

# Rytíři hranatého stolu.

Martin „Fritzs“ Kryl

Situace: V jedné říši kdesi daleko na severu, které se z tohoto důvodu říkalo Severní říše) panovala prazvláštní tradice. Na rozdíl, od okolních zemí, kde se vládcovství dědilo po meči, či po přeslici, jak kde zvyk pravil, zde se králem, stal ten nejchabřejší rytíř. Jak ovšem zjistili, kdo je v zemi nejjudatnější? Bylo to prosté, jelikož se rytířem mohl stát jen někdo z urozeného rodu, což vyloučilo většinu obyvatelstva oné země, tak stačilo zvolit nejjudatnějšího z devíti urozených rodů oné říše severu. Proto nechali na královském hradě, ve věži růží, což byla vysoká věž z černého kamene postavit veliký hranatý stůl, kolem něj rozmístí devět židlí, na které usedli zástupci oněch rodů, kteří poté měli dokázat co největší udatnost do doby, než momentálně vládoucí král zemře. Tito rytíři měli za úkol bojovat s všemožnými hrůzami, které onu říši severu mohly ohrozit a takto dokázat svoji uchrabrost.

Ovšem jak určit, kdo je nejjudatnější? Nejjudatnější je jistě ten, kdo se vydá sám bojovat s temnotou a s úspěchem se vrátí, či hrdině padne v bitvě se zlem. Proto existovala ve věži růží taková zvláštní tradice. Všichni, kdož seděli kolem hranatého stolu dostali, v okamžiku kdy byli do věže povoláni malou hrací kostku, kterou si buď schovali do dlaně, či ne a poté své dlaně ukázali a ti, kdož si onu kostku ponechali byli povinováni pokusit se o splnění svého úkolu. Mohli jej i odmítnout, ale to by vzkutku nebylo příliš hrdinské a chabré. Ovšem také platilo, že splnil li daný úkol rytíř sám, či jen v malé družině, byl rytíř, či rytíři prohlášeni za mnohem chabřejší, než kdyby se všichni vydali splnit daný úkol. A aby to bylo ještě těžší, přihlásili li se všichni, byli všichni společně prohlášeni za zbabělce. Toto vedlo k mnoha a mnoha různým intrikám, které však slyšely jen mlčenlivé kameny věže růží.

## O čem to tedy vlastně je?

Jedná se o hru o rytířích, co se snaží získat, co největší počet bodů chrabrosti, řečeno velmi, ale opravdu velmi polopaticky. A hra je také o zákulisních intrikách, přátelství, zradě a spoustě dalšího. Ale rytíři snažící se získat maximum bodů chrabrosti jsou základ.

*\* Snaha vyhrát je základ, bij a bij a bij je do hlavy (postavy spoluhráčů, samozřejmě, bít po hlavě spoluhráče by asi nebyl dobrý nápad, pokud s nimi chete ještě někdy hrát!)*

## Co potřebuji?

Tyto pravidla, nejlépe v tištěné podobě. Nejvýše devět a nejméně čtyři spoluhráče. Tolik šestistěných kostek kolik je máš spoluhráčů. Jednu kostku desetistěnou ( k dostání v specializovaných herních obchodech a vyjimečně i normálních hračkářstvích). Tužku a papír pro každého. Chut' si zahrát není podmínkou, ale taky není úplně od věci.

## A jaká jsou tedy pravidla.

Následující: Hod k6+ modifikátor řeší téměř vše, používají víceméně jenom versus testy a vyšší číslo vyhrává. Vždycky, pokud není uvedeno jinak se takto háže. Dálek nemůže být žádná statistika dosáhnout záporné hodnoty a nejinižší dosažitelné hodnota je nula, vyjímkou je útok assasina na rytíře. Rovněž platí, že jakákoliv aktivita, kterou vykonávají postavy se musí aspoň trochu zahrát. Z tohoto důvodu má hra rozhodčího, ale samozřejmě není žádným problémem tuto roli zrušit, zvláště chtějí li hrát všichni, v případě, že ve hře rozhodčí není, tak tuto roli zastoupí

vždy rytíři kteří zůstávají intrikovat ve věži, sice tím odpadá, pokud teda hráči nejsou extrémně fair play fanatici, možnost přidat si +1, za dobré zahrání.

Samotná hra je dělena na tahy, kdy se v rámci jednoho tahu vystřídají postupně ve svých scénách všichni hráči, a v okamžiku, kdy se takto prostřídají začíná další tah. Ve scéně se háže buď na začátku, či na konci, jak je rozhodčímu libo, Či si může sám hráč zažádat o to zdali by hodil.

## **Tvorba postavy**

Na začátku si každá hráč hodí desetistěnou kostkou, a na základě svého hodu si vybere jeden z následujících rodů. Když hodí stejné číslo, jako již hodil jiný hráč, háže znovu. Hodí li nulu může si vybrat dle svého uvážení a to i ze stejného rodu, jako již má jiný hráč. V případě tvorby postavy během hry, k čemuž by mělo docházet, ignorujeme, zdali již má stejný rod nějaký z vašich spoluhráčů.

Rody jsou následující:

### 1.) Železníkové ze Železostepi

Železníkové jsou prostě tvrdí a dobří. Získávají +1 na všechny statistiky.

### 2.) Kvítkové v Květinspáru

Kvítkové jsou pěkná kvítka. Získávají +1 k bodové hodnotě „assasina“, když poprvé najímají assasina.

### 3.) Zmijové ze Zelozmije

Jsou to zmije, získávají +2 na pomluvy

### 4.) Krysařici z Krysotvrze

Jsou tom krysy, získávají +2 na zradu

### 5.) Lenoši z Lenochohradce

Jsou líní, automaticky se neúčastní prvního úkolu, kterého by se účastnit mohli, ale zato jsou mezi sebou opravdu kamarádi a mají +2 na všechny akce, kterými si vzájemně (v rámci rodu) pomáhají.

### 6.) Pijavice z Žlutobažin

Jsou tak trochu... dark and evil! Vždy když v důsledku jejich akcí někdo zemře získávají +4 na další akci.

### 7.) Černokněžníci z Temnovrchu

Jsou to černokněžníci. Jednou za život postavy si mohou na pomoc vyvolat démona, který má statistiky stejné jako postava a dokonce i funguje jako postava, ovšem na všechny statistiky má -1 a minimum je 0, což značí, že démon nemůže danou statistiku vůbec používat. Účastní li se daného úkolu démon, získá daný hráč o 2 body chrabrosti méně, než kdyby se démon neúčastnil. Démon se může účastnit jen jednoho úkolu a to ať již sedí ve věži, či se přímo účastní hrdiného boje se hrozbou.

## 8.)Kostějové z Kostivalu

Jsou odolní, +3 proti smrti, ale jsou také nemrtví a proto je snadné je pomluvit, kdokoliv je pomlouvá získává bonus +2

## 9.)Méd'ové z Meduzvěstu

Jsou hrdinnými vůdci, získají +1 body chabrosti, kdykoliv se účastní mise spolu s jiným rytířem z jiného rodu.

Následně si pomocí k6 naházejte vlastnosti, které jsou:

**Útok**-což určuje jak moc je vaše postava dobrá v boji.

**Odolnost**-což určuje jestli vaše postava přežije zranění, či nikoliv.

**Intriky**-Pomocí této statistiky se rozhoduje většina úkonů vykonávaných mimo mimo plnění úkolu

Poté popište svoji postavu a to třemi nejvýraznějšími rysy. A to je vše postava je hotova, může se s ní začít hrát.

*\*Třemi výraznými rysy! Toto je velmi důležité, jelikož postava v této hře není jakýsi podivný nástroj na „deep immersion“, či jiné šílenosti, ale nástroj vítězství! Příliš zlouhavé „okecávání“ posavy je možné považovat za zdržování hry (viz. Pro rozhodčího)!*

### **Pravidla hry.**

Jakmile se hráči sejdou a navzájem představí, postavte je, pane rozhodčí, před první úkol! Přičemž první hrozba by měla vypadat takto:

**Útok: 3**

**Síla: 1**

**Zabezpečení: 4**

Nicméně každou další hrozbu nahazujte tímto způsobem:

**Útok K6+3**

**Síla K6+3**

**Zabezpečení: K6**

Útok je statistika hrozby, kterou si hrozba háže v případě, že útočí na rytíře, proti rytířově útoku +k6, když vyhraje, háže si svojí silou +k6, proti pevně dané rytířově odolnost (k odolnosti se žádná +k6 nepřičítá) zdali rytíře zabila, či ne. Trefí li se rytíř, automaticky hrozbu porazil. Rytíři jsou drsníci.

Zabezpečení, oproti tomu značí, jak dlouho rytíři trvá, než se k hrozbě dostane, úpřičemž může buď:

**Spěchat, čímž sníží zabezpečení hrozby o 2 za tah**

**Připravit se, čímž sníží zabezpečení hrozby o všechny statistiky hrozby o 1 za tah**

**Důkladně se připravit, čímž sníží všechny statistiky, kromě zabezpečení hrozby o 2**

V okamžiku, kdy je rytíř na tahu a hrozba má zabezpečení 0, může rytíř zaútočit, nebo se též může důkladně připravit, nicméně pokud je zabezpečení hrozby vyšší, než 0 nemůže útočit a pokud plní úkol musí buď spěchat, připravovat se, nebo se důkladně připravovat.

Poté, co jsou všichni hráči seznámeni, si každý z nich vezme do ruky kostku, schová si ruku s kostkou až zádá a buď si ji tam nechá, nebo ne. Ti z hráčů, kteří si kostku v ruce nechají, mají to štěstí, že jejich postavy jdou pnit úkol. Ti, kteří tam kostku neměli, zůstávají sedět u hranatého stolu ve věži rúží a mohou intrikovat.

Úkol, je dělen na tahy, kdy postavy, co jdou na misi mohou každý tah podle svých možností buď útočit, nebo překonávat zabezpečení hrozby. V případě útoku, či nutnosti se bránit tutu akci vykoná ten z rytířů, který má útok, či odolnost nejvyšší, ovšem je li skupina zasažena a hrozba překonala odolnost umírá rytíř s nejnižší odolností. Taky se jedna z postav může rozhodnout jinou zabít, stojí ji to polovinu celkového počtu bodů chrabrosti (zaokrouhleno dolů), které má, a musí překonat nepřítelovu odolnost svojí silou +k6

Toto se ovšem týká jen těch rytířů, kteří úkol přijali, ti, co tak neučinili mohou vykonávat následující.

**Pomlouvati-** Intriky versus Chrabrost rytíře jdoucího na misi. V této situaci jsou pomlavy pevná statistika a nic se k nim nepřičítá, kdežto pomlouvání se ke své chrabrosti přičte +K6, uspějí li pomlouváči, přijde daný rytíř o tolik bodů chrabrosti kolik je nejnižší hodnota Intrik nějakého pomlouváče. A pomlouvání se sčítá. Stojí jeden tah.

**Najsmout assasina-** hráč zaplatí jeden bod Chrabrosti, čímž získá assasina s bodovou hodnotou jedna, toto stojí jeden tah, assasina lze zlepšit jen tak, že se toto odehraje i další kolo, postavy si mohou pomáhat, a tak získají silnějšího assasina v jednom tahu. Stojí jeden tah.

**Poslat assasina-** postava, či postavy, musí mít k dispozici assasina, takto vyslaný assasin útočí svojí bodovou hodnotou stejně jako hrozba silou a pokud překoná odolnost protivníka, tj.rytíře plnícího úkol, sníží mu jeho nejvyšší vlastnost o svojí bodovou hodnotu, pokud by tímto dosáhla daná vlastnost záporné hodnoty rytíř zemře.

*\* Postavy sedící ve věži rúží se nemohou vzájemně napadnout, protože by to všem bylo nápadné a věž je magická a vůbec.*

**Vyvolat náhlý zvrát-** Je třeba si hodit hodnotou assasina proti nejnižší hodnotě hrozby, se kterou se utkávají rytíři plnící úkol +3, překoná li assasin tuto hodnotu, je vyvolán náhlý zvrát, v důsledku čehož je naházena úplně nová hrozba se kterou se rytíři plnící úkol musejí utkat. Stojí jeden tah.

*\* „Assasin“ nemusí být nutně „assasin“, může to být například kledba, nebo sloužící rytíře, který je povolal na tento úkol, nebo třeba ten assasin, je to jedno. A je jedno jaké je povahy, vždy dokáže vyvolat náhlý zvrát.*

Pokud se hráči hádají o to, co vykoná společný assain, tak si proti sobě hází intriky +K6, kdo vyhrál určuje, co assasin udělá.

**Spáchat sebevraždu-** postava, která se neúčastní plnění úkolu, může dobrovolně ukončit svůj život. Hráč okamžitě naháže novou, ovšem nedědí žádnou chrabrost, takto vytvořená postava se automaticky objeví ve věži. Během plnění úkolu není z důvodů kodexu rytířské cti možné páchat sebevraždu.

*\* Kdyby někdo chtěl a měl postavu s nízkými staty!*

### **Rytířské přátelství**

Spolu mohou intrikovat jen ti rytíři, kteří již spolu plnili úkol. Za každý úkol, který spolu plnili získávají, pokud jsou spolu na nějaký úkol +1 na všechno a to včetně rychlosti jakou se dokáží dostat za hrozbou, ne však na snižování statistik hrozby. Pozor chce li nějaký takový rytíř zabít svého „rytířského přítele“ získává tento bodus na svoji sílu, zatímco ten druhý nikoliv. Jsou li ze stejného rodu získávají +2 za každý úkol který plnili společně.

### **Body chrabrosti**

Za každou misi získávají rytíři, kteří se z ní vrátili tolik bodů chrabrosti, kolik je hráčů minus počet rytířů, kteří se účastnili plnění úkolu. Rytíři, co během plnění úkolu zemřeli dají další postavě svého hráče dědictví v podobě tolika bodů, co by získal kdyby přežil minus jedna, ovšem zemřou li na dané misi všichni nezískává dědictvím nic. Když se ovšem na úkol nikdo nepřihlásí, přijde, či přijdou rytíři s vyšším než nejnižším množstvím bodů chrabrosti o všechny své body chrabrosti a ten z rytířů, co měl až doposud nejméně, získá zázrakem tolik bodů, kolik měl do té doby ten z nejvyšším množstvím bodů, pokud je jich víc, týká se to všech.

*\* Ano je možné odstartovat endgame již prvním tahem, je jen na hráčích, zdali tomu zabrání, či ne!*

Pokud se někdy nějaký rytíř vyhnul smrti jen o rozdíl jedna, tj. O chloupek získává 2 bonusové body chrabrosti.

*\* Pravidlo „o chloupek“ je takovou lehkou kompenzací pro hráče, jejichž rytíři se vydali zneškodnit nějakou opravdu nebezpečnou hrozbu, jelikož je větší šance, že se jim podaří tohoto dosáhnout. Ovšem šance, že se jim úpodaří zemřít je mnohem vyšší!*

### **Pro rozhodčího**

Rozhodčí v této hře není jen kvůli tomu aby nahazoval hrozby, je zde kvůli tomu aby rámoval scény jednotlivých postav a odměňoval je všemožnými bonusy a minusy. Jak tedy rámovat scény? V zásadě jsou dvě možnosti, buď jít podle nějakého pořadí (např. Po směru hodinových ručiček kolem stolu), nebo počkat dokud se nějaký hráč neozve a neozve li se žádný tak některého z nich vyzvat. Podle logiky scény je možné aby se v jedné scéně vyskytli i dvě postavy. Scána by měla udržet jednotu místa, času a děje a měla by být krátká a stručná, dest minut už je příliš, nicméně je vždy na hráčích (a rozhodčím!) co jim vyhovuje. Nehráčské postavy (tj. Jakoukoliv postavy, které sy vyskytuje v dané scéně a nenáleží hráči, či není hrozba, odehraje buď sám rozhodčí, nebo jiný některý z hráčů, který chtěl, popřípadě byl rozhodčím vyzván)

Hráče je třeba motivovat k lepšímu roleplayingu tímto způsobem:

- 1.) Za dobré odehrání scény +1 k následujícímu hodu
- 2.) Za vyjimečně dobré odehrání scény +1 k bodům chrabrosi (přiděleno po skončení úkolu a nesčítá se vyjimečně dobré odehrání více scén.)
- 3.) Za absenci roleplayingu v určité scéně -1 k následujícímu hodu
- 4.) Za zdržování hry (zbytečné protahování scény) -1 k následujícímu hodu
- 5.) Za abenci roleplayingu v rámci scény a zdržování hry -2 body chrabrosti
- 6.) Za napadení (slovní, fyzické) některého z hráčů, či rozhodčího – vyloučení ze hry!

*\* Samozřejmě, pokud hráč herní požitek zlepšuje, či kazí zde neuvedeným způsobem,, je samozřejmé,*

*že by měl být náležitě potrestán, či odměněn!*

## **Endgame**

V okamžiku, kdy některý z rytířů získá tolik bodů chrabrosti kolik je hráčů začne edgame, kdy se při každém dalším úkolu háže K6 zdali již král zemřel, při prvním úkolu po začátku konce zemže král při hodu 1, poté se to každý další úkol, zvyšuje o 1 až do maxima 5.

Alternativně je možné skončit po určitém počtu úkolů.

Dalším králem se stává postava s nejvyšší chtrabrostí.

*\* Daný hráč by měl být příští hru rozhodčím!*

Skončí li toto nerozhodně nastává v severní říši dlouhá a krvavá občanská válka.