

Dakara

Hra bez přípravy

Speciální verze pro Beldena

Společenská hra na prožívání příběhů

Verze Dakara_RPG_colaborative_0.7.9.0 z 2. 4. 2014

Michal Světlý

Úvod

Cílem hry je společně vytvořit a prožít příběh. Dohodněte se, kdo z vás bude Vypravěč, ostatní hráči v něm ztvární hlavní postavy. Vypravěčovým úkolem bude moderovat hru a hrát za epizodní postavy a protivníky. Hru ani postavy není třeba připravovat, všechno vznikne v jejím průběhu.

Hra bez přípravy

Nyní znáš vše potřebné, abyste mohli začít hrát. Další odstavce už si nestačí přečíst, je potřeba se skutečně sejít a dělat to, co je v nich napsané.

Vyberte herní prostředí

Kde přesně se bude vaše první hra odehrávat, záleží na vás a musíte se na tom domluvit. Může to být například:

- V Praze za vlády Rudolfa II
- V raně renesančním Janově či Florencii
- Ve vašem vlastním světě

Vůbec nevádí, pokud o daném období či místě nic nevíte. Tato hra není o studiu historických pramenů, ale o prožití příběhu. Vyberte si prostě místo, které vám je sympatické, nebo zvolte možnost, že to žádné skutečné místo není. Jak to tam vypadá nemusíte vymýšlet hned, vyplyne to z průběhu hry.

Popište první situaci

Nyní už víte, kdo bude Vypravěčem a kde se bude váš příběh odehrávat. Je tedy na čase pustit se do hry!

Začněte tím, kde se zrovna nacházíte. Návrhy můžete podávat všichni, nemusí to nutně dělat jen Vypravěč. Může to být například:

- V úzké a křivolaké uličce.
- Na náměstí plném stánků se zeleninou.
- Na městských hradbách.
- V hlubokém lese.

O tom, která z navržených variant platí, rozhodne Vypravěč. Měl by při tom přihlídnout k tomu, o co mají hráči největší zájem.

Přidejte detaily

Vybranou variantu následně rozpracujte. Představte si, že se v tom místě skutečně nacházíte. Co vidíte kolem sebe? Co slyšíte a cítíte? Co máte pod nohama?

- Vaše boty klapou o tvrdou kamennou dlažbu.
- Všude se ozývá hlasité volání stánkařů a vzrušené smlouvání.
- V silném víchru se na hradbách jen stěží udržíte.
- Les voní mechem a jehličím, kazí to ale štiplavý zápach kouře.

Stejně jako v předchozím případě, i tady mohou návrhy podávat všichni hráči a je na Vypravěči, aby určil, co platí.

Spust'te akci

Něco se děje a týká se to vašich postav. Nemusíte zatím vědět proč. Například:

- Někdo vás honí
- Vy někoho honíte
- Před vámi hoří a vy běžíte pomoci
- Utíkáte z hořící budovy

Co by se mohlo dít může opět navrhnout kterýkoliv hráč, Vypravěč si pak z toho něco vybere.

Reagujte na situaci

Nyní víte, v jakém prostředí se váš příběh odehrává a v jaké situaci se nacházíte. Co děláte?

- Stojíte tam a čekáte, co se stane?
- Utíkáte, co vám síly stačí?
- Někdo z vás vykřikne „Zloděj, chyt'te ho!“ aby stráže zmátl?

Každý hráč samostatně určuje, co bude dělat jeho postava. Myslete ale na to, že představujete hlavní postavy nějakého příběhu, což obvykle znamená, že máte nějaký **společný** důvod, proč v té situaci jste. Kdyby vás nic nespojovalo, tak byste se nejspíš rozběhli každý jiným směrem a příběh by skončil dřív, než pořádně začal. Snažte se tedy spolupracovat. Na vyjasnění případných neshod bude čas později, až aktuální nebezpečí skončí.

Vypravěč popisuje, co se děje

Po výkřiku „Zloděj, chyt'te ho!“ může například Vypravěč popsat, jak se část strážníků od jednotky oddělila a pustila se za kapsářem, který začal utíkat v domnění, že si ho někdo všiml.

Nemusí to nutně vymýšlet sám, může se například zeptat: „Co by se mohlo stát po tom, co jsi tohle zvolal?“

A hráči mohou navrhnout například: „Mohl by se toho leknout nějaký skutečný zloděj.“

Případně: „Nebo by se mohli k pronásledování přidat nějakí zákazníci a plést se gardistům pod nohy.“

Co z toho se stane, je na Vypravěči. Měl by ale pokud možno všechny smysluplné nápady zapojit, nebo alespoň vymyslet něco podobného. Když je totiž nebude používat, tak hráče brzo přestane bavit cokoli vymýšlet a navrhnout.

Vypravěč přemýšlí, jak situaci vyostřit

Pokud hráči aktivně reagují, tak není třeba přilévat oleje do ohně. V opačném případě může Vypravěč postavy vtáhnout do dění například úpravou situace tak, aby se postav týkala opravdu osobně, nebo aby nečinnost měla pro postavy okamžité nepříjemné důsledky. Například:

- Strážce nehoní jen tak někoho, honí právě vás.
- V hořícím domě je někdo, na kom vám záleží. Kdo to je?
- Požár se rychle šíří. Stihnete si buď posbírat všechny své věci, nebo zachránit stařenu, která vás pohostila. Co děláte?

Mechanické vyhodnocení

Kdykoliv chtějí hráči nebo jejich protivníci udělat něco, u čeho není výsledek zřejmý, například bojovat, pokusit se přeskočit ze střechy na střechu, nebo třeba někoho okrást, použije následující pravidla. V kapitole **Tvorba postav** se dozvíš, jaké schopnosti mají postavy k dispozici a jak určit, které z nich umí a jak dobře. V kapitole **Vyhodnocení použití schopností** zjistíš, jak určit výsledek jejich použití mimo boj. Bojové situace popisuje kapitola **Boj**.

Tvorba postav

Zatím jste vůbec nezkoumali, kdo vlastně vaše postavy jsou. Víte o nich jen to, že žijí ve vašem herním světě, mají magické nadání a nějak se společně dostaly do situace, kterou jste právě ve hře vytvořili. Nevíte ale, čím se živí a co dokáží, jakou mají povahu a co je svedlo dohromady.

V klasickém přístupu ke hraní rolových her hráči tyhle věci obvykle připravují před hrou. Při hře bez přípravy se tím ale není třeba zdržovat – vše je možné určit až ve chvíli, kdy to začne být skutečně podstatné.

Charakter

Zda je někdo hrdina nebo strašpytel se obvykle ukáže, až když jde do tuhého. A to je přesně to, co by se teď ve vaší hře mělo dít – pokud ne, Vypravěč by měl situaci ještě trochu přiostrřit, aby byla zajímavější.

Rozhodnutím, jak bude tvá postava reagovat, řekneš o jejím charakteru více, než sáhodlouhým povídáním. Mysli na to, že nemusíš hrát sám sebe. Zahrát si postavu, která se v krizi sesype či zpanikaří, může být stejně zajímavé, jako hrát chladnokrevného zabijáka či hrdinu se srdcem na správném místě.

Motivace

Pokaždé, když si za svou postavu položíš otázku, jako například: „Proč vlastně s váma spolupracuju?“ nebo „A proč bych tohle měl udělat?“ ji vyslov nahlas a následně na ni společně najděte odpověď. Pokud nechceš, aby tvá postava působila nerozhodně, tak otázku formuluj tak, aby bylo zřejmé, že se ptáš jako hráč a ne jako postava.

Pokud necítíš potřebu si podobné otázky klást, dělat to samozřejmě nemusíš. Motivace tvé postavy může stejně tak dobře pramenit z jejího charakteru a situace – třeba prostě půjdeš pomoci, protože chceš.

Příklad:

„Proč by moje postava měla v téhle situaci riskovat krk?“ je otázka za hráče. Ostatní mohou odpovědět například:

„Mohlo by to být třeba proto, že tobě taky někdo v podobné situaci pomohl?“

„Nebo je v tom domě někdo, na kom ti záleží?“

Při hledání odpovědí na tyto otázky můžete dotvořit část minulosti postava, například:

„Proč že teď společně utíkáme po hradbách? Co nás povede k tomu dál spolupracovat?“

A tví spoluhráči mohou navrhnout třeba:

„Protože jsme utekli z vězení. Zavřeli nás, když jsme zkoušeli ukrást vzácné šperky.“

„A spolupracovat chceme, protože jsme si je na útěku někde schovali.“

Nebo:

„Protože bojujeme za republiku. Honí nás garda vládce města.“

O všem, co se týká hráčských postav, rozhodují jejich hráči. O všem ostatním rozhoduje Vypravěč. Nerozhodujte ale proti vůli ostatních hráčů – pokračujte v navrhování alternativ, dokud s nimi nebudou všichni spokojeni.

Zázemí a schopnosti

V čem je tvoje postava dobrá vyjadřují číselná hodnocení následujících statistik:

Společenský status:

- Majetek
- Postavení
- Známosti

Znalosti a dovednosti:

- Zálesácké učení
- Léčitelství
- Učenost
- Jednání
- Síť informátorů
- Zlodějské praktiky
- Fyzická zdatnost
- Boj zblízka
- Střelba
- Vrhací zbraně

-- Seznam znalostí a dovedností tu nechávám čistě pro inspiraci, pro zamýšlený setting se v téhle podobě samozřejmě moc nehodí. Není problém si ale dovednosti vymýšlet za běhu podle toho, jak je budou hráči potřebovat.

V průběhu hry budeš postupně mezi těchto 19 položek rozdělovat následující hodnoty:

- 3, 2, 2, 2, 1, 1, 1

Pokaždé, když ve hře nastane situace, kdy budeš chtít nějakou z nich využít, jí přiřadíš jedno z těchto čísel a zapiš si ji. U těch, kterým žádnou hodnotu nepřidělíš, bude tvá postava mít nulové hodnocení.

Pokud hraješ tradičním stylem, kdy se postavy tvoří předem, tak si všechny tyto hodnoty přiřadíš rovnou.

Příklad:

Dojde k boji a hráč se rozhodne, že jeho postava bude v Boji zblízka opravdu dobrá. Zapiš si tedy Boj zblízka 3. Trojku ale může přidělit jen jednou, další schopnosti tedy jeho postava bude muset mít dvojkové nebo nižší.

Co ta čísla znamenají shrnuje následující tabulka:

Tabulka významu hodnocení

Hodnocení	Znalosti a dovednosti	Majetek	Postavení
0	Zelenáč	Žebrák	Nevolník, otrok, psanec, městská spodina
1	Začátečník	Chudřas	Svobodný stav (měšťan), akolyta, ministrant
2	Pokročilý, učeň, student	Sedlák	Svobodný stav (erbovní měšťan), starosta, farář
3	Profesionál	Mešťan	Nižší šlechtic, biskup, abatýše, opat, prelát
4	Veterán, předák, doktor věd	Boháč	Vyšší šlechtic (panská rodina), arcibiskup
5	Mistr	Velmož	Vyšší šlechtic (knížecí rodina), kardinál, patriarcha
6	Velmistr	Král	Král, papež

Hodnocení Známostí vyjadřuje, jak schopné, movité či vlivné osoby či organizace znáš.

Použití schopností

Použití dovedností

Dovednosti používáš prakticky neustále. Když si chceš uvařit oběd, když jedeš na koni, nebo třeba když zpíváš hospodskou odrhovačku. Ve velké většině případů ale nejde o něco, co bychom nutně museli vyhodnocovat herním systémem, a když, tak stačí odhad na základě hodnocení – pokud máš Zpěv 0, tak je jasné, že to asi moc dobrý výkon nebude.

Dovednostní test

Pokud je podle tebe nebo podle Vypravěče výsledek skutečně důležitý, postupujte takto:

- 1) Řekni, co chceš dělat a jakou na to použiješ dovednost

- 3) Společně určete, jak to bude obtížné a co všechno výsledek ovlivní
- 4) Může se ti to vůbec nepovést?
- 5) Pokud chceš riskovat, hod' si na úspěch

Stanovení záměru

Stručně popiš, co chceš udělat a domluv se s Vypravěčem, jak přesně to provedeš. Ani on totiž obvykle neví úplně přesně, jak vypadá prostředí a situace a detaily snáže domyslí za běhu, když bude vědět, o co ti jde. Může ti také nabídnout jiné možnosti, jak tvého záměru dosáhnout – takové, které z pohledu tvé postavy vypadají proveditelně.

Hráč: *„Chtěl bych vylézt na střechu, abych měl přehled o tom, co se děje na dvoře.“*

Vypravěč: *„Dům má dvě patra, je to docela vysoko. A okna mají zavřené okenice. Z boku by se ale asi dalo vylézt na plot, ten je výrazně nižší.“*

Vypravěč vždy popisuje jen to, co vidíš (slyšíš, atp.) z místa, kde momentálně jsi, případně podle toho, co jsi zjistil před tím. Pokud chceš zjistit víc, můžeš popsat, co a jak si prohlédneš podrobněji.

Hráč: *„Tam se ale nebudu moct schovat, střecha by byla lepší. Obejdu ten dům z druhé strany a podívám se, jestli tam není nějaká lepší cesta nahoru.“*

Vypravěč: *„Je tam stará okapová roura. Vypadá docela pevně, tudy by to mohlo jít.“*

Vypravěč by ti vždy měl říct všechno podstatné, co dokážeš z dané situace usoudit, například: *„Při šplhání po boční stěně ale budeš pěkně na ráně, je dost možné, že si tě zevnitř někdo všimne.“*

Pokud se ukáže, že to, co jsi měl v plánu, není až tak dobrý nápad, klidně svůj záměr změň: *„Tak to radši nebudu riskovat a půjdu si jen poslechnout, co se uvnitř děje.“*

Vypravěč se tě také může ptát, jak přesně to myslíš: *„Kam si to půjdeš poslechnout, k plotu?“*

Hráč: *„Přesně tak. Přikrčím se tam těsně u stěny baráku a přiložím ucho k plotu.“*

Do vašeho dialogu se mohou zapojovat také ostatní hráči: doplňovat podrobnosti, případně hodnotit, nakolik jim zamýšlená akce přijde obtížná a jestli je vůbec proveditelná. Například (k Vypravěči): *„Před chvílí jsi říkal, že hustě prší. To toho asi moc slyšet nebude.“*

Pokud jsou ostatní postavy poblíž, tak ti samozřejmě mohou radit nebo pomáhat. Pozor ale na to, že pokud tam postava nějakého hráče není, tak ti tento hráč nesmí říkat, co a jak bys měl říct nebo udělat, ani připomínat důležité informace. Je také dobré myslet na to, že když postavy diskutují, tak je může někdo slyšet, nebo na ně třeba narazit při náhodné obchůzce.

Výběr dovednosti

Poté, co je jasné, jak chceš svůj záměr provést, určí, jakou schopnost nebo dovednost na to použiješ. Pokud není zřejmé, jaká se na to nejlépe hodí, porad' se s ostatními hráči a Vypravěčem. V případě, že se vám jich zdá vhodných několik, můžeš použít tu, která pro tebe vyjde nejlépe.

Určení obtížnosti

Pokud se snažíš někoho přemluvit nebo ovlivnit, překonat výsledek něčí činnosti (například když hledáš past, kterou někdo nalíčil, nebo se snažíš rozluštit něčí šifru), nebo když ti někdo v zamýšlené činnosti přímo aktivně brání (třeba když hledáš protivníka, který se aktivně skrývá), tak jde o dovednostní střet a obtížnost je rovna hodnocení dovednosti protivníka. Platí to i v případě, že protivník není přítomen – obtížnost rozluštění šifry tedy například bude rovna hodnocení dovednosti Šifrování toho, kdo šifru vytvořil. Jakou dovedností se protivník brání je buď napsáno v pravidlech u příslušné činnosti, nebo ji určete obdobně jako tvoji použitou dovednost.

Pokud ti v provedení záměru nikdo nebrání (třeba když se snažíš vylézt na střechu domu), jde o dovednostní zkoušku a obtížnost určíte tak, že si představíte, jak zběhlá by v této činnosti musela být osoba, pro kterou by to za daných podmínek byla adekvátní výzva. Obtížnost zkoušky je pak rovna právě takovému hodnocení dovednosti. Obtížnost může buď určit Vypravěč sám (tím vám zároveň hodně řekne o tom, jak asi taková překážka vypadá), nebo se poradí s hráči.

Příklad:

Vypravěč usoudí, že vyšplhat v temné noci na hladkou stěnu domu je adekvátní výzva pro mistra zloděje. Mistrovské hodnocení dovednosti je 5 – obtížnost vyšplhání na tuto stěnu tedy bude 5.

Postihy a bonusy

Různé zvláštní okolnosti, které ti mohou úkol usnadnit, nebo naopak zkomplikovat, můžete zohlednit pomocí postihů a bonusů. Příklady takových okolností najdeš v kapitole **Rozšiřující pravidla pro použití dovedností**.

Zvyšování bonusů a snižování postihů

Určením obtížnosti debata o tom, jak situaci vyřešíš, ještě nutně nekončí. Pokud například obtížnost zohledňuje to, že se snažíš vypáčit zámek po tmě, tak si můžeš rozsvítit – tím se ti sníží postih za špatnou viditelnost, a tudíž se zvýší šance na to, že uspěješ.

Tvoje nápady a hraní postavy

Dovednosti představují znalosti a schopnosti, které jako hráč mít nemusíš. Pokud například tvoje postava potřebuje přesvědčit strážce, aby ji pustily do města, může se jí to díky jejím dovednostem podařit i v případě, že ty sám nejsi dostatečně výřečný a přesvědčivý. Kdybychom však všechny překážky ve hře převáděli na to, jestli je postava zvládne překonat čistě díky svým dovednostem, tak by hra nebyla moc zábavná, protože by nedávala moc prostoru pro tvoje nápady, zajímavá řešení a pro samotné hraní postavy.

Proto má při použití dovedností význam jak hodnocení dovednosti, tak to, co dokážeš popsát, vymyslet nebo odehrát jako hráč – a to skrze bonus za **dovednostní fintu**.

Bonus +1 pro svou postavu získáš, když věrohodně popíšeš, jak se tvá postava s problémem vypořádává, případně když situaci za postavu odehraješ (budeš za ni mluvit, gestikulovat, nebo třeba předvedeš, jak by něco takového udělala).

Vypravěč sám sobě bonusy za popisy a zajímavé nápady nedává. Nehráčské postavy místo toho získávají bonus +1 v případě, že jim na výsledku dané činnosti opravdu záleží a věnují se jejímu překonání s maximálním úsilím. Obchodník si tedy nebude počítat bonus na každý obchod, který uzavírá, bude si jej ale počítat, když jej něčím urazíš či dopálíš a on tě za to bude chtít obrát o poslední měďák, když půjde o největší obchod jeho života, nebo pokud na výsledku jednání bude záviset něčí život.

Bonus +2 pro svou postavu získáš v případě, že přijdeš s nějakým opravdu dobrým řešením, zkombinuješ použití více dovedností (a dobře to popíšeš), nebo pokud bude nápad tak zajímavý, že jej všichni hráči u

stolu okomentují. Pokud něco hledáš (ať už to jsou skryté tajné dveře, nebo nějaké informace od žebráků ve městě), tak bonus +2 získáš, když se popisem toho, kde hledáš, trefíš do místa, kde skutečně něco je.

Nehráčské postavy získají bonus +2 pouze v případě, že Vypravěče napadne nějaké neobvyklé či obzvláště dobré řešení, a dotyčná hráčská postava si jej dopředu důkladně připraví.

Automatický úspěch

Pokud máš po přičtení všech postihů a bonusů alespoň o 2 více než obtížnost, tak automaticky uspěješ a nemusíš si vůbec házet. V boji se toto pravidlo nepoužívá.

Hráč: „Zvládnou přeskocit na druhou střechu?“

Vypravěč určí obtížnost a zjistí, že je o 2 nižší, než tvoje hodnocení Skoku: „Jasně, to je pro tebe brnkačka.“

Určení možných následků

Pokud jsi neuspěl automaticky, tak to znamená, že stojíš před skutečnou výzvou: Nejen, že se ti to nemusí povést, ale ještě navíc hrozí, že se při tom zraníš, nebo že nastanou komplikace. Co konkrétně riskuješ, určí Vypravěč a řekne ti to před tím, než se rozhodneš, jestli to opravdu uděláš. Důsledky musí odpovídat záměru – při otevírání zámku šperhákem se jen těžko můžeš zranit, může se ti ale třeba stát, že zámek zasekneš, nebo ohneš či zlomíš šperhák. Pokud Vypravěče ani jiného hráče žádné uvěřitelné následky nenapadnou, tak komplikace hrozit nebudou.

Hod na úspěch

Nyní už víš, co riskuješ a je na tobě, jestli do toho půjdeš nebo ne. Pokud se rozhodneš neriskovat, tak to znamená, že se o to vůbec nepokusíš a budeš muset čelit následkům – když například odmítneš zkusit přeskocit propast, tak zůstaneš na místě a mohou tě třeba dohnat případní pronásledovatelé. Vypravěč ti každopádně nemůže přikázat, aby sis hodil na úspěch (výjimkou jsou bojové situace, tam se hází vždy), toto rozhodnutí je vždy na tobě.

Pokud riskovat chceš, tak se výsledek určí hodou kostkou. Ty přičteš hod 1k6 k součtu hodnocení použité dovednosti a všech tvých postihů a bonusů, Vypravěč přičte 1k6 k obtížnosti upravené o případné postihy a bonusy, které se na ni vztahují.

Jednající postava uspěje, pokud jejímu hráči v součtu padlo stejně nebo více než protivníkovi, případně než je (o hod upravená) obtížnost.

Jednající postava je ta, která vyvolala akci. Pokud se například schováváš a někdo jiný se tě snaží najít, tak jsi v roli obránce a jedná ten, kdo se tě snaží najít – jemu případně úspěch v případě rovnosti hodů a pro něj mohou nastat komplikace.

Výsledek hodů na úspěch je závazný a nelze jej vzít zpět.

Remíza

Pokud to dává smysl, tak rovnost hodů může znamenat remízu. Při soutěži v páce například nemá význam rozhodovat o tom, kdo s páčením začal a je lepší říct, že při rovnosti hodů žádný ze soupeřů v té chvíli nedokáže toho druhého přetlačit.

Komplikace

Pokud hráč jednající postavy hodí jen o jedna nebo dva méně, než byla požadovaná obtížnost, tak se jí pouze nepodaří dosáhnout záměru, ale žádné komplikace nenastanou. V případě, že byl rozdíl výsledků hodů tři nebo více, nastanou mírné komplikace a pokud byl rozdíl dokonce 6 nebo více, jde o vážné komplikace.

Příklad: Pokud zloděj při vybírání kapes pouze neuspěje, tak sice cíl neokradl, ale ani při tom nebyl chycen. Když neuspěje o 3 nebo více, tak jde o mírné komplikace a cíl si pokusu všiml. Při neúspěchu o 6 nebo více dokonce jej dokonce okradaný chytí za ruku a pravděpodobně dojde k boji.

Zranění

V některých případech, třeba když se snažíš přeskocit na druhou střechu, může neúspěch v hodů znamenat zranění. Určí se jako rozdíl mezi výsledky hodů a může se ještě zvýšit o případný modifikátor zranění, třeba když spadneš do jámy plné ostrých kamenů, a snížit o případnou zbroj. Vždy ti hrozí buď pouze komplikace, nebo zranění, nikdy obojí najednou. Vyhodnocení zranění podrobně popisuje kapitola **Boj**.

Výsledkem dovednostní zkoušky by nikdy neměla být automatická smrt postavy. Vždy by se mělo buď učit odpovídající zranění, které následně můžeš a nemusíš přežít, nebo nějaké komplikace – třeba že se při pádu zachytíš za visící kořeny a budeš se nějak muset vyškrábat zpět.

Použití známostí

Pokud máš napsaný konkrétní kontakt, který by ti mohl umět pomoci, tak je nejjednodušší zkusit se sejít přímo s ním. Když se ti to nepodaří, třeba proto, že je zrovna na cestách, nebo naopak ty nejsi tam, kde se on běžně zdržuje, případně když nikoho vhodného zapsaného nemáš, tak můžeš zkusit štěstí.

Hodnocení Známostí se v takovém případě použije stejně, jako by šlo o dovednost. Obtížnost určí Vypravěč tak, že zváží, jaký vliv by měla mít známost, která něco takového dokáže zařídit. Může ti udělit postih, pokud se nacházíš daleko od svého obvyklého působiště a musíš se obrátit na známé svých známých.

Úspěch v testu znamená, že v okolí znáš někoho, kdo by ti mohl umět pomoci, ale neznamená, že to bude chtít udělat. **Setkání je třeba odehrát a dotyčného osobně přesvědčit.**

V každém případě dotyčného spolu s Vypravěčem trochu popište a vymyslete, kdo to je, kde žije, odkud se s ním znáš a proč by ti měl chtít pomoci. Tyto informace si následně zapiš – příště se už na něj budeš moci obrátit přímo, bez hodů.

O tom, zda dotyčný skutečně dokáže zařídit nebo zjistit, co po něm chceš, rozhoduje Vypravěč. Může to určit i náhodně – hodí si Vlivem známého proti obtížnosti úkolu a zařídí se podle výsledku.

Použití sítě

K využití služeb sítě je třeba zkontaktovat svou místní spojku a předat jí instrukce. Můžeš se s ní osobně setkat, předat jí zprávu přes mrtvou schránku, nebo ji třeba zkontaktovat magicky, pokud máš tu možnost.

V případě předávání instrukcí a informací přes mrtvou schránku bys měl říct, kde se schránka nachází a jakou formou jsou vzkazy psané: zda a jak dobře jsou šifrované (to je dáno tvým hodnocením dovednosti Zlodějské praktiky (Šifry)), případně v jakém jsou jazyce.

Spojku se může stát kterýkoliv z tvých kontaktů v oblasti. Obvykle ale platí, že čím méně kontaktů tě osobně zná, tím lépe. Stejně jako v případě známosti je vhodné společně s Vypravěčem při kontaktování každé nové spojky vymyslet, kdo to je, kde bydlí a čím se případně kromě práce pro tebe živí.

Možnosti sítí

Možnosti každé sítě jsou dány tím, pod jakou specializaci spadá.

- Síť kontaktů na černý trh umožňuje nakupovat, prodávat či skladovat kradené nebo pašované zboží (obvykle bývá o čtvrtinu levnější než legální), vypátrat prodejce nějakého kradeného nebo pašovaného předmětu, kontaktovat překupníky.
- Obchodní výzvědná síť se obvykle zabývá sledováním odjezdů a příjezdů lodí či karavan a zjišťováním obsahu jejich nákladu, sledováním pohybu cen, špehováním významných a bohatých obchodníků.
- Podsvětní síť umožňuje kontaktovat nájemné vrahy, zloděje, či podsvětní organizace a objednat si jejich služby, případně zjišťovat, kdo za konkrétní vraždu, loupež či únosem stojí.
- Síť zaměřená na nějaký obor či profesi umožňuje shánět vzácné či nedostatkové zboží, suroviny či nástroje z daného oboru, nalézt výrobce nebo prodejce konkrétního předmětu, objednat výrobu vzácného nebo magického zboží, získávat informace o tajném výzkumu.
- Síť napojená na nějakou sociální strukturu umožňuje získávat zákulisní informace, špehovat konkrétní členy dané společnosti, sjednávat s nimi schůzky nebo jim předávat zprávy.

Obchodníci, vrazi a podobně obvykle nejsou součástí sítě. Tvoji agenti tě tedy s nimi pouze zkontaktují, případně jim předají platbu a zadání úkolu (to v případě, že nechceš, aby dotyčný věděl, kdo jej ve skutečnosti najal). Za služby externích osob je samozřejmě nutné zaplatit, orientační ceny najdeš v **Ceníku**.

Test na úspěch sítě

Úspěch sítě není automatický. Vypravěč o něm buď přímo rozhodne, pokud to vyplývá ze situace, nebo tě nechá hodit hodnocením tvé sítě. Obtížností je Vzácnost zboží či informace, případně Bohatství, Vliv nebo Postavení toho, proti komu je akce směřována.

Jak hrát

V této kapitole najdeš několik rad a postupů, jak řešit určité herní situace.

Rady pro Vypravěče

Stav na nápadech hráčů

Hráči často navrhnou něco, co se ti nelíbí. Může to být třeba něco, co se do hry žánrově nehodí, například automatická palná zbraň nebo postava z jiného herního světa. Může to také bořit tvůj předchozí nápad.

Ať už je důvod jakýkoliv, nikdy bys neměl hráčův návrh prostě jen zamítnout. Vždy by ses měl pokusit nějak jej využít. Když například hráč navrhne automatickou palnou zbraň, můžeš třeba říct:

„To se do hry moc nehodí, ale mohla by to být opakovací minikuše – výtvar nějakého technického génia. Co ty na to?“

Toto pravidlo neplatí jen pro Vypravěče, ale pro všechny hráče: Nezamítejte návrhy ostatních hráčů. I když se vám nelíbí, stavte na nich! Řekněte, proč se vám nelíbí a co navrhuje náhradou. Tento postup opakujte,

dokud s nápadem nebudou souhlasit všichni hráči včetně Vypravěče. Nedávejte do hry nic, co se někomu vyloženě příčí.

Rozhoduj důrazně, ale ne hráčům navzdory

Vždycky jasně řekni, která z navrhovaných variant platí. Hráči by nikdy neměli být na pochybách, jestli stále ještě přemýšlíš nad navrženými možnostmi, nebo už sis nějakou vybral. Pokud možno ale nikdy nevybírej variantu, která se nějakému hráči nezdá. Ber v úvahu i dodatečné námitky. Zamysli se nad tím a případně své rozhodnutí změň. **Vždycky je lepší rozhodnout podle toho, co přijde uvěřitelné hráčům, než co přijde uvěřitelné tobě.** Je to proto, že společně vyprávíte příběh z pohledu hráčských postav. Nevyprávíš hráčům příběh o jejich postavách, ve skutečnosti oni vypráví tobě.

Dávej hráčům otázky

Dobře položené otázky jsou výborným nástrojem, jak hráče zapojit do tvorby prostředí, postav a situace:

- „Poznáváš ho. Kdo to je?“
- „Znáte tohle místo? Jak to tu vypadá?“
- „Jak početná by podle vás měla být jednotka městské stráže? Máte s tím někdo zkušenosti? Za jak dlouho odhadujete, že sem dorazí?“

Pokud jsou hráči zkušení a aktivní, nejspíš to nebudeš potřebovat, protože ti budou sami takové věci navrhovat. Pasivní hráče nejlépe zapojuješ, když je budeš oslovovat přímo a konkrétně. V tom případě se neptej:

„Znáte ho někdo?“

Ale obrať se na konkrétního hráče a řekni:

„Znáš ho. Kdo to je?“

Snaž se hráčské návrhy a teorie vysvětlit způsobem, který hráče nenapadl

Když například jeden hráč zmíní, že by vrah mohl sloužit jednomu ze šlechticů, který byl včera večer přítomen na oslavě pořádané zavražděným velmožem, můžeš to otočit tak, že se ve skutečnosti vrah na jednoho z nich snaží vinu hodit. Tento svůj nápad neříkej nahlas, zkazil bys tak hráčům překvapení. Prostě se tím řiď při určování dalšího průběhu hry.

Druhý krok je ještě podstatnější: Zamysli se nad tím, jak se to časem postavy budou moci dozvědět a využijev všechny příležitosti, kdy by se to mohlo stát.

Pokud například postavy vraha dopadnou, mohou u něj najít dopis s rozkazem od vrahova skutečného pána. Nemusíš se při tom moc zabývat tím, že nedává moc velký smysl, aby si vrah něco takového nechával. Odkrytí záhady v předchozím ději má přednost. A může tím ostatně vzniknout další záhada: „Proč si vrah rozkaz nechal?“ může být otázka, která další děj posune zcela nečekaným směrem.

Odkrýváním souvislostí se hráčům odvděčíš za úsilí, které vkládají do návrhů a teorií, co všechno se může dít, a současně vytvoříš dojem, že příběh drží pohromadě a dává smysl. Když si je budeš nechávat pro sebe, hráči budou mít pocit odtazeni od děje, a to i přes to, že je budeš mít vymyšlené.

Nech hráče být autoritou nad vším, co spadá pod odbornost či znalosti postav

Dovednosti představují odbornost v nějakém oboru, a to i v případě, že nejde o znalost. Postava s Bojem zblízka na pětce bude například znát všechny možné druhy zbraní, bojové styly, školy a techniky, jména všech významných šermířských mistrů, známých bojovníků a zbrojířů v kraji. Kdykoliv ve hře na něco z toho přijde řeč, vyzvi hráče této postavy, ať sám řekne, jak to s danou věcí je, například:

„Tu zbraň poznáváš, je to práce jednoho ze zdejších zbrojířských mistrů. Jaké je jeho jméno?“

„Se dvěma kladivy široko daleko bojuje jen jeden muž. Kdo to je a co o něm víš?“

Dalšími oblastmi, kde je vhodné nechávat hráče plně rozhodovat, jsou minulost a zázemí jejich postav. Trochu to souvisí s dovednostmi – postava s vysokým hodnocením Zálesáckého učení nejspíš bude mít prochozené okolní lesy a bude je dobře znát. Postava s vysokým hodnocením Zlodějských praktik zná ve městě různé tajné skrýše, ví, kde se dá snadno vyšplhat na střechu a kam se po ní dá dojít, zná přezdívkou významných osob a organizací místního podsvětí.

Tím, že necháš hráče oznámit, že dané místo či prostředí postava zná a dáš mu možnost je následně popsat, mu nedáváš pouze herní výhodu, zároveň tím vytváříte minulost a zázemí postavy. Současně ti tak hráč ulehčuje práci a to, že se podílí na tvorbě části prostředí, zajistí, že mu bude více záležet na tom, co se v něm děje, protože k němu jeho postava rovnou bude mít nějaký vztah.

Berte při tom ale v úvahu hodnocení Známostí postavy – s trojkovými Známostmi by neměla znát vládce celé oblasti, protože by to nebylo fér k ostatním hráčům. Obyčejných lidí bez zvláštního postavení, majetku, vlivu a schopností, ale může každý znát kolik chce.

I v případě, že daná věc spadá pod odbornost či minulost nějaké postavy, stále rozhoduješ, které hráčské nápady do hry zapojit a které ne. Měl bys je ale zamítnout nebo měnit jen v případě, že pro to vymyslíš opravdu dobrý a zajímavý důvod, například:

- „Městská stráž s sebou má mága, přestože hráč protřelého zloděje odhadoval, že by na vyšetření takhle bezvýznamného incidentu žádného neposlali, protože kupec, který gardu zavolal, nahlásil, že při incidentu na tržišti někdo používal magii.“
- „Dorazili jen dva strážníci místo očekávaných deseti, protože ti zbylí zrovna vyšetřují to, co postavy provedly před tím.“

Pokud to bude alespoň trochu možné, nech následně tyto důvody vyplynout na povrch. Můžeš třeba odehrát část rozhovoru gardistů:

„Ten práškač měl zdá se pravdu, vážně tu je nějaký prašivej mág. Ještě že to kapitán nebral na lehkou váhu a přidělil nám magickou podporu.“

Zapojování nových nehráčských postav

První volbou při přidávání nové hráčské postavy do hry by vždy měl být někdo, kdo je v nějakém vztahu k hráčským postavám. Trochu tomu pomáhají i možnosti postav: Pokud má postava vysoké hodnocení Známostí, pomoc, radu či informace bude pravděpodobně hledat u někoho, koho zná. Využívej toho a co nejvíce stav příběh kolem osob, které hráči do hry zapojili jako své známosti.

To samé se týká i protivníků: Vždycky je lepší vynést na světlo někoho, kdo má na nějakou postavu už z dřívějšíka pífku, než použít někoho zcela neznámého.

Nikdy ale nerozhoduj za hráče, koho jeho postava zná či nezná a proč. Vždy mu to nejprve nabídní

a až když bude souhlasit, tak s tím tak počítej. Když hráč souhlasit nebude a neshodnete se ani na žádné úpravě, která by všem vyhovovala, tak půjde o někoho neznámého.

Hráčské postavy nemusí mít nutně nějaký vztah jen ke svým profesním známostem: Do příběhu mohou takto vstupovat rodinní příslušníci postav, jejich bývalí či současní milenci, vlastní i nevlastní děti, současní či bývalí spolužáci, obchodní partneři, a podobně. V těchto případech je ale obzvláště důležité se nejdříve hráče taktně zeptat, jestli s takovým nápadem souhlasí. Pokud nebude chtít, aby jeho postava měla tajnou milenkou, nenuť ho k tomu

Zapojování nových míst

Stejně jako v případě nových nehráčských postav je vhodné do hry zapojovat především místa, která hráčské postavy znají, nebo k nim mají nějaký vztah. Nebo se často ptát: „Znáte to tu někdo?“ Pokud to nějakému hráči bude u jeho postavy připadat pravděpodobné, nech ho dané místo popsat: Jak to tam vypadá, jak to tam chodí, kdo tam žije.

Nikdy nepředpokládej, co udělají hráčské postavy

Nikdy nerozhoduj za hráčské postavy, ani nepředpokládej, co v nějaké situaci udělají. Když je například honí městská stráž a mají možnost odbočit na rušnou hlavní ulici, kde jsou další stráže, tak nesmíš předpokládat, že poběží dál – musíš se hráčů zeptat. Stejně tak je špatně předpokládat, že si postavy na cestě z hostince určitě nedávají pozor. Pravděpodobně skutečně nedávají, ale je na jejich hráčích, aby to rozhodli.

Nech hráče určovat obtížnosti

TODO

Nech hráče popisovat scénu

TODO

Rady pro hráče

Uvažuj nahlas

Nečekej, až se tě Vypravěč zeptá na tvůj názor, uvažuj rovnou nahlas. Pokud je to možné, odehrajte to jako rozhovor vašich postav, například:

Hráč 1: „Čekal bych, že touhle dobou už pomalu dorazí městská stráž.“

Hráč 2: „Kolik jich asi tak bude?“

Hráč 1: „No, posledně mě jich honilo deset. Ale to jsem něco ukradl v nejlepší čtvrti, tady by je to nemuselo až tak trápit.“

Hráč 2: „No jo, jenže my jsme za sebou nechali mrtvolu, nebyl čas ji uklidit. Jestli to už někdo nahlásil, tak to nejspíš budou považovat za vraždu.“

Hráč 1: „Hmm, máš pravdu. Měli bychom raději na čas zmizet, než se to tu trochu uklidní.“

Nenechávej si znalosti své postavy pro sebe

To se týká jak odborností, tak příběhově podstatných informací. Když je například tvá postava vzdělaná v oboru přírodní magie a narazíte na chodící stromy nebo podobnou záhadu, která s tím nějak souvisí, začni nahlas uvažovat o tom, co by to tak mohlo být. V tuto chvíli částečně přebíráš roli Vypravěče – ostatní hráči ti mohou pomáhat svými nápady, ty bys ale měl nakonec říct, jak to podle tvé postavy funguje. Finální slovo má nakonec Vypravěč, neměl by ale tvůj „odborný“ názor zpochybnit, pokud to nemá nějaké zásadní příběhové důvody.

Příkladem příběhově podstatné informace je, když třeba tvá postava jde na schůzku se svým informátorem a dozví se, kdo si objednal vraždu šlechtice, u kterého jste byli včera na večeři. Nenechávej si takové informace pro sebe, přestože je zná jen tvá postava. Co nejdříve se o ně poděl s ostatními, tedy nejlépe hned jak postavy budou mít příležitost si o tom promluvit. Hrát tajnostkářskou postavu sice může znít lákavě, ale není to moc dobrý nápad: Ostatní hráči si toho všimnou a zkazí to důvěru mezi postavami. Tajemství stále mají ve hře své místo, ale měla by být co nejvíce společná – tedy něco, co vědí vaše postavy a tají to před okolním světem, nikoliv co si neříkají mezi sebou.

Formuluj své záměry

Neptej se, jak vypadá situace. Řekni, co chceš udělat.

Příklad:

Špatná otázka: „Jak to kolem vypadá?“

Dobrá otázka: „Chtěl bych se dostat dost blízko na to, abych slyšel, co si povídají. Jak to tam vypadá?“

Když položíš otázku prvním způsobem, tak se pravděpodobně dozvíš něco, co ti vůbec nepomůže. Zato ve druhém případě všichni vědí, o co ti jde a mohou navrhnout věci, které to **umožní** udělat.

Neboj se do hry přidávat pro postavu nepříjemné věci

Měla by tvá postava mít malé dítě, o které se bude muset starat a které někdo může využít k tomu, aby ji vydíral? Rozhodně ano! Slabá místa dělají postavu zajímavou a to samé platí i pro osoby a věci, na kterých jí záleží. Nenuť se do toho, pokud ti taková hra vyloženě nevyhovuje, ale určitě to alespoň vyzkoušej. Možná zjistíš, že se pak do takové postavy mnohem lépe vžiješ a bude ti na ní mnohem více záležet.

Něco jiného jsou ale věci, které jsou nepříjemné tobě osobně. Pokud například nemáš rád pavouky nebo sexistické řeči, dej spoluhráčům jasně najevo, že ti takové téma není příjemné. Možných námětů je tolik, že není důvod, proč si nevybrat něco, co nikomu z vás nevadí.

Rady pro všechny

Nezapomínejte hrát postavy

Kolaborativní styl hry vyžaduje poměrně hodně rozhovorů mimo roli – Vypravěč se hráčů často ptá, co by se podle nich mohlo dál dít, jakou obtížnost by měly mít různé akce, jak silní by asi tak mohli být protivníci, čím by mohli být ozbrojeni a vybaveni a podobně. To sice umožňuje za běhu vytvářet improvizovaný, ale přesto bohatý obsah hry, ale současně to ztěžuje vžití se do postav, a to jak u hráčů, tak u Vypravěče. Proto je obzvláště důležité myslet na to, abyste co nejvíc mluvili a jednali v roli.

- Pokud je to alespoň trochu možné, uvažujte o možném vývoji událostí v přímé řeči ústy svých postav.

- Až si trochu zvyknete na společnou hru, můžete většinu návrhů říkat, jako by to byla fakta, například říct „Sundám ze stěny starožitný meč“ místo „Mohl by na stěně být starožitný meč?“ Stále ale samozřejmě platí, že s tím kdokoliv může nesouhlasit, a že Vypravěč má konečné slovo. Oznamovací věta je stále jen návrhem - mnohem lépe ale vyzní, zvláště když nikdo žádné námitky nemá.
- Vypravěč by měl za všech okolností za nehráčské postavy mluvit v první osobě a přímé řeči. „Co tu děláte?“ zní mnohem osobněji, než: „Ptá se vás, co tu děláte.“ Obdobně je vhodné při hře za různé postavy měnit styl řeči, gestikulovat a podobně – hráčům to pomůže se do hry vcítit. Pozor ale na divadelní přehrávání, mění to pak vyznění hry, a to obvykle není žádoucí.