

Dakara

Základní pravidla

Společenská hra na prožívání příběhů

Michal Světlý

Obsah

<u>Úvod</u>	4
<u>Jak se Dakara hraje</u>	4
<u>Hraní za postavu</u>	4
<u>Vedení hry</u>	5
<u>Vymýšlení postav, děje a prostředí</u>	5
<u>Struktura hry</u>	6
<u>Příprava hry</u>	8
<u>Žánr</u>	8
<u>Prostředí</u>	9
<u>Historické období</u>	9
<u>Příběh</u>	9
<u>Tvorba postavy</u>	13
<u>Profesionalita postav</u>	14
<u>Koncept postavy</u>	14
<u>Jméno postavy</u>	14
<u>Motivace v příběhu</u>	15
<u>Osobnost</u>	15
<u>Zvyky, vzhled, životní styl</u>	16
<u>Rysy postavy</u>	16
<u>Určení hodnocení rysů</u>	18
<u>Vyhodnocení hráčských akcí</u>	19
<u>Test rysů</u>	19
<u>Zranění a léčba</u>	29
<u>Vyčerpání</u>	31
<u>Zranění, vyčerpání a léčba v různých žánrech a prostředích</u>	32
<u>Konflikt</u>	33
<u>Magie</u>	59
<u>Trénink a zkušenosti</u>	60
<u>Zvyšování hodnocení rysů</u>	60

Verze 0.30

Poděkování

Rád bych touto cestou poděkoval účastníkům testovacích her a také všem, kdo přispěli cennými připomínkami.

Zpětná vazba

Velice ocením Vaše názory a komentáře. Pokud to bude alespoň trochu možné, tak u připomínek ke konkrétním pravidlům uvádějte, prosím, číslo verze a název kapitoly nebo číslo stránky. Velice mi to usnadní zpracování.

Připomínky pište, prosím, nejlépe do diskuse na [RPG fóru](#) nebo [D20.cz](#).

Úvod

Snil jsi někdy o tom, že velíš kosmické lodi uprostřed vesmírné bitvy? Nebo že jsi tajný agent na misi hluboko v nepřátelském území? Případně že vládneš mocnou magií a s její pomocí bráníš svou zemi před strašlivým Nepřítelem?

Hra, kterou právě držíš v ruce, ti umožní víc než jen snít – budeš moci podobné příběhy prožít.

Ke hře budeš potřebovat:

- dva až pět spoluhráčů
- jednu šestistěnnou kostku
- papír a tužku
- svou fantazii

Jak se Dakara hraje

Jeden z hráčů se ujme role vypravěče a jeho úkolem bude hru moderovat, rozhodovat ve sporných případech a také hrát za všechny protivníky a další obyvatele herního světa. Ostatní ztvárníte hlavní postavy vašeho příběhu.

Hraní za postavu

Hrát za postavu znamená popisovat nebo předvádět, co dělá, a říkat, co říká. Týká se to i vypravěče – ten bude v průběhu hry ztvárňovat role všech ostatních tvorů a osob.

Různým hráčům vyhovuje různá míra zosobnění se s postavou,

od prostého popisu ve stylu „*Vejdu do obchodu a koupím si něco k jídlu*“ po plné herecké ztvárnění s gestikulací a mluvením v přímé řeči. Jak přesně se hraní své role zhostíš, je na tobě – hraj tak, jak ti to bude nejvíce vyhovovat.

Vedení hry

Vedení hry se trochu podobá úloze moderátora diskusního pořadu. Úkolem vypravěče je postarat se o to, aby všichni hráči měli stejný prostor k vyjádření, aby hra odsýpala a aby příběh někam směřoval.

Zajistit, aby se všichni u stolu bavili, je společná zodpovědnost všech hráčů. Myslete na to, že vypravěč je také hráč, a tedy že nehraje jen on pro vás, ale také vy pro něj.

Vypravěč dále rozhoduje ve všech sporných případech a také o tom, co se děje „mimo záběr kamery“, tedy například co dělají nehráčské postavy, které zrovna nejsou na scéně. Nerozhoduje ale o tom, jak dopadnou akce hráčů – od toho jsou pravidla ve zbytku této příručky.

Vymýšlení postav, děje a prostředí

Nedílnou součástí hry je průběžné vymýšlení toho, kdo ve vašem světě žije, co se v něm nachází, případně jak to funguje a vypadá. Do vymýšlení a popisování se zapojujte všichni, nenechávejte všechnu dřinu na vypravěči.

Úkolem vypravěče je rozhodovat spory či nejasnosti, třeba když navrhnete věci, které moc dobře nejdou dohromady, případně nese-dí k tomu, co už jste odehráli. Na konci každé debaty musí jasně říct, co platí.

Struktura hry

Podobně jako ve filmu nebo divadle se příběhy v Dakaře neodehrávají souvisle, ale po menších celcích, jako jsou scény či kapitoly. Když postavy měsíc cestují přes oceán, nemusíte vyprávět, co dělají každý den. Pokud se v průběhu plavby stane něco zajímavého, přeskočte rovnou k tomu. Když plavba proběhne zcela v poklidu, vypravěč může prostě říct: *„Po dobu plavby se nic zajímavého nestalo. Dorazili jste do Londýna.“*

Scény

Každou scénu vypravěč zahájí stručným popisem prostředí a situace, například:

Vypravěč: *„Přirazili jste k molu Londýnského přístaviště. Je řídká mlha a trochu prší. Na molu stojí dostavník a u něj vysoký muž v dlouhém plášti s kloboukem. Mává na vás.“*

Vypravěč rozhodně nemusí všechno popisovat sám, všichni můžete cokoliv navrhopat, nebo se ptát:

Petr: *„Mohli by tu být naskládáné bedny s nějakým nákladem.“*

Monika: *„Jsou tu nějakí četníci?“*

Vypravěč vždy rozhodne, co z navržených nápadů platí, případně odpoví na otázky: *„Je to tak, zřejmě tu před váma složila náklad jiná loď. U beden jsou dělníci, zrovna jednu z nich nakládají na vůz. Četníci tu žádní nejsou.“*

Když jsou všechny dotazy hráčů zodpovězeny, vypravěč se obvykle zeptá: *„Co děláte?“*

Nyní je na vás, abyste řekli, co budou vaše postavy dělat. Pokud si chcete o něčem promluvit s ostatními, nejlepší je, říct to v přímé řeči:

Petr: *„Znáte ho někdo?“*

Monika: *„Já ne.“*

Karel: *„Já si nejsem jistej. Něco se mi na tom nezdá, půjdu si s ním promluvit.“*

A Petr může říct třeba: „*Já si raději připravím pistoli, zatím ji ale nechám schovanou. Stoupnu si vedle kajuty, abych byl trochu krytý, a pozoruju, co se bude dít.*“

A Monika: „*Já půjdu s tebou, chci slyšet, co si budete říkat. Zůstanu ale trochu pozadu.*“

Následně si zase vezme slovo vypravěč a popíše, co se děje. Dívá se při tom na Karla, protože jeho postava je teď v centru dění: „*Muž ti jde naproti, vyndává ze záhradří dopis a mlčky ti ho podává. Na tváři má vážný výraz.*

Vezmeš si ten dopis?“

Karel: „*Jasně.*“ A dodá: „*Co se stalo?*“

Karlova první věta je takzvaně „za hráče“, zatímco druhá „za postavu“. Tu otázku totiž řekla jeho postava a vypravěč teď na ni bude v roli neznámého muže reagovat.

Dokud se jen mluví, případně se dělají běžné věci, jako vystupování z lodi, vaření oběda a podobně, hra probíhá tak, jako v tomto příkladu. Když by ale došlo k boji, nebo se třeba strhla honička, nastane čas použít pravidla a vyhodnotit, jak to dopadne. Více si o tom řekneme v kapitole *Vyhodnocení hráčských akcí*.

Stříhy mezi scénami

Stříh znamená ukončení nebo přerušení jedné scény a uvedení nebo pokračování jiné. Dělá ho vždy vypravěč a řídí tak tempo hry. Když se ve stávající scéně už neděje nic zajímavého, nebo už žádný hráč nechce nic dalšího dělat, vypravěč by ji měl ukončit a uvést další.

Stříhy je také možné používat, když se postavy rozdělí. Většinou je lepší se toho vyvarovat, protože se pak do hry mohou přímo zapojovat jen ti hráči, jejichž postavy jsou zrovna „na scéně“, ale když se to stane, je možné průběžně přepínat mezi tím, co se děje u každé z oddělených skupin.

Dále je možné dělat stříhy do minulosti či budoucnosti (sny, předtuchy), „ukazovat“ střípky událostí na vzdálených místech a vůbec s nimi dělat prakticky všechno, co se běžně používá ve filmech.

Kapitoly

Větším příběhovým celkem jsou kapitoly. Kapitola začíná svou první scénou a končí obvykle tím, když se uzavře nějaká příběhová linie. Pokud jste třeba hru začali s tím, že chcete vypátrat vraha, první kapitola může skončit, když ho naleznete. Ne všechny záhady se ale nutně musí rozřešit a některé mohou trvat přes mnoho kapitol. I tak byste ale měli jednotlivé dějové linie uzavírat, jinak vám ze hry vznikne nekonečná telenovela.

Při zahájení nové kapitoly je obvykle vhodný čas, znovu si připomenout, jaké mají postavy příběhové motivace, případně si určit nové, pokud už ty staré nejsou aktuální. Není také od věci změnit zápletku či prostředí, třeba tím, že odcestujete na jiný kontinent, aby hra nebyla jednotvárná.

Příprava hry

Před tím, než se ponoříte do rolí vašich postav, se musíte domluvit, jaký příběh budete hrát.

Žánr

Zvolte žánr, který máte všichni rádi. Například:

- hrdinskou fantasy
- příběh ve stylu akčních filmů
- detektivní příběh
- horor
- space operu

Prostředí

Vyberte buď známé prostředí, třeba podle nějaké knihy nebo filmu, nebo si vymyslete vlastní. Nemusíte svůj svět popsat do detailů, na to bude spousta času v průběhu hry. Pro začátek úplně stačí jedna věta: „Budeme hrát na palubě obří kolonizační mezihvězdné lodi“.

Historické období

Historické období se trochu překrývá se žánrem a prostředím, je ale dobré ho výslovně zmínit. Středověké Japonsko se například bude docela výrazně lišit od Japonska v 21. století.

Příběh

Příběh není třeba předem připravovat, některým vypravěčům ale více vyhovuje, když si přípravu udělají. Rozebereme si obě možnosti.

Společná improvizace

Pokud se rozhodnete hrát bez přípravy, měli byste si pročíst příručku *Dakara: Hra bez přípravy*, kde najdete podrobný návod, jak na to, a také spoustu užitečných rad k vedení i hraní hry. Zde si shrneme jen pár základních vodítek a postupů:

- Nejdůležitějším pravidlem společné improvizace je, že všichni hráči mohou cokoliv navrhnout a vypravěč vždycky rozhodne, co z toho platí.

Rady pro vypravěče:

- Začni nějakou situací, ve které se postavy nachází. Pokud jste se rozhodli hrát detektivku, tak můžeš třeba popsat, jak zrovna postavy ohledávají mrtvolu.

- Konkrétní situace vám dá pevný bod, ze kterého vše ostatní vyplyne. Zamyslete se nad ní a zkuste společně formulovat otázky, jako třeba: Kdo je obětí? Kdo je vrahem a proč oběť zabil? Jak to udělal?
- Zbytek hry pak bude o tom, jak na ně postavy hledají odpovědi.
- Nepřemýšlej jen o tom, co se stalo. Přemýšlej, kdo to udělal a proč. Když budeš například popisovat místo činu, představ si, co tam vrah dělal. Následně popiš stopy, které při tom zanechal.
- Když nemáš dost nápadů, zapoj do vymýšlení hráče. Můžeš se zeptat například: „*Jste na místě činu. Co by tu mohlo být k nalezení?*“ Hráči ti dají pár návrhů, třeba „krabička cigaret“, „vůně silného parfému“, apod. Netrap se tím, že nevíš, jak to spolu souvisí – přijít na to, bude úkolem hráčů, tobě stačí je poslouchat a přemýšlet spolu s nimi. Pokud tě napadne vlastní řešení, použij ho. Když ne, prostě vyber nějaké z těch, co navrhli hráči. Dbej při tom na to, aby to dávalo smysl vzhledem k tomu, co už jste odehráli.
- Snaž se zákulisní informace zprostředkovat hráčům. Pokud sis například představoval, že vrah oběť ubodal nožem, který pak někde zahodil, popiš krvavou stopu vedoucí k místu, kde se na chvíli zastavil. Neříkej jim úplně všechno, ale dost na to, aby si mohli události pospojovat.
- Snaž se co možná nejvíc využívat nápady hráčů. I když navrhnou něco, co třeba v daném žánru nedává smysl, zkus se zamyslet nad něčím podobným, co by smysl dávalo.

- Nech hráče rozhodovat o věcech, které se týkají jejich postav. Můžeš se třeba zeptat hráče, jehož postava je zachránář, za jak dlouho na místo dorazí sanitka. Obdobně nech hráče popisovat místa a osoby, které jejich postavy znají.

Rady pro hráče:

- Přemýšlejte nahlas a probírejte všechno společně. Když například budete vyšetřovat vraždu, pobavte se o tom, kdo by mohl být vrahem, případně co znamenají nalezené stopy. Možná to byl někdo z vašich známých? Možná někdo z vás zná podnik, odkud je vizitka, kterou měla oběť u sebe?
 - Tím, že budete o těchto věcech přemýšlet nahlas, pomůžete vypravěči a budete se tak aktivně podílet na směřování vašeho příběhu.

Příprava bez scénáře

Pokud se vypravěč rozhodl příběh si předem připravit a chce nechat hráčům co největší volnost v rozhodování, zde je několik tipů, jak na to:

Rady pro vypravěče:

- Připrav si důležité nehráčské postavy a jejich motivace.
- Připrav si zajímavé lokace, kde se může něco stát.
- Nerozhoduj předem, co se kdy stane.

Na rozdíl od knihy nebo filmu, totiž při hraní Dakary nemáš kontrolu nad tím, co hráči udělají. Proto je lepší promyslet si pouze motivace nehráčských postav, tedy jak budou reagovat na různé možné události. Nehráčské postavy, spolu s těmi hráčskými, jsou totiž hybateli děje. V průběhu hry ti pak bude stačit přemýšlet, co udělají protivníci, podobně, jako hráči přemýšlí nad jednáním svých postav.

Rady pro hráče:

- Držte se pokud možno toho, co si vypravěč připravil. Když například stopy vedou do Španělska, tak byste se neměli rozhodnout, že odjedete do Francie.

Když se to přece jen stane, tak na chvíli zastavte hru a promluvte si o tom. Vypravěč může například říct: *„Hele, Francii nemám ani trochu připravenou. Nechcete to udělat jinak?“*

Příprava se scénářem

Je v zásadě možné hrát i podle předem připraveného scénáře, kdy vypravěč připraví přesný sled událostí. Hra se pak změní v něco jako interaktivní film, kde hráči prožívají naskriptovaný příběh a nemají možnost ovlivnit, jak dopadne. Pokud s tím budou všichni souhlasit, můžete to vyzkoušet, přijdete tím ale o největší devizu vypravěčích her, kterou je právě možnost zcela volně rozhodovat, jak se postavy zachovají.

Některým vypravěčům a hráčům ovšem tento styl vedení a hraní hry perfektně vyhovuje, takže pokud je to váš případ, směle do toho! Nejdůležitější je, aby vás všechny hra bavila.

Domluva o stylu vedení a hraní hry

Když se zamyslíš nad třemi způsoby přípravy a hraní hry, které jsme si právě prošli, zřejmě si všimneš, že v každém z nich se od hráčů a vypravěče očekává něco jiného.

- Při hraní bez přípravy je vhodné, aby se hráči aktivně podíleli na směřování příběhu, nahlas uvažovali o všech možnostech a pomáhali tak vypravěči s improvizací.
- Když si vypravěč udělá přípravu bez scénáře, tak je stále poměrně žádoucí, aby byli hráči aktivní, měli by při tom ale respektovat jeho přípravu a neměli by se snažit tlačít příběh směrem, který nemá připravený.
- Když budete hrát podle připraveného scénáře, tak je naopak jakákoliv snaha o ovlivnění směřování děje nežádoucí, ba přímo kontraproduktivní. Od hráčů se v tomto stylu hry očekává, že se budou soustředit na prožití připraveného příběhu.

Z toho je vidět, že je velice důležité domluvit se, jak bude hra připravena a vedena a jak ji budete hrát. Tvoji noví spoluhráči totiž mohou být zvyklí na jiný styl a stejně jako ty budou automaticky předpokládat, že se tak bude hrát i tentokrát. Když se nedohodnete předem, co se od všech hráčů a vypravěče očekává, může to vést k pozdějším neshodám.

Tvorba postavy

Už víš, v jakém žánru a prostředí budete hrát. Nyní je na čase stvořit si postavu.

Profesionalita postav

Postavy vytvořené podle *Základních pravidel* jsou ve svém oboru profesionálové. To znamená, že máš za sebou kvalitní studium či výcvik, nebo jsi prostě prošel „školou života“ a získal srovnatelné schopnosti v praxi. Stále je ale před tebou dlouhá cesta, pokud se chceš stát nejlepším z nejlepších.

Koncept postavy

Začni jednoduchým konceptem, třeba: „Chci hrát válečného veterána“. Řekni to nahlas, ať mají ostatní představu, jak bude skupina vypadat.

- Pokud víš předem, jaký druh příběhu budete hrát, snaž se vymyslet koncept, který do něj zapadne.

Jméno postavy

Pokud tě zrovna žádné jméno nenapadá, zkus se poradit se svými spoluhráči: „*Napadá vás jméno pro válečného veterána?*“

Možná se ti nějaké z těch, co navrhnou, bude líbit, nebo tě díky tomu napadne jiné.

Jméno je důležité a hodně o postavě říká. Můžeš se dále zamyslet:

- Je to tvé pravé jméno? Pokud ne, proč své pravé jméno nepoužíváš?
- Je to přezdívka? Jak jsi k ní přišel?

Motivace v příběhu

Motivace tvé postavy je v podstatě odpověď na otázku: „Proč tohle dělám?“

Nemusíš ji znát dopředu. Pokud hrajete bez přípravy, tak to ostatně ani není možné, protože předem nevíš, o co vlastně půjde. Měl bys ji ale najít co nejdříve. Pokud tě nic nenapadne, porad se o tom s ostatními. Můžeš se například zeptat: „*Hele, proč tohle vlastně děláme?*“ Promluvte si o tom a na něčem se domluvte. Týká se to i vyprávěče, v tomto případně ale nemá poslední slovo: Každý z hráčů by měl umět sám za svou postavu odpovědět, proč tam je a proč to dělá. Motivace jednotlivých postav se nemusí shodovat, každá by ale nějakou měla mít a měly by pokud možno vést ke společnému cíli, byť třeba dočasně. Až k němu dojdete, nebo když se váš cíl změní, promluvte si o nové motivaci.

Motivaci své postavy bys měl brát v úvahu pokaždé, když za ni o něčem rozhoduješ. Lidé většinou dělají věci, které vedou k dosažení jejich cílů a pokud ne, tak k tomu mají dobrý důvod.

Osobnost

Motivace tvé postavy je pouze jedním z faktorů ovlivňujících její jednání a rozhodnutí. Každý člověk je jiný, takže i když dva mají stejný cíl, dosahují jej jinými prostředky. Někdo je třeba rázný a přímočarý, někdo je naopak lstivý a podbízivý.

Nemusíš hrát sám sebe a většinou je naopak zábavnější, když se zkusíš vžít do role někoho jiného. Zamysli se třeba nad nějakou svojí oblíbenou filmovou či literární postavou. Jak mluví? Jak jedná? Jak se rozhoduje v kritických situacích? Nemusíš ji přesně okopírovat, ale určitě se můžeš inspirovat.

Mysli při tom také na to, že hraješ postavu, která je schopna se ke svým cílům dostat. I když je třeba plachá a nesmělá, nějakou cestu si najde. O lidech, kteří to raději vzdají a zůstanou sedět doma, nestojí za to vyprávět příběhy.

Zvyky, vzhled, životní styl

O tom, jaký kdo skutečně je, nejvíce říkají jeho činy. Když se s ním ale vidíš poprvé, tak ještě nemáš možnost to posoudit, takže si obvykle uděláš obrázek podle toho, jak vypadá a jak se chová.

Přesně tohle bys měl být schopen o své postavě říct: Stručně ji popsat (a myslím tím opravdu stručně, třeba „vysoký blondatý elegán“) a v průběhu hry občas zmínit, jak některé věci dělá.

Když třeba řekneš „Vejdu do restaurace, pozorně se rozhlédnu a vyberu si místo zády ke stěně“, tak to o tvé postavě něco říká a přitom to nezní jak z psychologického dotazníku.

Pokud má tvá postava nějaký otravný zvyk, stačí to říct jednou a čas od času to připomenout, nemusíš tím otravovat své spoluhráče po celou hru. Oni si to nepochybně dokáží představit i tak.

Rysy postavy

Není přejdeme k tomu, jak tvou představu o postavě vyjádřit pomocí pravidel. Nebudeme vyčíslovat úplně všechno, třeba jak tvoje postava vypadá či jak se chová – to se ve hře projeví tím, jak za ni budeš hrát. Soustředíme se pouze na věci, které nějak ovlivňují, jak dobře si povede v obtížných situacích.

Schopnosti, znalosti a možnosti tvé postavy herně popisují její rysy. Jsou to:

- Fyzická zdatnost
- Vzdělání
- Profese
- Záliby
- Známosti

Ne všechny tyto rysy se hodí do všech žánrů. Pokud pro nějaký nemáš využití, tak ho prostě své postavě nedávej. Profesi a zálib můžeš mít i více.

Hodnocení rysů

Rysy mají hodnocení, což je číslo od 0 do 6. Čím vyšší, tím jsi v dané oblasti lepší. Jednička znamená začátečníka a šestka nejlepšího z nejlepších, tedy velmistra v daném oboru. Nula znamená, že jsi tento obor nikdy nestudoval, nezabýval se jím a nemáš na něj žádné zvláštní vlohy ani nadání.

Co dokáže začátečník nebo velmistr záleží na tom, v jakém žánru budete hrát. Začínající superhrdina bude nepochybně mít jiné možnosti než začátečník v nějaké obyčejné lidské profesi.

Následující tabulka udává příklady, co mohou jednotlivé stupně znamenat v různých žánrech, prostředích a historických obdobích v případě, že budete hrát „obyčejné lidi“.

Význam hodnocení rysů

Hodnocení	Znalosti a dovednosti	Majetek a Postavení
0	Zelenáč	Žebrák, otrok, psanec, městská spodina, bezdomovec
1	Začátečník	Chudás, nevolník, akolyta, ministrant, drobný rolník, putující tovaryš, námezdní dělník, potulný mnich
2	Pokročilý, učeň, student	Prostý člověk, drobný obchodník, řemeslník, sedlák, farář, střední třída
3	Profesionál, absolvent univerzity	Zámožný člověk, měšťan (majitel domu ve městě), nižší šlechtic, biskup, opat, prelát, vyšší střední třída
4	Veterán, předák, doktor věd	Boháč, erbovní měšťan, šlechtic z panského rodu, arcibiskup, vysoká třída
5	Mistr	Velmož, šlechtic z knížecího rodu, kardinál, boháč
6	Velmistr	Král, papež, prezident multimilionář

Určení hodnocení rysů

Určení hodnocení rysů je velice jednoduché. Napiš si:

- Jeden rys na trojce
- Dva na dvojce
- Dva na jedniče

Příklad:

Monika chce vytvořit lovkyni pokladů. To je přímo profese, kterou se postava živí, takže její první rys bude Lovkyně pokladů 3.

Její postava určitě musí být vzdělaná. Monika má v zásadě dvě možnosti: Buď jí dát Vzdělání 2, což bude znamenat, že stále ještě studuje, a nejspíš tráví více času zkoumáním prastarých ruin než studiem. Nebo to může udělat obráceně a říct, že má Vzdělání 3 a profesi Lovkyně pokladů jen 2, což by znamenalo, že už má vysokoškolský diplom, ale s lovem pokladů teprve začíná.

Monika ale chce spíš akčnější postavu, a proto si vybere první možnost. K tomu bude určitě patřit dobrá fyzická, což znamená Fyzickou zdatnost 2. Zbývá jí dva rysy na jedniče. S vypravěčem se dohodne, že Lovkyně pokladů přece jen není tak úplně bojová profese, takže si vezme jako svou zálibu Střelbu z pistolí 1. Jejím posledním rysem budou Známosti 1.

Rysy Moničiny postavy tedy jsou:

- Lovkyně pokladů 3
- Vzdělání 2
- Fyzická zdatnost 2
- Střelba z pistolí 1
- Známosti 1

Moničina inspirace v jedné známé filmové a herní postavě se rozhodně nezapře, to ale určitě ničemu nevadí. Naopak bude zajímavé pozorovat, jak ji hráčka ztvární.

Pojmenování profesí a zálib

Snaž se profese a záliby pojmenovávat co nejvýstižněji. Místo „Voják 3“ můžeš napsat třeba „Poručík císařské gardy 3“. Bude to sice hodně podobné z hlediska toho, co umíš, ale mnohem více to řekne o tom, kdo jsi.

Pojmenování svých profesí a zálib můžeš v průběhu hry měnit. Když například z vojska dezertuješ, tak budeš „Bývalý poručík císařské gardy 3“.

Vyhodnocení hráčských akcí

Většina herních akcí se vyhodnocuje odhadem. Když máš například trojkové Vzdělání, tak to znamená, že máš vystudovanou univerzitu, takže určitě zvládneš vyřešit jednoduchou matematickou úlohu, nebo třeba napsat odborný článek.

Až v případě, že výsledek není zřejmý, ať už proto, že se cíl brání, nebo když se chceš pokusit o něco obtížnějšího, než co je pro tebe běžné, přistupte k *Testu rysu*.

Test rysu

Test rysu je průběžný proces, při kterém hra běží: Postava se rozhlíží, zkoumá situaci, shání lepší nástroje, domlouvá se s ostatními, atd. Test může a nemusí skončit hodem. Probíhá následovně:

1. Řekni, co chceš udělat a jaký na to použiješ rys.
2. Společně určete, jak to bude obtížné a co všechno výsledek ovlivní.
3. Může se ti to vůbec nepovést?
4. Pokud jsi neuspěl automaticky a chceš riskovat, hod' si.

Určení záměru

Neptej se, jak vypadá situace. Řekni rovnou, čeho bys chtěl dosáhnout. Pak se bavte o tom, jak by to šlo udělat.

Neházejte na vyhodnocení nezajímavých záměrů

- Je to důležité pro další pokračování příběhu?
- Změní to něco na vaší momentální situaci?

Jestli ne, výsledek prostě odhadněte.

Určení použitého rysu

Pokud pro danou akci dává smysl více rysů, můžeš použít ten, který pro tebe vyjde nejlépe.

Příbuzné obory

Pokud máš nějakou profesi nebo zálibu, která se na zamýšlenou akci přímo nehodí, ale úzce s ní souvisí, můžeš si započítat její hodnocení snížené o 2.

Příklad:

Japonský samuraj se dostane do situace, kdy musí bojovat těžkou obouruční sekerou. S touto zbraní nikdy nebojoval ani netrénoval, ale díky svému výcviku ví, jak se v boji pohybovat, takže si může započítat své hodnocení Samuraje snížené o 2.

Určení obtížnosti

Když ti v akci nikdo nebrání, ani se nesnažíš překonat výsledek něčí činnosti, jde o zkoušku. Pokud se snažíš nad někým vyhrát, jde o střet. Když chceš protivníka zcela vyřadit, tedy jej například zabít, zajmout, zmlátit do bezvědomí, nebo třeba obchodně zruinovat, jde o konflikt.

- Obtížnost zkoušky je hodnocení, jaké by měla postava, pro kterou by to byla přiměřená výzva.
- Obtížnost střetu je rovna hodnocení protivníka.
- Konflikt je série střetů, viz kapitola *Konflikt*.

Dodatečné změny obtížnosti

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 a obtížnost tak snížit.

Tvoje nápady a hraní postavy

Svou šanci na úspěch při zkoušce můžeš zvýšit, například když:

- Popíšeš, co přesně tvá postava dělá.
- Předvedeš, jak by postava něco takového udělala.
- Budeš za ni mluvit a gestikulovat.
- Předvedeš nebo popíšeš emoce, které tvá postava prožívá a motivují ji k lepšímu výkonu.
- Využiješ emoce protivníka, například jej zastrašíš, nebo rozpálíš do nepřičetnosti.
- Zkombinuješ více schopností či dovedností.

- Při popisu, kde a jak něco hledáš, se trefíš do místa, kde něco skutečně je.
- Akci si důkladně připravíš (a popíšeš, jak to děláš).
- Vymyslíš nějaké zajímavé nebo chytré řešení.

Pokud uděláš alespoň jednu z těchto věcí, získáš bonus +1. Když uděláš alespoň dvě z nich, získáš bonus +2.

V konfliktu se tento bonus nepřiděluje, místo něj můžeš získat bonus za Přípravu akce, Plnou obranu, případně Proaktivní obranu (viz kapitola *Konflikt*).

Situační výhoda

Když při střetu nebo konfliktu:

- jsi oproti svému soupeři ve zdatně výhodnější situaci, počítáš si bonus +1 k hodů (nebo on postih -1).
- jsi oproti svému soupeři v zásadně výhodnější situaci, počítáš si bonus +2 k hodů (nebo on postih -2).

Příklad:

Když s někým bojuješ v částečné tmě, on má schopnost *Noční vidění* a ty nikoliv, tak on bude mít malou výhodu a započítá si bonus +1.

Zda půjde o bonus (a tedy výhodu) nebo postih (a tedy nevýhodu) záleží na tom, co dává větší smysl. Matematicky je to to samé – jestli máš ty postih -1, nebo má tvůj protivník bonus +1, vyjde nastejno.

Když zkoušíš vypáčit zámek poslepu a ten, kdo jej vyrobil a instaloval, to dělal za plného světla, tak budeš mít velkou nevýhodu (postih -2). Když naopak hleďáš past, kterou někdo nalíčil za šera, tak budeš mít malou výhodu (bonus +1).

Kvalita nástrojů a použitého materiálu

- Když máš znatelně lepší (nebo naopak horší) nástroje či materiál, počítáš si +1 (respektive -1) k hodů.
- Když máš zásadně lepší (nebo naopak horší) nástroje či materiál, počítáš si +2 (respektive -2) k hodů.

V boji se místo kvality nástrojů a materiálu počítá bonus za výhodu ve výzbroji (viz kapitola *Konflikt*).

Automatický úspěch

- Pokud máš po přičtení všech bonusů a postihů alespoň o 2 více než obtížnost, tak automaticky uspěješ a nemusíš si vůbec házet.
- V konfliktu toto pravidlo neplatí (při střetu ano).

Automatického úspěchu můžeš dosáhnout, i když byla původně obtížnost moc vysoká. Když například při pokusu někoho okrást od-lákáš jeho pozornost, tak získáš bonus a pokud se díky tomu dostaneš alespoň o dva nad obtížnost, uspěješ bez hodů. Stejně tak můžeš automaticky uspět, když si na hledání pastí rozsvítíš a snížíš si tak obtížnost.

Zranění

Když to vyplývá z popisu zamýšlené akce, tak při neúspěchu ris-kuješ zranění (viz kapitola *Zranění a léčba*).

- Pokud zamýšlená akce obnáší riziko zranění, tak při neú-spěchu budeš zraněn za tolik bodů kondice, o kolik jsi neu-spěl.

Komplikace

Komplikace mohou nastat například:

- Když se snažíš o něco, co je samo o sobě riskantní, třeba někomu vybrat kapsy.
- Nebo když jde o dlouhodobou akci, jejíž důsledky se projeví až časem.
- Nebo o něco, co neděláš sám, ale například o to požádáš své známé, nebo to zadáš svým podřízeným.

Pokud při akci, která obnáší riziko komplikací:

- neuspěješ o 3 nebo více, nastanou malé komplikace.
- neuspěješ o 6 nebo více, nastanou velké komplikace.

Co přesně komplikace znamenají, záleží na situaci a na úvaze vypravěče, důsledky ale musí odpovídat záměru.

Zda riskuješ zranění či komplikace a případně jaké, se můžeš zeptat vypravěče před tím, než se rozhodneš svůj záměr provést (tedy než si hodíš).

Když se ti nebude chtít riskovat, můžeš zkusit udělat něco jiného. Počítej ale s tím, že i přílišné váhání může mít své důsledky. Když na tebe například zrovna někdo útočí, nedělat nic není moc dobrá volba.

Příklad:

Když chceš někomu vybrat kapsy a neuspěješ o 3 nebo více, tak nejen že se ti to nepovede, ale nastanou malé komplikace. Nejspíš si toho všimne, ukáže na tebe a zavolá „Zloděj, chytte ho!“

Když neuspěješ dokonce o 6 nebo více, nastanou velké komplikace. Nejspíš tě rovnou chytne za ruku (nebo někdo jiný, kdo je poblíž a všiml si toho) a zavolá policii. Když budeš chtít utéct, budeš se mu muset nejprve vytrhnout.

Hod na úspěch

Pokud ses rozhodl, že chceš riskovat, nebo když nemáš na vybranou (třeba proto, že na tebe někdo zrovna útočí), ty i vypravěč si hodíte šestistěnnou kostkou. Ty svůj výsledek přičteš k hodnocení použitého rysu a případným bonusům či postihům, vypravěč svůj přičte k obtížnosti.

- Jednající postava uspěje, pokud jí v součtu padlo stejně nebo více než protivníkovi, případně než je (s vypravěčovým hodem kostkou sečtená) obtížnost.

Jednající postava je ta, která v danou chvíli vyvolala akci. Pokud se například schováváš a někdo jiný se tě snaží najít, tak je jednající postavou on, protože ty už se plížíš nějakou dobu a konfrontaci v danou chvíli vyvolal on. Jemu tedy připadne úspěch v případě rovnosti hodů a pro něj mohou nastat komplikace.

Výsledek hodu na úspěch je závazný a nelze jej vzít zpět. Pokud to dává smysl, tak je ale možné i dodatečně po hodu získat nebo zvýšit bonus za další popis, nápad, lepší nástroje a podobně, pokud ještě nemáš +2, nebo si snížit obtížnost. Znovu se ale nehází – použijte původní výsledek a započítejte sníženou obtížnost či zvýšený bonus.

Příklad:

Při skoku přes propast po hodu už výsledek nebudeš moci ovlivnit. Jakmile se jednou odrazíš, těžko už s tím něco uděláš. Když se ti ale nepovede vypáčit zámek po tmě, můžeš si stále ještě rozsvítit a uspět.

Hodnotu, o kterou jsi obtížnost přehodil, nazýváme Přesah. Pokud jsi tedy například dohromady hodil 6 a tvůj soupeř 3, tak jsi proti němu uspěl s Přesahem 3. Přesah vyjadřuje kvalitu výsledku – čím vyšší, tím lépe se ti to povedlo.

Remíza

Když není jednoznačné, kdo je jednajícím postavou, tak rovnost hodů znamená remízu. Při soutěži v páce například rovnost hodů znamená, že žádný ze soupeřů nedokáže toho druhého přetlačit.

Opakování pokusu

Hod na úspěch se ve velké většině případů nedá opakovat. To, co padlo na kostkách, platí i pro všechny následné pokusy. Bez toho by totiž úspěch byl jen otázkou času – prostě by sis házet tak dlouho, dokud by ti to nepadlo. V některých případech, například v boji, je ale potřeba hody opakovat – to, že jsi protivníka nezasáhl, ještě neznamená, že se ti to nemůže povést napodruhé.

O který případ se jedná, se pozná takto:

- Pokud by opětovný *úspěch* nezpůsobil další změnu, tak se při opakování pokusu nehází znovu, ale použije se výsledek prvního hodu a zohlední se nová situace.

Příklad:

Při opakovaném pokusu najít skrytého zloděje se znovu nehází, protože jednou nalezeného zloděje další pokus nenalezne více. Při opakované střelbě na cíl se znovu hází, protože je rozdíl mezi tím, jestli zasáhneš dvakrát v řadě za sebou nebo jen jednou ze dvou pokusů.

Příklad:

Zkoušíš vypáčit zámek po tmě a o dva neuspěješ. Rozhodneš se tedy riskovat, zapálit lucernu a posvítit si na to. Na páčení zámku se podruhé nehází, protože jednou vypáčením zámku už dalším pokusem nic nezměníš. Tím, že sis rozsvítil, se ti ale změní obtížnost a pokud Vypravěč po dohodě s hráči určí, že se snížila alespoň o 2, znamená to, že díky tomu uspěješ.

Spolupráce více postav

Když je vás na něco víc, každý hodí zvlášť a stačí, když uspěje alespoň jeden.

- Když jde o zkoušku, nebo je jen jeden protivník, vypravěč si na obtížnost hází pouze jednou a všechny hody se porovnávají s tímto výsledkem.
- Když je protivníků více, tak se porovnají nejlepší výsledky z hodů jednotlivých stran.
- Když jde o fyzickou sílu, například o vyrazení dveří beranidlem nebo převrácení těžkého vozu, tak se navíc sníží obtížnost o 1 za každé zdvojnásobení počtu spolupracujících osob.
- V konfliktu se toto pravidlo nepoužívá, akce každého účastníka se vyhodnocuje zvlášť (viz kapitola *Konflikt*).

Pokud to v dané situaci dává smysl, tak může každý použít jiný rys. Když se například jedna postava snaží vyrazit dveře ramenem a druhá kouzlem, tak první si hodí na Fyzickou zdatnost a druhá na seslání kouzla.

Použití známostí

Známosti jsou konkrétní lidé. Když chceš někoho z nich požádat o pomoc, radu či informaci, je třeba vymyslet, kdo to vlastně je.

Není nutné mít všechny známosti vymyšlené a sepsané před začátkem hry. Když budeš něco potřebovat, prostě se zamysli, jestli bys mohl někoho vhodného znát. Dotyčného pak společně popište a určete, jak se jmenuje, co dělá, kde žije, odkud se s ním znáš a proč by ti měl chtít pomoci. Tyto informace si запиš – příště se na něj budeš moci obrátit znovu.

Počet možných známostí není omezený, tvoje hodnocení Zná-

mostí však udává strop hodnocení jejich rysů. Rozhodující slovo ohledně toho, co přesně bude každý jednotlivý známý umět či být schopen zjistit a zařídit, má vypravěč. Ty naopak rozhoduješ o všech věcech, které vyplývají z toho že se s ním znáš: Jakou má povahu, co jsi s ním prožil, jak vypadá, kde bydlí a podobně.

Se svým známým se obvykle musíš osobně sejít, nebo použít nějaký jiný domluvený způsob komunikace. Pokud není momentálně dostupný, třeba proto, že je zrovna na cestách, tak stále můžeš zkusit využít jeho vliv či prostředky – služebnictvo, pomocníky a podobně.

Například: *„Jsem blízký přítel pana Benedikta. Doporučil mi obrátit se na Vás, když budu potřebovat pomoc.“*

To, že se s někým dobře znáš, ještě nutně neznamená, že bude ochotný ti pomoci. Rozhovor pokud možno odehrajte. Můžeš při tom používat své rysy, předkládat argumenty, zavázat se k nějaké protislužbě, nebo třeba za pomoc zaplatit.

Jak bude tvůj známý úspěšný, určí vypravěč. Měl by při tom brát v úvahu hodnocení jeho rysů, které, jak už jsme řekli, je rovno nejvýše tvému hodnocení Známostí. Pokud mu dáš nějaké doplňující informace, nebo mu nějak jinak úkol usnadníš, vypravěč mu započítá bonus stejně, jako bys akci prováděl sám.

Případné komplikace obvykle postihnou jeho. Když se však kvůli tobě dostane do potíží a ty mu následně nepomůžeš, může ti třeba příště odmítnout pomoc, nebo z toho vyvodit jiné nemilé důsledky.

Známosti fungují obousměrně

Vypravěč by měl také myslet na to, že známosti nejsou tví sluhové či podřízení, občas budou i oni něco chtít či potřebovat. Čím častěji se na ně budeš obracet, tím častěji si budou říkat o protislužby. Herně je to velmi dobrý způsob, jak vytvářet nové zápletky v příběhu.

Zranění a léčba

Hodnoty v tabulce udávají ztrátu kondice, od které si tvor počítá situační nevýhodu, případně je vyřazený či v bezvědomí.

Tabulka kondice podle velikosti

	Myš	Kočka	Pes	Člověk	Kůň	Slon
Malá nevýhoda	0	1	2	3	4	5
Velká nevýhoda	0	2	4	6	8	10
Mez vyřazení (Velká nevýhoda)	0	3	6	9	12	15
Mez smrti (Bezvědomí)	1	4	8	12	16	20

Vyřazení

Vyřazený jsi, když:

- Jednou ranou utrpíš zranění větší nebo rovné polovině tvé Meze smrti (u lidí tedy za 6 nebo více).
- Tvoje celková kondice klesne na tvoji Mez vyřazení nebo níže.

Vyřazení znamená, že nejsi schopen další aktivní činnosti. Musíš se o něco opřít, jinak se svalíš na zem, zvládneš se nanejvýš pomalu plazit, mluvit dokážeš jen potichu a s obtížemi a rozhodně nejsi schopen dále bojovat, ani se účinně bránit.

Vyřazení skončí, když se ti vyléčí dostatek bodů kondice, aby přestaly platit podmínky pro Vyřazení.

Test léčení

Když jsi zraněný, každý den po vydatném spánku proved' *Test léčení*:

- Léčení + 1k6 proti 0 + 1k6

Léčením se míní nějaká profese nebo záliba, která se léčením zabývá. Může to tedy být Lékař, ale stejně tak třeba Kmenový šaman.

Hází ten, kdo tě ošetřuje, a počítá se jeho hodnocení rysu a jeho případné postihy (například když je také zraněný).

Pokud se léčíš sám, počítá se tvoje hodnocení rysu a tvoje postihy, a to včetně postihů za zranění (skrže situační nevýhodu), které si pokoušíš vyléčit.

V případě úspěchu se ti vyléčí:

- 1 bod kondice + 1 bod za každé 3 body Přesahu

Příklad:

V urputném boji jste sice vyhráli, ty jsi za to ale zaplatil ošklivou sečnou ranou na boku (za 3 body kondice) a dlouhým šrámem na předloktí (za 1 bod kondice).

Ošetřuje tě váš týmový felčar s profesí Bojový medik 3. Na kostce hodí 4, vypravěči padne 2. Dohromady má 7 proti celkové obtížnosti 2, uspěl tedy s Přesahem 5 a vyléčil ti celkem 2 body kondice, které se ti připíší, až se ráno probudíš. Když by mu na kostce padlo 5, vyléčil by ti dokonce 3 body kondice.

Pro test léčení platí všechna pravidla pro test rysu, včetně možnosti získat bonus za popis ošetřování, atp. Mimo jiné to znamená, že když tě opakovaně ošetří ten samý léčitel, tak si znovu nehází, ale když tě ale ošetří někdo další, tak si hází a počítá se lepší z výsledků obou ošetřovatelů (viz kapitola *Spolupráce více postav*).

První pomoc

Pokud ztratíš dohromady stejně nebo více bodů kondice, než je tvoje mez smrti (u lidí 12), upadneš do bezvědomí a umíráš. Přežiješ jen v případě, že ti někdo do několika minut (podle úvahy vypravěče) úspěšně poskytne první pomoc.

Obtížnost testu první pomoci je rovna počtu ztracených bodů kondice nad Mez smrti, tedy:

- První pomoc + 1k6 proti (Ztráta kondice – Mez smrti) + 1k6

První pomocí se míní nějaká profese nebo záliba, které se záchranou života zabývá, například Záchranář. Výcvikem v první pomoci ale obvykle prodělávají třeba všichni vojáci, hasiči, a podobně. Povšimni si, že tvoje postava může umět První pomoc, ale nemusí při tom umět Léčení.

Úspěšná první pomoc neléčí ztracené body kondice, pouze pacienta stabilizuje.

Když ti první pomoc poskytuje více osob, každá z nich si hází zvlášť a počítá se nejlepší z jejich výsledků.

Příklad:

Hasič ošetřuje těžce popáleného muže, kterého právě vytáhnul z hořícího domu. Muž ztratil celkem 15 bodů kondice, což je o 3 více než jeho mez smrti (všichni dospělí lidé mají Mez smrti 12). Obtížnost testu bude tedy 3. Hasič je profesionál, má tedy trojkové hodnocení profese. Na kostce mu padne 3. Vypravěč hodí také 3. Hasič je nepochybně jednajícím postavou, takže sice těsně, ale přesto pacientův život zachránil (na úspěch mu stačí obtížnost dorovnat). Popálený muž má po ošetření stále 15 ztracených bodů kondice, které si musí postupně vyléčit skrze každodenní Testy léčení.

Vyčerpání

Při některých činnostech, například v boji, často nerozhoduje ani tak trénink a zručnost, jako spíš to, komu dřív dojdou síly. Vyčerpání měříme v bodech Výdrže.

- Výdrž je rovna hodnocení Fyzické zdatnosti.

Zmírnění zranění za body Výdrže

Když čelíš fyzickému zranění, kterému je v zásadě možné uhnout (tedy nejsi svázaný a o útoku víš, takže na něj můžeš reagovat), tak se mu můžeš částečně vyhnout na úkor toho, že se vyčerpáš.

- Za 1 bod Výdrže snížíš právě obdržené fyzické zranění o 1

- Za 3 body Výdrže snížíš právě obdržené fyzické zranění o 2
- Za 6 bodů Výdrže snížíš právě obdržené fyzické zranění o 3

V jednom kole konfliktu (viz kapitola *Konflikt*) se můžeš vyčerpat vyčerpat i víckrát, když tě zasáhne víc protivníků, ale každou ránu můžeš snížit za výdrž jen jednou.

Odpočinek

Vyčerpání se zbavíš snadno, stačí se na několik minut zastavit a vydechávat se. Za tuto dobu se ti obnoví všechny ztracené body Výdrže.

Zranění, vyčerpání a léčba v různých žánrech a prostředích

Nastavení pravidel pro zranění a léčbu má velký vliv na vyznění hry, zejména na to, jak rychlý nebezpečný bude boj.

Základní pravidla vedou k delším soubojům, kde je relativně hodně prostoru pro taktizování, finty a podobně. Léčení je poměrně rychlé (v řádu několika dní) a postavy mohou díky Výdrži ze spousty bojů vyváznout takřka bez zranění, přestože budou několikrát zasaženy. Hodí se tedy pro styl hry a příběhu, kde se často a hodně bojuje a boj je sice nebezpečný (postavám reálně hrozí smrt), ale nějaké to zranění ještě nutně neznamená vyřazení z další akce.

Pokud chcete mít boje rychlejší a nebezpečnější, můžete použít jednu nebo obě tyto úpravy:

- Zrušit Výdrž.
- Prodloužit interval, po kterém se hází Test léčení (jednou za týden místo jednou za den).

Konflikt

Obyčejné vzájemné soupeření, jako například „Kdo tam doběhne dřív?“ není konflikt, ale střet. O konflikt se jedná, když jde do tuhého: Chceš někoho zabít nebo jej zcela přemoci, aby sis s ním mohl dělat, cokoliv uznáš za vhodné.

- Když tedy někoho pronásleduješ a chceš ho pouze dohonit, tak to není konflikt, ale střet.
- Když ho chceš dohnat, srazit k zemi a zajmout, tak je to nejdřív střet Fyzické zdatnosti a když uspěješ, tak teprve začíná konflikt.
- Když někdo chce zatáhnout za páku a ty mu v tom chceš zabránit, tak to není konflikt a vyhodnotí se to jedním hodem jako střet. Pokud to ale dělá uprostřed boje, tak tento střet bude jedním kolem konfliktu (viz *Kolo konfliktu*).
- Když chceš někoho zabít, zmlátit do bezvědomí, zajmout, donutit jej, aby se vzdal, paralyzovat ho kouzlem, srazit ze skály, vynést kouzlem do vzduchu a zabít jej svržením z velké výšky, nebo ho třeba obestavět kouzelnou stěnou, aby nemohl vůbec nic dělat, tak to je konflikt.

Konflikt nemusí být pouze fyzický. Pokud chceš někoho obchodně zruinovat, zcela ho politicky zdiskreditovat, nebo třeba získat přízeň dámy, které se tvůj sok dvoří, použijte stejná pravidla s tím, že konkurence představuje zdroj, na který protivníkovi útočíš – třeba jeho majetek, čest nebo přízeň jeho vyvolené.

V následujících pravidlech budeme ovšem předpokládat, že jde o boj, protože se na tom dobře ukazuje, jak konflikt funguje.

Popis prostředí a situace

Před tím, než se do konfliktu pustíte, si promluvte si o tom, jaká je výchozí situace. Není od věci nakreslit si orientační plánec a znázornit na něm pozice všech postav, protivníků, tvorů a věcí, které mohou mít na průběh boje vliv, například automatické kulometné věže, jezdecká zvířata, vozidla, apod. Vypravěč vám v tuto chvíli prozradí jen to, o čem vaše postavy vědí. Je klidně možné, že v průběhu boje protivníkům nebo vám přijdou posily, nebo třeba že spustíte nějaké skryté pasti.

Je také dobré vyznačit vzdálenost, kterou je zhruba možné uběhnout za jedno kolo.

Stejně jako při vymýšlení ostatního herního obsahu i tady platí, že všichni mohou navrhopvat, co všechno tam je a jak to vypadá, nenechávejte všechny popisy na vypravěči. Stejně tak plánec situace může nakreslit kdokoliv z vás.

Nemusíte nutně všechno hned popsat do nejmenších detailů. Ze začátku stačí jen obecná pojmenování, například „osobní auto“ nebo „nákladák“, později v průběhu konfliktu můžete popisy zpřesnit nebo doplnit, když to začne být důležité.

Kolo konfliktu

Náš konflikt pro přehlednost rozdělíme na pomyslná kola, asi jako kdyby šlo o zápas v boxu. Končit však nebudou se zazněním gongu, ale vždy v okamžiku, kdy dojde k zásahu. Můžeš si to představit tak, že sleduješ dva šermíře a při každém zásahu si poznamenáš, kdo koho trefil a jak dobře.

Znamená to tedy, že není přesně dáno, jak dlouho každé kolo trvá. Může to být zlomek vteřiny, pokud hned první výpad nebo výstřel zasáhne, ale také několik minut střelby, přesunů, krytů a výpadů, zakončených prolomením obrany protivníka.

Když se do boje zapojí víc postav či protivníků, význam kola se trochu změní. Bude se totiž moci stát, že tě v rámci jednoho kola za-

sáhne více soupeřů, ale stejně tak i ty jich budeš moci zasáhnout více, třeba když na ně hodíš granát. Stále však bude platit, že kolo nepředstavuje jednu ránu mečem nebo jeden výstřel, ale celou sérii krytů a výpadů, nebo třeba klidně vyprázdnění celého zásobníku. O jeden výstřel se jedná pouze v případě zbraní, které se dlouho nabíjí, třeba u luku, kuše, muškety, jednoranného ručního raketometu, nebo vrhacího oštěpu.

Nyní se podíváme na to, jak určit, co se v průběhu kola stalo. Začneme nejjednodušší variantou: soubojem jeden na jednoho.

Duel

Každé kolo duelu se vyhodnocuje, jako by to byl střet. Oba soupeři si hodí Rys + 1k6 a výsledky se porovnají. Rozdílu hodů říkáme Přesah, stejně jako při zkoušce nebo střetu. Stejně jako v případě zranění při zkoušce nebo střetu platí, že:

- Ten, kdo hodil méně, je zraněn za Přesah bodů kondice

Není to ovšem jediná možnost, více si o tom řekneme v kapitole *K čemu lze využít Přesah*.

Použitý rys

Jaký rys si kdo může započítat, záleží na tom, jak a čím bojuje. V boji se nepoužívá přímo Fyzická zdatnost, ale nějaká vhodná profese či záliba, například Voják, Žoldák, Městský strážník, nebo třeba Samuraj. Při střelbě útočnou puškou si tedy můžeš započítat například hodnocení Vojáka, při střelbě pistolí hodnocení Městského strážníka, atd.

Ne všechny postavy musí nutně mít nějakou bojovou profesi, to ale ještě neznamená, že budou v boji zcela nepoužitelné. Tvoje postava může třeba chodit na Kurzy sebeobran, nebo cvičit Střelbu z pistole na střelnici. Pokud máte ve vašem světě magii a existují útočná kouzla, tak je samozřejmě možné používat je v boji a házet si

třeba hodnocením Živelného mága.

Platí také pravidlo pro příbuzné obory (viz kapitola *Příbuzné obory*), takže při boji katanou si můžeš započítat například hodnocení Vojáka snížené o 2, přestože jsi nikdy s katanou netrénoval.

Fyzická zdatnost je příbuzná všem formám fyzického boje, takže když nemáš žádnou vhodnou profesi ani zálibu, můžeš si započítat (Fyzickou zdatnost – 2).

Dva na jednoho

Když v boji čelíš dvěma soupeřům, tak se v každém kole musíš rozhodnout, kterého z nich ohrožíš. Pokud on bude zároveň ohrožovat tebe, tak se vaše střetnutí vyhodnotí stejně, jako kdyby tam nikdo další nebyl, tedy jako střet jeden na jednoho.

Tvůj druhý protivník má v tomto kole štěstí. Ty jej nijak neohrožuješ (protože ses rozhodl útočit na toho prvního), takže nehleď na to, jak dobře hodíš, jej nemůžeš zranit. Hází se stejně jako v duelu, ale:

- Když tobě padne víc, tak se úspěšně ubráníš, ale nic mu neuděláš, nehleď na to, o kolik jsi jej přehodil. Svůj Přesah proti němu nemůžeš vůbec použít.
- Když jemu padne stejně nebo více, tak může svůj Přesah použít, jakkoliv uzná za vhodné, stejně jako by šlo o duel.

Tvé části testu říkáme Hod na obranu, útočnickově říkáme Hod na útok.

Střet více než tři protivníků

Souboj více než tří protivníků se vyhodnocuje podobně jako situace dva na jednoho. Platí, že každý má v kole vždy právě jednu akci.

- Vypravěč postupně projde všechny účastníky boje, kteří chtějí někoho ohrozit. Akci každého z nich vyhodnoťte buď jako střet, pokud jej jeho zamýšlený cíl také ohrožuje, v opačném případě jako útok a obranu.
 - Hod na střet dvou soupeřů, kteří se vzájemně ohrožují, vyhodnotí akci obou dvou.
 - Hod na útok vyhodnocuje pouze akci útočníka.
 - Hod na obranu akci obránce nevyhodnocuje, takže když se někomu pouze bráníš (neohrožuješ jej), tak stále můžeš vyhodnotit svou akci v tomto kole. Stejně tak v případě, že už jsi svou akci v tomto kole vyhodnotil, si stále můžeš házet na obranu.
- Na pořadí, v jakém se akce vyhodnotí, nezáleží, protože veškeré zranění se projeví až od příštího kola.
- Nakonec zbudou ti, kdo nikoho neohrožují a ani nikdo neohrožuje je. Jejich akce se vyhodnotí, jako by vůbec v boji nebyli.

Aby to šlo takhle udělat, tak ovšem nejdříve musíte určit, kdo chce koho v daném kole ohrozit. Dělá se to tak, že před tím, než se začne na cokoli házet, všichni ohlásí, co chtějí v tomto kole udělat.

Ohlašování záměrů

Každé kolo začíná tím, že Vypravěč popíše záměry všech nehračských postav, o kterých hráčské postavy ví (tedy nejsou schované, neviditelné a podobně) a následně své záměry popíše hráči. Vypravěč začíná proto, že tím hráči získají lepší představu o situaci. Pořadí hráčů při ohlašování akcí není důležité, protože všichni mají možnost svůj záměr libovolně upravovat.

Co lze stihnout v jednom kole?

Kolo konfliktu je poměrně dlouhé, určitě je tedy možné stihnout například tasit zbraň a zaútočit, nebo nabít luk a rovnou vystřelit. Delší činnosti ale zabere celé kolo nebo i více – pokud chceš například vyndat zbraň z batohu, nebo třeba nabít těžkou kuši, určitě to zabere alespoň jedno kolo.

Promluvte si o tom, kolik to podle vás zabere času vzhledem k ostatním záměrům v kole. Vypravěč pak rozhodne, jak dlouho to potrvá.

Úprava záměrů

Ohlášenou akci můžeš změnit, a to i opakovaně. Když například vidíš, že tvůj spolubojovník běží do levé chodby, ačkoliv jsi ohlásil, že poběžíš do pravé, tak můžeš říct, že raději poběžíš s ním. Nesmíš ale znovu ohlásit záměr, který jsi už jednou opustil. Neplatí to pouze v situaci, kdy tvůj záměr přestane dávat smysl díky tomu, že někdo jiný upravil svůj. V takovém případě automaticky platí tvůj předchozí záměr, který smysl dává.

Ohlašování záměrů končí ve chvíli, kdy jsou s nimi všichni hráči spokojeni a nikdo nechce nic měnit.

Pozice a pohyb v boji

Pokud se bojuje na blízko, tak se většinou vzdálenosti vůbec neuvažují. V boji nikdo nestojí na místě, v rámci jednoho kola je tedy určitě možné se přesunout o několik metrů a současně se ohánět zbraní.

Když jedna strana střílí a druhá ne, tak může být důležité, jak dlouho zabere doběhnout ke střelci – právě proto je vhodné vzdálenosti měřit v „kolech běhu“ a mít tuto jednotku vyznačenou na plánu situace, pokud jste si ho rozhodli nakreslit.

Je možné k někomu doběhnout a ve stejném kole na něj zaútočit, pozor ale na to, že probíháním kolem protivníků nebo utíkáním od nich jim dáváš situační výhodu (viz kapitola *Situační výhoda v konfliktu*).

- Neřešte vzdálenosti, dokud je opravdu nutně nepotřebujete (což je obvykle v okamžiku, kdy někoho zajímá, jestli je cíl v dosahu jeho útoku).
- Odhadujte je v počtu kol běhu.

Ukončení konfliktu

Základní možnost, jak ukončit konflikt, je vyřadit všechny protivníky. Rozhodně ale není jediná.

Pokud mají nepřátelé velkou přesilu a nejsou to nelidské bestie, dává velký smysl se prostě vzdát. Žádná speciální pravidla na to nejsou, zahrajte to v rolích postav.

Před nelítostnými, nelidskými bestii se stále můžeš pokusit ustoupit nebo utéct. Při útěku dáváš protivníkovi situační výhodu, dokud se ti od něj nepodaří vzdálit (viz kapitola *Situační výhoda v konfliktu*). Případné pronásledování hodte jako střet Fyzické zdatnosti.

Není také vyloučeno, že se v průběhu konfliktu stane něco, co jej ukončí bez ohledu na to, co zamýšlí jako účastníci, třeba když se za rohem objeví četa strážníků.

Vyřazení protivníka

Základní dva způsoby, jak můžeš protivníka vyřadit z boje, byly popsány v odstavci *Vyřazení* v kapitole *Zranění a léčba*. Zde si je krátce připomeneme:

- Způsobit mu celkově zranění za stejně nebo více bodů kondice, než je jeho Mez vyřazení.

- Jednou ranou jej zranit alespoň za polovinu jeho maximální kondice (což je u lidí 6 bodů kondice, viz kapitola *Vyřazení*).

Kromě toho existuje ještě jedna možnost:

- Když jej přehodíš s Přesahem 6 nebo více a vymyslíš a popíšeš, jak ho vyřadíš bez toho, abys jej přímo zranil (třeba že jej shodíš do propasti, nebo že sešleš kouzlo, které jej zcela znehybní).

Vyřazený protivník není schopen dále bojovat – ať už kvůli tomu, že je v bezvědomí, paralyzovaný, rozplácnutý na dně propasti, nebo třeba proto, že na to prostě už nemá sílu.

Vyřazení protivníka různými druhy útoků

Na začátku kapitoly jsme si řekli, že konflikt nemusí být jen fyzický. Pokud budete mít ve svém světě například mentální souboj, při kterém budou magové schopni jeden druhého vyřadit pouhou silou vůle, může se vám stát, že na mentálně bojujícího mága někdo zaútočí fyzicky.

Když to dává alespoň trochu smysl, tak vyřazení nastává ve chvíli, kdy se nad Mez vyřazení dostane kombinovaná ztráta kondice ze všech zdrojů. Mág, který je mentálně zraněn za 5, tedy například bude vyřazen, když jej někdo zasáhne dohromady za alespoň 4 body fyzického zranění.

Shrnutí průběhu konfliktu

Pro přehlednost si ještě jednou projdeme, jak konflikt probíhá:

1. Popište prostředí a situaci.

- 2.** Postupně odehrávejte jednotlivá kola konfliktu. Každý má v kole vždy právě jednu akci, ve které se může současně přesouvat, útočit, bránit, případně dělat cokoliv jiného, u čeho dává smysl, že to za tak krátkou dobu stihne.
 - Při některých činnostech nemůžeš nikoho ohrožovat, například když nabíjíš kuši, vyndáváš něco z báglu, utíkáš z boje, apod.
 - Některé činnosti zaberou více než jedno kolo.
- 3.** Konflikt končí, když jsou všichni protivníci (nebo postavy) vyřazeni, vzdali se, utekli, nebo třeba když přestane být důvod v něm pokračovat.

Každé kolo probíhá takto:

- 1.** Vypravěč začne tím, že oznámí záměry protivníků (kam se přesouvají, koho chtějí ohrozit). Hráči pak oznámí záměry svých postav. Záměry je možné upravovat.
- 2.** Jakmile už nikdo nechce na svých záměrech nic měnit, začíná vyhodnocení.
 - Vypravěč postupně projde všechny účastníky boje. Akci každého z nich vyhodnotte jako střet, pokud jej jeho protivník také ohrožuje, v opačném případě jako útok a obranu.
 - Akce těch, kdo nikoho neohrožují, ani nikdo neohrožuje je, vyhodnotte, jako by v boji vůbec nebyli.

Teď už znáš všechno, co je potřeba k odehrání jednoduchých konfliktů. Pokud s Dakarou začínáte, rozhodně doporučuju začít nejdřív jen s těmito pravidly a ta následující přidávat postupně, až se vám tato zažijí.

Speciální akce

V této kapitole si řekneme, co můžeš dělat v rámci své akce, kromě ohrožení nějakého protivníka.

Plná obrana, proaktivní obrana a bonus za přípravu

Místo útoku můžeš:

- Plně se soustředit na obranu (této možnosti říkáme Plná obrana).
 - V tomto kole nemůžeš dělat žádnou jinou akci a nemůžeš běhat, počítáš si ale bonus +2 ke všem svým hodům na obranu.
- Soustředit se na obranu s tím, že se při tom budeš snažit dostat do výhodné pozice k dalšímu útoku (této možnosti říkáme Proaktivní obrana).
 - V tomto kole si počítáš bonus +1 ke všem svým hodům na obranu. Na všechny hody proti všem protivníkům, kterým se úspěšně ubráníš (tedy hodíš víc v testu na vyhodnocení jejich akcí, kterými tě v tomto kole ohrožují), si v příštím kole budeš počítat bonus +2.
- Věnovat celé kolo přípravě finty nebo výhodné situace (této možnosti říkáme Příprava finty, nebo prostě Bonus za přípravu).
 - Popiš, co a jak děláš. V dalším kole si potom budeš ke všem svým hodům počítat bonus +2, pokud bude dávat smysl, že těží z tebou vytvořené situace.

- V kole, kdy připravuješ fintu nebo výhodnou situaci, si neházíš na vyhodnocení své akce (stále si ale můžeš házet na obranu, pokud tě někdo ohrožuje).
- Za nabíjení ani za tasení zbraně se bonus za přípravu nedává.

Jakoukoliv speciální akci můžeš použít, pouze když popíšeš, jak to děláš.

Nestačí tedy říct: „*Připravuju fintu*“, je potřeba říct například: „*Vyběhnu po schodech na balkón, abych na něj mohl skočit shora*“, nebo: „*Finguju útok, abych jej odkryl*“.

Stejně tak nestačí říct: „*Soustředím se na obranu*“, je potřeba říct například: „*Ustupuju a soustředím se na obranu*“, nebo „*Ustoupím trochu stranou, shodím na něj věšák na kabáty a pokusím se toho využít při mém dalším útoku*“.

Při každém takovém popisu musí dojít k nějaké změně situace. Když při obraně ustupuješ, znamená to, že měníš svou pozici. Když na protivníka shodíš věšák na kabáty, bude tam pak ležet na zemi a někdo další toho třeba později bude chtít využít.

Doplňování popisu prostředí

Při úvodním popisu prostředí, kde se bude boj odehrávat, jste se soustředili jen na ty nejvýraznější tvory a předměty a nepopisovali jste je moc podrobně. To ale rozhodně neznamená, že tam, kde bojujete, nemůže být nic jiného.

Jako všude i tady platí, že hráči mohou cokoli navrhovat a vypravěč rozhodne, zda to je možné nebo nikoliv. Měl by při tom pokud možno co nejvíc vaše návrhy podporovat, takže když se ho zeptáš třeba „*Není tu nějaké koště nebo něco takového, co bych mohl útočníkovi hodit pod nohy?*“, neměl by pokud možno říct „*ne*“, ale opravdu navrhnout něco, co můžeš použít. Není to samozřejmě nepřekročitelné pravidlo, výslechové místnosti jsou například

stavěné tak, aby v nich takové věci nebyly. Pořád tam ale bude alespoň stůl, ke kterému jsi připoutaný.

Možná si říkáš, jestli takové „přimýšlení si“ věci v průběhu souboje, není vlastně podvádění. Není tomu tak. Pravidla s tím počítají a jsou nastavena tak, aby to bylo fér. Když nebudeš moci na protivníka shodit věšák na kabáty, pořád ho můžeš třeba kopnout do slabin. Z pravidlového hlediska to je to samé, v obou případech dostaneš stejný bonus. Kdybys ale pořád každého protivníka pořád jen kopal do slabin, bylo by to dost divné. Proto se nebojte vymýšlet a navrhovat cokoli, co dává aspoň trochu smysl, vaše hry tak budou pestřejší a zábavnější.

Příklady přípravy fint a situací

Zde je pár příkladů, jak se dá příprava finty či situace popsat. Fantazii se meze nekladou – můžeš použít cokoli, co bude znít alespoň trochu pravděpodobně:

- Při boji v sevřené formaci si počkáš na útok spolubojovníka a využiješ toho, že je při tom protivník odkrytý.
- Při boji s protivníkem s delší zbraní se přesuneš do jeho těsné blízkosti.
- Místo útoku zbraní jej rozhodíš kopnutím.
- Počkáš si, až se odkryje svým vlastním útokem.
- Vražíš do něj štítem nebo ramenem a následně využiješ toho, že je vyvedený z rovnováhy.
- Přidržíš mu ruku nebo zbraň.
- Odrazíš jeho zbraň nebo štít, aby s ním nestihnul krýt tvou další ránu.
- Zaútočíš nejprve štítem, čímž jej odkryješ.

- Kopneš mu do ruky se zbraní.
- Přesuneš se mu do zad, zatímco bojuje s tvými parťáky.
- Skřípneš mu ruku svou čepelí.
- Při útoku skryješ svou zbraň za pláštěm.
- Zachytilíš svým pláštěm protivníkovu zbraň.
- Když je protivník zraněný, zaútočíš tak, abys toho využil.
- Pokusíš se v něm vzbudit strach nebo třeba soucit.
- Využiješ nějaký nebojový rys, třeba Fyzickou zdatnost, abys vyběhnul po stěně, zhoupnul se na lustru, uhnul pomocí salta či přemetu, atd.
- Využiješ výhodnou pozici, například ke skoku na protivníka z výšky.
- Zaútočíš z rozeběhu.
- Rozeběhneš se a srazíš protivníka kopem z výskoku.
- Předstíráš útok, abys rozhodil jeho obranu.
- Necháš zbraň sklouznout po jeho krytu, abys jej následně ohrozil bodem.
- Zatlačíš jej do stisněného prostoru.
- Převrhneš mu do cesty stůl, židli nebo jiný vhodný předmět.
- Rozhodíš jej hozením menšího předmětu do tváře.
- Zamíříš střelnou nebo vrhací zbraní.

Příprava před začátkem konfliktu

Přípravit se můžeš i před tím, než boj začne, například:

- Nepozorovaně se protivníkovi připlížit do zad, nebo si na něj někde počíhat.
- Pečlivě si zamířit na cíl.

V takových případech si bonus +2 za přípravu počítáš už v prvním kole boje.

Obrana spolubojovníka

Kromě sebe můžeš bránit také své spolubojovníky. Existují v zásadě tři možnosti, jak to udělat:

- Zabránit protivníkovi, aby se k tvému parťákovi přiblížil (tohle samozřejmě jde pouze v případě, že na něj chce útočit zblízka a ještě není u něj).
- Ohrozit útočníka tak, aby se k útoku na tvého parťáka vůbec nedostal (protože by si naběhl do tvé palby nebo na tvoji zbraň).
- Krýt útok svou zbraní.

V prvním případě stačí prostě útočníkovi zabránit v pohybu. Jak se to dělá, najdeš v kapitole *Protiakce*.

Ve zbylých dvou případech si normálně házíš na střet, pokud chceš útočníka ohrozit, nebo na obranu, pokud chceš pouze svého parťáka bránit, ale:

- Ke všem svým hodům v tomto kole (tedy například i k hodům na svou vlastní obranu, pokud současně někdo ohrožuje tebe) si počítáš postih -1 za každého spolubojovníka, kterého chceš chránit (včetně sebe, pokud se v tomto kole sám musíš před něčím bránit).

Pokud to dává smysl, tak můžeš použít plnou nebo proaktivní obranu.

Tvůj spolubojovník si normálně hází na obranu, jako kdybys tam vůbec nebyl. Následně může použít svůj nebo tvůj výsledek, podle toho, který je lepší.

Příklad:

Stojíš na vozové hradbě a pozoruješ bitevní vřavu. Najednou zaslecheš, jak se z druhé strany někdo na vůz sápe. Je to jeden z křížáckých rytířů, v ruce má meč a právě se jím rozprahuje na kušínika, který se krčí vedle tebe a vůbec o útoku neví.

Na nic nečekáš a švihneš svým palcátem tak, abys ránu mečem odrazil. Bráníš jednu další osobu, počítáš si tedy postih -1 k hodu. Kušíník se vůbec nebrání, protože o útoku neví a je prakticky nehybný, takže útočníkovi zásah nijak neztěžuje. Na obranu si tedy hází 0 + 1k6 a padne mu 2. Ty házíš svým rysem Husitský voják (3) s postihem -1 a padne ti 4, celkem tedy 6. K tomu si ale ještě započítáš bonus +2 za to, že se v tomto kole soustředíš pouze na obranu, takže máš celkem 8. Křížák (s rysem 3) hodí na útok 4, celkem tedy 7. Ránu jsi úspěšně vykryl!

Kdybys tam nebyl, kušíník by si počítal svůj vlastní (nižší) hod a byl by zasažen s Přesahem 5, a tedy nejspíš velmi vážně zraněn.

Kdyby ses rozhodl křížáka ohrozit, místo toho, aby ses soustředil pouze na vykrytí jeho útoku, tak by sis nepočítal bonus +2 za Plnou obranu, ale stále by sis počítal postih -1 za to, že se při tom snažíš bránit kušínika. Dohromady bys měl jen 6 a křížák by tedy kušínika zasáhnul s Přesahem 1.

Kdyby ses v tom samém kole musel bránit také sám, na oba hody (jak na svou obranu, tak na obranu kušínika) by sis počítal postih -2 za to, že v tomto kole bráníš dvě osoby.

Plošný útok

Některé zbraně, třeba granáty, nebo také některá kouzla, mohou zasáhnout více cílů najednou. V takovém případě si na všechny zasažené cíle počítáš postih -2, nehledě na to, kolik jich je.

Na ostatní hody ve stejném kole, například na obranu před útočníky, které neohrožuješ, se tento postih nevztahuje.

Ohrožení více protivníků v jednom kole

Ohrozit víc protivníků současně, když nemáš zbraň s plošným účinkem (například granát nebo nějaké plošné kouzlo) je výrazně obtížnější:

- Budeš si proti nim počítat postih -1 za každého z nich.

Stejně jako u plošného útoku se na ostatní hody ve stejném kole tento postih nevztahuje.

Ohrozit více protivníků v jednom kole je samozřejmě možné pouze se zbraní, která to umožňuje. Nabít mušketu například trvá tak dlouho, že s ní není možné vystřelit dvakrát těsně po sobě na dva různé cíle.

Příklad:

Když chceš v jednom kole ohrozit dva různé cíle, na každého z nich si počítáš postih -2.

K čemu lze využít Přesah

Zatím jsme zmínili pouze jednu možnost, co může znamenat, když ve střetu či při útoku přehodíš protivníka:

- Zranit protivníka za Přesah bodů kondice.

Kromě toho existují ještě dvě další:

- Vytvořit proti němu převahu (viz kapitola *Převaha v konfliktu*).
- V něčem mu zabránit, někam jej zatlačit, nebo jej odzbrojit (viz kapitola *Protiakce*).

Přesah můžeš libovolně rozdělit, takže když protivníka přehodíš například o 3, můžeš jej třeba za 2 body Přesahu zranit a za zbylý 1 bod si proti němu vytvořit Převahu.

Co s Přesahem uděláš, se můžeš rozhodnout až poté, co víš, jak dobře jsi protivníka přehodil. Nemusíš tedy před hodem hlásit, že jej chceš například odzbrojit.

Převaha

Místo toho, abys protivníka rovnou zranil, můžeš Přesah (nebo jeho část) využít k tomu, abys proti němu vytvořil krátkodobou Převahu.

- Převahu můžeš vytvořit pro sebe nebo i pro někoho jiného.
- A dokonce i pro více postav tím, že každé z nich přidělíš část svého Přesahu.

Podmínkou pro vytvoření Převahy je, že popíšeš, co to vlastně znamená. Nestačí tedy říct „*Vytvářím převahu*“, je třeba říct například „*Srazil jsem jej k zemi*“, nebo třeba „*Přitlačím jej ke zdi*“.

Jak moc velkou Převahu vytvoříš, záleží na tom, kolik bodů Přesahu na to použiješ. Měl by tomu odpovídat i popis, takže jedničková převaha (za 1 bod Přesahu) může například znamenat, že jsi protivníka donutil lehce zavrát, dvojková, že jsi jej srazil na kolena, trojková, že jsi jej srazil k zemi a čtyřková, že jsi mu ještě navíc přišlápnul jednu ruku.

Význam Převahy je následující:

- Pokud ten, pro koho jsi Převahu vytvořil, v bezprostředně následujícím kole ohrozí stejného protivníka a uspěje (hodí stejně nebo více než on), tak si ke svému Přesahu přičte tvoji Převahu.

- Když dotyčný v bezprostředně následujícím kole stejného protivníka neohrozí, nebo se mu tento protivník ubrání (přehodí ho), tak to znamená, že se protivník z nevýhodné situace dostal a Převaha tím končí.

Převahu je možné budovat i postupně. Když si v prvním kole vytvoříš určitou Převahu a v dalším kole stejného protivníka opět zasáhneš, tak se ti Převaha z prvního kola přičte k Přesahu. Tento zvýšený Přesah ovšem můžeš opět použít k vytvoření Převahy, takže v dalším kole budeš mít Převahu rovnou součtu svých Přesahů z obou předcházejících kol.

K čemu je budování Převahy dobré?

Možná si říkáš, k čemu je vlastně budování Převahy dobré, když stejně tak dobře můžeš protivníka pokaždé zranit s tím, že zranění se také sčítá, ale nehrozí při tom nebezpečí, že se ti protivník ubrání a o veškerou Převahu tím přijdeš.

Situací a důvodů, kdy a proč se to i přes to může vyplatit, je hned několik.

Například:

- Jak už bylo řečeno, protivníka můžeš vyřadit buď tím, že mu postupně ubereš všechny body kondice, nebo tím, že jej najednou přehodíš o 6 nebo více, případně že mu jednou ranou způsobíš zranění za 6 nebo více (respektive alespoň za polovinu maximální kondice). Lidé ale mají Mez vyřazení 8 a ještě navíc mohou zranění redukovat za body Výdrže, větší tvorové mají kondice dokonce ještě víc, takže lidského protivníka musíš dohromady zasáhnout za mnohem víc, než 6 bodů, pokud jej chceš vyřadit z boje.

- Když místo toho proti němu vybuduješ Převahu, tak tím vlastně zvětšuješ svůj Přesah, takže můžeš využít pravidlo, že protivníka vyřadíš, když proti němu získáš přesah za 6 nebo více. Samozřejmě při tom ale riskuješ, že se alespoň jednou ubrání a o svou Převahu přijdeš.
- Vytváření Převahy se dá obzvláště dobře využít, když máš nějaké spolubojovníky. Pokud to v dané situaci dává smysl, tak můžete všichni vytvářet převahu pro jednoho z vás a on pak v příštím kole může tohoto protivníka snadno vyřadit jednou ranou. Pokud se mu ovšem tento protivník ubrání, o veškerou takto vytvořenou Převahu přijdete.
- Další typická situace je boj s protivníkem ve zbroji. Zbroj redukuje zranění, což znamená, že pokud nezískáš vyšší Přesah než je tato redukce, tak přestože ve střetu uspěješ, nepřítele nezraníš (viz kapitola *Kategorie zbrojí*). V takovém případě je tedy rozhodně lepší vytvořit si místo toho proti němu Převahu.
- Vytvořená Převaha má také velký psychologický efekt. Když totiž protivníka zraníš, tak v dalším kole neriskuje nic jiného, než v tom předcházejícím. Když si ale proti němu vytvoříš Převahu, tak v dalším kole riskuje tvůj „zásah“ za obě dvě kola. Může mu tedy připadat výhodné se soustředit na obranu (viz speciální akce Plná obrana) a vůbec na tebe neútočit, čímž ho efektivně zatlačíš do defenzívy.

Využití Převahy k zajmutí protivníka

Když si vytvoříš vysokou Převahu, tak můžeš protivníka vyzvat, aby se vzdal. Můžeš to udělat i s menší než šestkovou Převahou, ale čím vyšší ji budeš mít, tím více bude riskovat, když tě neposlechne.

- Převaha nemizí automaticky, protivník se o to musí aktivně snažit. Když řekne, že se vzdává, tvoje Převaha stále trvá.

Popsat to můžeš například tak, že jej přitlačíš k hraně propasti, namíříš mu hrot meče na srdce, nebo mu třeba přiložíš nůž na krk.

Pokud se tě rozhodne neposlechnout, ať už teď, nebo později, tak tím riskuje, že když se ti neubrání, tak ty svou Převahu využiješ například na to, abys jej jednou ranou vyřadil.

Protiakce

Protiakce se používá v případě, že chceš někomu v něčem zabránit – třeba v pohybu, v sebrání nějakého předmětu nebo v zatáhnutí za páku.

- Protiakce „stojí“ dva body Přesahu.

To znamená, že musíš protivníka přehodit nejméně o 2, aby tvá protiakce uspěla. Pokud ho přehodíš o víc, tak zbylou část Přesahu můžeš využít na něco jiného, například mu udělit zranění, nebo proti němu vytvořit Převahu do příštího kola.

Když protivníka přehodíš o méně než 2, tak sice tvá protiakce neuspěla, ale stále můžeš svůj Přesah využít na něco jiného.

Pořadí vyhodnocování protiakcí

Protiakce se od ostatních akcí liší v tom, že jejich účinek nastává už kole, kdy byly ohlášeny. Pokud chtěl například protivník utéct a ty jsi ho úspěšnou protiakcí srazil k zemi, tak neuteče.

Když protiakci ohlásí více bojujících, tak si všichni hodí na vyhodnocení a efekty jednotlivých protiakcí nastanou v pořadí od nejvyššího výsledku po nejnižší. Když dojde k rovnosti hodů, vypravěč rozhodne, jak to dopadne.

Může se stát, že v důsledku protiakce, která se vyhodnotí jako první, ty ostatní už nebudou dávat smysl. Ti, kdo je ohlásili, však stále mohou svůj případný Přesah využít na něco, co smysl dávat bude.

Bonusy a postihy v konfliktu

Doposud jsme probírali situace, kdy mají všichni soupeři srovnatelné podmínky. Nyní se podíváme na to, jak zohlednit, když to tak není, tedy když například ty máš zbraň a tvůj protivník ne, nebo třeba když jsi zraněný a on ne.

Výhoda ve výbroji

Ten, kdo má lepší výzbroj, má v boji výhodu.

- Pokud máš o trochu lepší výzbroj, budeš mít malou výhodu a bonus +1.
- Pokud máš výrazně lepší výzbroj, budeš mít velkou výhodu a bonus +2.
- Zbroj se při určování Výhody ve výbroji nebere v potaz, místo toho snižuje obdržené zranění (viz kapitola *Kategorie zbrojí*).

Při odhadování, kdo bude mít výhodu (a jak velkou), berte v úvahu rozdíl mezi lehkými, středními a těžkými zbraněmi, viz kapitola *Kategorie zbraní*. Za jinak srovnatelných okolností mají lehčí zbraně výhodu nad těžšími (je to vyrovnané tím, že těžší zbraně způsobují větší poškození).

Když protivník nemá zbraň a ty ano, tak nemusíš mít vždycky

velkou výhodu. Zamyslete se nad tím, jaké jiné zbraně bys mohl mít, a zda by ti nedávaly výhodu výrazně větší.

Když tedy například protivník nemá zbraň a ty máš dýku, budeš mít malou výhodu. Když máš meč, budeš mít velkou výhodu.

Výhoda ve výzbroji při hodů na útok a na obranu

Když obránce útočníka neohrožuje, tak se výhoda ve výzbroji určuje trochu jinak. Je to proto, že když svého protivníka ohrožuješ, tak mu tím zároveň znesnadňuješ útok. Když ho ohrožíš dostatečně, tak vlastně vůbec nemusíš před jeho útokem uhýbat, ani se snažit krýt – bráníš se prostě tím, že jej k žádnému výpadu vůbec nepustíš. Když se ale pouze bráníš, tak tuhle možnost nemáš.

Při boji na blízko to ve většině případů neznamena žádný rozdíl. Sice svou zbraní protivníka neohrožuješ, zato s ní ale můžeš jeho rány krýt. Neplatí to pouze u zbraní, kterými se krýt nedá, jako třeba u biče.

- Pokud má obránce zbraň pro boj zblízka, se kterou se dá krýt, výhoda ve výzbroji se určuje normálně.
- Když má obránce zbraň, kterou se útok krýt nedá, je to stejné, jako kdyby se bránil beze zbraně.

To samé platí i v případě, že na tebe někdo střílí. Když ty po něm v tomto kole nestřílíš, tak ti tvoje zbraň nijak nepomůže a budeš se muset spolehnout na to, že včas uhneš, nebo mu dostatečně ztížíš zásah svými rychlými a nepředvidatelnými pohyby.

- Když obránce střelce neohrožuje, tak se výhoda ve výzbroji se určuje, jako kdyby žádnou zbraň neměl

Výjimka je pouze v případě, že máš velký štít, nebo jiný prostředek použitelný ke krytí střeleckého útoku a dává smysl, že proti použité munici bude účinný.

- Když střelecký útok kryješ štítem, házíš si rysem pro boj se štítem a počítáš si malou výhodu ve výzbroji za to, že je snazší krýt střelu štítem, než se před ní snažit uhnout.

Kategorie zbraní

Zbraně dělíme na lehké, střední a těžké. Lehčí zbraně jsou typicky menší a snáze ovladatelné, těžší zbraně způsobují větší poškození.

Těžké zbraně jsou typicky to nejtěžší, co je ve vašem světě k dispozici a je to určeno k boji s pěchotou. Ve středověku to byl například těžký obouruční meč či sekera, v moderní době by to byl třeba pěchotní kanón, minomet nebo raketomet.

Lehká zbraň

- +1 ke zranění
- výhoda nad středními a těžkými zbraněmi

Střední zbraň

- +2 ke zranění
- výhoda nad těžkými zbraněmi

Těžká zbraň

- +3 ke zranění

Kategorie zbrojí

Zbroje, stejně jako zbraně, dělíme na lehké, střední a těžké. Těžké zbroje jsou opět to nejtěžší, co pěchota ve vašem herním světě používá. Ve středověku by to byla například plná turnajová zbroj, v budoucnosti by to mohla být například těžká mechanizovaná zbroj s

vlastním pohonem. V moderní době (nebo ve starověku) se žádná těžká zbroj nepoužívá, protože dostupnými technologiemi není možné vyrobit zbroj, která by byla přiměřeně účinná proti soudobým zbraním a stále umožňovala dostatečnou volnost pohybu.

Lehká zbroj

- Snižuje zranění o 1

Střední zbroj

- Snižuje zranění o 2
- Dává malou nevýhodu při běhu, atletice, plížení a kouzlení

Těžká zbroj

- Snižuje zranění o 3
- Dává velkou nevýhodu při běhu, atletice, plížení a kouzlení

Výzbroj z různých historických období

Je zřejmé, že bronzový meč není srovnatelný s moderní zbraní, natož s nějakou zbraní ze sci-fi prostředí. Když se střetnou protivníci s takto diametrálně odlišnou výzbrojí, postupujte následovně:

- Modernější zbraň bude dávat výhodu ve výzbroji
- Zastaralá zbroj bude mít proti modernější zbraní sníženou kvalitu, bude tedy méně snižovat poškození

Příklad:

Proti střelbě z historického dlouhého luku středověká plná plátová zbroj snižuje zranění o 3. Proti střelbě z kulometu však snižuje zranění pouze o 2 a při zásahu plasmovou karabinou dokonce jen o 1.

Situační výhoda v konfliktu

Situace se v konfliktu zohledňuje stejně jako mimo něj, tedy bonusem +1 za malou situační výhodu, případně +2 za velkou (viz odstavec *Situační výhoda* v kapitole *Test rysu*).

Zde jsou příklady okolností, které mohou v boji poskytnout situační výhodu:

- Vrháš se na protivníka z vyvýšené pozice nebo útočíš s rozběhem.
- Obránce o tobě nevěděl.
- Obránce je ve stísněném prostoru a ty ne.
- Obránce je více zraněný než ty (viz kapitola *Zranění a léčba*).
 - Když je protivník vážně zraněný a ty vůbec, tak máš dokonce velkou výhodu.
- Útočíš na protivníka, který probíhá kolem tebe, případně se od tebe snaží utéct.
- Střílíš na cíl, který utíká pryč od tebe (vystavuje ti záda).
- Při střeleckém souboji máš lepší kryt než protivník.
 - Opravdu dobrý kryt, třeba střelba z hradní střílny, se počítá jako velká situační výhoda.
- Protivník v tomto kole nabíjí, zatímco ty už máš nabito.
- Protivník v tomto kole tasí zbraň, zatímco ty už máš zbraň tasenou a připravenou.
- Neseš menší náklad než protivník, případně ho máš lépe připevněný a rozložený.

- Pokud táhneš opravdu těžké břemeno (např. bezvládného člověka) a odmítneš ho upustit, protivník bude mít dokonce velkou situační výhodu.
- Zbroj, kterou máš oblečenou a řádně připevněnou, se do nákladu nepočítá.

Stejně jako mimo konflikt platí, že se porovná počet okolností zvýhodňujících oba protivníky a kdo jich má víc, tak má bonus +1, pokud má o jednu víc, případně +2, pokud jich má alespoň o dvě víc.

Početní převaha se za situační výhodu nepovažuje. Můžeš ale získat bonus +2 za přípravu za to, že přesily využiješ, aby ses protivníkovi dostal do zad (viz kapitola *Speciální akce*).

Bonus za situační výhodu se sčítá s bonusem za přípravu, pokud jde o různé okolnosti. Když jde o stejnou okolnost, počítá se pouze bonus za přípravu.

Příklad:

Ostřelovač si pečlivě zamíří na cíl, který o něm neví. Bude si počítat bonus celkem +3, protože jde o dvě různé okolnosti: +2 za to, že má zamířeno (příprava finty před bojem) a další +1 za situační výhodu (cíl o něm neví).

Útok na protivníka, který se nebrání

Když se bránit nechceš nebo nemůžeš, například proto, že jsi svázaný, vyrazený, nebo třeba paralyzovaný kouzlem, tak si do hodů na obranu nepočítáš žádný rys, ani žádné bonusy a postihy.

- Tvá obrana je rovna $0 + 1k6$
- Nevztahují se na ni žádné bonusy ani postihy

To samé platí, když o útočníkovi nevíš a nesnažíš se v tu chvíli před ničím bránit – tedy například klidně stojíš, nebo jdeš pomalou chůzí. Když sice o protivníkovi nevíš, ale aktivně mu ztěžuješ zásah, například tím, že za běhu kličkuješ, nebo že zrovna bojuješ s někým jiným, tak se se bráníš normálně a útočník má proti tobě situační výhodu za to, že o něm nevíš.

Nejhorší možná obrana je nulová obrana

Nemůžeš se samozřejmě bránit hůř, než když se vůbec nebráníš.

- Když bys měl tolik postihů, že by tvůj hod na obranu byl menší než $0 + 1k6$, házíš si místo toho $0 + 1k6$

Toto pravidlo se nevztahuje na hod na útok, ani na hod ve střetu dvou protivníků, kteří se vzájemně ohrožují.

Magie

Účinek kouzel či jiných magických schopností se v *Základních pravidlech* vyhodnocuje stejně jako všechno ostatní. Na sesílání kouzel je potřeba příslušná magická profese (nebo záliba), třeba Nekromancie nebo Přírodní magie. Měli byste si předem promluvit o tom, co postava s touto profesí dokáže a jak jsou různé úkony obtížné.

Pro magii platí všechna ostatní pravidla, v konfliktu lze tedy pomocí kouzel například získávat bonus za Přípravu, Plnou i Proaktivní obranu, budovat si Převahu, dělat Protiakce, atd.

Nezapomeňte na to, že ve střední nebo těžké zbroji se špatně kouzlí a postava tedy bude mít situační nevýhodu (viz kapitola *Kategorie zbrojí*).

Konkrétní kouzla a schopnosti a pojednání o tom, jaké má magie možnosti a omezení, jsou nad rámec této příručky. Příklad kompletního magického systému najdeš v (plánované) příručce *Magie v Dakaře*.

Trénink a zkušenosti

S každým prožitým dobrodružstvím získáš nové zkušenosti a čas od času se budeš moci naučit nové věci, případně se zdokonalit v tom, co už umíš.

Zkušenosti ve hře měříme v bodech zkušenosti (zk) a všechny postavy je získávají průběžně s tím, jak hraje.

- 1 zk za jedno celovečerní hraní (zhruba 4 hodiny hry)

Vhodná chvíle, kdy se pustit do tréninku či studia, obvykle bývá v pauze mezi kapitolami vašeho příběhu. Pokud se ale zvládneš učit či trénovat v průběhu hry (seženeš si na to přenosné učební pomůcky, případně učitele, který bude cestovat s tebou, a občas zmíníš, že to děláš), můžeš si zlepšit hodnocení některého z rysů, kdykoliv na to budeš mít dost bodů zkušenosti.

Zvyšování hodnocení rysů

Zvýšení hodnocení jakéhokoliv rysu o 1 stupeň stojí:

- 4 zk + nové hodnocení

Když si chceš pořídit nový rys, tak je to vlastně zvýšení hodnocení z 0 na 1, a stojí tedy 5 zk.

Příklad:

Zvýšení hodnocení Fyzické zdatnosti ze 3 na 4 stojí 8 zk.

Rysy není možné zvyšovat zcela neomezeně. Jaké můžeš mít hodnocení tvého nejvyššího rysu, závisí na tom, kolik jsi celkově získal zkušeností, neboli jakou máš úroveň profesionality. Ostatní rysy musí mít hodnocení nižší.

Přehledně to ukazuje následující tabulka:

Úroveň profesionality		
Celková zkušenost postav	Úroveň	Hodnocení nejvyššího rysu
0-11	profesionál	3
12-37	veterán	4
38-71	mistr	5
72+	velmistr	6
