybile 3 body osudu. Její dokončený deník si můžete prohlédnout na straně 7.

3. Samotné hraní

Zkoušky a úlohy

Kdykoliv ve hře FATE potřebuje postava překonat nějakou obtížnou překážku, začnou se kutálet kostky. PH se nejprve rozhodne, jakým způsobem se problém bude řešit, a nakonec provede nějaké ověření. Tím nejjednodušším a nejčastějším ověřením je statická zkouška.

Statické zkoušky

Při statické zkoušce zvolí PH obtížnost hodů, načež si hráč vybere příhodnou dovednost, hodí kostkou a porovná výsledek hodů s obtížností (viz „Volba obtížnosti“ na straně 14). U jednoduchých úkolů musí celkový součet být stejný nebo vyšší než stanovená obtížnost.

V situacích, kdy potřebujete pouze poznat, zda postava uspěla, či neuspěla, vám tohle bude stačit. Jindy však nastanou chvíle, kdy bude hrát roli i míra úspěchu. V takovém případě proveďte statickou zkoušku stejně jak jindy, a navíc porovnejte rozdíl mezi tím, co vám padlo, a tím, co vám padnout mělo. Tomuto rozdílu se říká míra úspěchu (v případě zdařeného hodů), nebo míra selhání (v případě hodů nezdařeného). Jelikož i hod rovný obtížnosti je úspěch, můžete dosáhnout i míry úspěchu 0.

Jednoduchým pravidlem je, že čím větší je míra úspěchu, tím více se postavě zadařilo. Konkrétní výsledky se liší případ od případu, zde uvádíme jen pár příkladů:

Obstarávání informací

Za každý stupeň míry úspěchu jedna důležitá informace navíc.

Fyzické činnosti

Čím vyšší míra úspěchu, s tím větší rychlostí či zručností byla činnost provedena.

Společenské interakce

Čím vyšší míra úspěchu, tím déle potrvá dojem, který z vás ostatní získají.

Míra úspěchu se obecně dělí takto:

MÚ	Stupeň	Rozsah	Trvání
0	Minimální	Zanedbatelný	Okamžiček
1	Dostačující	Malý	Chvíle
2	Obstojný	Střední	Celá scéna
3	Výrazný	Velký	Celé sezení
4	Perfektní	Obrovský	Dlouhodobé



PŘÍKLAD STATICKÉ ZKOUŠKY

Finn utíká dvojici městských strážníků. PH mu oznámí, že na ulici se válí nějaké harampádí a že bude zapotřebí alespoň *slušný* úspěch v hodů na Skok, jestli ho chce zdolat bez zpomalení. Finn má *dobrou* dovednost Skok a hodí **■-■-■+■**, takže výsledek je *slušný*... a také dostačující.



HONEM, KDE SE MŮŽU SCHOVAT?

Jeremy prchá před tlupou rozzuřených upírů. Naštěstí se ve městě vyzná lépe než oni a má *dobrou* Znalost oblasti. Zeptá se tedy PH, jestli jeho postavu nenapadá nějaké místo, kde by se mohla ukrýt.

PH o tom chvíli popřemýšlí a rozhodne, že se bude házet statickou zkouškou. Hledání nějakého místa má obtížnost *průměrnou*, která se přidáním specifických kritérií (tj. musí se tam dát dobře ukrýt) zvýší na *slušnou*. Jeremy hodí kostkou...

Kdyby výsledek hodů byl *slušný* (míra úspěchu 0), kvalita úspěchu by byla minimální. O nějakém takovém místě by tedy Jeremy věděl a měl by i ponětí, kde ho najít, ale hledání samotné by ještě nějakou tu dobu trvalo.

Při *dobrém* hodů (míra úspěchu 1) bychom mu za jeden bodík navíc mohli dát nějakou důležitou informaci, například popis nejrychlejší cesty k úkrytu.

Kdyby však Jeremy hodil *výborný* výsledek, dostal by další informaci, třeba popis nějaké zkratky nebo ještě jiné skrýše.



MOŽNOST: SOUTĚŽ

Většina konfliktů mezi dvěma postavami se řeší dynamicky (viz dále). Přesto však když dva dělají totéž, bývá lepší nechat obě postavy hodit statickou zkoušku vůči stejné obtížnosti a poté použít míru úspěchu té postavy, již se zadařilo lépe. Tento způsob se nejvíce hodí v případech, kdy potřebujete vědět, jak dobře si jednotlivé postavy vedly. V případě shodného výsledku (kdy není vhodné házet znovu) vyhrává ten, kdo má vyšší základní dovednost.



KDO PLATÍ PŘÍŠTĚ? (STATICÁ SOUTĚŽ)

Finn a Cyrus hrají šipky o to, kdo zaplatí příští rundu. Finn má *dobrou* dovednost s vrhacími zbraněmi, kdežto Cyrus ji má jen *slušnou*. Zasáhnout terč je *průměrně* obtížné. Finn hodí **⊕⊕⊕⊕**, tudíž má *dobrý* výsledek (míra úspěchu 2). Jenomže Cyrus hodí **⊕⊕⊕⊕**, což je *vynikající*. Cyrus vyhrál a při popisování scény to vyzní tak, že Finn sice uhrál solidní skóre, jenže Cyrovi se podařilo strefit buď střed terče, nebo třikrát dvacet. Tak se zdá, že platit bude Finn.

Statické úlohy

Zatímco zkouška se dá vyřešit jediným hodem, úlohy trvají déle a obvykle vyžadují i více hodů, než bude dosaženo dostačující (a většinou dost vysoké) míry úspěchu. K tomu účelu se úspěchy zapisují pomocí stupnice, která vypadá zhruba takto:

MÚ	Stupeň	Stupnice	Poznámky
0	Minimální	□□	
1	Dostačující	□□	
2	Obstojný	□□	
3	Výrazný	□□	
4	Kompletní	□	

Pokaždé, když postava uspěje v hodu, zaškrtněte jedno políčko s příslušnou mírou úspěchu. Pakliže už jsou všechna políčka zaškrtnuta, zaškrtněte jedno políčko na následujícím stupni. Kdyby i tam byla všechna políčka přeškrtnutá, zaškrtněte políčko na dalším stupni, atakdále. Tímto způsobem můžete uspět buď tím, že nasbíráte dostatek malých úspěchů, nebo tím, že rovnou dosáhnete míry úspěchu 4 (nebo jakékoli jiné, kterou jste si předem stanovili).

Upravování úloh

S pomocí tohoto postupu můžete postavu nechat vyřezat pistolí z kostky mýdla, ale také sestavit model Pražského hradu ze sirek. A jak je vidět, náročnost různých úloh se bude lišit. Každá úloha se skládá z pěti součástí: z obtížnosti, složitosti, rizikovosti, intervalu a doby obnovení.

Obtížnost je cílová obtížnost, již musí hráč překonat. Je na místě podotknout, že někdy může obtížnost být vysoká, jindy však nemusí. Některé úlohy totiž nejsou ani tak obtížné, jako spíš časově náročné.

Složitost určuje počet a rozmístění políček v jednotlivých stupních. Standardně vypadá každá stupnice asi jako ta ve výše zmíněném příkladu. Velmi jednoduché úlohy mohou mít méně políček, složité úlohy jich zas budou mít více. Políčka přitom nemusí být rozmístěna rovnoměrně – místo toho mohou tvořit třeba pyramidu nebo obrácenou pyramidu. Nerovnoměrné rozmístění políček lze dobře využít v situacích, kdy každý stupeň způsobuje nějaký efekt. Například PH vytvoří stupnici, podle níž mohou postavy sbírat drby v nějakém městě. Na stupni *obstojný* udělá spoustu políček a řekne si, že kdykoliv postavy jedno z nich zaškrtnou, dozvědí se noví drb.

Rizikovost značí, jaké následky má neúspěšný hod. Ne každá úloha je nutně riziková, ale většina z nich bude mít v rukávu alespoň nějakou nepříjemnou situaci pro případ, kdyby hráč hodil míru selhání 3 nebo 4. Rizikovost se nejčastěji používá k odebírání úspěchů – standardně hod s určitou mírou selhání zruší zaškrtnutí jednoho políčka na stejné



CO SE ŠUŠKÁ?

PH si připravil několik drbů, jež se šuškájí po ulicích Alverada, a sestavil z nich úlohu. Obtížnost stanoví na *dobrou* a používat se budou dovednosti Život na ulici nebo Kontaktování. Připraveno je celkem 10 drbů a jedno tajemství, a tak PH sestaví stupnici s důrazem na stupně *obstojný* a *výrazný*, kde za každé políčko sdělí jeden drb. Poté se zamyslí nad rizikovostí – neúspěch nemá jak ovlivnit předchozí úspěchy, těžko totiž sebere hráčům informace, které už si vyslechli. Místo toho vymyslí PH zvláštní situaci: při míře selhání 3 (což by byl *špatný* výsledek) postava někoho urazí a bude přepadena pobudy. Nakonec PH rozhodne, že interval bude jednou denně – to značí, že postavy vyrazí ven a stráví den hledáním informací. A jelikož novinky rychle stárnou, za každý týden, kdy se hráči této úloze nebudou věnovat, se obnoví jedno políčko.

MÚ	Stupnice	Poznámky
0	<input type="checkbox"/>	Slušná obtížnost
1	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Nepravdivé drby
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Užitečné drby
4	<input type="checkbox"/>	Tajemství (pomůže v příběhu)

Rizikovost: při míře neúspěchu 3 bude postava přepadena

Interval: jednou denně

Obnovení: 1 políčko týdně

míře úspěchu (pokud na tomto stupni nebude žádné zaškrtnuté políčko, podívejte se na následující stupeň, atd.). U více rizikových úloh může selhání odebrat jeden úspěch na nejvyšším stupni, a nebo rovnou zmařit celou úlohu tak, že bude nutné začít odznovu. No a nakonec – rizikovost nemusí nutně odebírat úspěchy, ale může způsobovat nějaké jiné problémy.

Interval jednoduše říká, jak často je možné provést nový hod.

Obnovení měří, jak rychle se políčka sama od sebe obnovují. Pro jednoduchost se obnovení často zapisuje společně s intervalem.

Úlohy se nejvíce hodí ke znárodnění obtížných problémů, nikoliv těch úmorných a dlouhotrvajících. Díky nim je možné postupně nasbírat velké míry úspěchu a tím dosáhnout jinak nemožných výsledků. Úlohy však není příliš vhodné používat v situacích, kdy jde jen o dlouhou, opakující se, stereotypní práci – například když se staví dům. V takovýchto situacích raději použijte několik statických zkoušek a jednoduše počítejte úspěchy, dokud jich nebude potřebné množství... a možná přidejte bonus, když padne vysoká míra úspěchu.

Problém s úlohami spočívá v tom, že mohou přerůst v něco neskutčně nudného – obzvláště, když vyžadují spoustu hodů. Pánům hry proto doporučujeme, aby intervaly byly co možná nejdelsí (v rozumných mezích), protože tím se vyhnete masivním házecím orgiím.



VÝZKUMNÁ SKUPINA (STATICKÁ ÚLOHA)

Skupinka čarodějových učňů musí nalézt jisté mocné kouzlo, jež by šlo použít proti zlému černokněžníkovi, který uvěznil jejich mistra.

PH se rozhodne, že obtížnost nalezení takového kouzla je *výborná* a že když budou učni spolupracovat, nakonec to kouzlo přeci jen objeví, přeloží a seženou vše potřebné k jeho seslání. Ideální situace k použití úlohy. Učni budou pokaždé házet na dovednost Výzkum proti *výborné* obtížnosti a jejich úspěchy se budou tak dlouho sčítat, až se jim nakonec zadaří. PH rozhodne, že bude zapotřebí alespoň *výrazný* úspěch. Také jej napadne, že práce v týmu se silně vyplácí – protože spolupráce je námětem celé hry – a proto umístí na každý stupeň jen jedno políčko.

Na kousek papíru si posléze napíše:

0	Minimální	<input type="checkbox"/>
1	Dostačující	<input type="checkbox"/>
2	Obstojný	<input type="checkbox"/>
3	Výrazný	<input type="checkbox"/>

Každý učeň si hodí, PH se podívá na dosažené míry úspěchu a zaškrtně všechna potřebná políčka. Během několika hodin se tak učňům podaří odhalit tajemství Grynokova mocného kopí. Nervózně doufají, že jim to bude stačit...



STŘECHA NAD HLAVOU

Dan se rozhodne postavit si chaloupku. Má už připravené plánky, nářadí i materiál a teď už jen stačí pustit se do práce. PH rozhodne, že stavba domku je úkol hodný profesionála, a stanoví obtížnost na *dobrou*. Naštěstí je Dan *výborný* Kutil. PH rozhodne, že celá stavba potrvá zhruba 8 týdnů, když se nic nepokazí. Za každý bod míry úspěchu se odečte jeden den a za každý bod míry selhání se jeden den přičte (a k tomu ještě další týden navíc kvůli zmařené práci). Nakonec si hráč jednou jedinkrát hodí a může se zas věnovat jiným, mnohem zajímavějším věcem.



JEDNODUCHÁ DYNAMICKÁ ZKOUŠKA

Finn (Sprint: *dobrý*) a rozrušený strážný (Sprint: *průměrný*) se ženou ke dveřím. Oba si hodí kostkou a Finnovi padne **■■■■**, tedy *slušný* výsledek. Strážnému padne **■■■■**, průměrný výsledek. Finn vyhrává a vyřítí se dveřmi ven.

Dynamické hody

Statické hody bohatě dostačují v situacích, kdy postava nemá žádnou přímou konkurenci. Často však ve hře narazíte na konflikty mezi různými postavami. V takových případech hází kostkou obě strany a výsledky jejich hodů se porovnávají.

Dynamické zkoušky

Stejně jako u statických hodů, i u těch dynamických vám bude někdy stačit jen výsledek. Nadejdou však i chvíle, kdy bude hrát roli přesná míra úspěchu či selhání. A právě v takových případech proveďte dynamickou zkoušku a výsledek porovnejte s tabulkou:

MÚ	Stupeň	Rozsah	Trvání
0	Minimální	Zanedbatelný	Okamžiček
1	Dostačující	Malý	Chvíle
2-4	Obstojný	Střední	Celá scéna
5-6	Výrazný	Velký	Celé sezení
7+	Perfektní	Obrovský	Dlouhodobé

Pozorný čtenář si povšimne, že tato tabulka je prakticky totožná s tabulkou statických zkoušek, akorát že čísla ve sloupci „míra úspěchu“ se liší.

Nač ten rozdíl?

Zajímavý na Fudge kostkách je fakt, že středovou hodnotou je 0, a proto nezáleží na tom, jestli hází hráč nebo PH, ale jen na tom, kolika kostkami se hází. Když jak hráč, tak PH hodí čtyřmi kostkami, každý z nich může dosáhnout výsledků od -4 po +4. Celkový rozptyl obou hodů je tedy od -8 do +8.

Prakticky to znamená, že při házení dvěma sadami kostek dostaneme mnohem širší škálu výsledků než při házení jednou sadou. A protože kostky se zdvojnásobily, zdvojnásobíme i hodnoty v tabulce. Alespoň teoreticky. Kdybychom chtěli být zcela přesní, museli bychom každému stupni dát 2 čísla (0, 1-2, 3-4, 5-6, atd.). My jsme však po zkušenostech z testování raději rozšířili stupeň *obstojný* – obstojné výsledky by měly být takovým „středním“ úspěchem, a hře jen pomůže, když jich bude trochu víc. A popravdě řečeno, my jsme vlastně nejprve vymysleli dynamickou tabulku a teprve na jejím základě jsme sestavili tu statickou.

Ale stejně jako u mnoha jiných záležitostí, i zde záleží především na osobním vkusu. Jestli-si potrpíte na symetrii, klidně změňte stupně na 1-2, 3-4, atd. Hře tím nijak neublížíte.

Dynamické úlohy

I dynamické úlohy se velmi podobají statickým úlohám. Při jejich vytváření se používají stejné metody jako při vytváření statických úloh (viz sekce „Upravování úloh“ na str. 10 a její podsekce Obtížnost,



ŠACHOVÁ PARTIE (DYNAMICKÁ ÚLOHA)

Dva šachoví velmistři, Louis a Ferdinand, hrají napínavý zápas, na němž kvůli královnině riskantní sázce visí osud celého království.

PH by rád u hry vystupňoval napětí, a tak se rozhodne, že cílem obou postav je dát šach mat té druhé. Sepíše si tedy dvě totožné úlohové stupnice, pro každého hráče jednu, které budou vyjadřovat obtížnost hry a zároveň i situaci na šachové desce.

MÚ	Stupnice	Poznámky
0	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Vyhozen pěšec
1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Jezdci a střelci (-1 na příští hod)
2-4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Věže (-1 po zbytek hry)
5-6	<input type="checkbox"/>	Dáma (-2 po zbytek hry)
7+	<input type="checkbox"/>	Král (šach mat)

Rizikovost: žádná

Interval: každý hod znamená pár minut hry, čili několik tahů

Obnovení: žádné

PRŮBĚH HRY

Každá série hodů nemá reprezentovat jeden tah ve hře, nýbrž jeden významný okamžik, k němuž se hráči mohli několik tahů propracovávat. PH dále propracuje postihy za ztracené figurky: po zaškrtnutí *středního* políčka dostane hráč postih -1 po zbytek hry. Vyhození dámy je *velká* ztráta a postih -2 až do konce hry. *Malé* ztráty si vyžadují drobnou změnu strategie, takže dávají také postih -1, ale jen na příští hod.

Hráči začnou házet.

Při první výměně dosáhne Louis středního úspěchu (míra 2), což PH popíše tak, že sebral jednu z Ferdinandových věží. V tak brzké fázi hry je to pro Ferdinanda nepříznivá ztráta, která mu přivodí postih -1 po zbytek hry. Smůla.

Poté dopadnou hody Ferdinanda i Louise remízou. PH rozhodne, že si po krátkém manévrování vyměnili pěšce, a každému z nich odškrtně jedno políčko nejnižšího stupně.

V následujícím kole má Ferdinand pořád ještě postih -1. Louis má navíc ohromné štěstí při hodu, zatímco Ferdinand nehodí nic moc. Louis jej předčí o pět stupňů, sebere mu dámu a zvýší mu tím postih o další -2.

Nastává poslední výměna, protože Louisovo štěstí a Ferdinandovy postihy se tak šikovně nasčítaly, že Louis opět dosáhl míry úspěchu 5. Jelikož však na tomto stupni už jsou všechna políčka zaškrtnutá, musí zaškrtnout políčko vyšší... a to je šach mat. Louis vyhrává hru.

Složitost, Rizikovost, Interval a Obnovení). Jediným rozdílem jsou opět jiná čísla ve sloupci „míra úspěchu“.

Pomocí dynamických úloh lze ztvárnit téměř jakoukoliv soutěž či zápas, od závodů v běhu, přes debatu až po šermířské utkání (viz „Souboj“ na straně 36).

Dynamické úlohy lze také využít tehdy, kdy postava provádí nějakou činnost, kterou může ovlivnit mnoho náhodných faktorů. I když nebude soupeřit s žádnou postavou, Vypravěč si může hodit proti ní za ony náhodné faktory. V takovém případě se hod bere jako dynamický.

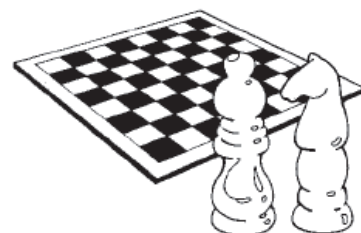


KDO Z KOHO?

Dva dvořané přicházejí před krále žádat o laskavost. Oba dva si předem zjistili pár informací a vědí, že král má slabost pro oblečky a módní výstřelky. A tak se naši dvořané pokusí přitáhnout jeho královskou pozornost.

Tohle je situace, kdy se buď zadaří, a nebo ne, takže PH ji bude brát jako zkoušku. A jelikož se snaží oba dva dvořani a oba budou i házet, zkouška to je dynamická.

Každá postava si hodí na svou dovednost Módní cit. Hiram má *slušný* výsledek, ovšem Gustav rovnou *vynikající*. Gustavova míra úspěchu je 3, což je *obstojná* (míra 2-4) výhra nad Hiramem. Gustav si hravě získá královu pozornost a sotva se naděje, už se mu dostane audience.





SRANDIČKY S TERMINOLOGÍÍ

V herním designu se často setkáváme s pošetilou snahou vymýšlet si nové termíny, jenom aby se hra odlišila od ostatních. My se usilovně snažíme nic takového nedělat, ale i tak vám mohou termíny „statický“ a „dynamický“ připadat zvláštní. V některých systémech se těmto hodům říká hody „konkurenční“ a „nekonkurenční“. My jsme zvolili tu svou terminologii proto, že nám připadala přesnější (některé dynamické hody nemusí mít konkurenci) a protože zněla lépe.

Ve zkratce

Každý hod je jednoho ze čtyř typů: statická zkouška, statická úloha, dynamická zkouška nebo dynamická úloha. Při statických hodech hází pouze hráč, při těch dynamických hází hráč i PH. Zkoušky se vyřeší jediným hodem, zatímco úlohy často vyžadují hodů několik.

	Statická	Dynamická
Zkouška	Hází jen hráč, jediný hod.	Hází hráč i PH, jediný hod.
Úloha	Hází jen hráč, několik hodů.	Hází hráč i PH, několik hodů.

Volba obtížnosti

Následující vodítka by měla pomoci PH při volbě obtížnosti jednotlivých hodů. Je důležité zmínit, že u mnoha hodů je volba obtížnosti jen začátkem. Spousta situací je totiž úlohami, nikoliv zkouškami, a vyžaduje několik úspěšných hodů.

Východiska pro obtížnost

Základním předpokladem pro všechny následující obtížnosti je, že dovednost na *vynikajícím* stupni představuje nejvyšší dosažitelnou hranici pro běžného člověka. Stupně nad *vynikající* už jsou doménou nadlidských hrdinů a legend (kdo by to byl řekl...). Avšak ne v každé hře tohle bude platit. Pokud tedy posunete strop dovedností nahoru či dolů, posuňte stejným způsobem i následující obtížnosti.

Zanedbatelná obtížnost (*špatná*) – Tyto činnosti hravě zvládne každý, kdo má alespoň minimim potřebných znalostí či tělesných schopností. Téměř nikdy by se nemělo házet.

Příklady: Nastartovat auto, zapnout elektrický přístroj, vylézt po žebříku, vlézt do bazénu, přečíst si titulky novin, pochopit pointu televizního skeče, upražit si popcorn v mikrovlnce.

Jednoduché úkoly (*slabé*) – Právě toto je obtížnost většiny úkolů, s nimiž se každodenně setkávají běžní lidé. Jsou to takové ty výzvy, které, pokud jste aspoň trochu šikovní, překonáte bez větších stresů a obtíží.

Příklady: Řídit auto v dešti, vyhledat něco na Googlu nebo v encyklopedii, naprogramovat nápis „Nazdar, světě“, vylézt po zauzlovaném laně, ošetřit popáleninu prvního stupně (třeba od sluníčka), žonglovat třemi míčky, hrát na hudební nástroj aspoň tak, aby to neplašilo zvířata, chytit míč, napsat obchodní dopis, nasednout na koně, skočit do bazénu ze skokánku, vařit podle receptu, nabít pistolí, rozdělat táborák.

Všední úkoly (*průměrné*) – Jde o úkoly, které by představovaly výzvu pro běžného člověka, ale které nedělají žádné potíže expertům a profesionálům. Člověk s minimálními dovednostmi tento úkol sice s velkým

úsilým zvládne, ale na pravidelné opakování nemá.

Příklady: Podélné parkování, když máte asi jen třicet čísel místa, vyhledat něco neobvyklého v knihovně, vylézt po popraskané kamenné zdi, provést ožívování člověka, nainstalovat Linux, žonglovat se čtyřmi míčky, hrát na hudební nástroj v pochodující kapele, zachránit tonoucího v klidné vodě, zafixovat zlomenou ruku, vykopat studnu, stáhnout zvíře z kůže, zašít šaty, vařit z hlavy.

Obtížné úkoly (slušné) – Tyto úkoly už jsou prakticky mimo dosah schopností běžného člověka. Jde o tak složité záležitosti, že snad nikdo se do nich nepouští bez patřičné přípravy.

Příklady: Provést jednoduchou operaci, přestavit motor auta, vylézt po stěně útesu, žonglovat s noži, postavit dům, pilotovat malé letadlo.

Závratné úkoly (dobré) – Dokonce i zkušení profesionálové se takovýchto úkolů obávají, a obyčejný člověk může klidně prožít celý svůj život a nikdy na nic podobného nenarazit. Zvládnout takovýto úkol už vyžaduje usilovný trénink nebo přirozený talent (nebo obojí).

Příklady: Pilotovat stíhačku, operovat živé srdce, vylézt po stěně budovy, vařit pro luxusní restauraci, navrhnout kancelářskou budovu.

Hroživé úkoly (výborné) – Jen ti nejlepší z nejlepších se pokusí o něco takového. Na celém světě existuje jen několik lidí, kteří by takovou věc zvládli bez mrknutí oka.

Příklady: Transplantovat několik orgánů najednou, zdolat Mount Everest, dělat sólistku v londýnské filharmonii, vymyslet nový programovací jazyk, vařit pro nejlepší restauraci na světě, být jako Jackie Chan.

Téměř nemožné úkoly (vynikající) – Na tomto stupni už můžete konat takové kousky, které rozšíří lidské náhledy na danou problematiku.

Příklady: Vymyslet zcela nové odvětví vědy, složit mistrovské dílo.



VOLBA OBTÍŽNOSTI

Na závěr snad chybí říct – volit obtížnosti je spíše umění než věda. Můžeme vám dát vodítka pro všechny možné situace, ale každý PH se dříve či později dostane do situace, kdy si bude muset poradit sám. V takových chvílích má člověk často nutkání listovat několik minut pravidly, dokud nenajde něco, co mu poradí – **ZA KAŽDOU CENU TOMU NUTKÁNÍ ODOLEJTE!** My jsme tuhle knihu napsali a zaručujeme vám, že to v ní stejně nenajdete. Důvěřujte si a rozhodněte sami. A nebo vyzkoušejte jeden z těchto fíglů.

Když si nevíte rady, nechejte se vést hráčovými stupni dovedností. Když víte, na jakém stupni ta která dovednost je, můžete nastavit obtížnost tak, aby byla přiměřenou výzvou (u jednoduché činnosti nastavte obtížnost o jedna nebo dva stupně lehčí, než je nevyšší dovednost v družině, u těch těžkých klidně na stupeň o jeden nebo dva vyšší, než je nejvyšší dovednost v družině).

A poslední trik – když nevíte, jaká má být obtížnost, nechte prostě hráče hodit. Jestli hodí hodně dobře nebo hodně špatně, problém se za vás vyřeší sám.

Rozdělení obtížností

Obtížnost	Lezení	Zdravotnictví	Řízení	Zálesáctví
Slabá	Vylézt po žebříku.	Obvázat šrám.	Řídit auto.	Rozdělat táborák.
Průměrná	Vylézt po zauzlovaném laně.	Zaškrtit silné krvácení.	Řídit auto v dešti.	Postavit přístřešek před deštěm.
Slušná	Vylézt po kamenně stěně s úchyty pro dlaně.	Zašít hlubokou ránu.	Řídit auto ve vichřici.	Najít v lese pitnou vodu.
Dobrá	Vylézt po kamenně stěně s úchyty pro prsty.	Chirurgicky ošetřit vážnou bodnou ránu.	Řídit auto ve vysoké rychlosti ve vichřici.	Najít v poušti pitnou vodu.
Výborná	Vylézt po útesu bez náčiní.	Chirurgicky ošetřit proraženou plíci.	Řídit auto na závo-dech po okruhu.	Přežít týden v poušti bez zásob.
Vynikající	Vylézt po útesu bez náčiní a ještě v dešti.	Chirurgicky přišít odseknutou končetinu.	Dělat s autem filmového kaskadéra.	Žít mezi vlky jako člen smečky.



UKÁZKOVÉ ASPEKTY

Bob, mluvící lebka
 Povinnost
 Rytíř
 Sebevražedné sklony
 Silný
 Slabý
 Tirrinelliho šermířská škola



OPAKOVÁNÍ HODU

Cyrus se zapletl do hospodské rvačky a hodil si ■■■■ (-3). Rozbitá láhev na cestě k jeho oblíbenější nevypadá moc slibně, proto si odškrtně políčko z aspektu Rváč a zkusí soupeři zasadit jednu ránu pod pás. Zopakuje celý hod a dostane ■■■■ (+1). Lepší, ale pořád to nestačí – jeho protivník už tenhle špinavý trik znal. Cyrus odškrtně další okénko Rváče, popíše to jako hození židle na protivníka a otočí jednu kostku ■ na +. To změnilo výsledek z ■■■■ (+1) na ■■■■ (+2), což na záchranu před plastikou stačí.

4. Aspekty

Aspekty znázorňují ty rysy postavy, které nejsou popsány v jejích dovednostech. Patří mezi ně věci jako přednosti a slabiny postavy, jejich fyzické vlastnosti nebo i vlivní kamarádi.

Přesná funkce aspektů v konkrétní hře závisí na preferencích hráčů. Ve své nejjednodušší podobě představují aspekty dramatickou náhradu tradičních vlastností, jakými jsou třeba síla či inteligence. Využity naplno mohou aspekty reprezentovat vazby postavy k hernímu světu takovým způsobem, který se přímo projeví ve hře.

Používání aspektů

Aspekty lze používat více způsoby, nejběžnějším je zopakování hodů. Vždy, když hráč provede hod související s nějakým aspektem (například má aspekt Rytíř a hází si při turnajovém klání, nebo bojuje mečem u má aspekt Silný), může popsat, jakým způsobem aspekt pomůže jeho postavě, odškrtnout si jedno políčko aspektu a:

1. Vzít všechny čtyři kostky a hodit si znovu
2. Vybrat si jednu kostku a změnit její hodnotu na +.

Díky tomu se můžete zachránit před přílišným hodem a znovu si jej zopakovat. Ale také můžete hod opakovat tak dlouho, dokud nedosáhnete skutečně dobrého výsledku. I to je v pořádku – pokud hráč barvitě popíše každé použití aspektu, bude to hodně dramatický hod.

Po zopakování hodu si musíte ponechat výsledek nového hodu, nemůžete se vrátit k předchozímu výsledku. Nic vám však nebrání zopakovat hod ještě jednou.

Tomuto odškrtnutí políčka a použití aspektu se říká pozitivní vyvolání aspektu.

Jak silné jsou aspekty?

System vychází z předpokladu, že aspekty jsou vzácné a silné. Možnost změny jakékoliv kostky na + je velmi mocná a předvídatelná. Je na zvážení PH, zda nebude chtít oslabit účinky aspektů – kvůli vyrovnanosti, hernímu žánru, nebo zkrátka proto, že ve hře se používá neobvykle mnoho aspektů (viz „Volné aspekty“ na straně 29).

Na výběr máte několik možností. Navrhujeme ponechat bod 1 (vezměte všechny čtyři kostky a zopakujte hod), ale bod 2 (vyberte jednu kostku a změňte její hodnotu na +) lze nahradit jednou z následujících možností:

1. Vyberte jednu kostku hodnoty ■ a změňte ji na +.*
2. Vyberte jednu kostku hodnoty ■ a změňte ji na +.
3. Vyberte jednu kostku a zvyšte její hodnotu o jeden krok (tedy ■ na ■ nebo ■ na +).
4. Vyberte jednu kostku a hodte s ní znovu.
5. Nic (je povoleno jen zopakovat celý hod).

* Toto je hodně oblíbená volba, zejména u „realistických“ her.

Další využití aspektů

PH musí mít na paměti, že aspekty poskytují také pasivní výhody. Postava s aspektem Silný je ze své podstaty silnější než někdo bez tohoto aspektu a Pomalá postava zkrátka neběhá zrovna rychle. Ve výjimečných případech lze na aspekt dokonce i házet - mechanicky je to totožné s hodem na dovednost.

Aspekt lze také vyvolat pro efekt. Hráč tak smí použít aspekt k získání patřičné výhody, která není spojena s hodem. Například odškrtně políčko aspektu „Bohatý“ a opatří si luxusní ubytování, nebo třeba odškrtně políčko z aspektu „Církev“, aby jeho církev měla v daném městě nějaké členy. Toto využití aspektů podléhá stejným omezením jako používání bodů osudu pro náhodné efekty (viz „Jak velkou moc dát hráčům?“ na straně 18).

Dalším obvyklým použitím aspektů je nedobrovolné (negativní) vyvolání. Provádí je PH, kdykoliv usoudí, že aspekt postavy je v rozporu s prováděnou činností nebo že by mohl nepříznivě ovlivnit situaci. V takových situacích PH ohlásí negativní vyvolání aspektu (ale políčko se neodškrtnává) a hráč má dvě možnosti: jednat v souladu s aspektem a získat tolik bodů osudu, jaký je stupeň aspektu, nebo zaplatit stejný počet bodů osudu a aspekt neposlechnout.

Obnovování aspektů

Aspekty jsou příběhová pomůcka a fungují na příběhové časové ose. Kvůli k tomu se jejich zaškrtnutá políčka obnovují při vhodných přestávkách ve vyprávění, obvykle mezi jednotlivými herními sezeními. Pokud PH nestanoví jinak, políčka aspektů se obnoví na začátku každého sezení.

Jak často obnovovat aspekty?

Ve výchozím nastavení systému se aspekty obnovují na začátku každého herního sezení. Rozhodně to však není jediná možnost. Aspekty je možné obnovovat:

- na konci každé scény
- každý den
- při odpočinku postav
- v kterémkoliv důležitém bodě příběhu

Změna frekvence obnovování aspektů se jistě projeví na stylu hry. Častější obnovování prospívá „hrdinským“ hrám, kde postavy pravidelně konají pozoruhodné skutky. Klidně s nastavením experimentujte, jediné tak nejlépe naleznete polohu, která vaší hře sedí nejlépe.

Mějte na zřeteli, že čím víc aspektů postavy mají, tím méně často je nutné je obnovovat. Postavy s mnoha aspekty je nepotřebují obnovovat tak často.



CO JE TO ZA SMRAD?

V hororově laděné hře se utká Magor s upírem skrývajícím se na čerpací stanici. Postava si odškrtně políčko aspektu „Smradlavý“ a vysvětlí, jak si všichni najednou uvědomili, že obvyklý puch rozkladu byl nahrazen zápachem benzínu. Pak Magor škrtně svým zipem a oba s upírem vzplanou.



NEDOBROVOLNÉ VYVOLÁNÍ ASPEKTU

Cyrus se musí rozhodnout, zda se postaví čelem útočící hordě, nebo zda skočí na koně a ujede do bezpečí. PH posoudí situaci a řekne si, že tohle je přesně ta pravá chvíle pro vyvolání Cyrova aspektu Sebevražedné sklony. Cyrus má dva stupně tohoto aspektu, má tedy na vybranou – může zaplatit PH dva body osudu a jít proti své přirozenosti, nebo zůstat a bojovat, za což ho PH odmění dvěma body osudu.

Ne každá situace je takto vyhocená. Cyrův partner Finn má jeden stupeň aspektu Chmaták a hrozně ho svrbí prsty na šlechtic-kém plese, kde by si mohl snadno pomoci k pár cenným drobnostem. Může pokušení vzdorovat zaplacením bodu osudu, nebo může povolit své nátuře a bod osudu obdržet (avšak také riskovat přistižení).



BODY OSUDU A NÁHODA

Finn prchá před vrahy, kteří narušili průběh noblesního večírku. O svůj jediný nůž přišel, a tak se při běhu chodbami rozhlíží po nějaké zbrani. V tomto okamžiku má PH několik možností. Zaprvé, pokud už předtím popsal vilu jako dům lovce nebo vojáka (kde budou stěny plné vystavených zbraní), PH prostě řekne, že zbraně jsou po ruce. Nebo jako druhou možnost může nechat Finna zbraň nalézt po vynaložení úsilí (dovednosti) a času. Poslední možností je, že hráč Finna utratí bod osudu za uvěřitelnou náhodu a narazí na nějakou vystavenou zbraň či na opilého hejska, jemuž snadno uzme jeho kord.

Vyladění aspektů

Aspekty jsou navrženy tak, aby postava měla v důležitých chvílích nejlepší výsledky. Čím víc aspektů postava bude mít, tím častěji se jí bude dařit. Z toho přirozeně vyplývá, že pokud se změní počet, použitelnost a četnost použití aspektů, postava bude dosahovat nejlepších výsledků více či méně často.

Při upravování aspektů hraje roli více prvků. Tři hlavní ukazatele jsou:

1. Kolik aspektů postava má.
2. Jak silné jsou aspekty.
3. Jak často se aspekty obnovují.

Nastavení těchto prvků má na hru velký vliv. Neexistuje žádné „správné“ nastavení, takže uvedená pravidla berte spíš jako výchozí nastavení než jako kodex.

Body osudu

Body osudu mohou hráči používat mnoha způsoby, nejen pro odvrácení negativního vyvolání aspektů.

Hráč může utratit bod osudu a získat +1 k jakémukoliv hodu. Bod lze utratit před hodem, nebo po něm, dokonce i po vyvolání libovolného množství aspektů. Takto lze utratit jen jeden bod osudu, pokud není zrušen (viz níže). Toto je také jediný způsob, jak lze dosáhnout hodu +5.

Hráči mohou také utratit bod osudu za získání částečné kontroly nad dějem. Obvykle se to využívá například k nalezení potřebného předmětu, k tomu, aby postava měla známého v určitém městě, nebo k vstupu do cizí scény v tom pravém okamžiku. Toto pravidlo v podstatě umožňuje hráčům na chvíli převzít úlohu PH. Pán hry může toto použití bodu osudu kdykoliv vetovat, v kterémžto případě se bod osudu vrací hráči.

Ve většině případů se hráči tímto využitím snaží udržet děj v pohybu. Je zábavnější nalézt potřebný nástroj v kufru auta než se muset od strašidelného domu vracet na nákup do železářství. Pokud PH soudí, že utrácení bodu prospívá zábavě a nic se jím nezkazí, neměl by mu bránit.

Spotřebováním bodu osudu je možné zabránit jinému hráči v použití bodu. V tomto případě propadají oba body osudu, ovšem hráč, který původně utratil bod, může utratit další bod na nový pokus. Tento proces lze opakovat, dokud jsou lidé ochotni utrácet body osudu.

Jak velkou moc dát hráčům?

Předat jakoukoliv kontrolu nad dějem hráčům může znít mnohým Pánům hry podivně, zejména pokud se s tímto přístupem nikdy dřív nesetkali. Záleží zcela na PH, jak daleko chce v tomto zajít. Toto pravidlo můžete úplně vypustit, nicméně navrhuje, abyste to s ním

aspoň zkusili. I tak banální věc jako povolit hráčům utratit bod osudu, aby měli v batohu potřebný předmět, je pro zúčastněné velmi uspokojivá. Z našeho pohledu neexistuje žádná hranice, kam až tato moc může sahát. Touto mechanikou lze dát hráčům velkou moc nad příběhem: pomocí bodů osudu mohou tvořit zápletky, nehráčské postavy a různě komplikovat příběhy. Jestli vám to zní slibně, vyzkoušejte to – jediným skutečným omezením by měla být otázka, zda se všichni baví. Pokud hráči utrácí body osudu a hraní je méně zábavné, je asi čas trochu ubrat.

Další použití bodů osudu

Dá se říci, že body osudu jsou takové „hlasy“, pomocí nichž můžete v určitých mezích nasměrovat příběh podle sebe. Už jsme zmiňovali prosté přidání +1, zmínili jsme použití bodu osudu pro vytvoření příznivé náhody. Předkládáme pár dalších nápadů, které můžete uplatnit ve svých hrách. Také můžete zkusit pro některé z následujících příkladů namísto bodu osudu odškrtnout políčko aspektu.



ELFRED OTLOUKÁNEK

Slabý
 Zbabělec
 Poskok

- Pomocí bodu osudu lze na sebe strhnout kameru a mít monolog. Při tom nesmíte nijak ovlivňovat cokoli ve svém okolí; pouze pronášíte řeč. Ovšem váš monolog nesmí nikdo přerušit. Řekněte to hezky a stručně a užijte si to. Představte si, že jste v televizi nebo ve filmu. A samozřejmě, záporáci toto mohou udělat taky – jak jinak by mohli pronášet hrozby na útěku, aniž by je hrdinové přerušovali? Tento efekt obvykle trvá jen pár vět, ovšem zbytek místnosti musí během monologu mlčet.
- Můžete utratit dva body osudu a přidat někomu jinému +1 na jeden hod, i když už spotřeboval bod osudu na přidání +1 pro sebe, za podmínky, že mu vaše postava může nějak ve hře pomoci. Toto lze udělat pouze jednou za hod. Pokud kamarád potřebuje +2, můžete spotřebovat dva body na +1 a někdo další bude muset na další +1 spotřebovat také dva body.
- Během souboje můžete utratit bod osudu a prohodit si s někým pozici i mimo vaše bojové pořadí, pokud je obhajitelné, že jste si tak rychle vyměnili místa. Nemusíte házet na žádnou dovednost. Vhodné na prohození protivníků.
- Během souboje můžete utratit bod osudu a nechat se zranit místo někoho jiného i mimo vaše bojové pořadí, pokud byste se mohli postavit do rány. Nemusíte házet na žádnou dovednost.
- Bod osudu lze také utratit za vhodně načasovaný příchod – v situaci, kdy se má postava vynořit v blíže neurčeném okamžiku, může hráč utratit bod osudu a postava přijde přesně v tu pravou chvíli.

Zápletky, žánr a body osudu

Některé výše navržené postupy vycházejí z předpokladu, že důležité je posilování týmové spolupráce a „filmový“ styl hry. Pro posílení odlišných žánrů se mohou (a měla by) použít jiná pravidla.

Doposud jsme mluvili pouze o utrácení. Možná byste také mohli popřemýšlet o odměnách. Zvažte například variantu, že na kartičky napíšete určité klíčové věty nebo činnosti, které byste u postav rádi



PŘIHAZOVÁNÍ ASPEKTŮ

Stupeň aspektu můžete použít jako hranici pro získávání a placení bodů osudu. Tak může nastat takřkajíc přiřazovací souboj mezi PH a hráčem.

Mějme aspekt stupně 3: Chamtivý □□□.

PH: (vloží bod) Před tebou na stole leží guvernérovo zlato. Chceš si ho vzít. Tady máš bod osudu.

Hráč: (vloží bod) Kdepak, chci se držet zákona.

PH: (vloží další bod, celkem 2) Nemůžeš z něj spustit oči. Myslíš na své dluhy z hazardu, na toho válečného koně na prodej...

Hráč: (vloží další bod, celkem 2) Mám rád zlato jako každý jiný, ale vězení nesnáším víc než miluju zlato. Vážně. *fňuká*

PH: (vloží další bod, celkem 3) Hmm, zlato. Zářivé zlato. Tak příjemné v dlani. Pár mincí určitě nebude postrádat...

Hráč: (vloží další bod, celkem 3) I když vynecháme guvernéra, jsou tu moji kamarádi a přivedl bych je do průšvihů. Nic takovýho, šéfe.

PH: Výš už nemůžu. Fajn, беру. (Vezme si 3 body).

V kterémkoliv okamžiku mohli jak PH, tak hráč „položít“ a vzít si body toho druhého.

viděli, a kartičky rozdáte (buď náhodně nebo určitým hráčům). Poznamenejte na ně, kolik bodů osudu za odměnu dostanou, když provedou naznačenou akci.

Na tomto přístupu je pěkné, že dává hráčům pocit jistých mantinelů, aniž by nutně museli nabídku přijmout. Svým způsobem vám to dovoluje částečně připravit scénář a prvky zápletky bez toho, abyste upadli do často haněného extrému „railroadingu“*.

Navíc to můžete návléknout tak, že povzbudíte interakce mezi hráčskými postavami. Mnoho her se značně vylepší přidáním pár vedlejších zápletek a interakcí mezi postavami.

Zde je pár nápadů:

- Udělej něco nebezpečného: Navzdory zdravému rozumu udělej něco nebezpečného – pusť se sám do hlavního zloducha, vyvolej boj pěti proti jednomu, když ty jsi ten jeden, pronásleduj nestvůru a tak podobně. Dostaneš za to dva body osudu.
- Ztrat' hlavu: Někdy jsou lidé tváří v tvář protivenství chladní a rozvážní. Když zahraješ tuto kartu, není to ten případ. Ztrat' hlavu – a pokud možno zbytečně, utíkej pryč, křič, atd. Zmagoř. Dostaneš za to dva body osudu.
- Neber ne jako odpověď: Pokud tě jiná postava odmítne, chce nechat na pokoji nebo jinak zamítne tvůj požadavek, nevzdávej se – bojuj za to, co chceš! Dostaneš za to bod osudu.
- Zkus někam odejít samotný: Potřebuješ nějaký čas pro sebe – přemítat, plakat, zuřit, cokoliv. Dostaneš za to jeden bod osudu.
- Nenech nikoho odejít samotného: V jednotě je síla. Když někdo zabloudí od stáda, je na čase přivést ho zpět. Dostaneš za to bod osudu.
- Udělej klišé: V tomto (drsném, hororovém, superhrdinském, vesmírném, kyberpunkovém, fantasy) příběhu je spousta příležitostí udělat něco pro žánr typického. Udělej to a dostaneš bod osudu.

Postup a zlepšování

Při každém postupovém období dostane hráč jeden dovednostní bod, který si může schovat, nebo jej utratit v souladu s normálními pravidly (např. pyramida musí zůstat zachovaná). Čtyři období tvoří úsek a se čtvrtým dovednostním bodem dostane postava nový aspekt, odrážející její zkušenosti a zakoupené dovednosti.

Jako nepostupové odměny lze přidělit také body osudu.

*pozn. překl.: Railroading – z angl. railroad = železnice. Jde o styl hry, kdy hráči prakticky nemají žádnou možnost směřovat děj, nechávají se vláčet Pánem hry a pouze reagují na jeho rozmary.

Možnosti aspektů

Téměř cokoliv, co je v příběhu postavy důležité, může být aspekt.

Pomůcky jako aspekty

Jedna z možností využití aspektů jsou předměty jako kouzelný meč, okultní knihovna, auto či dokonce hrad. Takové předměty se považují za neoddelitelnou část příběhu postavy. Vhodným aspektem by byl například Excalibur krále Artuše. Předměty, jež postava běžně používá, ale které nejsou tolik svázány s jejím konceptem, se obvykle kupují pomocí dovednostních bodů (viz „Dovednostní body“ na straně 4). Určitý předmět může být zároveň ztvárněn jak aspektem, tak dovednostními body.

Mechanicky to znamená, že navíc k obvyklým výhodám vyvolání aspektů si předmět, jenž je aspektem, většinou najde cestu zpět k postavě – a to i kdyby to vyžadovalo pozoruhodnou souhru náhod. V případě, že postava se musí obejít bez předmětu, ač by jej za normálních okolností měla, nastává nedobrovolné vyvolání aspektu a hráč dostane body osudu.

Ačkoliv předmět lze popsat jakkoliv, za určité zvláštní schopnosti budete muset zaplatit dovednostními body (viz „Osobní speciality“ na straně 25). Popis předmětu jednoduše určuje okolnosti, za jakých je ho možné použít k opakování hodu. Aspekty předmětů lze také vyvolat pro efekt, aby byl předmět příhodně po ruce.

Lidé jako aspekty

Je také možné si vzít jako aspekty osoby. V tomto případě je důležité určit vztah mezi postavou a osobou aspektu. Dobré příklady lidí jako aspektů jsou rodinní příslušníci, učitelé, nepřátelé, drahé osoby, kamarádi z války, lenní páni, služebníci, pomocníci a rivalové. Je důležité, aby tyto byli významnou součástí příběhu postavy a aby se objevovali s přiměřenou četností.

Od hráče se očekává, že spolu s Pánem hry vymyslí podrobnosti o vztahu své postavy s tímto člověkem, takže jej PH bude moci snáze začlenit do své hry. Počet aspektů většinou odráží sílu pouta mezi postavou a jejím aspektem, přesné statistiky nehráčské postavy jsou pak v pravomoci PH. Výjimka nastává, pokud je NP postavě podřízena, například jde o páže nebo pomocníka – v takových případech pomáhá



ZEFÝR, KŮŇ POUŠŤNÍHO LIŠKY

Tajemný bojovník Pouštní liška vložil do svého koně Zefýra dva aspekty. Při noční návštěvě v domě velitele vzbudí pozornost stráží a je nucen uprchnout. Odškrtně si pro vyvolání efektu jedno políčko svého aspektu Zefýr a nechá koně čekat pod příhodným oknem, naskočí mu na hřbet a ujede do noci. Pro případ, že by jej přece jen pronásledovali, odškrtně druhé políčko a zlepš si svůj hod na jezdecktví.

Za nějakou dobu chytanou Lišku lupiči a prodají ho do otroctví, takže musí pěšky prchnout z velitelova tajného zlatého dolu. Zefýr by se moc hodil, ale bohužel není nablízku, proto PH odmění Lišku dvěma body osudu za nedobrovolné vyvolání. Na začátku dalšího sezení Liška přepadne pár zlodějí kvůli cennému jídlu a vodě a objeví v jejich ohradě Zefýra – náhoda je opět svedla dohromady.

Ještě za nějaký čas se Liška v přestrojení propašuje na velitelův ples. Celé herní sezení stráví tancem, konverzací a vyzvídáním, a Zefýr mu není k ničemu. Ale jeho nepřítomnost se nepovažuje za nedobrovolné vyvolání, protože by z něj na plese nebyl měl Liška beztak žádný užitek – a PH upozorní, že koneckonců si ho mohl vzít dovnitř, kdyby opravdu chtěl.

BARON ANSWALD

Šlechtic	□□□
Arogantní	□□
Učenec	□
Předurčený	□□



GUSTAV DORE, PÁN ZLODĚJŮ

V dobách svého mládí býval Finn chráněncem protřelého zloděje Gustava Dora, který se později stal hlavou cechu. Finnův hráč si poznamená do deníku „Učitel: Gustav Dore □“. Spolu s PH vypracují podrobnosti – Dore mladého Finna hodně naučil (což znamená, že Finn může tímto aspektem vylepšit své zlodějské dovednosti), ale stále byl zklamán, že se Finn nestal členem cechu. To trochu zkalilo jejich vztahy, protože Gustav se nijak netají tím, že chce Finna za svého nástupce. Proto pomoc, kterou Gustav obvykle poskytne, přichází vždy s pořádnou porcí výčitek.

hráč definovat statistiky NP investicí vlastních dovednostních bodů (viz „Osobní speciality“, strana 25).

Aspekty mohou být také NP vytvořené Pánem hry, úplně nové NP či dokonce jiné hráčské postavy!

Stylové aspekty

Aspekty bývají většinou jednoduché a popisné, ale nikdo neříká, že nemůžou být barvitější. Velmi zajímavé aspekty jde udělat například z hlášek, protože ty vypovídají hodně o postavě a jejich vyvolávání je zábavné (představte si: „Do toho! Udělej mi radost! □□“). Funguje to výborně hlavně v hrdinských žánrech, kde jsou hlášky prakticky povinné.

A to je jenom náznak možností, které tato volba skýtá. Jde použít citáty z Písma (skutečného nebo vymyšleného), verše, řádky z písňových textů či haiku.

Jeden háček je v tom, že takové aspekty s sebou nesou silný stylový náboj, který nemusí pasovat do zaměření hry. Určitě všechny takové aspekty proberte s Pánem hry, aby bylo všem jasné, co přesně znamenají.

Hodnota aspektů

Prozradíme vám malé tajemství – skutečné měřítko síly aspektu je v jediné jednoduché věci – jak je zajímavý. Zajímavé aspekty budou do hry vstupovat častěji, poskytnou víc nových hodů a bodů osudu. Vezměte si například nepřítele jako atribut – nejenže dostanete body osudu, když se objeví a začne dělat problémy, ale navíc můžete aspekt vyvolat při boji s ním. Jasná výhra.

Zajímavé aspekty se také snáze vyvolávají, protože bývají jasnější. Postava, kterou cvičil rytířský řád s přesně definovaným dogmatem, může opakovat hody na odpovídající dovednosti, ale také může vyvolávat aspekt při obraně svého dogmatu (nebo získat body osudu, když mu jeho dodržování způsobí problémy). Porovnejte to s pouhým všeobecným aspektem Rytíř a výhody jsou zřejmé.

Toto také podtrhuje klíčový bod. Aspekty nejen že definují postavu, aspekty představují to, co je pro postavu důležité. Jestliže si vezmete svoji maminku jako aspekt, lze ji dobře vyvolávat pro dovednosti, které jste se od ní naučili. Ovšem pokud ji chráníte nebo zachraňujete, můžete ji vyvolat prakticky kdykoliv.

A poslední tajemství – nic nebrání hráčským postavám brát se navzájem jako aspekty. Tím vyhrává každý, neboť ze silnějších vazeb mezi postavami těží celá hra, a daný hráč získá aspekt, který najde pravděpodobně hojně využití.

Negativní aspekty

Postava může mít libovolně aspektů a každý aspekt může mít víc stupňů. Většinou je to znázorněno následovně:

□□ Silný 2 (*dobrý*)

Tímto způsobem si hráč zaznamená, že jeho postava má dva stupně aspektu Silný.

Stojí za povšimnutí, že to může vypadat i takto:

□□□ Slabý 3 (*vyborný*)

Tato postava je očividně velmi slabá, ačkoliv je to zaznamenáno pozitivním deskriptorem *vyborný*. Tento důležitý příklad ukazuje, že stupeň aspektu určuje jeho velikost, tedy postava Slabý 3 je slabší než postava Slabý 2.

Někomu může dělat problémy se s tímto srovnat, zejména pokud je zvyklý na Fudge – v tom případě je řešení jednoduché. Pokud považujete daný aspekt za negativní, přiřaďte stupňům záporná čísla. Tedy:

□□□ Slabý -3 (*bídny*)

Toto je naprosto legitimní přístup a jeho použití závisí jen na vaší chuti.

Ověření aspektu

Občas bude ve hře potřeba hodit si nikoliv na ověření dovednosti, ale přímo na aspektu. Většinou to nastává ve dvou případech – postava soutěží v něčem, co se týká čistě jejího aspektu, nebo se zabývá delší činností, která vyžaduje množství různých dovedností.

Zřejmým řešením je vyřešit spor pomocí kostek, jako v jakémkoliv jiném konfliktu. PH by ovšem neměl zapomínat na zdravý rozum. Jestliže jedna postava má aspekt „Vysoký □□“ a druhá „Skrček □□“, mělo by být jasné, kdo je vyšší, bez něčeho tak směšného jako „hod na ověření výšky“.

Rádi bychom poznamenali, že v soutěžích aspektů je možné používat tytéž aspekty pro opakování hodů (viz „Používání aspektů“ na straně 16).

Další využití

Pomocí aspektů lze také zjednodušit dlouhodobé činnosti. Dejme tomu, že postava s aspektem Zálesák chce strávit pár týdnů lovem v lesích, seznamováním se s krajinou a pátráním po stopách slonisek. Celé snažení se dá shrnout jedním hodem na aspekt Zálesák namísto několika dovednostních hodů.



PORUČÍK CLINTON

Branec □□
Rodina □□
Zručný □



MAGICKÝ ZRAK

Cecil si za jeden dovednostní bod zakoupil vnitřní specialitu „Magický zrak“, pomocí níž dokáže vidět magické proudy. Kdykoliv ověřuje vnímání, PH mu navíc poskytne patřičné informace o magických vlastnostech okolí.

Další možnost je, pokud je ve hře magický zrak důležitý, vytvořit speciální dovednost „Magický zrak“ a tu používat na ověření vnímání ohledně magie.

5. Speciality

Speciality jsou prvky postavy, které nelze znázornit pomocí aspektů a dovedností. Postava může mít různé druhy specialit, například:

- Planoucí meč
- Věrného služebníka
- Slabinu svého úhlavního nepřítele
- Noční vidění

Získávání specialit

Speciality se kupují za dovednostní body. Hráč v každé fázi obdrží několik bodů, obvykle čtyři, ale v některých hrách jiný počet. Těmto bodům se obvykle říká „dovednostní body“, protože jejich základním účelem je nakupování dovedností. Kromě dovedností se však dají utratit i za speciality.

Speciality mají obrovské množství variant a je těžké popsat je všechny, ale většina specialit spadá do tří hlavních kategorií – vnitřní, osobní a sdílené. Vnitřní speciality jsou stálou součástí postavy, například noční vidění. Osobní speciality jsou ve vlastnictví postavy nebo pod její kontrolou, jako vybavení nebo služebníci. Sdílené speciality jsou prvky herního prostředí, například zdroje a kontakty.



DEL LUPO

Rychlá	□□□
Pašeráci	□□□
Drsná posádka	□□

Vnitřní speciality

Tato kategorie specialit je nejširší a zároveň nejhůře definovatelná. Postavy mívají často určité „stálé“ schopnosti. Například v mnoha světech mají elfové nadpřirozeně ostrý zrak. Úplně nejdůležitější je při tvorbě postavy s takovou schopností dohoda mezi hráčem a PH, jaká přesně schopnost je a jak bude fungovat. Také je velmi důležité zvážit, zda by schopnost nebylo lepší znázornit aspektem.

Hranice mezi aspekty a pasivními schopnostmi je neostrá – jak síla, tak noční zrak fungují pořád a nemusí být jasné, proč jedna vlastnost je aspekt a druhá ne. Dělicí čára není přesně stanovená a logika rozdělení plyne z filosofie aspektů – políčka neříkají, kolikrát lze schopnost použít, ale nakolik se projeví v příběhu. Zatímco Síla se projeví, když se tak rozhodne hráč, důležitost nočního vidění je na Pánu hry, dle toho, nakolik užitečná bude v jím připravených scénách a situacích.

Pasivní schopnosti tak vlastně poskytují možnost udělat něco, co by jinak nebylo možné, s normální šancí na úspěch (tj. na výchozím stupni dovednosti). Dle povahy nové schopnosti to může být i jedna nebo víc nových dovedností. Pokud specialita umožňuje provést běžnou věc jiným způsobem, pak není zapotřebí nová dovednost. Naproti tomu v případě, když specialita poskytuje zcela novou schopnost, obvykle se to znázorní i novou dovedností.

Nové dovednosti mohou nebo nemusí být součástí pyramidu dovedností. V některých případech se mohou vést mimo pyramidu nebo mít pyramidu vlastní. To je potřeba posoudit případ od případu.

Speciální dovednosti a pyramida

Možná to vypadá jako triviální detail, ale toto má velký vliv na interakci schopností se zbytkem hry. Uvědomte si, že každý dovednostní bod upotřebený mimo pyramidu omezuje maximální stupeň dostupných dovedností; toto jeden ze základních kontrolních a vyrovnávacích mechanismů.

- Pokud existuje velká skupina magických nebo zvláštních dovedností, měly by mít svou vlastní pyramidu.
- Pokud jsou speciální dovednosti navzájem nezávislé a je jich málo, měly by být součástí regulérní pyramidu.

Jestliže se specialita nehodí ani pro aspekt, ani pro dovednost a jedná se o slabší efekt, PH může rozhodnout, že prostě funguje. PH by měl ovšem každou takovouto anomálii podrobit pečlivému zvážení.

Osobní speciality

Osobní a sdílené speciality se řídí podobnými mechanikami – jeden investovaný dovednostní bod znamená, že specialita má jeden vlastní aspekt. Základní rozdělení je jednoduché. Jestliže něco patří postavě (a je tedy osobní), věc nemá jiné aspekty než ty, jež obdržela od hráče. Věci mimo vlastnictví postavy (sdílené) mohou mít libovolně aspekty; hráč určuje jen některé z nich.

Většina osobních specialit je dvojího druhu: vybavení nebo služebníci.

Pravidla pro vybavení jsou jednoduchá. Vymyslete předmětu jeden či více aspektů, v odpovídajících situacích pak předmět poskytne přehození nebo pasivní bonusy.

Pod služebníky spadá množství NP jako osobní strážci, pomocníci, přátelští duchové a všechny další nehráčské postavy, jež jsou oddány hráčově postavě. Postavy služebníků se tvoří jako postavy se takovým počtem fází, kolik bodů dovednosti do nich bylo investováno. To jim poskytuje stejný počet aspektů a odpovídající dovednosti (viz „Stručná pyramida“ na straně 70). V některých hrách je možné přidělit víc aspektů, řiďte se podle pravidel pro dávání aspektů hráčům.

Rádi bychom zdůraznili, že hráč nemůže přímo využívat aspektů



PŘÍKLADY VNITŘNÍCH SPECIALIT

Přítel stromů - Druidi ze Spárového polesí jsou spojeni s lesem a žijí v souladu se svou domovinou. Všechna ověření Vnímání v lese navíc odhalí i spirituální jevy v okolí.

Vodní - Zsvěcenci vlnitého nože si díky složitým rituálům mohou zakoupit tuto specialitu, která jim umožňuje dýchat a pohybovat se pod vodou. Navíc dostávají dovednost „Volný pohyb pod vodou“ na výchozí úrovni. Tato dovednost představuje horní limit pro všechny fyzické aktivity pod vodou.



PŘÍKLADY ASPEKTŮ PRO ZBRANĚ

Ukrytelná
Božského původu
Hromová
Krutá
Posvěcená
Zhouba trollů
Vykovaná elfy
Zářící
Z pravostříbra
Otrávená
Nezničitelná
Ledová
Poskvrněná
Stínající



PŘÍKLADY OSOBNÍCH SPECIALIT

Kouzelný meč – Cyrus investoval aspekt do meče po svém otci, Narnasilu. Rozhodně chce, aby měl meč nějaké zvláštní schopnosti, a po poradě s PH se rozhodne pro bytelnost a moc proti duchům. Proto Cyrův hráč utratí dva dovednostní body následujícím způsobem:

Narnasil
Bytelný
Proti duchům

Věrný sluha – Finn se rozhodne udělat si služebníka z dareby Lukanu, kterého zachránil z rukou otrokářů. Aspekty do něj nemusí investovat žádné, protože ho tvoří úplně od nuly, ovšem raději si svou nemalou bodovou investici aspektem pojistí. Vezme si tedy aspekt Lukan a navíc do něj vloží 4 dovednostní body. Tím bude mít Lukan 4 fáze, což v této hře znamená 4 aspekty. Vzhledem k tomu, že Lukan se bude maskovat za Finnova sluhu, ale ve skutečnosti pro něj bude špehovat, vezme si aspekty Služebník, Mordýř, Neviňátko a Špeh. Potom nahlédne do „stručné pyramidy“ na straně 70, dokončí postavu a předloží ji PH ke schválení.

Lukan
Služebník
Mordýř
Neviňátko
Špeh

NP – ty pomáhají právě jen nehrácké postavě. Ovšem pokud si hráč koupil NP také jako aspekt, aspekty NP poskytují dobré vodítko pro výhody, jaké může přinést vyvolání hráčova aspektu.

Statistiky každé takové NP musí schválit PH. Ten by měl přistupovat obezřetně k jakékoliv nehrácké postavě, která má víc než polovinu fází hráčovy postavy, a okamžitě zamítnout každou NP s větším počtem fází než její pán. PH také může vypracovat statistiky NP sám. V tomto případě by měl hráč mít jen povšechnou představu o schopnostech NP. Pán hry může služebníka sestavit i tak, jako by každá fáze byla fází zápletkovou (viz „Zápletko, žánr a body osudu“, str. 20).

Poskoci

Poskoci jsou speciálním druhem nehráckých služebníků. Nejlépe se hodí pro zloduchy, ale občas z nich může těžit i jiná postava. Skrze poskoky lze dobře znázornit velký počet nekvalifikovaných sluhů a bezvýznamných pěšáků. Poskoky lze zakoupit jen ve spojení s aspekty jako „Vládce“. Počet poskoků se rovná počtu vložených dovednostních bodů, vynásobenému stupněm řídicího aspektu. Toto číslo určuje, kolik poskoků (většinou *průměrných* bojovníků a *slabých* ve všem ostatním) je v určité scéně k dispozici.

Sdílené speciality

Sdílené speciality ovládané hráči mívají jednu ze dvou podob: kontakty nebo zdroje.

Sdílené NP se tvoří trošku jinak než osobní NP. Každý utracený dovednostní vám umožní stanovit jeden aspekt NP. První z těchto aspektů obvykle tvoří pouto mezi hráčskou a nehráckou postavou. Pro posílení pouta lze utratit další body – důležitá a zaměstnaná NP může být postavám nakloněna, ale jen za pomoci dalších bodů si na ně udělá častěji čas (případně si sem dosadíte jakoukoliv jinou charakteristiku NP). Druhá možnost je potenciálně velmi mocná – díky ní může hráč během tvorby postavy stanovit, že současný papež je zkorumpovaný, případně určit jiný prvek v příběhu NP. Návrhy hráčů podléhají samozřejmě schválení PH, ale ten by je měl rozhodně alespoň zvážit.

Zajímavou volbou je spotřebovat dovednostní body na nepřátele. Postava, která má určitého nepřítele, může velmi dobře utratit bod za nepřítelovu slabinu v podobě negativního aspektu.

K určení vztahu mezi hráčskou a nehráckou postavou stačí popis NP. Vztah se ovšem může změnit, pokud si HP nekoupí nehráckou postavu jako aspekt. Z tohoto důvodu se obvykle první aspekt spotřebuje na pouto mezi postavami.

Zdroje jsou o něco jednodušší: hráč si prostě zvolí existující organizaci či místo a přidělí mu aspekt, čímž znázorní určitou skutečnost, jako např. spojitost s postavou, bezpečný úkryt nebo třeba dluh. Páni hry mohou dokonce nabízet sestavu vytvořených NP jakožto „investičních příležitostí“.

Spravování mocných specialit

Hráčům lze poskytnout silnější předměty a schopnosti, ty by ovšem měly vyžadovat větší investici dovednostních bodů. S největší opatrností by měli PH zacházet se schopnostmi, které přebíjejí existující dovednosti. Předmět, který propůjčuje létání, naprosto znehodnotí investici libovolného počtu bodů do dovedností jako šplhání a skákání. Pozor si je třeba dát také zejména na neviditelnost, telepatii a schopnosti, které snadno přemůžou protivníka – například spánek či paralyzace.

Tím nechceme říct, že by měl PH takové schopnosti úplně zakázat. Namísto toho by se měl PH snažit o schopnost žádoucí, ale stále hratelnou. Následuje ukázka rozhodování PH:



NEVIDITELNÝ PLÁŠŤ

PH může jednoduše přidělit plášti vlastní aspekt neviditelnosti dle spotřebovaných dovednostních bodů. Tedy pokud hráč spotřebuje na předmět jeden bod, popíše se jako „Neviditelný plášť □ (Neviditelnost 1 (slušná)). Zřejmě učiní svého majitele částečně neviditelným, nebo mu umožní do jisté míry splynout s okolím – na zpozorování nositele je zapotřebí *slušné* ověření Vnímání. Více dovednostních bodů poskytne silnější předmět, je proto třeba mít na paměti nějaké omezení počtu vložených bodů.

Další možnost je, že hráč s PH vymyslí něco trochu míň obecného. Pokud hráč touží po plášti, který k sobě stahuje stíny, PH například stanoví, že plášť přidává +1 k hodům na ukrytí v hlubokém stínu. Jestli chce hráč silnější schopnosti, dohodne přesné detaily s PH a ten stanoví přiměřenou cenu v dovednostních bodech.

Jako poslední alternativu může PH zvážit přístup příběhových omezení. Tento přístup se hodí jen pro předměty zakoupené jako aspekty. Zde mohou být předměty velmi mocné – za jeden dovednostní bod lze koupit plnou neviditelnost, tvaroměnectví nebo skoro cokoli jiného. Háček je v tom, že každé použití předmětu vyžaduje odškrtnutí jednoho políčka aspektu. Je to takový malý trik, aby příběh dodržel jisté literární konvence – málokterý fiktivní hrdina používá své kouzelné předměty tak lehkovážně jako hráčské postavy. Tímto způsobem lze do hry zavést předměty zapadající do herního světa, aniž by tyto ovládly hru.



PŘÍKLADY SDÍLENÝCH SPECIALIT

Králova přízeň – Jako malý chlapec si Taevin hrával s králem. Ač už si nejsou blízcí, jejich vztahy jsou přátelské. Taevinův hráč spotřebuje na toto pouto dva body.

Jeho Výsost

Pouto k Taevinovi □□

Toto samozřejmě není jediný králův aspekt, nicméně právě tento je pro hru relevantní.

Učitel - Finna vychoval Gustav Dore, hlava Cechu zlodějů. Finn si koupil Dora jako aspekt, ale navíc by chtěl určit několik jeho užitečných vlastností. Utratí 5 dovednostních bodů na následující:

Gustav Dore (□)

Pouto k Finnovi □□

Pašerák □□□

Není to levné, ale zaručuje to Dorovu užitečnost.

Úkryt - Město Alverado zrovna nesluje bezpečností, ovšem Cyrus zná dobré místo, kam se může zašít. Za jeden dovednostní bod přidělí městu aspekt „Skrýš“. Pomocí dalšího bodu by z něj mohl udělat osobní, takže by o něm věděl jen on sám, ale neudělá to. Takže ač bezpečné, není to místo úplně tajné – lidé pátrající po Cyrovi jej tam nenajdou, ale jiní „uživatelé“ (žebráci, zloději apod.) mohou.

SAM ALLEN

Proti přesile □□

Proti lepším zbraním □□

Nedá se skolit □□□



SPECIALITY V PYRAMIDĚ

Mechanicky je snadné započítat speciality do pyramidy, pokud si to PH přeje, ale je třeba zvážit několik věcí.

Největší problém je hráč, který systém zneužije a nabere si armádu následovníků nebo zbraně schopné vyhladit národy.

Nejllepší obranou je samozřejmě úsudek PH. Jednoduché „Ne“ zabrání mnoha potenciálním zneužitím.

Ti, kteří se neobejdou bez vodítka, mohou omezit postavy na jednu specialitu za každou fázi.

Speciality a aspekty

Doporučujeme hráčům, kteří investují do specialit pro jejich postavu zásadních, aby si svou specialitu koupili i jako aspekt. Není to povinné, ale velice výhodné. Aspekty jsou součástí postavy, a tak se o ně postava nedá tak snadno připravit, navíc při nedostupnosti poskytují body osudu. Obecně platí, že čím víc dovednostních bodů postava do speciality vložila, tím lepší je udělat z ní aspekt.

Speciality a pyramida

Speciality mají potenciálně veliký vliv na pyramidu. S každým dovednostním bodem utraceným na specialitu hráč nejen přichází o stupeň dovednosti, ale navíc si tím ztěžuje i stavbu pyramidy. Pokud se speciality nezahrnují do pyramidy, postavy se specialitami si v dovednostech budou vést hůř než jejich druzi. Flexibilita a použitelnost specialit by to měla teoreticky vynahradit, ovšem v praxi je rovnováha mezi specialitami a pyramidou trochu citlivější.

Ve výchozím nastavení se speciality nespojené s dovednostmi – např. pomůcky, spojenci a podobné – neberou v potaz při budování pyramidy.

6. Možnosti tvorby postavy

Aspekty jako zapojení do děje

Někdy má při tvorbě postavy Pán hry určité cíle. Může proto v některých fázích postavě určit, že její aspekty budou „dějové“. Tyto fáze obvykle odrážejí události, u kterých PH chce, aby do nich postavy byly zapojené nebo aby se nějakým způsobem projevovaly při hře. Běžným postupem zapojování do děje je nechat všechny postavy vyrůstat v jedné vesnici, případně ukončit tvorbu všech postav na jednom místě.

Dějové aspekty mohou být i obecnější, například PH může chtít, aby některé postavy měly vazbu na určitou konkrétní organizaci. Lze je také použít na posílení tématu, pokud PH cítí, že všechny postavy by měly mít „koupené“ určité aspekty odrážející atmosféru prostředí.

Pán hry má právo prohlásit dějové aspekty za povinné. Pokud však bude postupovat příliš těžkopádně, hráči mají právo se na něj vykašlat a jít hrát něco, co je bude bavit.

Proto doporučujeme, aby PH zvolil spíše metodu cukru než biče a nabídnul za přijetí dějového aspektu odměnu. Standardně dávají dějové aspekty jeden bod dovednosti navíc, ale PH může zvolit i libovolnou jinou odměnu. Takto získané dovednostní body se nazývají dějovou odměnou.

Volné aspekty

Ačkoliv důrazně nedoporučujeme dávat postavám víc než jeden aspekt za každou fázi, PH může chtít přidělit dodatečné aspekty na začátku nebo na konci tvorby postavy. Tyto aspekty mohou představovat národnost, rodinu, záliby nebo cokoli jiného. Pravděpodobně není dobrý nápad přidělit více volných aspektů, než kolik je fází. Cokoliv pod tento limit by mělo být v pořádku.

Potenciál

Ve hrách, kde je tvorba postav vázána na pevnou časovou osu, mají mladší postavy méně fází než jejich starší druzi. V takové situaci postava za každou fázi, které se neúčastní, získává bod potenciálu.

V libovolné fázi, v níž hráči nakupují aspekty, lze potenciál spotřebovat a získat tak vlastně další fázi. V ní se postupuje jako obvykle – postava nakoupí aspekt a dovednosti, vyrovná se pyramida. Jedinou podmínkou je, že nový aspekt se nějakým způsobem musí vztahovat k aspektu zakoupenému v této fázi. V jedné fázi je možné spotřebovat jakékoli množství potenciálu.

V určitých hrách se hodí poskytnout všem postavám několik bodů potenciálu, vyhrazených pro spotřebování určeným způsobem,



PŘÍKLADY DĚJOVÝCH ASPEKTŮ

Hra je situovaná do Sekardy, země městských států ovládaných třinácti velkými rodinami. Pán hry nabídne dějovou odměnu každé postavě, která si vezme jeden z velkých rodů jako aspekt první fáze (což má představovat její urozený původ). Nikdo to nemusí udělat, ale výhoda je dostatečná na to, aby hráči tuto nabídku využili.

Pán hry chce do děje zapojit také církve a nabídne další zápletku – první postava, která si vezme aspekt, jenž ji pevně spojí s církví, dostane dějovou odměnu.

V poslední fázi tvorby postav PH určí, že postavy musí skončit v hlavním městě. I když je to povinné, PH i tak přidělí každé postavě dějovou odměnu jako kompenzaci za souhlas hráčů.



PŘÍKLADY VOLNÝCH ASPEKTŮ

Na začátku sedmifázové tvorby postav požádá Lída každého hráče, aby podle důležitosti seřadil tři věci: sebe, svou rodinu a svůj národ. Na základě tohoto rozhodnutí přidělí volné aspekty – tři k první volbě, dva k druhé a jeden ke třetí. Výběr těchto aspektů se řídí pravidlem, že se musí vázat k dané oblasti, takže národní aspekty představují například národ samotný (Francouz!) nebo jakékoli vlastnosti, na které je tento národ hrdý. Rodina může být všeobecné pouto k rodině nebo pouta k určitým NP. Osobní aspekty jsou věci jako Silný nebo Zbabělec.



PŘÍKLAD POTENCIÁLU

Kevin hraje dítě ulice ve hře s pětiletými fázemi. Většinu ostatních postav je okolo pětadvaceti, ale Kevinově postavě, Mikahovi, je teprve 15 let. Během prvních dvou fází dostane dva body potenciálu. Ve třetí fázi (1-5 let) si koupí aspekt Dítě prorocství bez konkrétní představy, co to vlastně je – počítá, že PH něco vymyslí. Potenciál si zatím schová. Během čtvrté fáze se rozhodne, že prorocství se týká jeho zázračného magického talentu, koupí si aspekt Čaroděj a 4 stupně odpovídajících dovedností. Navíc spotřebuje jeden bod potenciálu a koupí si druhý stupeň Čaroděje a další čtyři stupně dovedností. Takhle Kevinovi postava momentálně vyhovuje, proto se rozhodne neutracet hned další bod potenciálu a posune se do páté fáze.

například na dějové aspekty nebo na vnitřní aspekty (atributy). Páni hry, kteří přikládají statistikám a vnitřním atributům velkou váhu, mohou zvážit možnost povolit všem hráčům několik bodů potenciálu s tím, že potenciál bude spotřebován na atributy a obdobné aspekty jako Silný, Hbitý nebo Magický talent. Tento nápad je rozveden na straně 32 pod „Talentovaní nováčci“.

Předurčení

Toto volitelné pravidlo umožňuje hráčům vytvořit si oblíbený typ postavy z knih a filmů, „chudého vesnického chlapce, jenž se stane mocným čarodějem“. Při tvorbě postavy si hráč vezme aspekt „Předurčení“, ale nekoupí si k němu žádné stupně dovedností. Hráč by se měl domluvit s Pánem hry na druhu předurčení, zda je možné jej zapracovat do příběhu a zda se tam hodí. Postava může mít dokonce neznámé předurčení, jehož vypracování se ponechá čistě na PH.

Postava může mít víc stupňů aspektu Předurčení (takzvané Velkolepé předurčení). Aspekt lze používat jako každý jiný aspekt, zejména na hody, které postavu přibližují jejímu osudu. Postava obdrží jeden bod osudu na konci každého herního sezení, ve kterém nenaplnila své předurčení.

Hráč a PH by se měli shodnout na tom, za jakých okolností se může předurčení naplnit. Osudy se málokdy naplňují jen tak, a proto má PH plné právo odmítnout předurčení, které by se pravděpodobně vyplnilo během pár sezení.

Naplnění předurčení

Předurčení se může uskutečnit dvěma způsoby. Přitom jej hráč „vymění“ za jiné aspekty.

První je dramatický – postava se dostane do scény, ve které přichází její osud. Možná stojí proti vrahovi svého otce, možná zrovna objevem prastarých ruin dokázala, že není blázen. Hráč oznámí Pánu hry naplnění svého osudu a pokud ten souhlasí (což nemusí – domnělý úhlavní nepřítel může být jen nastrčená figura), předurčení se naplňuje. Hráč obdrží 5 bodů osudu, které lze použít jen v této scéně, zbytek propadá. Scéna se odehraje tak či onak a na konci sezení si hráč sníží své Předurčení o jeden stupeň a koupí si aspekt, který odráží prožitou zkušenost. Tímto aspektem lze koupit 5 dovednostních stupňů, jako by to byl dějový aspekt – což v podstatě je (viz „Aspekty jako zapojení do děje“ na straně 29). Jak vidno, k vyplnění Velkolepého předurčení bude možná zapotřebí více takovýchto scén.

Druhá možnost je příběhová. Když na konci jednoho úseku příběhu hráči dostávají nové aspekty, Pán hry probere s hráčem, jak tento úsek ovlivnil předurčení postavy. Jestliže se shodnou, patřičný počet stupňů předurčení se promění v aspekty a za každý z nich hráč dostane 5 dovednostních bodů, jako výše.

Postava se také může od svého osudu odvrátit. To většinou nastá-

ne, když už hráč nechce příběh postavy vést tímto směrem, případně už ho nebaví čekat na naplnění. V libovolném postupovém období může hráč vyměnit stupně předurčení za aspekty a dovednosti, ovšem v tomto případě dostane za aspekt jen obvyklé 4 dovednostní body.

Strukturovaná tvorba postavy

Výchozí způsob tvorby postavy není v zásadě nijak omezen. Hráči si mohou zvolit libovolné aspekty a utvořit jakýkoliv příběh. PH může poskytnout nějaká příběhová vodítka a podobně, nicméně možné je všechno.

I když toto může výborně fungovat, není to úplně nejlepší pro všechny typy her. V některých případech je zapotřebí nějaká struktura, která bude simulovat třeba postup v kariéře, prostředí či určitou vývojovou mechaniku. Klíčové jsou zde dobře navržené seznamy aspektů a dovedností.

Většina strukturovaných postupů tvorby postav je založená na omezeném seznamu aspektů či dovedností, které se postupně rozšiřují.

I v těchto modelech si postavy mohou volně brát aspekty jako Silný nebo Zbabělý, protože vnitřní charakteristiky se snadno odůvodní v jakémkoliv kontextu. Konečné slovo ve výběru aspektů má PH a určitě by měl předložit hráčům seznam dopředu, čímž jim poskytne počáteční představu.

Geografická tvorba postavy

Tato metoda vyžaduje, aby PH připravil seznam několika nejdůležitějších míst ve svém světě spolu se seznamy aspektů a dovedností, které je v nich možné získat. Hráči v každé fázi oznámí, kde se jejich postava nachází, a zvolí aspekt z odpovídajícího seznamu. Přesná povaha míst závisí na dané hře: mohou to být města, země nebo dokonce planety či dimenze. PH může omezit pohyb postav mezi fázemi v závislosti na konkrétním geografickém rozložení. Například postavy se mohou mezi fázemi přesunout jen do sousední oblasti nebo může PH vytvořit speciální „cestovní“ oblast, kde musí postavy strávit jednu fázi před přesunem na jiné místo.

Tvorba postavy dle prostředí

Tento způsob je velmi podobný geografické tvorbě postavy, ale nahrazuje fyzické umístění postavy jejím současným prostředím. Popisy bývají velmi obecné: vesnice, divočina, podzemí, armáda a podobně, ovšem PH může mít připravena i hodně specifická prostředí. Tento způsob se dobře hodí pro konspirační hru nebo hru o více frakcích, kde čas strávený v určité frakci otevírá přístup k jinak nedostupným aspektům.

Změna prostředí závisí na logice světa. Změnit divočinu na prostředí vysoké společnosti půjde jen těžko bez minimálně jednoho městského prostředí jako mezifáze. Ovšem přesné požadavky závisí na Pánovi



GEOGRAFICKÁ TVORBA POSTAVY

Devon začíná svůj život jako syn prostých farmářů ve vesnici Arrn. Jednou by se rád stal šermířem, ale v této zapadlé vísce k tomu není příležitost – musel by vyhledat jednu z šermířských škol v Alveradu. Ve své první fázi může získat jen aspekty vázané k Arrnu; PH stanoví, že to jsou základní vlastnosti (síla, inteligence), které je možné získat kdekoliv, a aspekty týkající se domácnosti, řemesel nebo lesa. Devon si vezme aspekt Lovec, čímž se naučí aspoň zacházet s nožem a lukem.

Svůj další aspekt už by rád získal někde jinde. V blízkosti se nachází malé město Elsin a odloučená država druidů v horách. Devon si vybere Elsin, kde sice nebude moci získat další stupeň aspektu Lovec, ale to mu nevadí. Rád by se naučil zacházet s mečem. Bohužel v tak malém městě, jako je Elsin, nejsou žádní šermíři, proto se spokojí s aspektem Žoldněř.

Alverado je stále daleko, a proto stráví Devon další fázi na cestách. Nechá se najmout obchodníkem, který míří jeho směrem, a PH mu povolí další stupeň aspektu Žoldněř.

Tak dorazí na začátku další fáze do Alverada a jestli všechno půjde dobře, konečně bude moci vstoupit do nějaké akademie a koupit si aspekt Šermíř.



TVORBA POSTAVY DLE PROSTŘEDÍ

Duvo se narodil jako nejmladší syn nižšího šlechtice. Úvodní fázi stráví ve společenském prostředí, vzdělává se a bere si aspekt Gentleman. V tomto prostředí však nemůže pokračovat, máe pramalé vyhlídky na dědictví a ještě menší na výhodný sňatek. Jakožto vzdělaný mladý muž přiměřených schopností by mohl uvažovat o prostředí obchodu nebo církve, zvolí si ale armádu. Tam má na výběr množství aspektů (Pěchota, Kavalérie, Inženýr, Písař, Námořnictvo) a vybere si Pěchotu. Další fázi pokračuje v prostředí armády a znovu si vezme aspekt Pěchota.

Také další fázi stráví v armádě a nabídnou se mu nové možnosti: Průzkumník, Dělostřelec, Rychlý jezdec nebo Zvěd. Duvo si zvolí aspekt Zvěd a v další fázi si jej vezme znovu.

V armádním prostředí nyní stráví 4 fáze. Při odchodu v této chvíli by neměl moc na výběr. Obchod by byl úplně cizím prostředím. Naskytá se městský život, kde by se dával najímat jako tělesný strážce a podobné. Největším lákadlem by bylo zřejmě podsvětí, kde končí mnoho bývalých veteránů.

Po zvážení těchto možností se rozhodne strávit i následující fázi v armádě a naskytne se mu nový aspekt – Důstojník. Duvo si jej vezme a je povýšen. V další fázi se mu otevírá zcela nové prostředí – společnost vždy vítá mladé nadějně důstojníky.

hry a na událostech předchozí fáze. Určitá prostředí, například tajné společnosti, mohou mít vlastní požadavky pro vstup – stupně určitých dovedností nebo jistý počet fází strávených v nějakém prostředí.

Kariéerní tvorba postavy

Kariéerní tvorba si bere určité koncepty z tvorby dle prostředí a vkládá je přímo do aspektů. Podstata spočívá v tom, že na začátku jsou dostupné některé kariéry a během jejich vykonávání se otevírají kariéry nové. Tedy pokud je ze začátku dostupný aspekt Páže, kdokoliv se dvěma stupni Pážete si může vzít aspekt Rytíř.

A postup nemusí být nutně takto jednoduchý. Mezi množstvím různých kariér mohou některé vyžadovat jistou kombinaci jiných kariér. Například aspekt Templář může vyžadovat jistý počet stupňů aspektu Rytíř a jistý počet stupňů aspektu Kněz.

Tato metoda může fungovat zvláště dobře s aspekty, které otevírají nové dovednosti a schopnosti. Některé užitečné příklady naleznete na straně 45 v oddíle „Magie a nadpřirozené schopnosti“.

Příležitosti

Nevýhoda všech těchto strukturovaných systémů leží v jejich relativní předvídatelnosti. Neumožňují vytvořit mistra šermířského umění, který se upíjí k smrti v zapadlé víšce, nebo zkorumpovaného úředníka, jenž dávno vyměnil oddanou službu vládci za zisky z úplatků podsvětí. Hrdinové mnohých příběhů mívají klikaté osudy, a PH proto může povolit ve strukturované tvorbě postav jednu či více „příležitostí“. Díky příležitosti si hráči mohou, pokud to dovedou dobře vysvětlit, vzít aspekty, které by jinak byly mimo jejich dosah. Konkrétní počet dostupných příležitostí stanoví PH podle toho, nakolik chce mít tvorbu postav podřízenou své struktuře. Pokud Pán hry chce a hráč přijde s dostatečně zajímavým příběhem, každá fáze může být příležitostí.

Talentovaní nováčci

Systém tvorby postav po fázích je navržen pro vytváření postav s bohatou minulostí. Pro některé hry je toto nežádoucí – v mnohých hrách jsou na začátku postavy prakticky nuly a celý jejich příběh je teprve čeká. V takových hrách je nejlepší vytvořit postavy s jednou fází a přidělit jim přiměřený počet potenciálu. Je zcela v pořádku, když PH požaduje určitou část potenciálu proměnit na vnitřní charakteristiky postavy, například Silný nebo Stoik.

Pán hry může také přidělit pár aspektů „zdarma“. Tyto neposkytují žádné body dovedností a zanechávají tak postavy přiměřeně nezkušené, ale přeci jen jim dávají jistou výhodu.

7. Nástroje Pána hry

Řízení hry někdy bývá pořádná dřina. Může být odměňující, zábavná, někdy dokonce osvěžující, ale dotáhnout sezení od začátku do konce a zachovat si přitom chladnou hlavu není lehký úkol. Systém by jej neměl dělat těžší, a proto zde předkládáme souhrn věcí, které se budou Pánu hry hodit, ale hráči je znát nepotřebují. Připomínáme, že jakoukoliv část těchto pravidel, která se nehodí pro vaši skupinu, můžete vypustit, a o této kapitole to platí dvojnásob. Cílem je odstraňovat těžkosti, nikoliv je působit.

Aspekty a nehráčské postavy

Aspekty umožňují PH ve zkratce popsat nehráčské postavy. PH může jednoduše přiřadit aspekty (a pro většinu vedlejších postav by to měl dělat) a ty používat pro všechny hody. Tedy strážce karavany lze snadno popsat jako

- Žoldněr (dobrý)
- Všímavý (slušný)
- Jezdec (slušný)

Tyto aspekty většinou neposkytují opakování hodů. Navrhujeme, aby PH sestavil aspekty do pyramidy jako u dovedností, ale je to opravdu jen návrh spíš než pevné pravidlo, zejména u NP s málo aspekty. Je také třeba si uvědomit, že postavy vytvořené tímto způsobem budou mít efektivnější úroveň dovedností než klasické postavy s obdobným počtem aspektů. Chybějící možnost vyvolat aspekt to částečně kompenzuje, ale u postav s mnoha aspekty (deset a víc) se rozpor stane zřetelným. Proto tuto metodu doporučujeme omezit na méně významné NP.

Obtížné dovednosti

Nemusí pokaždé platit, že výchozí úroveň všech dovedností je *slabá*. Některé výjimečné či esoterické dovednosti mohou začínat na nižším stupni, *špatném*, *bídém* nebo dokonce *mizerném* (což prakticky znamená „žádný“). Takové dovednosti se zvyšují jako všechny ostatní, ovšem vytáhnout je na *průměrný* může stát pěkný pár dovednostních bodů. Dobrá zpráva je, že se nepočítají do pyramidy, dokud nedosáhnou stupně *průměrný*.

Postup a zlepšování

Klíčovým prvkem postupu je cíl postavy. Je to aspekt, kterého chce postava dosáhnout, například Mistr zloděj nebo Důstojník.

Když nastane v příběhu vhodná chvíle pro postup, každá postava získává jeden dovednostní bod. Tento bod by měla spotřebovat na dovednost spojenou s jejím cílem.



JIRELLE MONTGARD, CESTOVATELKA

- Vzdělaná
- Neohrožená
- Zcestovala

Body dovednosti by se měly rozdělovat v průběhu jednoho příběhového úseku tak, aby PH přidělil čtvrtý bod po vyvrcholení příslušné příběhové linie. Když postava dostane čtvrtý bod, dosáhne svého cíle a může si na svůj deník připsat kýžený aspekt. Hráč se poté rozhodne, co bude novým cílem postavy.

PH by se měl velmi snažit zapracovat cíle postav do úseku příběhu tak, aby byli se závěrem spokojeni všichni zúčastnění. Když to není možné, hráč by si měl sednout s PH a probrat, jakým způsobem dosáhnout cíle. Pokud se nepodaří, hráč by měl dostat možnost zvolit pro postavu nový cíl. Za tuto situaci by neměl být hráč nijak penalizován.

Přesná délka úseku příběhu a doba mezi postupy závisí na vašem vkusu a měla by se přizpůsobit potřebám konkrétní hry. Většinou neuškodí spíše šetřit – v průběhu některých her se postavy dostanou od vzteklých krys až k zabíjení mocných démonů, ale v knihách mnoho takových příběhů nenajdete.

Pyramida musí být vyrovnaná jen v okamžiku volby nového cíle postavy, při postupu po jednotlivých bodech je dovoleno rovnováhu porušit. PH by měl pomoci hráčům udržovat přehled. Hráči by měli utrácet dovednostní body tak, aby se při zvolení nového cíle postavy pyramida vyrovnala. Pokud je pyramida při dosažení cíle nevyrovnaná, je třeba situaci napravit. V ideálním případě se PH a hráč dohodnou na řešení, například postava sníží některé stupně dovedností nebo se přesně stanoví, jakým způsobem bude utraceno několik dalších bodů. Při první takovéto situaci je důležité s hráčem spolupracovat a netrestat jej.

Ovšem pokud se situace opakuje a hráč systém zneužívá, postihy jsou na místě – přesněji řečeno utracení postupových dovednostních bodů je nyní v kompetenci PH, dle jeho uvážení, dokud se pyramida nevyrovná.

Postup mimo obraz

Postupovat lze také v přestávkách. Jestliže PH stanoví, že mezi jednotlivými úseky příběhu bude delší časová prodleva, je možné nechat proběhnout postupovou fázi. Ta se nijak neliší od normální fáze tvorby postavy. V této fázi si postavy mohou koupit svůj cílový aspekt a v tom případě by si také měly stanovit nový cíl. V přestávkách k postupu postavu nic nenuť, ale je to pěkná příležitost.

Body osudu jako odměna

Pokud se tempo postupu zdá hráčům příliš pomalé, dobrým kompromisem je namísto tradičnějších odměn přidělit body osudu. Přesné množství závisí na PH, ale i jeden bod osudu za sezení (navíc k bodům získaným za aspekty) může být znatelná odměna.

Alternativní postup

V případě, že hráčům nevyhovuje vymyšlení cílů postav, může PH jednoduše přidělovat dovednostní body a hráči si nový aspekt vyberou ve chvíli, kdy takto nasbírají 4 dovednostní body.

Výměna aspektů

Aspekty postav mohou v průběhu hry přestat platit. Zloduch, kterému přísahaly pomstu, je mrtev, úkol, jenž na sebe vzaly, je splněn. Hráč si může při postupu takový aspekt změnit na jiný; nový aspekt by měl odrážet zkušenost, kterou postava získala při řešení předchozího aspektu. Například pokud postava má svého otce jako aspekt a otec je zabit, pak vhodnou náhradou může být „Pomstychtivý“. Náhrady aspektů by se měly probrat s PH a podléhají jeho schválení.

Ztracené speciality

Ztráta či zničení speciality nepožívá stejné ochrany v příběhu jako aspekty. Pokud postava dokáže svou specialitu zachránit ve hře, je vše v pořádku. Když však specialitu pohřešuje i při dosažení cíle, může znovu utratit vložené dovednostní body za novou specialitu, případně opět získat starou jakýmkoliv způsobem, který PH dokáže vymyslet.

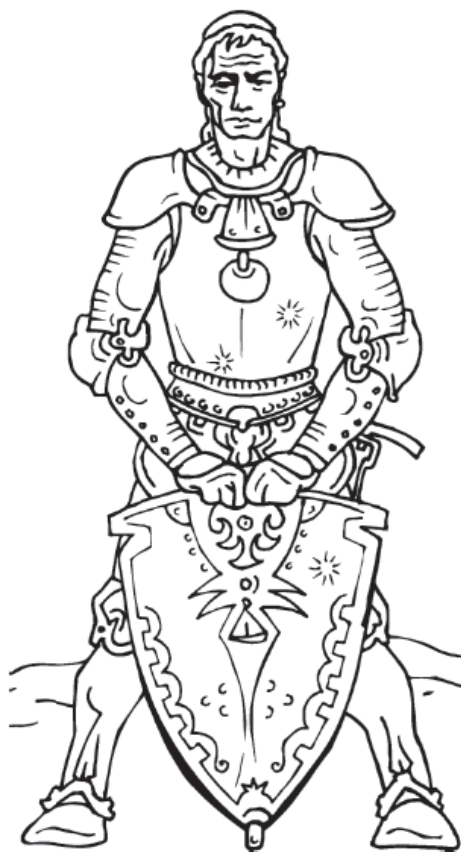
Sloupec dovedností

Struktura pyramidy má za následek mnoho dovedností nízkého stupně, postava v oblastech *výborných* a *vynikajících* dovedností skutečně vyniká. Ovšem tento model se nehodí do všech žánrů – pro některé hry jsou potřeba postavy s vyššími dovednostmi.

Pro tyto hry dobře poslouží sloupcový model, kdy postava musí podpírat každou dovednost pouze jednou jinou dovedností o stupeň níž. To znamená, že abyste mohli mít jednu *vynikající* dovednost, potřebujete jen jednu *výbornou*, jednu *dobrou*, jednu *slušnou* a jednu *průměrnou* dovednost. Toto má samozřejmě za následek méně dovedností, zato s vyššími stupni. Není to tak hrozné, jak to vypadá na první pohled: sloupec se v každé fázi kontroluje, takže nejde ihned vyhnat dovedností příliš vysoko bez rozšíření základny.

Maximální stupeň aspektů

Pravidla nepočítají se stanovením nějaké horní hranice, nad níž nejde aspekt zvýšit. Nicméně PH může stanovit maximální zakoupitelný stupeň aspektu; buď všeobecně (např. žádný aspekt nad stupeň 3) nebo v konkrétním případě (jestli si koupíš ještě jeden stupeň aspektu Církev, staneš se papežem, což je bezva pro tebe, ale ne pro hru). Jako vždy používejte zdravý rozum a logický úsudek. Pokud někdo touží po pevně stanovených pravidlech, zkuste následující: do jednoho aspektu lze vložit maximálně polovinu součtu všech stupňů aspektů a žádný aspekt nesmí převýšit nejvyšší dovednost postavy.



SIR DYLAN ZVANÝ POKORNÝ

Rytíř	□□□
Hrdý	□□
Dluhy	□



JEDNODUCHÝ BOJ

Jack vytáhl nůž na Boba s úmyslem ho okrást. Oba mají dovednost Nůž, Jack *výbornou* a Bob *slušnou*. Oba hází. Jackovi padne ■■■■, což je *vynikající* výsledek. Bob dostane ■■■■, což je *slušný* výsledek. Jack vyhraje výměnu s mírou úspěchu 3, což pro Boba znamená lehké zranění. Bob vidí, odkud vítr vane, takže odevzdá svou peněženku a uteče.

8. Boj

První věcí, kterou musíte v každém boji určit, je jeho tempo. Tady je potřebné zohlednit situaci a preference zúčastněných hráčů. Samozřejmě je dobré stanovit tempo bojů pro celou hru, ale pokud se to hodí, můžete jej také průběžně měnit. Třemi volitelnými úrovněmi tempa bojů jsou boje na scéně, boje na výměny a boje na tahy.

V tempu na scéně hází každý účastník jenom jednou a podle jeho výsledku a výsledků ostatních se posuzuje celkový výsledek boje. V tempu na výměny hází účastníci během boje vícekrát, vždy při výměně úderů nebo manévrů. A při tempu na tahy se celý proces rozkouskuje na nejmenší možné části, kde každý hod reprezentuje jednotlivý úder nebo obranu.

Všechna tři tempa jsou založena na stejném mechanickém principu – porovnají se dva hody a vítězova míra úspěchu určí výsledek dané situace podle níže uvedené tabulky.

Tabulka 1: Výsledek boje

Míra úspěchu		Efekt
0		Šrám – zanedbatelný výsledek. Těsné minutí nebo zásah, který nemá žádný skutečný dopad.
+1	□□	Otřesení – viditelný výsledek. Zásah nebo manévr, který útočnickovi dává momentální výhodu, jako například odvrácení protivnickovy čepele nebo malé zatlačení soupeře. Otřesení většinou dává postih -1 k další akci.
+2 - +4	□□	Lehké zranění – zřetelný výsledek. Zásah nebo manévr, který dává útočnickovi trvalou výhodu, jako například mělké říznutí nebo odzbrojení. Lehké zranění obvykle znamená postih -1 na všechny akce po celou scénu.
+5 - +6	□□	Vážné zranění – podstatný výsledek. Zásah nebo manévr s účinkem, který přetrvává i po skončení scény – nejlepším příkladem je značné zranění. Vážné zranění dává za každé škrtnuté políčko postih -1 na většinu akcí, dokud se nezahojí.
+7 a vyš	X	Vyřazení – rozhodující výsledek. Zásah nebo manévr, který ukončuje boj, ať už omráčením nebo třeba ztrátou vědomí kvůli krvácení. Pozor, toto neznamená automaticky smrt – smrt by se totiž měla rozhodnout mimo boj.

I když to tak na první pohled nevypadá, tato tabulka je jenom detailnější verzí tabulky dynamické úlohy (viz „Dynamické úlohy“ na straně 12).

Boj na scéně

Boje na scéně jsou technicky nejsnadnější, na druhou stranu není snadné je nějak ozvláštnit. Proto se nejlíp hodí pro následující dvě situace:

- Když hráči chtějí boje především vyprávět a nechtějí do nich plést mechaniky.
- Když je boj pro hru okrajový a je potřeba jej vyřešit rychle, například bojuje jen postava jednoho hráče a ostatní si koušou nehty.

Na začátku scény každý účastník oznámí své cíle a způsob, jakým jich chce dosáhnout. PH oznámí rámcově cíle NP a jejich snahy. Pak všichni hodí (případně zopakují hody) jako normálně. V ideálním případě by měl PH být schopen zhodnotit výsledky a s přihlédnutím k popsáním akcím určit, jak to dopadlo.

Takováto improvizace je jistě použitelná, ale nevyhovuje vždy. Hledáte-li nějaká vodítka, máte několik možností – nejjednodušší je podívat se na absolutní rozdíl mezi výsledky stran a určit celkový výsledek odvozením z rozdílu těchto čísel – tady pomůže tabulka Výsledek boje ze strany 36.

Pokud chcete mírně složitější rozuzlení, zkuste boj rozdělit na jednotlivé potyčky, jak byly popsány, nebo podle výběru hráčů. Jednotlivé boje pak vyřešíte rovněž za pomoci výše uvedených pravidel.

At' už boj vyhodnotíte jakýmkoli způsobem, jeho konec by měl umožnit přechod do další scény. Předpokládá se, že postavy během boje vyčerpaly všechny své možnosti i pokusy. Proto například není přípustné útočit znovu a znovu na opevněné pozice a doufat, že dřív nebo později padnou kostky dobře.

Zranění a postihy

Tabulka výsledků boje poskytuje představu o možných následcích boje. Ovšem zmíněné vlivy slabších výsledků (otřesení a lehké zranění) se většinou nemají v bojové scéně jak projevit a nepřesahují rámec jedné scény. Proto pracujte s výsledky bojů následovně:

Šrám – Těsně. Žádná výhoda nebo nevýhoda.

Otřesení – Drobný problém. Postava není nějak vážně zraněná, ale je vidět, že prodělala boj a možná trochu utrpěla její výstroj, výzbroj nebo pověst.

Lehké zranění – Větší problém. Jako při otřesení, ale věc je vážnější, pokud se s ní nic neudělá. Příklady jsou poškozené sedlo nebo zbraň. Alternativně to může být zranění, které si sice nevyslouží žádný postih, ale může se projevit ve specifické situaci (například při běhu nebo použití levé ruky, atd.) V odpovídající situaci může PH přidělit postih, většinou -1.

Vážné zranění a vyřazení – Tato se vyřeší normálně, viz „Zranění a výhody“ na straně 39.



PŘÍKLAD BOJE NA SCÉNĚ

Cyrus a Finn jsou ztraceni v hlubinách Ošlehané citadely. Nakonec se jim podaří najít východ, který ale stráží čtyři strážníci. Finn není zrovna bojový typ, a proto si stanoví za svůj cíl vyřídit se zpoza rohu a prospřinovat kolem strážných, dříve než se ti stačí vzpamatovat. Cyrus je přímočařejší a proto se rozhodne na ně zaútočit. Doufá, že prvek překvapení mu dá výhodu a příležitost proklouznout. PH vyhlásí, že se je stráže budou snažit zastavit.

Všichni si hodí. Cyrovi padne na Meč *výborný* výsledek, ale Finnovi vyjde na Běh jenom *průměrný*. PH hodí za strážce a těm vyjdou dva *průměrné*, jeden *slušný* a jeden *dobrý* výsledek. Když to Cyrus vidí, použije jeden bod osudu, čímž zdvihne svůj výsledek na *vynikající*. Finn si odškrtně jedno políčko svého aspektu Atlet a zopakuje hod, čímž dosáhne *dobrého* výsledku.

PH vezme v potaz všechny přítomné faktory – menší překvapení, početní rozdíl, deklarované cíle a dovednostní hody a určí, že naši hrdinové sice uspějí, ale ne zcela. Popis scény probíhá následovně: Cyrus upoutá pozornost strážníků, čímž umožní Finnovi proběhnout a způsobit rozruch, díky němuž prorazí i Cyrus. Jeden ze strážných je vyřazen, ale ostatní tři jsou stále na nohou a mohou uprchlíky pronásledovat nebo vyhlásit poplach (nebo obojí). Vzato kolem a kolem, přečtení tohoto příkladu pravděpodobně zabralo více času než odehrání akce ve hře.

Boj na výměny

Tempo na výměny je standardním tempem hry Fate. Představuje dobrý kompromis mezi dramatem a taktikou a umožňuje postupný nárůst napětí během delší bitvy. I když má mnoho znaků tradičních bojových systémů, přeci jen jde o spíše příběhový přístup.

Na začátku výměny všichni účastníci boje oznámí své zamýšlené akce. Tyto akce by měly být jen činnosti, které lze vykonat během pár chvil, například útok nebo skok na provaz a zhoupenutí se do bezpečí. Všichni pak hodí kostkami a porovnájí hody se svými protivníky (nebo s obtížností stanovenou PH, pokud žádného protivníka nemají). Tyto jednotlivé výměny se posléze posoudí podle tabulky Výsledků boje. Pakliže boj nadále pokračuje, začíná nová výměna.

PH by měl vést souboj svižně a volně; výše uvedené poznámky jsou jenom doporučeními. Nevadí, když se budou postupně řešit jednotlivé výměny; důležité je udržovat plynulé tempo a nenechat nikoho dlouho čekat.

Zranění a postihy

Otřesení znamená postih -1 na další výměnu. Lehké zranění, vážné zranění nebo vyřazení znamená že... ehm... postava je buď zraněna, nebo vyřazena (viz „Zranění a výhody“ na straně 39).



PŘÍKLAD BOJE NA VÝMĚNY

(Poznámka: Tento boj používá pravidla z „Ostatních bojových modifikátorů“ na straně 43)

Cyrus a Finn posedávají v hospodě u piva, když tu najednou dovnitř vrazí tři strážní s tasenými meči. Cyrus vyskočí ze židle a vytáhne na obranu meč, zatímco Finn vklouzne pod stůl. Stráže se rozdělí, dva z nich (A a B) zaútočí na Cyra a jeden (C) jde po Finnovi.

Cyrus hodí na svou dovednost s mečem a dostane *výborný* výsledek, strážný A dostane *slušný* a strážný B *průměrný*. Normálně by to Cyrovi umožnilo jednoho ze strážných poranit, ale jelikož jenom vytahoval svůj meč a bránil se, jednoduše uspěje. Finnovi se tolik nedaří – hodí jenom *slušný* výsledek na akrobacii, zatímco strážný C hodí *dobry*. Výsledkem je otřesení pro Finna a ten dostává postih -1 na svůj další hod. PH to popíše tak, že strážný jednou rukou odhodil stůl a připravil tím Finna o kryt.

Začíná další výměna. Cyrus bojuje se dvěma protivníky, kteří mají díky přesile bonus +1 ke svým hodům. Finn má na mále a pokusí se strážného nakopnout a srazit jej k zemi, čímž by získal alespoň trochu času. Stráže budou jednoduše dál útočit.

Cyrus hodí *dobry* výsledek, strážný A taktéž a strážný B *výborný*. *Dobry* výsledky vyústí pouze ve šrám, ale *výborný* výsledek je už otřesení, takže Cyrus bude mít následující kolo postih -1. To, přihlédneme-li k bonusu +1 u strážní, nejsou právě nejlepší vyhlídky. PH popíše situaci tak, že strážím se podařilo Cyra obklíčit.

Mezitím stráž C hodí *slušný* a Finn *výborný* výsledek, upravený kvůli jeho postihu na *dobry*. To by stačilo k tomu, aby Finnův kop strážným otrásl, avšak Finn jej chce skutečně odkopnout, na což by podle PH potřeboval lehké zranění. Proto použije jeden bod osudu a svůj výsledek vylepší na *výborný*. To by mohlo být lehké zranění, ale Finn se rozhodne vzít si místo toho jiný efekt – odkopne strážného přes celou místnost a vyřadí jej z boje na následující jednu či dvě výměny.

Cyrus tuší, že se na něj řítí lavina, a doufá v záchranu od Finna. Finn jej nezklame, využije příležitosti k vytasení nože, který hodí do zad jednomu ze strážných útočících na Cyra.

Cyrus hodí *dobry* výsledek, ten se ale upraví na *slušný* vzhledem k předešlému otřesení. A a B hodí *dobry* a *slušný*. Mají také bonus přečíslení +1, což zvýší jejich výsledky na *výborný* a *dobry*. Cyrus odškrtně jedno políčko ze svého aspektu Rvác a zopakuje si hod. Jednu ze svých kostek ■ tím promění na ☒ a podaří se mu dosáhnout *dobryho* výsledku. Pak ještě použije jeden bod osudu pro *vynikající* výsledek a lehce zraní jednoho ze strážných – vybere si strážného A, protože ten je zády k Finnovi. Finn hodí nůž na strážného A a PH mu přidá bonus +1, protože strážný to nečeká. Hod se úžasně zdaří, padne *nedostižný* výsledek a ten se díky bonusu zvedne na *legendární*. Nůž trčí ze zad strážného A, ten utržil dvě zranění a na všechny své další akce má postih -2.

Cyrus předvede maniakální škleb, když Finn hází další nůž. Strážný, jehož Finn odkopnul, se v tomto kole hrabe na nohy. Zraněný strážný nemůže ustoupit do bezpečí, takže se s kolegou soustředí na Cyra.

Cyrus přejde do plné obrany, čímž ke svému hodu získá bonus +1. Výsledek je *slušný* a po aplikaci bonusu *dobry*. A a B dostanou *průměrný* a *dobry* výsledek. Oba mají bonus +1 vzhledem k přečíslení Cyra, ale A má také postih -2 vzhledem ke svému zranění (-1 za lehké a -1 za vážné zranění), takže jejich výsledky jsou *slabý* pro A a *výborný* pro B. *Výborný* výpad strážného B otřeše Cyrem. Finn hodí *výborně*, ale za odškrtnutí jednoho políčka aspektu Lstivý se dostane na *vynikající* výsledek. Strážný A nemá proti Finnovi přesilu, proto nedostane bonus +1 a jeho výsledek spadne na *špatný*. *Vynikající* proti *špatnému* je míra úspěchu 6, takže Finn použije ještě bod osudu pro *nedostižný* výsledek (míra úspěchu 7). Strážný A je vyřazen.

Boj pokračuje dál, ale šance jsou teď rovnější...

Boj na tahy

Boje na tahy probíhají obdobně, jen vyžadují mnohem víc hodů kostkou. Iniciativa se určuje hodem na Obezřetnost, při remíze se použije Taktika a při další remíze používaná bojová dovednost. Postavy pak jednají podle iniciativy, každá vykonává svou akci. Hráč hází na útok a pokud jeho hod převyší obranný hod protivníka, ten utrpí zranění podle tabulky Výsledků boje. Jediným rozdílem je, že otřesení ovlivňuje pouze následující útočný hod a nemá žádné účinky na obranné hody. Jelikož toto soubojové tempo používá přehršel hodů, můžete při něm velice rychle spotřebovat všechny své aspekty.

Tento systém všeobecně pro Fate příliš nedoporučujeme. Mnoho hráčů na něj však nedá dopustit, a tak jsme jej přeci jen zahrnuli.

Zranění a výhody

Základ systému zranění můžeme shrnout do následující tabulky:

Tabulka 2: Zápis zranění

Míra úspěchu	Výsledek	Zápis	Efekt
0	Šrám		žádný
1	Otřesen	□□	-1 na příští akci
2-4	Lehké zranění	□□	-1 k akcím během celé scény
5-6	Vážné zranění	□□	dlouhodobě -1 za zaškrtnuté políčko
7+	Vyřazení	X	bezvědomí nebo vyřazení

Používání této tabulky je jednoduché: když protivník dosáhne určitého výsledku, zaškrtněte příslušné políčko. Pokud už nejsou volná žádná políčka daného typu, zaškrtněte políčko na následujícím stupni. Tedy pokud už máte zaškrtnuta všechna políčka lehkého zranění a postavě vyjde další lehké zranění, zaškrtněte vážné zranění. A samozřejmě že když v tu chvíli budou všechna vážná zranění zaškrtnuta, postava je rovnou vyřazena.

Výsledky „otřesen“ obecně znamenají postih -1 k dalšímu hodu v boji, ale jinak nemají skoro žádný účinek. Otřesení může být popsáno jako velmi malé zranění, lépe jej však vyjadřuje jakákoliv momentální výhoda. Z praktického hlediska je skoro zbytečné zaškrtnávat políčka otřesení, jelikož se stejně za chvíli vymažou. Vícenásobná otřesení postih -1 dále nezvyšují, i když mohou přetéct do lehkého zranění.

Lehké zranění dává postavě postih -1 ke všem akcím po dobu trvání scény. Problémy z kategorie lehké zranění mohou být nepříjemné (například malá rána na čele), ale s trochou času se dají napravit. Spadají sem také například odzbrojení nebo přetátný opasek – potíže, které lze vhodnou akcí odstranit. Je-li zaškrtnuté alespoň jedno políčko lehkého zranění, dostává postava postih -1 ke všem bojovým akcím, dokud se problémy nevyřeší (většinou do konce scény).

Vážné zranění většinou znamená těžké poranění postavy. Postavy mají za každé takové zranění postih -1 ke všem akcím. Tyto postihy přetrvávají i po ukončení scény, dokud se zranění nevyhlídí. Délka léčení závisí zejména na závažnosti poranění a dostupných prostředcích. Hojení trvá zhruba 2 týdny při odpočinku nebo 3 týdny při lehkém zatížení, mínus jeden den za každý stupeň míry úspěchu (větší než *průměrnou*) při použití zdravotnické dovednosti.

Vyřazení ještě neznamená smrt. Když už má dojít na zabíjení, tak až po boji, kdy vítězové dorazí chroptící poražené nebo je prostě nechají umřít. Postavy se s oblibou vrhají do smrtelných nebezpečí samy od sebe v průběhu hry. Není třeba to ještě více ztěžovat smrtí kvůli nepovedenému hodu.

Obecně řečeno, při uplatňování postihů za zranění používejte zdravý rozum. Pokud zranění upoutá postavu na lůžko, kde ji lidé navštěvují a nosí jí knihy, nebude mít žádný postih na čtení, mluvení a poslouchání. Postih by se projevil až tehdy, kdyby se postava musela hýbat.

Síla otřesení

Jeden rys bojového systému, který byste si měli uvědomit, je tento – všechny výsledky staví na konečném efektu, ne na způsobu, jak jej bylo dosaženo. Co to znamená? Znamená to, že postava může mít na svém zápisu zranění zaškrtnuta všechna políčka, a přesto na sobě nemít ani škrábnutí. Otřesení, lehká a dokonce i vážná zranění často značí momentální výhodu nebo nevýhodu, psychologickou převahu, fyzické překážky, ztracení nebo cokoli jiného snižujícího výkonnost. S ohledem na toto a v součinnosti s pravidly pro úlohy (viz „Zkoušky a úlohy“ na straně 9) se dá bojový systém aplikovat i na jiný konflikt, například na debatu.

Změny políček zranění

Uvedli jsme standardní tabulku zranění pro Fate, kterou si však snadno můžete změnit. Přidáním nebo odebráním políček uděláte vaše boje méně či více brutálními.

Spirála smrti

Jedním důsledkem přetékání zranění do další kategorie je, že v průběhu delšího boje se mohou drobná zranění nakumulovat až do vyřazujícího výsledku. Dalším efektem je, že čím víc zranění máte, tím hůře budete bojovat a tím spíše utřítíte další zranění. Kombinaci těchto efektů nazýváme „spirálou smrti“. Zatímco některým hráčům spirála vyhovuje, jiným se moc nezamlouvá. Jestliže patříte do té druhé skupiny, jednoduše přidejte další políčka, nebo rovnou zakažte přetékání zranění do další kategorie.

Neusmrcující zranění

V některých případech mohou postavy způsobit nebo naopak utržit neusmrcující zranění, například pěstí nebo zbraní omotanou vycpávkou. S takovým zraněním se v boji počítá jako s každým jiným, s tím rozdílem že neusmrcující zranění se po boji hojí mnohem rychleji. Zcela uzdravit se může během jednoho, dvou dní, ale třeba i po skončení scény – to už záleží na podrobnostech.

Dlouhodobá zranění

Jak dlouhou dobu zůstávají zaškrtnutá políčka vážného zranění, to záleží především na povaze zranění a na žánru hry. Vážné zranění utržené ve rvačce může odeznít relativně rychle, ale z bodnutí nožem se budete vzpamatovávat dlouho. V drsné realistické hře může vážné zranění obtěžovat postavu po několik měsíců, zatímco v hrdinské hře se třeba zahojí velmi rychle.

Jako základní vodítko platí, že zranění z nebezpečného zdroje (jako například zbraně, ohně, pádu nebo jedu) se vyléčí za jeden týden. Tento čas lze zkrátit úspěšným hodem na Léčení (nebo podobnou dovednost) proti *slušné* obtížnosti, a to o 1 den za každý stupeň míry úspěchu. Tato varianta je vhodná pro dramatické hry – u realističtějších her ji lze prodloužit na dobu dvakrát, třikrát, nebo i čtyřikrát delší.

Variace boje

Přesná podoba pravidel pro zbraně a zbroje je spíše záležitostí vkusu, takže zde uvádíme několik možností. I když jsme je rozdělili do tří kategorií (dramatické, jednoduché a pokročilé), klidně je kombinujte. Není žádný důvod, proč by například pokročilá zbroj nemohla být použita spolu s dramatickými zbraněmi.

Dramatické zbraně a zbroje

(standardní volba systému Fate)

Zbraně nejsou popisovány specifickými statistikami, nýbrž pouze výhodami, které v boji poskytují. Pravidla jsou jednoduchá: kvalitnější zbraň přidává bonus +1. Tedy například dva bojovníci, jeden s mečem a druhý s palcátem, jsou na tom přibližně stejně, tudíž žádný z nich nedostává bonus. Nezapomínejte však, že roli hraje i konkrétní situace – bude-li chlapík s mečem stát proti nepříteli ozbrojenému nožem, a to na volném prostranství, má výhodu vyjádřenou bonusem +1. Pokud by však spolu bojovali v úzkém kanalizačním tunelu, kde se mečem nelze dobře rozmáchnout, nuž by byl naopak vhodnější a bonus by připadl jeho majiteli.

Se zbrojí se zachází obdobně – kvalitnější zbroj poskytuje majiteli bonus +1. Většinou je možné rozlišit kvalitnější zbroj od té horší pouhým pohledem. Výjimku představují situace, kdy je zbroj nositeli na obtíž, jako například pod vodou nebo v tekutém písku či bahně; tady dostává bonus naopak nositel lehčí a mobilnější zbroje (na otevřené louce však žádnou výhodu za „mobilnější zbroj“ nedostanete).

Dramatický systém pracuje na jednoduchém principu: modifikátory se nemusí používat vždy, ale jen tehdy, kdy má někdo skutečnou výhodu. Vychází z předpokladu, že pokud jsou dva protivníci v přibližně stejné pozici, s podobnými zbraněmi, výbavou a plány, o výsledku boje rozhodne čistě jejich zručnost se zbraní. Když má však jedna postava kvalitnější výzbroj a lepší taktiku, bude mít nad protivníkem výhodu – a právě tu odrážejí modifikátory. Vodítka pro různé typy modifikátorů najdete v tabulce „Ostatní bojové modifikátory“ na straně 43.

Jednoduché zbraně a zbroje

Tento přístup lze použít k přesnějšímu rozlišení zbraní a zbrojí. Všechny mají své hodnocení, většinou mezi 0 a 4. Po úspěšném útoku (který způsobí alespoň šrám) přičtete hodnocení zbraně, odečtete hodnocení zbroje a výsledek vyhledejte v tabulce „Výsledek boje“ na straně 36.

Když se postava bude snažit svou zbraň nosit ukrytou, dostává k hodnou na ukrytí takový postih, jaké je hodnocení zbraně. U zbrojí se zas hodnocení rovná postihu při činnostech, které vyžadují plnou pohyblivost.



TAKTICKÝ HODOKVAS

Dramatický systém nemusí na první pohled vyhovovat hráčům, kteří rádi taktizují – koneckonců, tak jednoduchý systém přeci nemůže obsáhnout všechny podrobnosti komplexního boje.

Toto je běžný názor, nicméně my navrhujeme trošku se nad ním zamyslet. V konečném důsledku i v taktice jde jen o to, kdo má jak velkou výhodu – žádný herní systém totiž nemůže plně pokrýt všechny nuance a detaily souboje.

Úsudek PH je v porovnání s pravidly mnohem flexibilnější a snáze vyhodnotí taktiku v té které situaci. To mimo jiné znamená, že i v dramatickém systému můžete klást právě takový důraz na taktiku, jaký vám vyhovuje.



JEDNODUCHÉ ZBRANĚ A ZBROJE

Cyrus máchne svým širokým mečem (hodnocení 2) po zloději v kožené zbroji (hodnocení 1). Uspěje o 1, což by normálně znamenalo otřesení. Přidá si ale bonus 2 za svůj meč a odečte 1 za zlodějovo brnění, takže míra úspěchu bude 2 ($1 + 2 - 1 = 2$): lehké zranění.

JEDNODUCHÉ ZBRANĚ	
0	beze zbraně
1	nůž, malý kyj, bojové umění, drobná pistole
2	meč, palcát, kyj, pistole
3	obouruční meč, tyčová zbraň, puška
4	absurdně velké obouruční zbraně, těžká palná zbraň

JEDNODUCHÉ ZBROJE	
0	žádná
1	kožená, kožená s cvočky
2	kroužková, drátěná
3	částečná plátová, lehká plátová, šupinová
4	plechovka

Tato čísla jsou samozřejmě jenom vodítka. V drsnější (nebo realističtější) hře mohou být mnohem vyšší.

Pokročilé zbraně a zbroje

Zbroje

Tento trochu sofistikovanější model rozděluje zbroje do obecných kategorií (jež hruba odpovídají hodnocení jednoduchých zbrojí).

Tabulka 3: Typy zbrojí

VÝSLEDEK	TYP ZBROJE				
	0	1	2	3	4
Šrám	0	0	0	0-1	0-1
Otřesení	1	1-2	1-2	2-3	2-4
Lehké zranění	2-4	3-4	3-5	4-5	5
Vážné zranění	5-6	5-6	6	6	6
Vyřazení	7+	7+	7+	7+	7+

Pokud by někdo chtěl pracovat se zbrojí vyššího typu než 4, pak:

Tabulka 4: Zvláštní typy zbrojí

VÝSLEDEK	TYP ZBROJE				
	4	5	6	7	8
Šrám	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2
Otřesení	2-4	2-4	3-5	3-6	3-6
Lehké zranění	5	5-6	6-7	7-8	7-9
Vážné zranění	6	7	8	9	10
Vyřazení	7	8+	9+	10+	11+

Zbroj poskytuje ochranu pouze proti zranění, a tudíž nijak nezvyšuje obtížnost různých manévru. Pokud bojujete s někým v plátové zbroji, je proto snazší jej odzbrojit – ekvivalent lehkého zranění (typ zbroje 0, 2-4) – než jej skutečně zranit (typ zbroje 3, 4-5).

Zbraně

U zbraní je možné dosáhnout ještě podrobnějšího rozlišení přidáním specifických vlastností. Například:

Průbojná (Průb) – průbojné zbraně snižují hodnocení zbroje o 2, ale mají postih -1 k používání. Extrémně průbojné zbraně (Průb x2) snižují hodnocení zbroje o 4, ale mají postih -2.

Flexibilní (Flex) – flexibilní zbraně přidávají +1 k manévrum jako odzbrojení, ovšem trpí postihem -1 v boji, kde obě strany mají dostatečnou pohyblivost.

Trhací (Trh) – trhací zbraně jsou navrženy k trhání a rozervání živé tkáně a zvyšují své poškození o 1 bod. Na druhou stranu každá zbroj s hodnocením vyšším než 0 proti nim funguje jako o dva stupně lepší. Zbraně Trh x2 zvyšují poškození o 2, ale zvyšují hodnocení protivníkovy zbroje o 4.

Zámková (Zam) – zbraň se připevní na rukavici (nebo je její součástí), a proto na ni neplatí odzbrojení. Má však postih -1 při všech manévrech vyžadujících přesnost.



„ŠÍLENÁ“ LADY CHESTERSON

Krvežíznivá	□
Pověst	□□
Ježibabí špičák	□□□
„Nesahej mi na klobouk!“	□

Ostatní bojové modifikátory

Vývoj boje mohou ovlivnit i další skutečnosti, zejména:

Výhodnější postavení – sem patří všechny situační modifikátory. Kromě mimořádných případů by bonus za tyto situace neměl převýšit +1. Bonus lze získat například za:

- Vyvýšenou pozici
- Kryt
- Boj ze sedla

Přesila – bonus +1 za přecíslení nepřátel

Útok do zad – bonus +1 za pozici, ze které můžete bodnout do zad. Sčítá se s přecíslením.

Obklíčení – bonus +1 za úplné obklíčení protivníka. Sčítá se s přecíslením i s útokem do zad – jelikož obvykle nejde obklíčit nepřítele bez přecíslení a útoku do zad, znamená to většinou bonus +3.

Nepozornost

Pokud postava neočekává útok a nemá důvod být ve střehu, její dovednost ve zbraní je na *slabé* úrovni, nebo na úrovni shodné s úrovní Obezřetnosti. Vyberte tu vyšší hodnotu.



DEFENZIVNÍ BOJ

Cyrus (*výborná* dovednost s mečem) bojuje proti svému zrcadlovému obrazu (taktéž *výborná* dovednost s mečem). Cyrus doufá, že mu někdo brzy přijde na pomoc, a rozhodne se pro defenzivní boj. Hodí *vynikající* výsledek, zatímco jeho dvojník jenom *dobry*. Cyrus získá bonus +1 za svůj obranný boj a jeho výsledek vyskočí na *nedostižný*. Cyrus porazí svůj obraz o 3 (*nedostižný* vs. *dobry*), což by normálně pro jeho kopii znamenalo lehké zranění. Protože však bojuje defenzivně, výměna skončí pouze škrábnutím.

Více protivníků najednou

Postava hází jenom jednou, i když bojuje s více protivníky. Všichni členové útočící skupiny, kteří dosáhnou lepšího výsledku než postava, ji způsobí zranění jako normálně. Pokud postava hodí lépe než kterýkoliv z protivníků, může si jednoho člena skupiny vybrat (většinou toho, který hodil nejhůř) a způsobit mu zranění.

Obrana

Pokud postava nemá žádné zbraně nebo nechce útočit, může použít mnohé fyzické dovednosti (zejména Akrobacii nebo Padání) namísto hodů na bojové dovednosti. Jestliže postava ve výměně zvítězí, na míře úspěchu nezáleží a výsledek se bere jako škrábnutí. Hráči ovšem mohou se svolením PH vymýšlet i různé obranné manévry, mají-li na ně vhodnou dovednost – postava, která dokáže uskočit před mečem, klidně může i seskočit z balkónu.

Pokud postava používá svou bojovou dovednost a chtěla by bojovat defenzivně, může si ke své dovednosti přidat bonus +1. Pokud však zvítězí v hodu, nezpůsobí žádné zranění. I v rámci tohoto hodu lze provést různé další manévry, například vzdálit se od nepřítele. Nemůžete však provést nic, co by protivníka přímo ovlivnilo.

Defenzivní boj je třeba ohlásit ještě před hodem kostkami.

Tabulka 5: Základní bojové modifikátory

Situace	Modifikátor
Kvalitnější zbraň*	+1
Kvalitnější zbroj	+1
Výhodnější postavení	+1
Přečíslení	+1
Útok do zad	+1
Obklíčení	+1

* Viz jednoduchá (str. 41) a pokročilá (str. 42) pravidla pro různé zbraně a zbroje.

9. Magie a nadpřirozené síly

Jen máloco dokáže dojem z hry pokazit tak jako příliš všední systém magie. Magie přidává hře barvu a podtrhuje atmosféru každého fantasy světa. Kdyby byla fádní, hře to velmi uškodí. A protože Fate je navržen tak, aby jej bylo možné dramaticky použít v libovolném světě, nemůžeme vsázet jen na jediný, obecný systém magie. Místo toho předkládáme pestrou škálu ukázkových systémů, na nichž vám předvedeme různé možné přístupy. Ačkoliv můžete použít libovolný z následujících systémů, berte je spíše jako vodítka k tvorbě systému, který nejlépe sedne vašemu světu.

Obecně lze říct, že k používání magie si postava napřed musí koupit jeden či více magických aspektů, které jí pak umožní kupovat si magické dovednosti. Vyšší stupně magických aspektů mohou otevřít nové možnosti a zpřístupnit více dovedností.

Stupňovitá magie

Velká knihovna

Ve světě Aldu je magie strukturovanou, akademickou záležitostí. Neexistuje zde rozsáhlejšího centra magického vědění, než je Velká knihovna. Říká se, že v mších a mších jejich regálů je uloženo každé kdy vymyšlené kouzlo.

Postavy toužící po kariéře mága si musí koupit aspekt Magický talent. Po zakoupení tohoto aspektu si hráči mohou koupit dovednost Drobná kouzla a rovněž aspekt Magické zasvěcení. Magického zasvěcení si lze teoreticky pořídit až 9 stupňů – tzv. „kruhů“. Na každé další úrovni se postavě odemyká nová dovednost kouzel určitého kruhu (např. dovednost „Kouzla prvního kruhu“).

Na začátku každého dne si mág musí připravit svá kouzla studiem z knihy kouzel. Mág si může připravit maximálně tolik kouzel, kolik bodů investoval do dovednosti Kouzla příslušného stupně. Seslaná kouzla nemůže mág zopakovat, dokud si je příští den znovu nepřipraví.

Standardně není k seslání kouzla nutné házet kostkou. PH však může hod vyžadovat, když se postava pokusí kouzlem někoho zasáhnout nebo když bude kouzlit v tísnivé situaci.

Návrhy úprav

Tento systém vyžaduje předpřipravený seznam kouzel, rozdělený do 10 kruhů od nultého až po devátý. Hra musí poskytnout dost příležitostí k rozvoji postav (aby bylo vůbec možné těch 10 kruhů nasbírat). Do tohoto systému můžete konvertovat i magické systémy z jiných her, pravděpodobně však budete muset upravit počet magických stupňů (nejspíš je snížit). Případně můžete ke každému kruhu přiřadit více stupňů. Např. v magickém systému s 20 stupni může každý Kruh zastupovat 5 magických stupňů. Počet dovednostních bodů v Kouzlech určitého stupně pak bude značit, kolik kouzel denně může mág seslat z daných 5 stupňů magie.

Kombinační magie

Mosazný kompas

Svět je dokonale vyvážen mezi čtyřmi prvky: zemí, vzduchem, ohněm a vodou. Vesnické šarlatánky občas ovládají sílu jednoho živlu, ovšem mágové dobře vědí, že skutečná moc pramení z rovnováhy mezi všemi elementy a že nerovnováha přináší jen nebezpečí.

Tento systém má 4 magické aspekty a 4 magické dovednosti. Aspekty jsou Zasvěcenec ohně, Zasvěcenec země, Zasvěcenec vzduchu a Zasvěcenec vody, kde každý z nich reprezentuje sílu jednoho živlu. Aby se postava stala mágem, stačí jí jen jeden stupeň v libovolném z aspektů – ovšem takový mág bude mít přístup k omezenějším schopnostem než mág s vyrovnanou znalostí všech živlů.

Čtyři magické dovednosti (a jejich použití) jsou:

Vzývání – Vzývání je ideální bojovou dovedností. Používá se pro rychlé, obvykle násilné přivolání živelné síly; k trvalejším účinkům se více hodí Přivolávání a Ovládání. Co Vzývání postrádá na trvalosti a umu, to vynahrazuje rychlostí a silou. Vzývání je oblíbenou dovedností ohňových mágů.

Přivolávání – Pomocí této dovednosti lze přivolat část živelné hmoty a dát jí nějaký hrubý tvar (jemnější tvarování je doménou Ovládání, s nímž se tato dovednost vhodně doplňuje). S jeho pomocí je také možné přivolat živelné bytosti – ovšem k jejich spoutání je opět zapotřebí Ovládání. Přivolávání mají v oblibě mágové země.

Ovládání – Ovládání je schopnost tvarovat a ovládat existující prvky. Je pravděpodobně nejmocnější z magických dovedností, nicméně závisí na přítomnosti hmoty, s níž by mohlo pracovat. Ovládání je oblíbenou kartou vzdušných mágů, kteří mají svůj živel téměř vždy po ruce.

Vymítání – Opomeneme-li odstraňování živelného materiálu, tato dovednost se hodí i pro ochranu. Ačkoliv i Ovládání může po delší přípravě sloužit k ochraně, pouze Vymítání je dost rychlé na to, aby se dalo použít v boji a proti Vzývání. Vodní mágové si vysoce cení této dovednosti i její schopnosti odplavit dřív či později kteroukoliv ochranu.

Na začátku kouzlení se vždy určí, jaký živel a jaká dovednost se použijí. Většinou to bývá zřejmé, ovšem v některých případech do hry vstupuje živelů několik. Tehdy může PH buď povolit částečný efekt (například pouze odstranění vší vody z bahna), nebo rozhodnout, že mág musí použít svůj nejslabší aspekt či dovednost. Stojí za zmínku, že živá stvoření se berou jako perfektně vyvážená kombinace všech čtyř živelů (země dává tvar, voda krev, díky vzduchu se dýchá a oheň dává životní sílu), a tudíž je velmi obtížně ovlivnit je kouzly přímo.

Následuje určení rozsahu – to znamená, jaké množství se přivolá, vytvaruje či odstraní, případně jak velká síla bude vložena do útoku. Maximální rozsah je určen stupněm aspektu příslušného živlu. Rozsah se rozlišuje přibližně podle množství použitého materiálu, které shrnuje následující tabulka.

Po určení živlu i rozsahu si postava hodí na příslušnou dovednost oproti obtížnosti uvedené v tabulce. Je-li to zapotřebí, obtížnost značí též číslo, proti němuž si hází obět', aby účinkům odolala.

Tabulka 6: Živelná magie

Stupeň	Rozsah*	Obtížnost
-	Jiskra	Průměrná
1	Prst	Slušná
2	Pěst	Dobrá
3	Tělo	Skvělá
4	Kůň	Vynikající
5	Dům	Nedostižná
6	Hrad	Legendární

* Vymítání dokáže odstranit i o jeden stupeň vyšší rozsah přivolané hmoty. To znamená, že 2 stupně ohňové magie by mohly odstranit buď přirozený oheň velikosti pěsti, nebo magický oheň velikosti těla.

Postava nedokáže vyvolat účinek s rozsahem větším, než jaký odpovídá stupni jejího aspektu.

Mágové mohou rovněž přivolávat elementály. To jsou prosté bytosti a vždy mají právě jeden aspekt – Elementál nějakého živlu. Stupeň tohoto aspektu odpovídá stupni, jenž je zapotřebí k přivolání takového elementála, a určuje obtížnost přivolání. Tudíž prt'avý elementál (Elementál ohně 1) má *slušnou* obtížnost přivolání.

Aby mohla postava elementála ovládat, musí jej napřed přivolat (hod na Přivolávání proti obtížnosti) a posléze spoutat (Ovládání proti obtížnosti). Mág smí mít v jednu chvíli spoutaného jen jednoho elementála. Rádi bychom poznamenali, že elementálové jsou na první pohled rozeznatelní a neumí se nijak zamaskovat. Lze je také zahnat úspěšným hodem na Vymítání proti jejich obtížnosti. K vymítání lze použít buď jejich živly, nebo živly protikladný (zahnat oheň vodou, zemi vzduchem, atd.).

Návrhy úprav

Tento systém se sice může zdát velmi podrobný, nicméně jeho základní myšlenka je jednoduchá – pevná sada aspektů a dovedností, kde aspekty určují sílu kouzla a dovednosti určují, co vlastně můžete dělat. Jaké přesně si zvolíte aspekty a dovednosti, to je vcelku jedno. My jsme zvolili živly, které jsou tradičním motivem. Můžete však sestavit kvalitní magický systém i jinými logickými (či mýtickými) kombinacemi. Zkuste si třeba představit podobné systémy, kde aspekty značí sedm smrtelných hříchů, múzy, roční období, fáze měsíce, nějaké jiné živly nebo cokoliv jiného, co se vám líbí.

Improvizovaná magie

Dveře do stínů

Brány se rozevřely a na povrch zemský po mnoha stech let vkročilo Zlo. Krade se nám za zády, vidíme ho jen koutkem oka, zatímco ono roste na moci. Naší nadějí je jen brstka nešťastníků, šílenců, šťastlivců a předurčených lidí, kteří tuto brozbu vidí v pravém světle a snaží se s ní bojovat.

Toto je silný, popisný systém pro rychlé a odsýpající hry, v nichž je magie sice důležitá, ale ne nutně nejdůležitější. Postavy mágů si musí koupit aspekt „Magický talent“ a dovednost Kouzlení. Obojí samozřejmě můžete pojmenovat jinými názvy, třeba Wicca a Thaumaturg s dovednostmi Stará magie a Thaumaturgie. Většinou jde jen o atmosféru, i když místy to může mít skutečný vliv (viz níže). Dovednost kouzlení (nebo jak ji nazvete) si sice můžete koupit i bez příslušného aspektu, avšak její používání je v takovém případě velmi riskantní (viz Zpětná vazba níže).

K seslání kouzla jednoduše určete jeho obtížnost, následně hodíte kostkou a odškrtnete si jedno políčko aspektu. Takže, ano, aspekt určuje maximální počet kouzel, jež můžete za jeden den seslat, a proto je nebezpečné spotřebovat jej na opakování hodu. Hodí se tedy mít ještě jeden aspekt, který bude vyjadřovat vaše magické vzdělání, např. Okultní vědy nebo Pradávná moudra, a který často pomůže zkušenému mágovi přemoci mága mocnějšího.

Obtížnost začíná na *průměrném* stupni (0) a zvyšuje či snižuje se podle následujících účinků kouzel.

Kouzlo má následující rozsah...

- Žádný: +0
- Osoba: +1
- Místnost: +2
- Budova: +3
- Město: +4
- Země: +5

Kouzlo je zacíleno na...

- Nikoho: +0
- Jednu osobu: +1
- Malou skupinu: +2
- Blízké okolí: +3
- Celé město: +4

Poznámka: Většina kouzel má buď určitý počet cílů, nebo rozsah, nikdy však ne obojí. Kouzlo, které uspí každého v místnosti, by tedy používalo cíle, kdežto kouzlo osvětlující místnost by používalo rozsah. Když budete na pochybách, použijte tu vyšší z obou obtížností.

Pokud kouzlo...

Překáží nebo je nepříjemné: +1

Zraňuje: +2

Znehybňuje či vyřazuje z boje: +3

Zcela přeměňuje: +4

Útočí na mysl: +2 (přebíjí předchozí modifikátory – ovládnutí mysli totiž může hravě i znehybňovat)

Okamžitě zabíjí: není možné

Jestliže sesílání kouzla trvá...

Několik okamžiků (tj. v boji): +1

Několik minut: +0

Několik hodin: -1

Několik dní: -2

Jestliže kouzlo vyžaduje...

Nic: +1

Snadno obstaratelné a přenosné komponenty: +0

Těžko obstaratelné nebo neskladné komponenty: -1

Těžko obstaratelné a neskladné komponenty: -2

Poznámka: Pakliže kouzlo vyžaduje nějaké komponenty, vybírá je PH. Bylo by podváděním podívat se do batohu a poté si vymyslet, že vaše kouzlo potřebuje nějaký vzácný komponent, který zrovna máte u sebe. K tomu byste si museli kouzlo předem připravit (viz níže).

Pokud kouzlo trvá...

Okamžitě (akorát tak dlouho, aby udeřilo v boji): +0

Několik vteřin: +1

Několik minut: +2

Několik hodin: +3

Několik dní: +4

Několik měsíců: +5

Několik let: +6

Navždy: +7

Nepovinné možnosti pro hráče s dramatickými sklony:

Pokud kouzlo ovlivní příběh tak, že...

Posune děj dopředu: -1

Udělá něco, co by jiná osoba zvládla s použitím běžné dovednosti: +1

Udělá něco, co by jiná postava v družině běžně zvládla: +1 (plus předchozí postih)

Přeskočí velkou část zápletky: +2 či víc

Přeskočí celou zápletku: +4 či víc

A na závěr jeden unikátní modifikátor:

Vyžaduje vhodné načasování: -1 či víc. Vhodné načasování se šikne padouchům, jelikož obvykle značí kouzla, jež je možné seslat jen za určitých podmínek („až hvězdy budou v hodném postavení“). To také vysvětluje, jaktože padouch dokáže seslat kouzlo, co zničí celý svět, ale přesto je porazitelný.

Příprava kouzel

Je taktéž možné strávit nějaký čas přípravou kouzla předem, ať už to znamená přípravu materiálů (za pomoci magického náčiní všemožných druhů – například kotlíků, atd.), nebo výzkum (v pořádné okultní knihovně). V obou případech si hráč hodí na Výzkum proti obtížnosti kouzla a pokud uspěje, odečte si 1 z výsledné obtížnosti. V případě neobyčejně úspěšného či neúspěšného hodů může PH tuto opravu změnit.

Připravená kouzla lze většinou použít jen jednou. Kdybyste je chtěli použít po druhé, budete si muset zopakovat hod na Výzkum.

Zpětná vazba

Magie je nebezpečná záležitost. Stupeň magického aspektu značí, jaké množství magie dokáže postava bezpečně zvládnout. Čas od času se však postava rozhodne sáhnout hluboko do svých rezerv. A tak když má mág zaškrtnuta všechna políčka magického aspektu, a přesto si přeje kouzlit, určete obtížnost kouzla jako obvykle. Pakliže se hod podaří alespoň s mírou úspěchu 1, všechno vyšlo na jedničku. Ovšem pokud hod selže nebo uspěje s mírou úspěchu 0, magické síly se postavě vymknou z rukou. Považujte to za útok na postavu, jehož síla odpovídá obtížnosti kouzla sečtené s mírou selhání (míra úspěchu 0 nechává obtížnost nezměněnou). Postava se tomuto útoku brání hodem na svůj aspekt. Pokud žádný aspekt nemá, začíná na *slabém* stupni.

Návrhy úprav

Systém je sice funkční, ale v této podobě nemá žádnou šťávu. Naštěstí stačí jen trochu si s ním pohrát a atmosféra je na světě. Můžete třeba ve hře zohlednit různé magické školy. Nejlepší je přiřazovat jim v některých situacích bonus +1, v jiných postih -1. Pokuste se, aby oba typy situací byly zatoupeny rovnoměrně. Například alchymisté bin-asámské školy se věnují magii s důrazem na lektvary, kouře a exotické ingredience. Dostávají bonus +1, když kouzlí s potřebnými ingrediencemi. Jsou nicméně závislí na efektních, komplikovaných rituálech, a dostávají postih -1, kdykoliv se snaží seslat kouzlo rychleji než v řádu hodin.

Také modifikátory odrážející „magické zákony“ hodně napomáhají atmosféře světa. Co kdyby kouzla dostávala bonus, když mág zná pravé jméno své oběti, nebo k ní má jisté symbolické pouto, třeba vúdú panenku? A co kdyby kouzla byla mocnější za úsvitu či za soumraku? A některé zákony vůbec nemusíte řešit mechanicky: věci jako „každá kletba se ti vrátí trojnásob“ se lepší odehrát, ne je svěřit bonusům a postihům.

Skutková magie

Velký maják

Ve městě Aldu stojí Velký maják, jenž po mnoho generací odrážel všelijaké útočníky. Na jeho vrcholku totiž dří neuhasitelný plamen, jež dokáží adeпти tvarovat a šlehat s ním po čemkoliv na obzoru. A jakkoliv mocná tato schopnost je, zdaleka neodráží celý potenciál tohoto mystického plamene. Zasněnci, kteří se mu odevzdají a stanou se adepty, si s sebou navěky nosí malý plamínek, jenž zažívá jejich kouzla.

Tato ohňová magie je vyjádřena dvěma věcmi: kouzelnou dovedností zvanou „Pyromancie“ a množstvím takzvaných „skutků“. Pomocí dovednosti mohou mágové rozdělovat oheň bez třísek a křesadel a dokonce i tvořit malé plameny (*slušný* = plamínek zápalky; *vynikající* = plamen pochodně) bez použití paliva. Je však zapotřebí silné soustředění, a magie tak není použitelná v boji (leda s pomocí skutků). Dokáží též efektně ovládat plameny (*slušný* = pochodeň; *vynikající* = hranice), měnit jejich barvu a tvarovat je do různých podob. Pasivně tuto dovednost mohou použít k obraně proti ohni a žáru. Jakýkoliv silnější efekt vyžaduje použití skutku.



PŘÍKLADY SKUTKOVÝCH SYSTÉMŮ

Vzdušná magie

Mág může hodem na dovednost vytvářet a ovládat vánek, nebo komukoliv v dohledu něco pošeptat. S použitím skutku dokáže stvořit vzdušné víry a používat je jako prostředek k útoku, obraně či přepravě. Vzdušní mágové se nesmí holýma nohama dotknout země, jinak až do příštího úplňku přijdou o veškerou svou moc.

Léčitelé sv. Barnabáše

Léčitelé mohou svou dovednost používat pro běžné ošetřování a ochranu před infekcemi či jinými komplikacemi. S použitím skutku dokáží vyléčit jakékoliv zranění tím, že je vezmou na sebe (přenesené zranění však na konci scény zmizí). Léčitelé svatého Barnabáše mohou obětovat svůj život a někomu vyléčit smrtelné zranění, ovšem sv. Barnabáš tuto oběť přijme jen tehdy, když zachrání někoho čestného. Léčitel, který úmyslně prolije krev někoho jiného, přichází o Barnabášovo požehnání do té doby, než podstoupí akt očistění.

Skutky

Postavy si mohou za body nakoupit „skutky“. Použití skutku umožní postavě provést něco dramatického. Každý zakoupený skutek se zapíše jako kolečko vedle dovednosti. Kolečka se obnovují stejně jako aspekty a jejich odškrtnutím se provede daný skutek. Například zkušený mág se třemi skutky by si je zapsal jako:

Pyromancie: *Dobrá* (OOO)

To by jej stálo celkem 6 dovednostních bodů: 3 za *dobrou* Pyromancii a další bod za každý skutek.

Před utracením prvního bodu je nutné vzít si aspekt „Pyromant“.

Pro použití skutku jednoduše popište jeho účinek a odškrtněte si jedno políčko. Zde je pár vodítek, která vám dají základní představu o tom, co skutky dokáží:

- Skutek by nikdy neměl trvat déle než jednu scénu.
- Skutek většinou způsobí jen jeden efekt: stvoří ohnivou kouli, stěnu z plamenů, něco podpálí. Komplikovanější efekty vyžadují použití více skutků.
- Pomocí skutků lze magii využít i v boji. Účinek je však omezený. Plamenný úder využijete jen pro jediný útok, kdežto stěna z plamene může vydržet i celou scénu.
- Kouzla ovlivňující více cílů mají postih -1 za každý cíl kromě toho prvního.
- Kouzla napodobující zbraně jsou v pořádku, nicméně podléhají stejným omezením jako zbraně – takže si sice můžete vytvořit plamenný jednoruční meč, ale nepokoušeje se prosím vytvořit desetimetrový sloup ohně a pak jej vydávat za kopí.
- Magie může v boji přinést situační výhodu (tj. bonus +1)

Skutky se obnovují po celovečerním odpočinku, nebo v přítomnosti ohně (alespoň o velikosti pochodně). Zoufalý mág může dát všanc své ruce (či jiné části těla) a za cenu značných popálenin (automaticky utrpí vážné zranění) si skutky obnovit okamžitě.

Příklady pyromantických skutků

Plamenný úder – toho oblíbené kouzlo vyšlehne z mágových očí či rukou a pokusí se popálit cíl. Na dálku nemá žádný bonus proti kvalitější zbroji. Pokud však oběť má na sobě hořlavé látky nebo kovovou zbroj, ty se počítají jako nedostatečná zbroj (a dávají svému majiteli postih). Úder většinou dosáhne tam, kam mág sám vidí, a přesný tvar plamenů záleží na rozmaru sesilatele.

Stěna z plamene – Další klasické kouzlo. Okolo mága nebo někde v jeho blízkosti náhle vyvstane ohnivá stěna. Projít skrze ní znamená vystavit se stejnému útoku, jako kdyby vás zasáhl plamenný úder. Je možné obklíčit někoho zdí, která způsobuje vážné zranění, nebo na

něj přímo zaútočit zdí (zapálit mu oheň pod nohama), která způsobuje lehké zranění.

Vzdor výhním pekelným – Umožňuje ignorovat zranění z jednoho ohně tak dlouho, jak bude hořet a dokud mu postava bude vystavena. Díky tomu lze ignorovat jeden útok, projít hořícím domem nebo projít bez poskvrnění před stěnu z plamene.

Další skutky

- Vytvořit z okolních plamenů žebřík a vylézt po něm do okna.
- Zvýšit žár kovářské výhně do té míry, že bude tavit i magické kovy.
- Podpálit něco velikého.
- Prakticky znemožnit uhašení ohně.
- Prohlédnout si oheň a zjistit, co se pálí.
- Přechíst si knihu tím, že ji spálíte.

Co ohňová magie nedokáže

- Uvařit někoho zevnitř.
- Zapálit něco nehořlavého (může to však obklopit plamenem).
- Přivolávat ohnivé bytosti nebo jinak dávat ohni život.
- Věštit nebo teleportovat se skrze plameny.
- Zjistit informace z vyhaslého popela.

Omezení

Pyromancie však má i jistá omezení. Ohňový mág, který se ponoří do vody (či jiné tekutiny), nemůže až do příštího úplňku vůbec kouzlit. Stačí k tomu jakékoliv silnější zmáčení (třeba i velká průtrž mračen), díky čemuž si mágové dávají v blízkosti vody veliký pozor. To také dalo za vznik mnohým pověrám, podle nichž jsou mágové zranitelnější víc, než skutečně jsou. Také to motivovalo jisté nezvyklé metody osobní hygieny. V jižních zemích, kde jsou běžné písek i olej, to nečiní větší problém, ovšem na severu je problém ošemetnější. Zajímavé je, že sníh a led se neberou jako voda (dokud jsou v pevném skupenství), čehož rychle využili severští mágové. Jejich idea „sněhových koupelí“ však nahání hrůzu méně otrlým povahám.

Návrhy úprav

Skutky mají vlastně sloužit jako jakýsi mezistupeň mezi příliš volnými magickými efekty a přísným hlídáním kouzel v knihách. Vymyšlení variací je stejně jednoduché jako vytváření nových účinků, rozhodování o schopnostech skutků a přicházení s novými omezeními.

Přesná definice toho, co to vlastně je skutek, záleží na herním světě. Můžete sice vypsát konkrétní omezení, není to však nutné. Stejně jako u aspektů, i zde je omezení především příběhového charakteru. Pánové hry, podle nichž by mělo být možné používat magii častěji, mohou hráčům povolit odškrtnout si políčka aspektů místo skutků. Oproti tomu ve hrách, kde mágové mají mít přesně stanovený počet kouzel na den (nebo jiné období), nic takového zavádět nepotřebujete.



PŘÍKLAD

Harry chce pomocí kouzla najít ztracenou dívku. PH se rozhodne, že obtížnost bude záviset na množství informací, které se Harry pokusí získat. Rozhodit po podlaze kosti a získat hrubou představu o správném směru stojí poměrně nízký rozpočet (*slušná obtížnost*), kdežto několik zašedlých vidin prachbídné kvality a jakés takés použitelnosti by byly na *dobré* obtížnosti. Pořádná a detailní videosekvence už potřebuje veliký rozpočet a *výbornou* obtížnost.

Později potřebuje Harry ohnivou kouli sprazit útočícího trolla. Troll je to pořádně veliký a i když by si Harrymu obvykle vystačil s *vynikajícím* účinkem, obává se, že tentokrát by to nemuselo stačit. Rozhodne se tedy pro apokalyptický efekt, kdy se z nebes třítí kometa, což PH ohodnotí jako *nedostižnou* obtížnost.

Nakonec se Harry snaží ochránit před střelbou z palných zbraní. Ve filmu by to znamenalo spoustu takových těch vlněk kolem jeho těla, zatímco on by se mezi nimi zpomaleně propléтал. Tohle zvládnou udělat i v televizním seriálu, i když výsledný efekt bude poněkud béčkový a ochrana jen polovičatá. Pro kvalitní ochranu potřebuje Harry pořádný celovečerní film a tím pádem vyšší obtížnost.

Opisná magie

Čarování na rozpočet

HARRY DRESDEN – ČARODĚJ

Hledání ztracených věcí. Paranormální vyšetřování.

Poradenství. Doporučení. Výhodné ceny.

Nevedeme lektvary lásky ani bezedné peněženky. Neděláme večírkové kouzelníky.

- Jim Butcher; Storm Front

Ne vždy je magie jednoduchá. Někdy ji totiž ztěžuje všeobecná nedůvěra obyčejných lidí, jindy zas přírodní zákony, jež brání svět před nadpřirozenými jevy. Ať už je tomu jakkoliv, magie se z nutnosti stala choulostivou a vzácnou.

Nejdůležitější složkou každého kouzla je jeho křiklavost. Křiklavost chápeme jako měřítko toho, jak zřejmé a do očí bijící účinky kouzlo má – značí, jak moc neuvěřitelně připadá kouzlo náhodným kolemjdoucím. Nedůvěra okolí totiž magii oslabuje a značně ji omezuje. Kdykoliv je možné provést něco nemagickou cestou, bývá jednodušší to tak opravdu udělat. Proto taky většina mágů neustále nosí pistoli.

Při používání magie by se hráči měli snažit popisovat účinky svých kouzel tak, jak by asi vypadaly na filmovém plátně. Tato metoda však závisí na tom, že hráči se budou z vlastní vůle snažit popisovat věci zajímavě. Kdyby hráči naopak tíhli k nezáživným popisům, aby si tím usnadnili kouzlení, měl by PH zvážit dvě možnosti: buď zvýšit obtížnost kouzla, nebo začít používat jiný magický systém.

Mágové by měli mít nějaký aspekt, který by popisoval jejich typ magie. Může být velmi obecný jako třeba „Čaroděj“, ale i velmi specifický jako například „Mystický vládce sýrů“. Aspekt dává základní představu o kouscích, které postava s pomocí magie dokáže, a PH může hráči klidně dát bonus v situacích, které podle něj úzce souvisí s aspektem, a nebo zamítnout kozlo, jež s má s aspektem pramálo společného (leda že by hráč našel nějaké dobré vysvětlení). Stupeň aspektu značí, s jak velkým „rozpočtem na speciální efekty“ může postava kouzlit (čili jaký nejmocnější magický efekt ze sebe vymáčkne). Postavy mají též dovednost Kouzlení, na níž si házejí a pokouší se překonat obtížnost stanovenou stupněm „rozpočtu“.

Tabulka 7: Magický rozpočet

Aspekt	Obtížnost	Popis
1	Slušná	Pár bongo bubínků a rituální tanec
2	Dobrá	Amatérský film – dva chlapíci s ruční kamerou
3	Výborná	Produkce kabelových televizí
4	Vynikající	Známý a populární televizní seriál
5	Nedostižná	Úspěšný celovečerní film
6	Legendární	Spielbergův velkofilm doslova nabitý efekty

Pár poznámek k rozpočtům:

- Čím větší oblast kouzlo pokryje, tím více záběrů kamery bude zapotřebí a tím víc se zvýší i rozpočet.
- Pamatujte, že i vaše oběť je součástí publika. Kouzla, která by měla někoho tiše a nepovšimnutě zaškrtnit, nebo mu zastavit srdce, nebudou fungovat, protože oběť si jich nevšimne. Musíte investovat trochu rozpočtu, aby skutečně pocítila následky. Z toho důvodu kouzla, která způsobují přímé zranění, potřebují přinejmenším rozpočet kabelové televize. Nepřímého zranění (jako třeba když někomu podpálíte dům a on v něm uhoří) se to netýká.

Postava si může dočasně navýšit rozpočet odškrtnutím políčka aspektu. Každé takto zaškrtnuté políčko zvýší rozpočet následujícího magického efektu o jeden stupeň.

Návrhy úprav

Pán hry může hned na začátku zavést pravidlo, že aspekty musí být vždy specifické. Skutečný mág by poté mohl mít k dispozici hned několik aspektů jako Přivolávání, Thaumaturgie nebo Tvarování hmoty. Ať už podle vás magie funguje jakkoliv, použijte to.

Toto je poněkud zvláštní systém, který se pravděpodobně nebude velké části hráčů vůbec líbit. Spoléhá na velkou důvěru mezi PH a hráči a vyžaduje spoustu improvizace na straně PH. Jestli vám nevyhovuje, pusťte ho z hlavy. No a jestli je podle vašeho gusta, nápadů na úpravy už určitě máte spoustu.

Magie každodennosti

Věk kamene a oceli

Máme to prostě časy, kdy lidská síla a zručnost dokáží tvarovat osud a kdy na zemi stále zůstávají vtisklé stopy po bozích. Máme věk zázraků a hrubé, prvotní magie. Magie dlí v rozpálené výbni, pod korunami stromů i v tomto ohni, kolem něhož jsme se dnes večer sešli.

Magie není záležitostí kouzel a zaříkad. Místo toho je jednoduchou věcí svázanou s každodenními činnostmi. Právě magie dělá ten rozdíl mezi skutečným léčitелеm a člověkem, který se vyzná leda v léčivých bylinách. Mágové (i když se jim tak nikdy neříká) svými schopnostmi překonávají běžné lidské možnosti.

Magie se váže k běžným dovednostem. To ještě nutně neznamená, že postava je v těchto dovednostech **lepší**. Spíše by se dalo říct, že toho se svou dovedností dokáže víc. Pár příkladů:

- Díky **bylinkářství** je možné nejen léčit zranění a nemoci s pomocí obyčejných rostlin, ale také vytvářet užitečné přípravky, jako třeba uspávací lektvar nebo svědicí prášek.
- **Kovář** zas dokáže vyrábět neobyčejně kvalitní nástroje odolné vůči rzi i opotřebenosti, a to několikrát rychleji než jeho nemagičtí kolegové.
- **Stopař** umí sledovat stopu i v tom nejnemožnějším terénu a vyčíst ze stop zdánlivě nezjistitelné informace („je to levák a má u sebe dva meče“).

Tento typ magie si můžete vzít i k bojovým dovednostem. Zde je však důležité podotknout, že nedostanete žádný bonus, pouze budete přizpůsobivější ve svých akcích. Obyčejný člověk ale asi neumí mečem srazit letící šíp nebo po slepu prostřelit střed mariášové karty – to svede jen mistr v **Meči či Lukostřelbě**.

Pravidla jsou jednoduchá. Postava si koupí aspekt se stejným názvem jako kýžená dovednost, který bude vyjadřovat její magické síly v dané dovednosti. Konkrétnější mechaniky pro tuto magii snad ani nepotřebujete – většina jejích efektů je totiž projevuje jen v popisech – ale kdybyste se bez nich přeci jen neobešli, zkuste následující formulku. Standardně nedostáváte žádné bonusy, ovšem magie dokáže snížit situační postihy až o tolik, na jakém stupni je její aspekt. Vezměme si například zmíněný lučičnický figl.

Postava má postih -4 za střelbu poslepu, ale ten se jí díky aspektu Lukostřelba 3 sníží na -1. Pamatujte, že toto pravidlo se vztahuje jen na situační modifikátory, např. okolní vlivy, nikoliv na modifikátory bojové. Kdyby se ona mariášová karta bránila (velmi nepravděpodobně), postih by se nijak nesnížil.

Návrhy úprav

Magie každodennosti se velmi hodí ve hrách, při kterých chcete, aby postavy zvládaly parádní figle pomocí dovedností. Upravovat se dá především odůvodnění a původ této magie. Ve výše zmíněném případě je svět přesycen magií a klasické čarodějství se ještě nestihlo utvořit. Jinými variacemi by mohly být zenové schopnosti či jiné způsoby využití lidského potenciálu.

Ještě poznamenejme, že magie každodennosti je původním výtvozem S. Johna Rossa. Později si ji osvojil Steffan O'Sullivan ve svém Pětibodovém Fudge. Je to skvělý koncept, stojí za vyzkoušení a pokud vás zaujal, dovolujeme si vás odkázat na výše zmíněné zdroje. Podívejte se na odkazy na konci 10. kapitoly.

Vedlejší schopnosti

Tanec v kůžích

Když jsem s Lasičkou mluvil poprvé, byl jsem tak namol, že jsem to vzal jako samozřejmost. Určitě jsem soublasil s nějakým pochybným kšeftem a za odměnu jsem dostal část Lasičkových sil. Teda, myslím, že jsem soublasil... proč jinak bych se probouzel v levé nohavici svých kalhot?

Když se pánové zvěrstva doslechli o nadcházející hrozbě, vydali se za schopnými lidmi a nabídli jim dar tvarozměny – schopnost změnit se v určité zvíře. Ačkoliv nad přínosem tohoto „daru“ lze polemizovat, tvaroměnci se naučili používat každý kousek svých sil v boji o záchranu lidstva... teď už musí jen zjistit, před čím ho zachraňují.

Každý tvaroměnc si koupí aspekt nějakého zvířete a do podoby tohoto zvířete se poté dovede přeměňovat. Pro člověka je nesnadné přizpůsobit se fungování zvířecího těla, takže si musí koupit i dovednost zvanou Zvířecí tělo (např. Lasiččí tělo). Jde o velmi obtížnou dovednost, která začíná na *špatném* stupni (podrobnosti viz „Obtížné dovednosti“ na straně 33). Tato dovednost shrnuje všechny tělesné aktivity ve zvířecím podobě. V případě létavých zvířat je situace dvakrát tak obtížnější a dovednost začíná na *bídém* stupni.

Mnohá zvířata mají zvláštní schopnosti. Některé jsou jim vrozené – třeba lasičky jsou malé a ryby umějí dýchat pod vodou – a nemusíte je zapisovat pomocí aspektů ani dovedností. Jiné schopnosti je však lepší zapsat pomocí aspektů, např. ostré smysly stopařského psa nebo hbitost fretky. Není to sice povinné, ale koupě aspektu hráči umožní vytěžit více z těchto zvířecích vlastností. Pak máme schopnosti, které jsou pevně spjaté s jedním zvířetem, např. tchořův „sprej“. Tyto schopnosti je lepší ztvárnit pomocí dovedností. Dovednost začíná na stejném stupni jako začínalo Zvířecí tělo a nikdy nemůže být na vyšším stupni než tato dovednost.

Aby toho nebylo málo, některá zvířata jsou lépe uzpůsobena k boji, některá hůře. Každý tvaroměnc může pomocí své dovednosti Zvířecí tělo uskakovat ranám. Pakliže je zvíře vybaveno přirozenými zbraněmi, měla by si pro ně postava koupit zvláštní dovednost. I bojová dovednost začíná na stejném stupni jako začínalo Zvířecí tělo a nemůže nikdy být na vyšším stupni než tato dovednost.

A na závěr, pokud postava umí ve své zvířecí podobě jemně manipulovat s předměty, měla by si koupit dovednost Manipulace. A opět – manipulace začíná na stejném stupni jako začínalo Zvířecí tělo a nemůže nikdy být na vyšším stupni než tato dovednost. Manipulace se hodí k opicím a některým malým savcům či ptákům.

Postavy by si neměly kupovat více než jednu zvířecí podobu. Pokud to přesto udělají, musí si pro každou podobu nakoupit vlastní sadu dovedností. Výjimku činí případy, kdy jsou si obě zvířata velmi podobná, jako třeba lasička s kunou.

Návrhy úprav

Základní princip je zde jednoduchý – vlastně lze použít jakýkoliv aspekt, který bude reprezentovat vedlejší schopnosti a zároveň bude vyžadovat koupí alespoň jedné dovednosti. Velmi užitečné aspekty by měly vyžadovat koupí více dovedností najednou. S pomocí této myšlenky lze ztvárnit libovolné triky a kejkle, od mimosmyslového vnímání až po ovládání dechu. Právě tato myšlenka stojí za spoustou jiných magických systémů. Je vhodná obzvláště pro žánry, kde zvláštní schopnosti jsou jen omezené, např. pro urban fantasy nebo pulp.

Bojová umění

Cesta tisíce kroků

Abys mě porazil, musíš se naučit tři věci, můj mladý žáku. Zaprvé, ponoř se hluboko do sebe a nalezní svůj zdroj síly. Zadruhé, tvé tělo a mysl musí být v dokonalém souladu. Zatřetí...

PLESK!

Zatřetí, přestaň poslouchat, když máš bojovat.

Když vrchnost narostla na síle, nechala zbořit desítky chrámů po celé zemi a přivlastnila si jejich bohaté území. Tak bylo zcela zničeno nespočet řádů a jejich moudra se navěky vytratila. Někteří mniši uprchli a s sebou do ústraní si vzali i svá tajemství. Střežili je po mnoho generací a vyčkávali.

Dnes nadešel jejich čas. Vrchnost válčí mezi sebou a lid potřebuje nějakou naději. Mniši a válečníci prastarých řádů nyní odchází mezi sedláky, aby je ochránili před zkorumpovanými úřady.

Bojovníci vycvičení v těchto starých řádech se naučili čerpat sílu ze svého vnitřního ohně a provádět pomocí ní neskutečné činy. To se znázorní úvodní koupí aspektu Vnitřní oheň, jenž bude reprezentovat schopnost čerpat ze svých vnitřních sil. Postavy s tímto aspektem pak mohou investovat body do zásoby čchi.

Zásoba čchi je zvláštní mechanika vyjadřující množství síly, jež je postavě dostupné. Začíná na nule a za každý investovaný dovednostní bod se zvýší o jedna – podobně jak se zvyšují třeba speciality (viz „Speciality“ na straně 24). Do zásoby čchi můžete investovat dovednostní body, které jste získali k libovolnému aspektu souvisejícímu s bojovým uměním či osvícením.

Každý bojový manévr stojí určité množství čchi. Po provedení manévru si postava odškrtne ze své zásoby tolik bodů čchi, kolik daný manévr stojí. S nedostatkem bodů nelze daný manévr provést. Zásoba čchi se obnovuje mezi scénami.

Manévry bojových umění také mají své požadavky. Jedním požadavkem bývají potřebné dovednosti – většinou jde o bojové umění, ale sem tam i o něco jiného. Aby se postava mohla manévr naučit, větší potřebuje určitou kombinaci aspektů a dovedností. Například manévr Plesk z čistého nebe vyžaduje tři stupně v aspektu Škola opice a dovednost bojová umění alespoň na *vynikajícím* stupni. Jisté manévry, většinou z těch silnějších, vyžadují i předchozí znalost jiných manévru.

Příklady aspektů

Škola opice – Škola opice zdůrazňuje pohyblivost a nepředvídatelnost. Její studenti se mimo bojových umění učí i v různorodé tělesné dovednosti, od šplhání až po akrobacii.

Škola tygra – Škola tygra, dlouhodobý rival školy opice, si zakládá především na bojové tradici. Její



PŘÍKLAD ČCHI

Thlustý mistr má zásobu čchi 3. Provede manévr Nejjemnější dotek, který jej stojí 2 body. Nyní mu zbývá poslední bod čchi. Ani kdyby chtěl, nemůže v této scéně Nejjemnější dotek zopakovat, protože na něj nemá dostatek bodů.



OMRAČUJÍCÍ RÁNA

Thlustý mistr udeří zkorumpovaného úředníka Omračující ranou. Uspěje o 3. Míra úspěchu 2-4 značí lehké zranění a úředník tedy schytá pořádnou řádku. A protože Thlustému mistrovi se povedlo zranit soupeře, způsobí mu navíc ještě Otřesení. To vypadá na špatný den pro záporáky.

studenti podstupují vojenský výcvik a obvykle ovládají širokou škálu zbraní a jiných vojenských dovedností.

Škola sovy – Akademickou povahu této školy lze nejlépe vidět na jejích žácích. Ti málokdy vynikají jako zdatí bojovníci, jsou spíše zdatnými učenci a badateli zběhlými v záležitostech rozumu. Ze školy sovy pochází mnoho skvělých léčitelů.

Kesen do – Ačkoliv nejde o oficiální školu, i tak se poslední dobou s učni kesen do roztrhnul pytel. Studenti legendárního potulného šermíře Ipena Kesena si osvojili jeho toulavý životní styl a výměnou za ubytování a stravu nabízí lidem výuku. Škole chybí jakékoliv formální pokyny – od studentů se čeká, že si najdou svou vlastní cestu. Většina z nich je ošlehanými cestovateli a skvělými bojovníky.

Příklady manévrů

Železná pěst

Cena: 1 čchi

Požadované aspekty: Škola tygra 1 nebo Škola opice 1 nebo Škola sovy 2

Požadovaná dovednost: Bojová umění – *slušná*

Další požadavky: Žádné

Postava soustředí vnitřní oheň do svých rukou, čímž z nich utvoří smrtící zbraň. Po celou scénu nedostávají nepřátelé žádné bonusy za kvalitnější zbraně. Škola opice tomuto manévru říká Tančící pěst, zatímco škola sovy jej nazývá Ušlechtilá dlaň.

Pátravé rány

Cena: Zvláštní (viz níže)

Požadovaný aspekt: Škola tygra 1

Požadované dovednosti: Bojová umění – *dobrá*

Další požadavky: Železná pěst

Rány rychlé jako blesk snadno naleznou vhodnou skulinku ve zbroji. Každý bod čchi utracený na tento manévr umožňuje postavě ignorovat jeden stupeň soupeřovy zbroje. (V dramatickém soubojovém systému stačí utratit 1 bod a soupeř se počítá, jako by vůbec neměl zbroj. Postava tím pádem dostává bonus za kvalitnější zbroj.)

Ničivá rána

Cena: 2 čchi

Požadovaný aspekt: Škola tygra 2

Požadované dovednosti: Bojová umění – *dobrá*; Kovář – *slušný*

Postava udeří na slabé místo v soupeřově zbroji, na přezky a klouby, čímž ji poškodí a sníží její efektivnost. Tento manévr se musí nahlásit a zaplatit ještě před útokem samotným. Útok je veden jakoby proti zbroji na 0. stupni, avšak nezraňuje a místo toho snižuje stupeň zbroje – 1 stupeň za každý bod míry úspěchu (o 1 při šrámu, o 2 při otřesení, atd.). V dramatickém systému je zapotřebí alespoň lehké zranění, načež se soupeř počítá, jako by byl beze zbroje.

Ompačující úder

Cena: 1 čchi

Požadovaný aspekt: Škola tygra 3 nebo Škola sovy 2

Požadované dovednosti: Bojová umění – *výborná*; Medicína – *slušná*

Další požadavky: Železná pěst

Rána mířená na bolestivé body (v případě školy tygra) nebo proudy čchi (v případě školy sovy) s účelem znepříjemnit všechny následující údery. Postava zaplatí čchi ještě před útokem a pokud v něm způsobí alespoň lehké zranění, přidá k němu navíc i otřesení.

Kvap

Cena: Zvláštní (viz níže)

Požadovaný aspekt: Škola opice 1

Požadovaná dovednost: Bojová umění – *slušná*

Další požadavky: Žádné

Díky svým akrobatickým úskokům se postava dokáže snadno držet z cesty před nebezpečím. Po dobu trvání celé scény nedostává postava při defenzivním boji obvyklý bonus +1, nýbrž bonus odpovídající počtu bodů, které utratila na tento manévr.

Pohopkávání

Cena: 3 čchi

Požadovaný aspekt: Škola opice 2

Požadované dovednosti: Bojová umění – *výborná*; Akrobacie – *slušná*

Další požadavky: Kvap

Postava skáče a odráží se kolem celého bojiště tak, že to odporuje vši logice. Po dobu trvání scény, dokud má postava vhodný terén a dostatek prostoru ke skákání (větve či liány nad hlavou, zdi v postranní uličce, atd.), dostává bonus +1 za výhodnější postavení. A to tak dlouho, jak jen to hráč dokáže popisovat.

Plesk z čistého nebe

Cena: 2 čchi

Požadovaný aspekt: Škola opice 3

Požadovaná dovednost: Bojová umění – *vynikající*

Další požadavky: Železná pěst

Opice se učí udeřit svého protivníka tehdy, kdy to nejméně čeká. Postava ztratí body čchi a ohlásí defenzivní boj. Pokud nad soupeřem zvítězí s mírou úspěchu alespoň 2, způsobí mu otřesení.

Rychle opadající listí

Cena: 2 čchi

Požadovaný aspekt: Škola sovy 1

Požadovaná dovednost: Výzkum – *slušný*; nebo vhodná akademická dovednost na *dobrém* stupni

Další požadavky: Žádné

Postava dokáže přelstít knihu čtyřikrát rychleji, než by bylo běžné.

Hodokvas slov

Cena: 2 čchi (nebo více, viz níže)

Požadovaný aspekt: Škola sovy 2

Požadovaná dovednost: Výzkum – *dobrý*

Další požadavky: Rychle opadající listí

Postava dokáže pochodovat celý den a celou noc bez jídla i pití, za předpokladu, že stráví alespoň polovinu z celkové doby chůze četbou nebo studiem z knih. Za každý další den používání této schopnosti – s výjimkou dne prvního – se její cena zvyšuje o 1 čchi.

Nejjemnější dotek

Cena: 2 čchi

Požadovaný aspekt: Škola sovy 1

Požadované dovednosti: Medicína – *dobrá*; Bojová umění – *dobrá*

Další požadavky: Žádné

Pár jemných úderů do akupresurních bodů dokáže člověku alespoň na krátkou dobu ulevit od bolesti. Postava zaplatí body čchi, dotkne se svého cíle (nebo sebe sama) a obnoví mu jedno políčko lehkého zranění. Nejjemnější dotek nelze na nikoho použít více než jedenkrát za scénu.

Sek do vlašťovčího krku

Cena: 2 čchi

Požadované aspekty: Kesen do 1

Požadovaný dovednost: Meč – *dobrý*

Další požadavky: žádné

Po dobu trvání jedné scény se může postava pomocí svého meče bránit letícím projektilům, například šípům a dýkám.

Cestovatelská jícha

Cena: 2 čchi

Požadovaný aspekt: Kesen do 1

Požadovaná dovednost: Vaření – *dobré*

Další požadavky: hrnec

Následovníci Kesena dobře vědí, že lidská pohostinnost nepřekoná nouzi – spousta lidí sice ctí tradice, ovšem málokdo chce pohostit návštěvníka za cenu toho, že vyhladoví vlastní rodinu. Tento starý cestovatelský trik původně pocházel z hlav Usměvavých mnichů a přežil i zničení řádu. Hladový cestovatel musí jen naplnit hrnec obyčejnou vodou a vložit do něj nějakou drobnost, třeba kamínek. Všichni, kdo se chtějí najíst s ním, musí do hrnce také něčím přispět, byť jen maličkostí. Vznikne z toho chutná hutná kaše, již bude tak akorát dost na to, aby zasytila všechny přispěvatele (ale nemůže jí být víc, než kolik se vejde do hrnce).



TLUSTÝ MISTR

Vnitřní oheň	<input type="checkbox"/>
Škola sovy	<input type="checkbox"/>
Apetit	<input type="checkbox"/>
Houževnatý	<input type="checkbox"/>

Návrhy úprav

Náš příklad je možná úzce spjat s bojovými uměními, ovšem tento koncept lze snadno upravit i pro jiné schopnosti. Neexistuje důvod, proč by nemohlo jít třeba o kormidelnické manévry nebo špiónské figle. Do důsledku vzato, kdybyste vyměnili bojové školy za „aspekty pojmenované podle dovedností“ (něco jako má „Magie každodennosti“ na straně 53), každá dovednost by mohla mít vlastní strom manévrů.

Jediným skutečným omezením je fantazie Pána hry. Pojícím prvkem všech manévrů je, že zpravidla neposkytují obyčejný bonus +1 k hodů – a když už ano, tak jen za určitých podmínek.

A ještě jedna myšlenka hodná zvážení: Můžete zavést i extrémně mocné schopnosti, hlavně pokud máte rádi anime, při nichž budou bojovníci ve vřavě speciálních efektů pořvávat názvy komplikovaných manévrů. I toto přání je realizovatelné. Kdybyste snad tyto „superschopnosti“ potřebovali vybalancovat, můžete jim zvýšit cenu čchi, nebo u některých obzvláště mocných manévrů vyžadovat navíc i odškrtnutí aspektu.

Ve hrách s častým výskytem manévrů může PH povolit, že za jeden investovaný dovednostní bod získá postava 3 nebo i více bodů čchi.

10. Pomůcky



INTELIGENTNÍ VS. KNIHOMOL

Aspekty Inteligentní a Knihomol poskytují téměř totožné výhody, nicméně jejich nevýhody se značně liší. Někomu to možná přijde nevyvážené, ale pravidla jsou tak udělána schválně. Inteligentní postava snad nikdy nenařazí na negativní stránku svého aspektu, ale na druhou stranu se jí zas nepřihodí žádné zajímavé události – je prostě chytrá, no a co? Oproti tomu život Knihomola možná bude složitější, ale také mnohem zajímavější. Ve výsledku bude Knihomol častěji získávat body osudu.

V konečném důsledku není ani jedna možnost lepší než ta druhá. Jde vlastně jen o dva různé způsoby, jak hrát jeden druh postavy, a hráč si díky nim může nastavit postavu tak, aby mu při hře co nejlépe vyhovovala.

Ukázkové aspekty

Inteligentní

Postava je chytrá. Nic víc, nic míň.

- **Hráč může tento aspekt použít, aby:** věděl něco užitečného, nebo si to alespoň dokázal zjistit.
- **PH tento aspekt může vyvolat:** Dokud Pán hry nepoužije příšery, které s oblibou degustují tučné mozky, tak tento aspekt asi těžko nějak obrátí proti postavě.

Kněz

Postava je členem kléru a očekává se od ní, že bude hájit svou víru a že přijme všechny náležitě povinnosti..

- **Hráč může tento aspekt použít, aby:** pronesl poutavé kázání. Odolal silám, jež odporují jeho víře. Získal podporu z církevních zdrojů.
- **PH tento aspekt může vyvolat, aby:** postavě předal neohdícící se příkazy od nadřízených. Do hry vnesl pokušení, jež je v rozporu s vírou. Rozpoutal náboženskou rozepří.

Knihomol

Postava je vzdělanec zběhlý ve všech odvětvích všemožných nauk. Její vědomosti, bohužel, plynou téměř výhradně z knih. A všichni víme, že praxe se někdy dost liší od teorie.

- **Hráč může tento aspekt použít, aby:** v ten pravý okamžik vytáhnul nějaký neznámý fakt či poznatek. Bádal jako o život.
- **PH tento aspekt může vyvolat, aby:** způsobil postavě nepříjemnosti, kdykoliv bude nutné použít teoretické vědomosti ve stresujícím prostředí „skutečného života“.

Oninanos

Onianos je zakřivený meč ukutý z toho nejčistšího aduláru, zbraň předávaná z hrdiny na hrdinu už po několik generací. V rukou nečestného má ostří tupé a je bídne vybalancován, ovšem v rukou skutečného (či potencionálního) hrdiny je to prodloužená ruka, ostřejší než břitva.

- **Hráč může tento aspekt použít:** při boji, nebo když chce mít meč zrovna po ruce.
- **PH tento aspekt může vyvolat, aby:** ukradl postavě meč. Může požadovat rituál, aby se kouzlo meče znovu obnovilo.

Panasta Dados

Panasta Dados je zlodějský velmistr ve městě Alveradu. Kdysi v minulosti vzal postavu pod svá křídla a naučil ji mnoho z toho, co sám zná.

- **Hráč může tento aspekt použít, aby:** provedl nějakou zlodějskou činnost („Tenhle figl mě naučil starý Panasta“). Aby získal nějaké informace o Alveradu, nebo dostal zprávu přímo od Panasta.
- **PH tento aspekt může vyvolat a tím způsobit:** že Panasta bude požadovat službičku. Že se postavu pokusí zlikvidovat Panastovi nepřátelé.

Povinnosti

Postava má povinnosti k jisté osobě, organizaci či záležitosti. No a nebo zkrátka bere všechnu svou práci smrtelně vážně.

- **Hráč může tento aspekt použít, když:** vykonává činnost, jež přímo souvisí s jeho povinnostmi.
- **PH tento aspekt může vyvolat, aby:** hráče postavil před dilema, zda splnit své povinnosti, nebo udělat něco příhodnějšího. Postavě v nevhodnou chvíli připomněl její zodpovědnost.

Puntičkář

Postava je prakticky ve všech ohledech nadmíru důsledná.

- **Hráč může tento aspekt použít, aby:** získal bonus k činnosti, která vyžaduje spoustu času a soustředěné práce. Aby „zjistil“, že si do batohu předtím přibalil právě tu věc, kterou zrovinka potřebuje.
- **PH může tento aspekt vyvolat, aby:** postavě házel klacky pod nohy ve chvílích, kdy se snaží být spontánní.

Raello

Raello je rodinné sídlo, místo k odpočinku a útočiště před nástrahami světa.

- **Hráč může tento aspekt použít, aby:** získal podporu z rodinných zdrojů.
- **PH může tento aspekt vyvolat, aby:** ohrozil dům a rodinu.

Ropuchové prokletí

Kdykoliv postava poví lež, z pusy jí vyskočí ropucha.

- **Hráč může tento aspekt použít, aby:** někoho vyděsil, případně přesvědčil někoho, kdo o té kletbě ví, že mluví pravdu.
- **PH tento aspekt může vyvolat ke:** komplikování situací, kdy by se docela hodilo zalhat.

Sebevražedné sklony

Z nějakého zvláštního důvodu se postava pokouší o vlastní smrt, i když nikdy ne přímo. Místo toho se po hlavě vrhá do nebezpečných situací a doufá, že tentokrát už to bude naposledy.



BLAKE MASTERSON, LOVEC VLKODLAKŮ

Lovec	□□□
Uhlazený	□□
Vzdělaný	□□

- **Hráč může tento aspekt použít, aby:** provedl něco hloupého a nebezpečného.
- **PH tento aspekt může vyvolat, aby:** postavě zamezil provést tu bezpečnou a rozumnou věc.

Veterán

Postava si prožila mnohé bitvy a tato zkušenost ji poznamenala. Tento aspekt se hodí pro ošlehaného vojáka, který stál na nejednom bitevním poli (narozdíl od Veterána od Gishalských vodopádů, viz níže).

- **Hráč může tento aspekt použít, aby:** ani ve víru boje neztratil hlavu. Zhodnotil taktickou situaci. Rozbil tábor na nepřátelském území.
- **PH tento aspekt může vyvolat, aby:** přivolal nepříjemné vzpomínky. Do hry přivedl staré soky, kteří bojovali na nepřátelské straně.

Veterán od Gishalských vodopádů

Bitva pod Gishalskými vodopády trvala přes 4 měsíce a odehrála se v bažinatém údolí pod vodopády, kde to jen bujelo chorobami. Obě strany, Naduliáni i Astové, považují bitvu za porážku, jelikož ztráty na obou stranách byly závratné.

- **Hráč může tento aspekt použít:** podobně jako Veterán, ale navíc může vzdorovat chorobám a vykovávat činnosti v bažinách.
- **PH tento aspekt může vyvolat:** jako Veterána, akorát že v tomto případě PH ví, kdo byl nepřítel a co si lidé o bitvě myslí. Někdo může brát postavu jako připomínku dne, kdy armáda zahanbila celý národ, jiný si na ní může vylít vztek, protože přežila, kdežto někdo milovaný nepřežil.

Vztek

Postava dusí svůj vztek pod pokličkou a s každým okamžikem může vybuchnout.

- **Hráč může tento aspekt použít k:** vybití vlastního hněvu, kdy se bez jakýkoliv servítek vyřadí na věci či osobě, která mu leze krkem.
- **PH tento aspekt může vyvolat, aby:** zapříčinil, že postava se v nevhodnou chvíli přestane ovládat. Znesnadnil libovolnou činnost, jež vyžaduje klid.

Zbabělec

Postava se zarytě drží hesla „moudřejší ustoupí“, a to díky své mírumilovnosti, sebestřednosti, nebo jiným vlastnostem.

- **Hráč může tento aspekt použít, aby:** utekl, schoval se, nebo prostě nějak unikl před čímkoliv nebezpečným.
- **PH tento aspekt může vyvolat, aby:** ponoukl postavu k útěku ve chvíli, kdy by spíš potřebovala zůstat na místě.

Zrádný

Postava tíhne ke zradě. Kdyby o ní byl natočen film, byla by to právě ona, kdo by na stříbrném plátně našeptával lži do králova ucha a snažil by se svést naivní princeznu. Postava se vyžívá ve zradě, a i když se někdy může chovat čestně a loajálně, to nutkání je velmi silné...

- **Hráč může tento aspekt použít při:** lhaní, špionáži nebo pleticháření.
- **PH tento aspekt může vyvolat, aby:** způsobil podezřívavé chování cizích postav, a to hlavně ve chvíli, kdy postava zrovna mluví pravdu. Může též nabízet příležitosti, kdy lze kamarádům snadno vrazit dýku do zad.



STEREOTYPY JSOU ŠPATNÉ!

Ano, my víme. Tuto konkrétní národnost jsme použili, protože autor sám k ní patří. Rozhodně tím nechceme naznačovat, že všichni lidé z jedné kultury jsou stejní – spíše chceme ukázat, že i národnost postavy, ať už ji definujete jakkoliv, lze použít jako aspekt.

Další aspekty

Banjo – Čertův kuň. Je rychlý jak blesk, chytrý a houževnatý... ale taky žere maso. Nejradši zajecí.

Barbar – Postava vyrostla v divočině. Je dobrá v lovu a v boji, zatímco její společenská obratnost trochu pokulhává.

Bludy – Postava trpí nějakými bludy. To se hodí v situacích, kdy jsou bludy nápomocné (vzpomeňte na Dona Quijota), avšak jindy to škodí.

Bohatá – Ve svém každodenním životě má postava značné jmění, které lze leccjak využít. Bohužel po tom jmění prahne spousta cizích lidí...

Dobromyslná – Dobromyslnost je ctnost vhodná pro lékaře či léčitele, méně vhodná pro nástrahy každodenního života.

Dvořan – Zkušenosti z každodenního života v proudu dvorských intrik vás naučí, jak sami intrikařit. Moc vám ale nepomůžou, až budete rozlícený dav přesvědčovat, že jste jedním z lidu.

Gambler – Ví, jak se míchají karty, ví, jak se hází kostkami, ale už neví, kdy by měl přestat.

Chlap jak hora – Být velký a svalnatý není někdy na škodu... a někdy zas ano, třeba když se potřebujete schovat (anebo si koupit padnoucí oblečení).

Irčan – Hodí se při pití, rvačkách a neuvěřitelných historkách. Už méně se hodí při pokusu přestat pít a nerozčilovat se.

Mistr zbraně – Postava je opravdový borec se zbraněmi. Takoví borci ale často přitahují pozornost jiných lidí, kteří si chtějí dokázat, že jsou mnohem větší borci.

Nindža – Těch přeci není nikdy dost.

Pomstychtivost – Někdo se na postavě dopustil bezpráví a ona si to s ním hodlá vyřídit. Tento aspekt pomůže v honbě za pomstou, ale občas může zaslepit zrak.

Silák – Rozmlat'te to!

Slavný – Postava je velmi známá, což přijde vhod při jednání s lidmi, kteří ji mají rádi, ale taky je to k vzteku, když nestojíte o pozornost.

Sok – Postava má soka, který se jí snaží nějak přemoci. I když aspekt přijde vhod při boji se sokem, sok samotný dokáže být často na obtíž.

Svatý – Postava má tak pevně zakořeněné ideály, že je sama jakousi lucernou v temnotách. Světlo z lucerny občas posvítí na cestu, ale taky přitahuje spoustu pozornosti.

Štvanec – Někdo (nebo něco) je postavě v patách. Tento aspekt se hodí při úniku nebo při střetu s pronásledovateli, avšak jeho nevýhody jsou více než zřejmé.

Švihák – I civilizovaných gentlemanů je někdy nadbytek. Přestože Šviháci bývají zábavnými společníky, trápí je též několik neřestí (třeba sukničkářství) a nemají zrovna reputaci morálních vzorů.

Vilí krev – Postava ví něco málo o tom, jak chodí život ve Faerii. S tím se však pojí pár nevýhod, např. odpor k železu, nemožnost vstoupit do domu bez pozvání a přitahování pozornosti nadpřirozených bytostí.

Ztráta paměti – Postava má ve svých vzpomínkách pořádné okno. Přínosy i nevýhody bude muset vymyslet PH.

Seznamy dovedností

Není možné napsat jediný seznam dovedností, jenž by se pak použil pro všechny hry. Naopak – seznamy dovedností by se měly přizpůsobit situaci a odrážet, které činnosti jsou ve hře důležité.

Dovednosti jsou prostředkem, jímž se postavy odlišují jedna od druhé. Známa myšlenka „vyrovnané družiny“ stojí na nápadu, že každý člen družiny umí něco jiného a doplňuje ostatní. Ačkoliv tato idea byla původně vymyšlena pro taktická dobrodružství, stojí za zvážení i v jiných hrách. Když totiž každá z postav bude vynikat v jiné oblasti, dostanou všichni hráči stejnou možnost zazářit a vstoupit do děje. A poslední postřeh – samozřejmě pamatujte na žánr. Počítačové programátorství se příliš nehodí do hry ve stylu meče a magie.

Při vytváření seznamu dovedností je důležité mít na mysli dva klíčové prvky: Zaprvé, dovedností musí být dost na to, aby každá postava mohla mít svou vlastní oblast, v níž bude vynikat. A za druhé, v oblastech, které jsou pro hru klíčové, by měly být dovednosti podrobnější. Budete-li začínat s čistým papírem, neuškodí, když si na začátku vyjmenujete několik obecných dovednostních kategorií a poté se rozhodnete, ve které z nich byste chtěli mít dovednosti definovány obecně, ve které konkrétně, a ve které podrobně.

Kategorie dovedností

Nejobecnějšími dovednostními kategoriemi jsou: Akademické, Atletické, Bojové, Magické, Profesní, Smyslové, Společenské, Umělecké, Zálesácké a Zločinecké. Níže je popsán způsob, jímž se dále dělí.

Akademické

Akademické dovednosti se většinou orientují na vědomosti, výzkum a učení se novým poznatkům.

Tabulka 8: Akademické dovednosti

Obecné	Konkrétní	Podrobné
Jazyky Poznatky Výuka Výzkum	Gramotnost Historie Lingvistika Matematika Počítače Věda Znalost oblasti	Podrobné akademické dovednosti bývají jednoduše upřesněním konkrétních dovedností: z Historie se stane Francouzská historie, Česká historie, atd. Z vědy se stane Chemie, Fyzika či cokoli podobného. Podrobně definované vědecké dovednosti plní podobné funkce jako dovednosti magické. Upevňují totiž žánr a atmosféru. Například ve sci-fi hře může být Technika mezihvězdných pohonů velmi důležitou dovedností. Často se stane, že ve hře použijete některé specifické dovednosti a k tomu mix méně důležitých obecných dovedností.



JAZYKY A LINGVISTIKA

Problematika jazyků je docela ožehavá, někteří hráči totiž kladou na jazyky veliký důraz. Je několik způsobů, jak lze jazyky vyřešit.

Při používání obecných dovedností značí dovednost Jazyky počet jazyků, které postava ovládá. Každý stupeň nad *slabý* znamená jeden jazyk navíc. Při používání konkrétních dovedností se jazyky dělí na Lingvistiku (mluvená řeč) a Gramotnost (psaná řeč). Jinak se ale učí stejným způsobem jako při použití obecných dovedností.

Při používání obecných a konkrétních dovedností jsou jazyky celkem přímočaré – buď je umíte dobře, nebo vůbec. Můžete sice zahrát nedostatečnou znalost jazyka a brát to jako omezení, ale to je jen na vaší představivosti a nikam se to nepíše.

Při používání podrobných dovedností však každý jazyk má svou vlastní dovednost. Stupeň dovednosti pak měří, jak plynně postava mluví: *průměrně* znamená silný přízvuk, při *slušné* je přízvuk jen slabý, a od *dobré* dále je mluva téměř bezchybná. PH se může rozhodnout, že při komunikaci v cizím jazyce se všechny společenské dovednosti snižují na stupeň odpovídající znalosti daného jazyka.

Atletické

Atletické dovednosti se zabývají fyzickými činnostmi.

Tabulka 9: Atletické dovednosti

Obecné	Konkrétní	Podrobné
Atletika Vytrvalost	Akrobacie Běh Lezení Plavání Skok Vytrvalost	Akrobacie Drogová tolerance Lezení Odolnost vůči chorobám Ohebnost Padání Skok z místa Skok z rozběhu Sprint Vytrvalost

Bojové

Bojové dovednosti jsou kořením mnoha her, takže se jim budeme věnovat trochu podrobněji. Obecné bojové dovednosti jsou jednoduché: Boj beze zbraně, Boj na dálku a Boj zblízka. Podrobné dovednosti jsou co zbraň, to jedna dovednost (Meč, Luk, Obouruční meč, atd.). Ale u konkrétních dovedností je těch možností o trochu víc.

Tabulka 10: Bojové dovednosti

Obecné	Konkrétní	Podrobné
Boj beze zbraně Boj na dálku Boj zblízka	<i>Tři možná řešení; viz níže</i>	Dlouhý luk Dlouhý meč Dýka Kopí Krátký luk Krátký meč Hůl Lehká kuše Palcát Píka Rapír Řemdih Šavle Těžká kuše Vrhací dýka Vrhací hvězdice Tento seznam by se dal rozšiřovat klidně až donekonečna. Naštěstí jej lze většinou omezit podle kultury, v níž se hra bude odehrávat

Jako konkrétní dovednosti lze použít tři možná řešení. Ani jedno z nich není jednoznačně lepší než ta ostatní, takže rozhodnutí by mělo být především na Pánu hry a jeho úvaze. Zvolte tu možnost, která se vám tématicky nejvíce hodí.

Možnost 1: Bojové dovednosti podle kategorií zbraně

Pro účely hry se jako jedna dovednost bere konkrétní kategorie zbraní. Toto je asi nejkomplexnější způsob shrnutí všech zbraní.

- **Boj beze zbraně** – box, zápas, bojová umění
- **Jednoruční ostré** – meče, nože, sekery
- **Jednoruční tupé** – palčáty, kyje
- **Kuše** – lehké i těžké
- **Luky** – krátké i dlouhé
- **Rvačka** – improvizované zbraně
- **Štít** – ovládání štítu – navíc bonus +1, když budete štítem bojovat defenzivně (a použijete tuto dovednost)
- **Tyčové zbraně** – halaparty, píky, sudlice, hole
- **Vrhací** – dýky, hvězdice

Možnost 2: Bojové dovednosti založené na stylu

Tento seznam je založen na jednotlivých bojových stylech. Pro jeho účely předpokládáme, že bojový styl meč + štít se příliš neliší od stylu palčat + štít, a tak podobně.

- **Boj beze zbraně** – boj bez použití zbraní, ať už jde o rvačku na pěsti nebo o bojové umění.
- **Boj v sedle** – boj z koňských zad
- **Dvě zbraň** – v každé ruce jedna zbraň. Hlavní výhoda (kromě drsného vzhledu) spočívá v tom, že je vás těžké odzbrojit.
- **Improvizovaný boj** – boj tím, co zrovna padne pod ruku.
- **Jedna zbraň** – boj s jednou rukou se zbraní a s druhou rukou prázdnou.
- **Obouruční** – velké a těžké zbraně, které ovšem nemají násadu.
- **Střelba** – luky a kuše
- **Šerm** – boj pomocí lehkých mečů, dýk, nožů, možná i plášťů či hůlek.
- **Tyčové zbraně** – libovolné zbraně s dlouhou násadou, například kopí, hole, nebo zbraně jako halaparty, sudlice, gizarmy, aj.
- **Vrh** – boj vrháním zbraní (a jiných věcí).
- **Zbraň a štít** – v jedné ruce zbraň, v té druhé štít.



KŘÍDLENKA OTENKA

Roztomilá	□□
Víla	□□□
Masožravec	□□□

Možnost 3: Tématické bojové dovednosti

I tato možnost dělí zbraně do určitých stylů. Tentokrát jsou však kategorie rozděleny podle tématické blízkosti, ne nutně podle podobného ovládnání zbraně.

- **Bojové umění** – boj beze zbraně plus zbraně jako hole a podivně zakřivené meče.
- **Duelista** – používání šermířských zbraní.
- **Hraničář** – luky a meče.
- **Hrdlořez** – dýky, obušky, škrťící vlasce.
- **Jezdec** – boj mečem a lukem z koňského hřbetu.
- **Lučištník** – luky a dýky.
- **Pěšák** – používání mečů, štítů a tyčových zbraní.
- **Piráta** – šavle a vázací kolíky.
- **Rváč** – improvizované zbraně a boj beze zbraně.
- **Rytíř** – meče a kopí na koňském hřbetu, meč na vlastních nohou.

Existuje ještě mnoho podobných kombinací, ale volba zbraně by měla vždy nějak souviset s názvem dovednosti – například jedna šermířská škola může používat jiné zbraně než ta druhá.

Magické

Ze všech dovedností jsou to právě ty magické, které nejvíce záleží na žánru. V některých hrách se nebudou vyskytovat vůbec, v jiných jen zřídka a v dalších jich bude spousta. Jaké magické dovednosti použijete, to však budete muset rozhodnout sami v závislosti na vašem systému magie.

Profesní

Profesní dovednosti jsou takovou všehochutí, do níž spadá většina každodenních, zemědělských i řemeslnických dovedností.

Tabulka 11: Profesní dovednosti

Obecné	Konkrétní	Podrobné
Jezdectví Léčitelství Řemeslo	Kamenictví Kovářství Jezdectví Medicína První pomoc Řezbářství Řízení Úředničina Uzlování Vaření	Administrativa Byrokracie Grilování Instalatérství Jízda na koni Jízda na velbloudu Kovářství Odhad ceny Pekařina Řízení vozu Smlouvání Stříbrotepectví Tesařina Účetnictví Ovšemže podobných dovedností by se dalo najít nekonečné množství. Naštěstí není nutné všechny je sepisovat.

Smyslové

Smyslové dovednosti jsou důležité prakticky v každé hře. Rozdíly vznikají na základě toho, čeho si postavy ve hře musí nejvíce všimnout.

Tabulka 12: Smyslové dovednosti

Obecné	Konkrétní	Podrobné
Obezřetnost Zkoumání	Zkoumání Hledání Obezřetnost Pozorování	Vycítění motivu Cit pro nebezpečí Čtení v lidech Hledání ukrytého Naslouchání Obezřetnost Odhalení lži Ohledávání Orientační smysl Sledování Vyšetřování



STUPNĚ SMYSLŮ

Mnohé smyslové dovednosti se liší především v tom, jak se dají použít. Na obecné úrovni se používá Zkoumání pro spatření věcí, které postava hledá, a Obezřetnost pro spatření věcí, které nehledá, např. různých překvapení a ukrytých předmětů. Na úrovni konkrétních dovedností se dělení zjemňuje. Obezřetnost má stejný význam, ovšem Zkoumání se rozdělilo na Pozorování a Hledání. Pozorování se používá v situacích, kdy si postava potřebuje všimnout nějakého detailu v jediném okamžiku. Hledání se použije tehdy, kdy postava vynaloží více času, aby něco našla. Dělení u podrobných dovedností je podobné, s tím, že mnohé specializované úkoly (např. hledání záměrně ukrytých věcí) mají své vlastní dovednosti.

Společenské

Společenské dovednosti se zabývají mezilidskou komunikací.

Tabulka 13: Společenské dovednosti

Obecné	Konkrétní	Podrobné
Klam Zaujmutí pozornosti	Blafování Kontaktování Lež Okouzlení Svádění Zastrašování	Blafování Diplomacie Diskrétnost Drby Etiketa Klam Kontaktování (skupinou) Okouzlení Svádění Veřejné projevy Vůdcovství Zastrašování

Umělecké

Umělecké dovednosti pokrývají celou škálu uměleckého vyjádření.

Tabulka 14: Umělecké dovednosti

Obecné	Konkrétní	Podrobné
Umění Vystupování	Herectví Hudební nástroje Malování Sochařství Tanec Zpěv	Každá umělecká forma má svou vlastní dovednost (Opera, Náčrtky, Specifický hudební nástroj, atd.).

Zálesácké

Zálesácké dovednosti se většinou zabývají přežitím v přírodě, i když je zde několik čestných výjimek.

Tabulka 15: Zálesácké dovednosti

Obecné	Konkrétní	Podrobné
Přežití	Bylinkářství Lov Přežití Stopování	Bylinkářství (podle oblasti) Čtení ve stopách Hledání stop Kladení pastí Obstarávání potravy Pronásledování Přežití (dle oblasti: v poušti, za polárním kruhem, atd.) Příživnictví

Zločinecké

Zločinecké dovednosti souvisí přesně s tím, co napovídá název – se zločinem.

Tabulka 16: Zločinecké dovednosti

Obecné	Konkrétní	Podrobné
Nenápadnost Zlodějna	Kapsářství Odemykání zámků Padělatelství Plížení Překupnictví Skrývání Život na ulici	I tentokrát se podrobné dovednosti vytváří tím, že vezmete konkrétní dovednosti a zaměříte je na určitou oblast. K takovým dovednostem by patřily např. Znalost podsvětí (New York), Dobývání trezorů, Elektronické bezpečnostní systémy, Padělání peněz, atd.

VELMISTR ALFA

Vševědoucí nehráčeká postava

- Samolibý
- Arogantní
- Postradatelný



Sestavování seznamu dovedností

Plánujete-li hru soustředěnou na dvorské intriky a kutí piklí, bylo by vhodné mít širokou nabídku společenských dovedností a možná ještě pár těch bojových. Podobně tak hra se spoustou bojování a šarvátek by měla mít podrobný seznam bojových dovedností.



UKÁZKOVÝ SEZNAM

Lída plánuje hru ve fantasy světě a přemýšlí, jaké má sepsat dovednosti. Hra by měla být drsná, až naturalistická a odehrávat se ve městě. Podíváme se společně na jednotlivé kategorie.

Akademické dovednosti až na pár výjimek moc důležité nebudou, takže Lída zvolí obecné dovednosti plus několik podrobných:

Poznatky	Výuka	Výzkum
Znalost oblasti (královský dvůr)	Znalost oblasti (město)	Znalost oblasti (podsvětí)

Dále očekává spoustu honiček po střeších, i když ne tak důležitých, aby byly potřebné podrobné dovednosti. Zvolí tedy kategorii konkrétních atletických dovedností:

Akrobacie	Běh	Lezení
Plavání	Skok	Vytrvalost

Ačkoliv boj bude ve hře hrát důležitou roli, Lídě se nechce hlídat každyčkový detail, takže zvolí širší kategorie. A protože nejvíce se jí pozdávají kategorie tématické, zvolí:

Hrdlořez	Pěšák	Pirát
Rváč	Rytíř	Šermíř

a možná další, kdyby nějaký hráč přišel se zajímavým nápadem.

O magii už se rozmýšlelo předem a Lída se rozhodla použít Pyromancii (viz „Velký maják“ na straně 49), takže dovednost bude jen jedna:

Pyromancie

Na profesních dovednostech zas tolik nesejde, a tak Lída zvolí obecný seznam. Nicméně se jí zamlouvá Uzlování, které se využije v péči o zajatce, a pirátské aktivity spolu s mořeplavbou, které budou ve hře běžné, takže je přidá do seznamu:

Jezdectví	Léčení	Mořeplavba
Řemeslo	Uzlování	

Smyslové dovednosti budou velice důležité, a Lída proto zvolí podrobné členění. Zároveň se jí ale nelíbí dovednosti Hledání ukrytého a Ohledávání, takže je vypustí:

Cit pro nebezpečí	Čtení v lidech	Naslouchání
Obezřetnost	Odhalení lži	Orientační smysl
Sledování	Vyšetřování	

Společenské dovednosti budou důležité neméně, a podrobný seznam je tedy na místě:

Blafování	Diplomacie	Diskrétnost
Drby	Etiketa	Klam
Lhaní	Okouzlení	Svádění

Zálesácké dovednosti se prakticky nevyužijí, s výjimkou Příživnictví, které pouličním sígrům přijde vhod:

Přežití	Příživnictví
---------	--------------

Zločinecké dovednosti si zaslouží konkrétní dělení, ale už ne podrobné:

Kapsářství	Odemykání zámků	Padělatelství
Plížení	Překupnictví	Skrývání
Znalost podsvětí		

Konečný seznam dovedností tedy vypadá následovně:

Akrobacie	Běh	Blafování	Cit pro nebezpečí
Čtení v lidech	Diplomacie	Diskrétnost	Drby
Etiketa	Hrdlořez	Jezdectví	Kapsářství
Klam	Léčení	Lhaní	Lezení
Mořeplavba	Naslouchání	Obezřetnost	Odemykání zámků
Odhalení lži	Okouzlení	Orientační smysl	Padělatelství
Pěšák	Piráta	Plavání	Plížení
Poznatky	Překupnictví	Přežití	Příživnictví
Pyromancie	Řemeslo	Rváč	Rytíř
Skok	Skrývání	Sledování	Svádění
Šermíř	Uzlování	Výuka	Výtrvalost
Vyšetřování	Výzkum	Znalost oblasti (královský dvůr)	
Znalost oblasti (město)	Znalost oblasti (podsvětí)	Život na ulici	

Stručná pyramida

Občas budete chtít narychlo vytvořit detailní postavu a nechtět se přitom babrat s podrobným hlídáním jednotlivých stupínek pyramidy. V takových situacích by se vám mohla hodit následující tabulka. Shrnuje příklady pyramid sestavených tak, aby postava měla co nejrychleji dovednosti na co nejvyšších úrovních.

Tabulka 17: Stručná pyramida

Fáze	Dovednosti
1	2 průměrné, 1 slušná
2	4 průměrné, 2 slušné
3	5 průměrných, 2 slušné, 1 dobrá
4	4 průměrné, 3 slušné, 2 dobré
5	4 průměrných, 3 slušné, 2 dobré, 1 výborná
6	6 průměrných, 4 slušné, 2 dobré, 1 výborná
7	7 průměrných, 4 slušné, 3 dobré, 1 výborná
8	7 průměrných, 4 slušné, 3 dobré, 2 výborné
9	6 průměrných, 4 slušné, 3 dobré, 2 výborné, 1 vynikající
10	8 průměrných, 5 slušných, 3 dobré, 2 výborné, 1 vynikající
11	7 průměrných, 6 slušných, 4 dobré, 2 výborné, 1 vynikající
12	7 průměrných, 6 slušných, 4 dobré, 3 výborné, 1 vynikající
13	8 průměrných, 5 slušných, 4 dobré, 3 výborné, 2 vynikající
14	7 průměrných, 6 slušných, 5 dobrých, 3 výborné, 2 vynikající
15	8 průměrných, 6 slušných, 4 dobré, 3 výborné, 2 vynikající, 1 nedostižná

Poznámky ke konverzím

Díky aspektovému modelu jsou konverze postav z jiných systémů celkem snadnou záležitostí. Pokud máte systém, který měří sílu postavy pomocí úrovní, bodů a jiných věcí, snadno spočítáte počet aspektů – jeden aspekt za každou úroveň, každých 10 bodů, atd. U systémů, jež používají jen několik málo vlastností, můžete tyto vlastnosti převést na aspekty přímo.

Risus

Tento vynikající „humorný“ systém od S. Johna Rosse je celkem pružný a staví na jednoduché mechanice šestenných kostek, pomocí nichž se měří schopnosti postav v učících „klišé kategoriích“. Počet kostek značí stupeň aspektu, a naopak. Risus najdete na adrese www222.pair.com/sjohn/risus.htm. K mání je i český překlad na adrese pajuvdrd.wz.cz/drd/download/risusczech.pdf

Over the Edge

Další skvělý systém se šestistěnkami, tentokrát od Jonathana Tweeta. Ze 4 vlastností (včetně té negativní) se stanou aspekty. Úroveň aspektů odpovídá stupni vlastnosti – tedy 1 u výhod a 2 u nevýhod. Více informací naleznete na stránce www.atlas-games.com.

Úrovňové systémy

Ty se většinou konvertují snadno. Každá úroveň znamená jeden aspekt, přičemž z názvu povolání se většinou stane název aspektu. Například ze zloděje na 3. úrovni by se stala postava s aspektem Zloděj na 3. stupni a s příslušnými dovednostmi.

Do úrovňových systémů můžete navíc začlenit mnoho myšlenek z FATE, ať už hromadně, nebo po malých kouscích. Můžete tvořit postavy po fázích – s tím, že postavy místo úrovní získávají nové fáze. Jeden aspekt za fázi většinou bude stačit a aspekty se poté mohou použít pro opakování hodů kostkami.

Akční body, body hrdinství, atd.

Mnohé systémy používají v různých obměnách mechaniku akčních bodů. Některé se velmi podobají bodům osudu, jenom mají jiné jméno, jiné zas představují pevnou zásobu bodů, jež lze průběžně používat a zase doplňovat. Tyto zásobárny se zpravidla používají spolu s hody a dávají bonusy, případně rovnou automatický úspěch. Zásobárny bodů můžete snadno převést na aspekt na stejném či lehce odlišném stupni a používat je prakticky stejným způsobem. Jediným rozdílem je, že v jiných hrách bývají tyto body veskrze potíživní, a nehodí se tedy udělat z nich negativní aspekty. Domluvte se s PH, jak to vyřešíte. Můžete třeba povolit negativní vyvolání aspektu a tím obnovit jedno políčko aspektu.

Jeden příklad takového systému naleznete v postranní liště.



DÍTĚ ŠTĚSTÍ

Představte si systém, který má statistiku Štěstí. Ta se měří jako zásoba bodů, které při použití dávají bonus. Obvykle se na deníku postavy značí následovně:

Štěstí: ●●●●●●
□□□□□□

Toto je příklad postavy se Štěstím 6. Za každé použití se zaškrtně jedno políčko. Na konci každého dne se jedno políčko pro změnu obnoví.

Toto použití je sice efektivní, ale celkem nezáživné. Když „pokoušíte své štěstí“, je to pokaždé stejné – prostě dostanete bonus. Kdybychom však tuto mechaniku převedli na aspekty, hned bude zřetelněji poznat, co je pro postavu důležité.

Rozhodneme se převést štěstí na aspekty s tím, že za jeden bod dáme jeden a půl aspektu. Větším počtem aspektů alespoň vynahradíme to, že původní Štěstí bylo univerzálnější. Ze Štěstí 6 dostaneme 9 aspektů, jež rozdělíme třeba následovně:

Odhodlání □□□
Rodina □□
Pán □
Rychlý □□□

Aspekty budeme používat stejně jako původní Štěstí, takže zůstává jen jediný – avšak podstatný – rozdíl: máme lepší představu o postavě a jejích motivacích. Jinak vše zůstává při starém: při každém použití škrtneme jedno políčko a na konci každého dne jedno políčko obnovíme.

A to nás přivádí k poslední výhodě, kterou má více aspektů v porovnání s jedinou zásobárnou. Aspekty se sice obnovují stejným způsobem, ale každý zvlášť. Takže na konci dne obnovíme políčko v každém z aspektů.

Dodatek I. Jednostránkový Fudge

Nesnažíme se zde představit Fudge jako samostatný systém odděleně od Fate, místo toho v tomto dodatku shrnujeme jen několik klíčových konceptů.

Klasická stupnice

Hodnocení ve Fudge je založeno na popisech přídavnými jmény namísto tradičních čistě číselných přístupů. Stupnice vypadá následovně:

+3	<i> vynikající </i>
+2	<i> výborný </i>
+1	<i> dobrý </i>
0	<i> slušný </i>
-1	<i> slabý </i>
-2	<i> špatný </i>
-3	<i> bídný </i>

Někteří hráči si raději píšou vedle přídavného jména také číselnou hodnotu pro snazší určení míry úspěchu. Pro jiné to snižuje výhodu „normálního jazyka“, kterým se vyznačují deníky postav ve Fudge.

Mnoho PH ještě přidává na konce stupnice položky *legendární* +4 a *mizerný* -4.

Kostky

Fudge kostky (kF) – k dostání na webu a v mnoha zahraničních herních obchodech – mají tvar běžných šestistěnných kostek s tím rozdílem, že na dvou stranách mají znaménko **+**, na dvou stranách znaménko **-** a dvě strany jsou prázdné. Hod čtyřmi kostkami dává výsledky soustředěné kolem nuly, s extrémy -4 a +4, jimiž se pak modifikuje příslušná statistika ze stupnice. To znamená, že když hodíte **++--**, výsledek je +2. Při použití dovednosti s hodnocením *dobrá* (+1) by výsledek byl *vynikající* (+3).

Pokud neseženete Fudge kostky, můžete použít také normální k6 kostky, přičemž 1-2 bude výsledek **-** a 5-6 bude výsledek **+**. Můžete si rozlišování výsledku usnadnit a kostky počmárat nebo nějak poznačit. Příznivci Fudge na internetu znají mnoho způsobů, jak co nejlépe konvertovat kostky, takže se klidně poptejte. Pokud vám nedělá problémy matematika, výsledek Fudge hodu je úplně stejný jako výsledek hodu 4k3 - 8.

Za povšimnutí také stojí varianta kostek „kF1“, které mají místo dvou **+** a dvou **-** jenom po jednom. Zbylé čtyři strany jsou prázdné – výsledek **■**. Část Fudge hráčů na tuto metodu nedá dopustit, protože výsledky se mnohem více blíží středové nule, takže výkony postav přesněji kopírují hodnoty na deníku.

Jak se základní Fudge odlišuje

Kromě zkrácené stupnice (viz výše) je Fudge v neupravené formě více „tradiční“ hrou než Fate. Obsahuje atributy, přednosti a nedostatky postav namísto aspektů ve Fate. Několik mechanismů se liší – například ve Vanilla Fudge je základní hodnocení dovedností postavy *špatné*, ve Fate je *slabé*.

Fudge obvykle také vyžaduje poměrně velkou míru doladění před začátkem hry; někdo tvrdí, že Fudge je spíš stavební systém než systémem samotným. Existuje ale několik populárních standardních sestavení jako například Vanilla Fudge a 5bodové Fudge od Steffana O’Sullivana. Fudge body jsou také ve Vanilla Fudge vzácnější a silnější.

Naším záměrem je, aby se Fate etabloval jako plnohodnotné sestavení pro všechny PH, kteří chtějí zkusit Fudge bez velké přípravy.

Dodatek II.

Alternativní kostkové metody



FATE K6 V AKCI

Dan potřebuje přelézt nízkou cihlovou zeď. PH ví, že zeď není nějak vysoká a že v okolním porostu lze nalézt úchyty, takže stanoví CC 10. Dan má *slušné* (3k6) Lezení a hodí 3, 4 a 5, celkem 12. Teď tedy přeleze bez problémů.

Naneštěstí na druhé straně zdi čhá několik hlídacích psů. Dan se ke zdi znovu vrátí, tentokrát již ale mnohem rychleji a se smečkou psů za zády. Teď potřebuje na zeď vylézt hodně rychle, takže PH mu stanoví postih jedné kostky. Proto hází třemi kostkami (kvůli své dovednosti) plus čtvrtou kostkou za postih a vyjde mu 2, 3, 3 a 4. Vzhledem k postihu sečte 3 nejhorší hody (2 + 3 + 3 pro celkový výsledek 8) a jeho pokus selže. Teď se musí vyrovnat se psy.

Hledaje pomstu se Dan ke zdi později vrátí. Teď už má lepší vybavení – provaz, háky a rukavice. PH rozhodne, že se připravil víc než dostatečně a dá mu 2 bonusové kostky. Dan hodí 5 kostkami (2, 3, 4, 5, 6) a vybere 3 nejlepší hody (4,5,6) – celkový výsledek je 15, takže zeď hravě přeleze. Bohužel jej na druhé straně psi již očekávají a Dan se opět dává na úprk. Teď má 2 bonusové kostky za vybavení, také ale 1 postihovou kostku kvůli psům. Postihová kostka zruší jednu bonusovou, takže Dan bude házet 4 kostkami. Vyjde mu ten samý výsledek jako při prvním pokusu o záchranu (2, 3, 3, 4), ale tentokrát sečte tři nejlepší hody (3, 3, 4) pro konečný výsledek 10, což mu umožní jen tak tak zeď přelézt zpět a zachránit se.

Fate k6

Šestistěnné kostky (k6) mají pro hraní mnoho výhod. Snadno se z nich odečte výsledek, lehce se sčítají, dají se nastavět na sebe a pokud je třeba, najdete je v takřka jakékoli stolní hře. Jejich použití je snadné – nemusíte nikomu vysvětlovat, co je to za plastové srandičky. Většina lidí umí hodit pár kostkami a sečíst je dohromady.

Při hře Fate s pravidly k6 zůstává většina složek hry stejná. Stupnice stále funguje, má k sobě ale přiřazeny jiné hodnoty. Místo házení čtyřmi Fudge kostkami a přičtení hodnoty přídavného jména jednoduše hodíte počtem šestistěnných kostek, přiřazeným danému přídavnému jménu.

8k	<i>legendární</i>
7k	<i>nedostižitý</i>
6k	<i> vynikající</i>
5k	<i> výborný</i>
4k	<i> dobrý</i>
3k	<i> slušný</i>
2k	<i> průměrný</i>
1k	<i> slabý</i>
2*	<i> špatný</i>
1*	<i> bídný</i>
0**	<i> mizerný</i>

* – *Špatný* a *bídný* stupeň jsou to samé, jako kdyby hráč házel jednou kostkou a padlo mu 2 nebo 1. Nicméně tady aspoň kostka „leží na stole“ a výsledek lze změnit použitím aspektu. Jakékoliv bonusové nebo postihové kostky začínají na této hodnotě.

** – *Mizerný* stupeň znamená, že žádná šance na úspěch neexistuje. PH může povolit hráči použít aspekt a postavit na stůl kostku (na níž se nastaví 1), načež pak může hráč pokračovat od *bídného* výsledku.

Statické obtížnosti

Obtížnosti se měří v krocích po pěti, cílem je hodit celkové číslo rovné nebo vyšší než cílové číslo (CC). Popisy obtížností můžete najít na straně 14 v oddíle „Volba obtížnosti“.

1 – zanedbatelná obtížnost	20 – závratné úkoly
5 – jednoduché úkoly	25 – hrozné úkoly
10 – všední úkoly	30 – téměř nemožné úkoly
15 – obtížné úkoly	



MATIKA JE DŘINA!

Kostky a obtížnosti jsou spojeny klíčovým matematickým vztahem. Pro každou úroveň dovedností existuje obtížnost, kterou postava běžně zvládne a obtížnost, kterou zvládnout může jen za určitých okolností. Rozdíl mezi nimi roste spolu s úrovní dovedností. Tento systém dobře vychází při nízkých úrovních: *slabá* dovednost může čas od času překonat lehkou překážku, tak jako má *průměrná* dovednost podobnou šanci se vyrovnat s náročným úkolem. Vycházíme z toho, že lidé budou pracovat na své optimální úrovni až po dostatečné přípravě, se správným nářadím a zdroji. I jediná bonusová kostka může mít na normální úkoly velký vliv.

To samé (a dokonce silněji) platí i pro složitější překážky. Operace například není vůbec jednoduchá a v normálním světě obnáší spoustu lidí, prostředků a náčiní. Doktor, který přivádí na svět dítě na nemocničním sále, nejspíš bude mít k dispozici několik bonusových kostek, ale když se o to pokouší na zadním sedadle auta, musí se spolehnout jen na svoje schopnosti a dovednosti.

Proto úroveň dovedností odráží jak normální výkonnost, tak i tu nejlepší možnou. Bez použití bodů osudu člověk s *průměrnými* dovednostmi jednoduše nemůže zvládnout náročný úkol, jelikož na to není vybaven. Může jenom doufat, že nedopadne úplně hrozně.

Zapamatujte si také další kousek matematiky: každá kostka dává průměrný hod 3,5, takže průměrný výsledek se dá dobře odhadnout. Každá bonusová nebo postihová kostka zvyšuje průměr výsledku o 1/3 (přibližně 1). I když to není nutná znalost, leckterému PH se může hodit.

Pokud chcete, aby kostky a obtížnosti rostly stejným tempem, docílíte toho použitím k8 nebo k6+1 namísto prosté k6.

Dynamické hody

Obtížnost dynamických úkolů bude takřka vždy součtem hodu protivníka.

Modifikátory

Přidávat k hodům k6 bonusy a postihy je snadné a existuje několik způsobů, jak na to. Ve Fate k6 se bonusy a postihy aplikují jako bonusové nebo postihové kostky: například modifikátor +1 se promění na jednu bonusovou kostku, zatímco postih -1 se projeví jako postihová kostka. Bonusové kostky se přidávají k celkovému počtu hozených kostek, ale nemění počet sčítaných kostek. To znamená, že pokud hráč hází 3 kostkami a má dvě bonusové kostky, hodí 5 kostek a vybere si nejlepší 3 hody. Postihové kostky fungují obdobně, jenom se pak vyberou ty nejhorší hody. Bonusové a postihové kostky se navzájem ruší, takže hráč vždy hází buď s postihem, nebo s bonusem.

Důvodů pro použití modifikátorů je mnoho. Nekvalitní nářadí nebo práce bez něj může vyústit v postihovou kostku (nebo kostky), zatímco dostatek kvalitních prostředků poskytne bonusové kostky. Podobně přílišný spěch dává postihové kostky; na druhou stranu kvalitní plánování přidá hráči bonus. Postih může způsobit ztráta soustředění, naopak bonus dostanete za pomoc od přítele.

Aspekty

Aspekty se dají ve Fate k6 použít dvojmo:

1. změníte hod jedné k6 kostky, tak aby na ní bylo 5
- nebo**
2. zopakujete celý hod

Je důležité si zapamatovat, že pro účely bonusů a postihů se uvažují všechny kostky na stole. Z toho plyne, že postava házející na *průměrnou* dovednost s postihovou kostkou dosáhne například výsledku 2,2,4 a odškrtně si políčko z některého aspektu, může změnit výsledek 2 na 5. Tím bude celkový výsledek 2, 4, 5. Jelikož ale hází s postihovou kostkou, musí použít dva nejnižší hody (2 + 4), což znamená konečný výsledek 6 (místo původního 4, kdyby aspekt nepoužila). Tento drobný rozdíl může být v mnohých situacích rozhodující.

Body osudu

Navíc k dramatickému použití bodů osudu dávají tyto i mechanickou výhodu – lze s nimi přidat k hodu další kostku. Je možné použít i přiřazování bodů osudu, ale k jednomu hodu nelze přidat víc než jednu osudovou kostku.

Dodatek III. Poznámky autorů

Proč aspekty?

Aspekty představují výrazné odchýlení od tradičních systémů postavených na vlastnostech a ne každému se budou zamlouvat. V této kapitole se budeme zabývat vznikem aspektů, abychom vám celou záležitost lépe přiblížili.

Zostřeno na to důležité

V tradičnějších systémech by se třeba z takové vlastnosti síla odvodil bonus či postih a ten by se poté uplatňoval na všechny situace se silou související. Je to logické: postava je silná vždy, a tak se se silou vždy počítá.

Aspekty sledují více literární přístup, kdy se věci jako síla zohledňují jen tehdy, kdy postava dělá něco zajímavého a je na ni zaostřena pozornost. Například Porthos s Dumasových „Tří mušketýrů“ byl celkem silák a s pomocí své síly se dostal z mnoha svízelných situací. Nicméně kniha nezmiňovala pořád dokola, jak každý jeho mocný úder byl mnohem ničivější než údery jeho společníků.

Právě v duchu tohoto myšlení byly navrženy aspekty – postava sice může být silná, ale to se zohledňuje jen tehdy, kdy se na ní zaostří kamera a ona ze sebe vymáčkne každíčký kousek své síly (nebo vzteku, nebo odvalu, nebo lásky, starosti o rodinu či cokoliv jiného).

Vnitřní vyrovnanost

Jelikož hráč může své aspekty používat prakticky kdykoliv se mu zamane, do hry bylo nutné zabudovat nějakou vyrovnanost. A proto čím užitečnější ten který aspekt je – tedy čím častěji se díky němu dá zopakovat hod – tím rychleji se jeho použití vyčerpají. Svým způsobem je tím zabráněno „silným“ aspektům, aby ovládly celý příběh.

A navíc, čím „výhodnější“ aspekt je, tím vzácněji dojde k jeho negativnímu vyvolání Pánem hry. Díky tomu existuje jakási vyrovnanost mezi výhodnými a nevýhodnými aspekty, jelikož ty nevýhodné budou hráči častěji vydělávat body osudu.

Aspekty jsou tedy elegantním a vybalancovaným řešením, kterak ztvárnit přednosti i slabiny postavy, aniž bychom museli přiřazovat „bodovou cenu“ jednotlivým výhodám a nevýhodám. Díky aspektům vznikají příběhy, kde hrdinovi kumpáni jsou stejně zajímaví jako hlavní hvězda a kde chybující postavy mají hlubší rezervy schopností.

A v neposlední řadě aspekty elegantně zvládají „kombinované“ situace. Představte si, že používáte aspekt, který vyjadřuje vaši příslušnost k určité společnosti. Z této příslušnosti vám vyplývá mnoho závazků a nepřátel – ale také privilegií a spojenců. Právě možnost používat aspekty jako dvousečnou zbraň je jednou z jejich nejsilnějších předností.

Podstatné rozdíly

V konečném důsledku slouží aspekty jako vyjádření toho, co odlišuje postavu od ostatních lidí.

Proto jsme se vlastně zbavili tradičních vlastností? Aspekt má vyjadřovat odlišnost od normálu, ať už jde o odlišnost kladnou (tj. Šikovný), či zápornou (tj. Nemešlo). A kdo není ani šikovný, ani nemešlo, bude po stránce zručnosti stejný jako všichni ostatní.

Pravděpodobně tou nejvíc matoucí vlastností aspektů je fakt, že mají všechny stejnou „cenu“. Stupeň jako stupeň, všechny stojí stejně – dokonce i ty „špatné“ jako Opilec, Stonavý nebo Klaustrofobie.

A právě tady opět vychází najevo ona literární podstata aspektů.

Většina RPG systémů nabízí hráči, který si vezme nějakou nevýhodu, odškodnění – např. za nevýhodu dostane více bodů na nákup výhod. A i když na tomto přístupu není vlastně nic špatného, občas může působit trochu umělým dojmem (jak vám rád poví každý jednoruký, jednooký, počestný hydrofobní albín).

Aspekty přichází na scénu s jednoduchým předpokladem, že každá odlišnost postavy, ať už kladná či záporná, je něčím, co činí postavu zajímavější a lépe ji zapojuje do příběhu. Vezměte si třeba seriál „Buffy, krotitelka upírů“: Buffyin superhrdinský aspekt Krotitelka si co do příběhového potenciálu nijak nezadá s Xanderovým aspektem Obyčejný chlap. Oba dva aspekty zapojují postavy do příběhu, oba zajímavě a dramaticky.

Ve skutečnosti bývají právě slabiny tím, co dělá postavy tak zajímavými – mají na zajímavosti větší podíl než suchý fakt, že postava umí zabíjet upíry, létat nebo kouzlit. Jako diváka nás nejvíce zajímá, že postava je Paranoidní, Zranitelná kryptonitem nebo že má Temné tajemství. Díky tomu, že na těchto slabínách lze postavit tak zajímavé příběhy – a je pravdou, že některé z těch nejlepších námětů na dobrodružství vychází ze slabin postav – skoro nás to nutí domnívat se, že za nevýhody by se mělo platit více než za výhody. Že právě nevýhody jsou tím, co má „vliv na příběh“.

Příběh o vzniku

Ty první základy systému FATE vznikly při dlouhé automobilové cestě k jezeru Tahoe, při níž se mně a Fredovi podařilo vyhnat naše ženy do vedlejšího auta za pomoci otravného žvanění o hrách. Ještě doma Fred vedl úžasnou hru v systému Amber za použití Fudge a přemýšlel, že by to zahrál znovu. Já jsem se té hry také účastnil a musím říct, že systém se velice osvědčil. Fred však chtěl minulý úspěch překonat.

Jednou z prvotních myšlenek bylo vypustit pevný soupis statistik. Říkali jsme si, že standardně mají všechny postavy víceméně stejné vlastnosti a že proto nemá cenu nějakou vlastnost zmiňovat, dokud není výjimečná. Každá vlastnost, kterou by hráč rozvíjel, by se poté zapisovala ve třech stupních, například Silný, Silnější, Nejsilnější. Tak vznikly první aspekty. Po troše omílání nám došlo, že onou vlastností může být *cokoliv*, načež se doslova roztrhl pytel s ujetými nápady (Opilý, Opilejší, Nejopilejší!) a my si uvědomili, že třístupňový systém lze použít skoro na všechno, co není dovednost. Přičtete si k tomu, že nás uchvátil systém obnovování bodů za nevýhody, použitý ve hře 7th Sea, a myšlenka, že pomocí této mechaniky lze vyjádřit jak klady, tak zápory, byla na světě.

Nápad tvořit postavy ve fázích vzniknul na základě našich experimentálních her, při nichž jsme ke tvorbě postavy používali karty. Líbil se nám do kombinace s aspekty, a tak jsme jej použili. Myšlenka dovednostní pyramidy (původně to byl sloupec) vyplynula z toho, že jsme potřebovali znesnadnit získávání špičkových dovedností a zároveň jsme nechtěli exponenciálně zvyšovat jejich cenu. Potom jsme to všechno smíchali dohromady a výsledek nás velmi potěšil. Vlastně z toho vznikla skvělá hra.

Potřebovali jsme ještě vychytat pár much. V prvních verzích si postavy v každé fázi kupovaly buď aspekty, nebo dovednosti, a to vyústilo v několik podivných nerovností. Aspekty zas původně poskytovaly bonusy k hodům, což zapříčinilo spoustu hrozivých výsledků, hlavně pak v situacích, kdy šlo použít více aspektů najednou.

Nápad nedávat bonusy, ale radši opakovat hody, se vynořil na jednom víkendovém táboření při debatách o hrách jako Dying Earth nebo Trollblade, které tuto mechaniku elegantně využívají. To, spolu s myšlenkou postavit celou hru kolem aspektů, se stalo dvěma základními myšlenkami, na nichž vykristalizovala finální verze.

Do skládačky potom zapadlo ještě pár dílků, ale celá hra je přesto výsledkem jednoho bláznivého rozhovoru na téma „jak lépe provázat mechaniky s příběhem a minulostí postavy“.

Doslov

Asi jste si všimli, že většinu této knihy zabírají všelijaké příklady – to je schválně. Máme za to, že pomocí opakovaných příkladů vysvětlíte fungování pravidel mnohem snáze než se sebeintenzivnějším vysvětlováním.

Za celými pravidly stojí jeden základní předpoklad, a sice: „Dobrý herní systém podporuje váš oblíbený herní styl.“ Naším přáním není, aby lidé šli a zahráli se FATE. Naším přáním je, aby si s pomocí těchto součástek postavili hru, která jim nejvíce sedne.

Dodatek IV: Ukázková tvorba postav

Lída: Fajn, sedneme si a vrhneme se na tvorbu postav. Je tu pár důležitých aspektů, o kterých vám chci říct, abyste věděli, do čeho jdete. Jak víte, tahle hra bude fantasy odehrávající se mezi sférami existence, takže může záležet na vašich vazbách k silám a filozofiím vesmíru. První sada aspektů, které máte k dispozici, jsou založeny na, řekněme „přesvědčeních“: Chaos, Řád, Dobro a Zlo. Chtěla bych, abyste si vzali alespoň jeden stupeň některého z těchto aspektů. Za ten první, který si vyberete, dostanete dějovou odměnu, bude tedy mít 5 stupňů dovedností.

Honza: Můžeme si vzít Řád i Chaos zároveň?

Lída: Jasně, proč ne? Ale počítej s tím, že tě pak ve hře budu tahat oběma směry.

Honza: Jo, to zní hustě.

Lída: Fajn. Druhá sada aspektů souvidí s živelnými silami vesmíru, které mohou být ovládány osobami příslušného původu – potomky jednoho z významných rodů, o nichž se říká, že byly založeny samotnými vládci živlů. Jsou to živly ohně, vody, země, vzduchu, dřeva a prázdnoty.

Máme dva druhy živelných aspektů – můžete si vzít živelný aspekt „Rod“, který značí, že máte s rodem něco společného a jste v něm uznávaní, i když nejste přímo součástí dotyčné rodové linie. Taky si můžete vzít aspekt „Dědictví“, jež představuje, že skutečně máte moc ovládat příslušný živl a že doopravdy patříte k dotyčné rodové linii. Moc, kterou tím získáte, bude dostupná v podobě běžných dovedností, kdy každá z nich znázorňuje jeden konkrétní trik odpovídající příslušnému živlu. Nemělo by to být nic velkého, například oheň může mít „stvoř světlo“, „zahřej“ nebo „odolej plameni“. Vymyslete si dovednosti a já vám je odsouhlasím. Všechno všem jasné?

Katka: Jo, ale co ostatní aspekty? Nebo jsou jen tyhle?

Lída: K tomu jsem se zrovna dostávala. Mimo těchto máte volno. Můžete si vzít aspekty podobné klasickým atributům – Síla, Chytrost, takové věci – vady, přednosti, známosti mezi lidmi nebo v organizacích mimo rody živlů. Pokud máte nějaký nápad, probereme to.

Fajn, chtěla bych, abyste byli všichni zhruba podobně staří, abych mohla svázat každou fázi s časovou osou. Začneme někdy začátkem dospívání a každá fáze pokryje tak zhruba dva roky.

Tom: Kolik bude celkem fází?

Lída: Pět. Dobrá, pojedeme kolem stolu a každý z vás řekne něco o své postavě – jméno, pokud chcete, tak vzhled, a kde se tak může nacházet v tomto okamžiku vašeho života. Katko, začínáš.

Katka: Fajn. Jmenuji se Tyrena a jsem členkou kasty kronikářů Rodu vzduchu. Jsem trochu roztržitá, je mi čtrnáct a jsem v učení v rodové mezisférické knihovně.

Honza: Jsem Ro Garik, zrzavé výtržnické děcko, co má na všechno vlastní názor, ale rozumu málo. Měl jsem už nějakou dobu v plánu přihlásit se do armády Rodu země, a přestože nejsem dost starý, zfinigoval jsem to a dokázal jsem se dostat do armády dřív, než jsem měl.

Tom: Dobrá. Chtěl bych hrát typa, co pracuje na tom, aby z něj byl nekromant, co by to mohlo být za Rod?

Lída: Prázdnota.

Tom: Fajn. Takže, vím že až vyrostu, budu trochu strašidelný, ale ještě jsem to všechno nevyřešil do hloubky. Jméno je Joram. Bohužel mě nenapadá žádný koncept.

Lída: Nevadí, s Fate může tvoje postava celkem v pohodě vyplynout časem. Budu ti fázi za fázi vymýšlet události a ty se podle toho budeš moci rozhodovat. Myslím, že začneme u Gustava, tvého ovdovělého otce, který je strážcem katakomb na Křížovatce světů.

Tom: To zní skvěle!

Lída: Fajn, všichni si vyberte aspekt, který odpovídá okolnostem, za nichž začínáte, a rozdělte si čtyři stupně dovedností, které odpovídají tomu aspektu. Vzpomeňte si na tu pyramidu, o které jsme mluvili posledně.

Honza: Beru si Armádní výcvik.

Lída: Nechceš napřed Rod země?

Honza: Teprve jsem začal. Tohle mám v plánu pro další fázi.

Katka: Rod vzduchu, myslím.

Tom: Chci být hodně ve spojení s otcem. Kontakt: Gustav

Lída: To zní dobře. Vezměte si dovednosti.

Honza: *Slušný* boj mečem, *průměrné* Atletika a Ostražitost.

Katka: Vezmu si čtyři *průměrné* dovednosti – Znalost rodu, Historie (Rod vzduchu), Mytologie a Mezi-sférická navigace.

Tom: Ehm...

Lída: Co takhle trocha pomoci od tat'ky?

Tom: Jo.

Lída: Fajn. Jakožto strážce je to tichý člověk, který má sklony splývat s pozadím. Také si musí všimnout zlodějů, pašeráků a podobných věcí. Pravděpodobně by chtěl abys uměl to, co on, a mohl mu pomáhat.

Tom: Jo. Fajn, takže Plížení, Obezřetnost a Znalost oblasti (katakomby)?

Lída: To zní dobře. To jsou tři, takže můžeš mít jednu *slušnou* a dvě *průměrné*.

Tom: Pak tedy Plížení na *slušné*.

Lída: Výborně. Takže tyhle první dva roky se týkají spíš vašeho dospívání než světa kolem vás. Všem se trochu obrousilo pár ostrých hran, ale moc světoborné zkušenosti jste nezískali. Jak se posouváme o další dva roky, zdá se, že se napětí na Křižovatce zvyšuje. Jurame, Gustav je ve střehu, ale neřekne proč – nicméně udržuje pravidelný kontakt s lidmi z Prázdnoty. Tyrena a vojín Garik vidí známky téhož – přístup do knihovny byl poněkud omezen, a Gariku, tvůj oddíl je neustále ve stavu pohotovosti. Ale ani od vašich nadřízených nepřichází zprávy, proč tomu tak je.

Každý z vás by měl popsat, co dělal během této fáze, a potom si vybrat odpovídající aspekt a sadu dovedností.

Katka: Co mne se týče, počítám, že se jen zaberu hlouběji do svých studií. Mám v plánu vzít si svoje Dědictví vzduchu a koupit si dvě *slušná* živelná nadání – Šepot větru, na posílání zpráv, a Nadnášejíci vánek na zdvihání a pohybování s malými věcmi. Jsou v pořádku?

Lída: Naprosto. Tome?

Tom: Myslím, že mi trochu bude lézt na nervy to, jak si tatík nechává všechno jen pro sebe, takže už mu moc pomáhat nebudu. Pubert'ácká rebelie, znáte to. Jaký aspekt bych si měl vzít?

Lída: Mno, ještě sis nevybral jedno z přesvědčení ...

Tom: Rebelie tak nějak souvisí s Chaosem. Předtím jsi říkala něco o dějové odměně?

Lída: Jo, pět stupňů dovedností.

Tom: Tak do toho... ale jaké jsou dovednosti Chaosu?

Lída: Měl by sis vzít dovednosti, které odpovídají situaci a motivu chaosu. Chaos má silnou atmosféru přežití nejsilnějšího, přizpůsobivosti a nezávislých akcí...

Tom: Dobrá, takže trochu víc prozkoumám katakomby a zvednu si tak svou Znalost oblasti. A myslím, že jsem se v jednu chvíli ztratil... Přežití: podzemí zní dobře. Eh, když použiju tyhle dva bodíky, dostá-

vám Znalost oblasti a Plížení na *slušné* a Obezřetnost a Přežití na *průměrné*. Potřebuju další *průměrnou*, abych zachoval pyramidu. Jsem rebel, takže takhle *průměrný* Rváč? Ale to mne nechává s dvěma stupni dovedností a nějak nevím, na co je použít. Co teď?

Lída: Mno, vždycky si za ně můžeš pořídit společníky nebo předměty.

Tom: To jako nějakou věc, co jsem sebral z katakomb? Jasně, to by otci nadzvedlo mandle!

Lída: Správně, a mělo by to být něco s atmosférou chaosu, něco, co se kroutí a vlní...

Tom: Co takhle plášt', co mi umožní změnit si vzhled?

Lída: Za dva stupně dovedností? Určitě. Dáme mu nějaké ty maskovací účinky.

Tom: Super, nová hračka!

Lída: Tak a je to. Co vy, vojíne Gariku?

Honza: Rod země, jak už jsem říkal. Tohle značí mou práci v armádě. A snažím se stát alespoň poručíkem, takže beru Vůdcovství a Taktiky na *průměrné* a Kuši na *slušné*.

Lída: A skvělá admádní kariéra pokračuje. Dobrá, pokud jsou všichni připraveni... uplynuly další dva roky. Všichni se přesouváte z pozdního dospívání do ranné dospělosti. Vyšlo najevo, že všechno to napětí a zmátek má co dělat s válkou mezi anděly a démony, o které si někteří myslí, že se blíží ke Křižovatce. V tu dobu Rody s konečnou platností přešly do režimu „braň si svůj píseček“ a všichni kolem jsou nervózní jak za druhé světové války v Londýně před náletem. Jurame, Gustav tě poslal do Rodu prázdnoty s tím, že katakomby už nejsou dost bezpečné.

Tom: Ksakru!

Lída: ...strážní služba se stává velice důležitou prací, vojíne Gariku. Tyreno?

Katka: Líbí se mi představa, že by Tyrena byla tak nějak netknutá tímhle vším, protože má pořád knížek až nad hlavu. Můžu si vzít aspekt S hlavou v oblacích?

Lída: Žádný problém. Mám tušení, že to později ve hře bude dobrý zdroj bodů osudu.

Katka: Jo. Dobrá, takže S hlavou v oblacích, Výzkum na *průměrné*, Znalost rodu o jedna nahoru na *slušné*, což mi dává tři *slušné* a čtyři *průměrné*. Dál si vezmu Soustředění a Zoologii sfér na *průměrné*.

Lída: To sedí. Ro, konečně jsi dostal povýšení. Takže...?

Honza: Výborně. Hodlám si v tuhle chvíli vzít aspekt Řádu, nevdí? Už ze mně výcvikem vyhnali všechno, co ve mně zbývalo z výtržnického děcka, a je čas ukázat, co ve mně je. A taky mám bod dovednosti navíc. Fajn, takže pro začátek mám čtyři *průměrné* a dvě *slušné*. Vezmu si Vojenskou historii na *průměrné*, Přežití (divočina) na *slušné* za tři zbylé body...

Lída: Nejsm si jistá, jestli Přežití tématicky zapadá do toho Řádu.

Honza: Chápu. Fajn, takže z toho povýšení uděláme Taktiku na *slušné*. Teď mám 4 *průměrné*, 3 *slušné* a tři body mi zbývají... dovolíš mi zvýšit si Boj mečem?

Lída: Hm. Určitě, ale poznamenej si, že tvůj trénink je založen na tradičních formách a disciplíně. Je to spíš jen pro lepší atmosféru, ale mohlo by to být důležité.

Honza: Fajn, takže, jů... Boj mečem na *dobré* a zbývají dva body. Jelikož teď mám 1/2/4, můžu přidat další *slušné*. Zvýším si tedy Vůdcovství na *slušné*. Ale to je 1/3/3, tím pádem potřebuju další *průměrnou* dovednost. Šoupnu tam trochu Administrativy na *průměrné*, ta bude odrážet to papírování, které musí důstojník dělat. Jsem hotov.

Tom: Dobrá, říkal jsem, že chci být něco jako nekromant, ale nejsem si jistý, jestli je to ještě možné.

Lída: Mno jsi teď zrovna poblíž Rodu prázdnoty, takže aspekt Dědictví nebo Rod by byly celkem na místě.

Tom: Rozumím. Pak tedy Dědictví prázdnoty jako aspekt... Mám dvě *slušné* a tři *průměrné* dovednosti, k

tomu a čtyři bodíky. Můžu si hned rovnou koupit něco *dobrého*, co takhle Hlasy mrtvých, abych mohl mluvit s duchy?

Lída: To zní skvěle.

Tom: A ještě musím použít poslední bod. Hádám, že je na čase naučit se víc o svém rodu... Znalost rodu na *průměrné*.

Lída: Což uzavírá věci kolem ranného dospívání. Zbývají nám ještě dvě fáze. Během následujících dvou let se ty nejhorší obavy staly skutečností. Andělé a démoni se začali řezat na ulicích skrz naskrz sférami. Z množství mezisférických bran zbyly jen trosky a obyčejní lidé se krčí v kdekakém temném koutě. I rody samotné utrpěly během tohoto období nějaké oběti na civilistech a majetku. Až budete končit tuto fázi, válka bude pořád pokračovat.

Tom: Sakra, co je s tat'kou?

Lída: Od něj ani slovo. A rod nikoho nepouští ven.

Tom: Grrr! Do háje, prostě ho půjdu zkontrolovat. Klidně se potají vytratím z rodu, pokud budu muset. Myslím, že je na místě další aspekt Chaosu, jako obraz těch časů.

Lída: Fajn. Tentokrát to máš jako normální aspekt, žádné dějové odměny.

Tom: Bez starostí. Dobrá, takže mám jednu *dobrou*, dvě *slušné*, čtyři *průměrné*... budu se pohybovat hodně pokradmu, takže si zvednu Plížení na *dobré* a Rvačku na *slušné*... to mi dává dvě *dobré*, dvě *slušné*, tři *průměrné*... Potřebuji další *slušnou* a ještě jednu *průměrnou*, ale to jsou tři stupně, ne dva. Do příc.

Lída: To je pravda. Kvůli tomu, že sis koupil ten předmět, si teď nemáš jak vzít další *dobrou* dovednost.

Tom: S tím se dokážu vyrovnat. Rvačka na *slušné* pořád dává smysl a přidám Podplácení na *průměrné*, aby mi pomohlo projít branou bez plížení. A taky Lezení na *průměrné*, řekl bych, a Zastrasování pro případ, kdy by jemný přístup zklamal. Jak se daří tat'kovi?

Lída: Udělal z katakomb pořádnou pevnost a občas poskytuje úkryt uprchlíkům. Začátkem války byl zraněn a teď trochu kulhá. Neřekne to nahlas, ale máš dojem, že je rád, že jsi přišel. Poručíku Gariku?

Honza: Obrana rodu by měla jen prohloubit pouta, které s ním mám, takže si vezmu další stupeň aspektu Rod země. Chci nějakou tu Znalost rodu, zvednu Obezřetnost o dvě na *dobré*. To je 2/3/4, takže pyramida je vyvážená a mně zbývá jeden dovednostní bod. Použiju ho na spojence, v tom smyslu, že pro mne jakožto součást svých běžných povinností pracuje jeden ze strážných rodu.

Lída: To беру. Podrobnosti vyřešíme, až skončíme s tvorbou postav.

Honza: Jasan.

Katka: Myslím, že tohle je právě ta chvíle, kdy se Tyrena na chvíli probere, bude studovat nějakou tu medicínu a pomáhat raněným. Beru si aspekt Ranhojič a První pomoc na *slušné*, Bylinkářství a Chirurgii na *průměrné*.

Lída: A teď závěrečná fáze. Válka mezi nebesy a peklem byla završena trochou božské intervence. Středem Křižovatky bylo prohnáno gigantické kopí, uvolňující nezměrné síly a trhající předivo sfér. Spousta rodových držav je v troskách, obzvláště ty vaše, takže hra po vás začne v době, kdy máte plné ruce práce. A co se týká Gustava a Jurama, v katakombách je pěkný houf uprchlíků, kteří spotřebovávají všechny Gustavův čas, a pravděpodobně taky slušnou část Juramova. Tyrena a poručík by měli vymyslet, jak se dostali do kontaktu s lidmi v katakombách, protože právě na tom místě začne hra.

Honza: Můj přítel, ten spojenc, byl zraněn a my jsme přišli o své zdravotníky... a katakomby byly zrovna poblíž.

Katka: No a mě pravděpodobně popadlo samaritánství – holdám si tuhle fázi vzít aspekt Dobra – takže jsem to možná já, kdo dává pozor na tvého přítele, potom, co jsem si našla cestu do katakomb a pomáhám tam uprchlíkům.

Tom: A mne to k vám táhne, protože chci najít způsob, jak pomoci tatškovi, ale zároveň se chci stýkat s lidmi svého věku... ač na vás pravděpodobně udělám špatný první dojem. Neustále totiž mluvím s lidmi, kteří to nepřežili.

Katka: Hrůzostrašné. Fajn, s pěti stupni z prémie dějové odměny začínám s osmi *průměrnými* a čtyřmi *slušnými* dovednostmi. Zvednu První pomoc a Chirurgii na *dobré* za tři stupně. A taky budu potřebovat uklidnit spoustu pocuchaných nervů, takže myslím že *slušná* Diplomacie dává smysl.

Lída: S tím souhlasím, tohle všechno sedí k tvému silnému poutu s Dobrem.

Honza: Ja jsem po tom všem jeden z těch, kdo mají zkušenosti z armády, a je tu spousta uprchlíků. Myslím že je na čase vzít si aspekt Ochránce.

Lída: To má šmrnc! Líbí se mi to.

Honza: Meč na *vyborné*, jedna. Vůdcovství na *dobré*, dva. Atletika na *slušné*, tři. Stavba barikád na *průměrné*, čtyři. Hotovo.

Tom: Mám tady spoustu uprchlíků a nemám tušení, co s nimi. S mými nekromatskými sklony se, myslím, budu starat o to, aby byla splněna jejich poslední přání. Vezmu si další stupeň Dědictví prázdnoty.

Lída: Fajn...

Tom: Hlasy mrtvých mám *dobré*, zhruba tak mi to vyhovuje. Myslím, že si vezmu *slušný* Cit světa duchů, za dva, a vložím další dva body do páru duchovních společníků, kteří se rozhodli mne následovat a kteří mi pravděpodobně mohou poskytovat vědomosti, k nimž bych jinak normálně neměl přístup...

Lída: To funguje, s tím by mohla být zábava. Fajn! Vypadá to, že jsme hotovi.

Hotové deníky postav

JURAM

<input type="checkbox"/> Dědictví prázdnoty 2	<i>dobré</i>
<input type="checkbox"/> Chaos 2	<i>dobré</i>
<input type="checkbox"/> Gustav, strážce katakomb 1	<i>slušné</i>
Lezení	<i>průměrné</i>
Obezřetnost	<i>průměrná</i>
Podplácení	<i>průměrné</i>
Přežití (podzemí)	<i>průměrné</i>
Zastrašování	<i>průměrné</i>
Znalost rodu (prázdnota)	<i>průměrná</i>
Cit světa duchů	<i>slušný</i>
Plížení	<i>slušné</i>
Rváč	<i>slušný</i>
Znalost oblasti (katakomby)	<i>slušná</i>
Hlasy mrtvých	<i>dobré</i>

Ostatní prvky

- Předmět: Plášť tváří (2 stupně)
Mění vzhled, ukrývá
Společníci: Duchovní průvodci (2 stupně)

Cíl

Děsivý

TYRENA

<input type="checkbox"/> Dobro 1	<i>slušné</i>
<input type="checkbox"/> Ranhojič 1	<i>slušné</i>
<input type="checkbox"/> Dědictví vzduchu 1	<i>slušné</i>
<input type="checkbox"/> Rod vzduchu 1	<i>slušné</i>
<input type="checkbox"/> S hlavou v oblacích 1	<i>slušné</i>
Bylinkářství	<i>průměrné</i>
Historie	<i>průměrná</i>
Mytologie	<i>průměrná</i>
Soustředění	<i>průměrné</i>
Navigace	<i>průměrná</i>
Výzkum	<i>průměrný</i>
Zoologie sfér	<i>průměrná</i>
Diplomacie	<i>slušná</i>
Nadnášející vánek	<i>slušný</i>
Šepot větru	<i>slušný</i>
Znalost rodu (vzduch)	<i>slušná</i>
Chirurgie	<i>dobrá</i>
První pomoc	<i>dobrá</i>

Cíl

Ranhojič

RO GARIK

<input type="checkbox"/> Řád 1	<i>slušné</i>
<input type="checkbox"/> Rod země 2	<i>dobré</i>
<input type="checkbox"/> Armádní výcvik 1	<i>slušné</i>
<input type="checkbox"/> Ochránce 1	<i>slušné</i>
Administrativa	<i>průměrná</i>
Stavba barikád	<i>průměrná</i>
Vojenská historie	<i>průměrná</i>
Znalost rodu (země)	<i>průměrná</i>
Atletika	<i>slušná</i>
Kuše	<i>slušná</i>
Taktika	<i>slušná</i>
Obezřetnost	<i>dobrá</i>
Vůdcovství	<i>dobré</i>
Boj mečem	<i>výborný</i>

Ostatní prvky

- Spojenec: Strážný rodu země (jeden stupeň)

Cíl

Šampión